



**KTO KARATAY ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
GRAFİK TASARIM ANABİLİM DALI  
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**STUDYO GHIBLI ANİMASYONLARI AFİŞLERİNİN  
PANOFSKY YÖNTEMİNE GÖRE İNCELENMESİ**

**Ayşe ERGUN**

**Yüksek Lisans Tezi**

**KONYA  
Ağustos 2023**

STUDYO GHIBLI ANİMASYONLARI AFİŞLERİNİN  
PANOFSKY YÖNTEMİNE GÖRE İNCELENMESİ

Ayşe ERGUN

KTO Karatay Üniversitesi  
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü  
Grafik Tasarım Anabilim Dalı  
Tezli Yüksek Lisans Programı

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Özlem TEKDEMİR DÖKEROĞLU

Konya  
Ağustos 2023

## BİLDİRİM

Enstitü tarafından onaylanan Yüksek Lisans tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını basılı veya dijital biçimde arşivleme ve aşağıda belirtilen koşullar dahilinde erişime açma iznini KTO Karatay Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle, Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak ve gelecekteki çalışmalar (makale, kitap, lisans, patent vb.) için tezimin tamamının veya bir bölümünün kullanım hakları yalnızca bana ait olacaktır.

Tezimin bütünüyle kendi çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izinle kullanılması zorunlu olan kaynakları, yazılı izin alarak kullandığımı ve istenildiğinde izinlerin suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayımlanan “Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge” kapsamında, tezim, aşağıda belirtilen koşullar haricince, YÖK Ulusal Tez Merkezi ve KTO Karatay Üniversitesi Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir.<sup>1</sup>

Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir.<sup>2</sup>

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.<sup>34</sup>

24 Ağustos 2023

**Ayşe ERGUN**

<sup>1</sup> MADDE 6(1) Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

<sup>2</sup>MADDE 6(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

<sup>3</sup>MADDE 7(1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

<sup>4</sup> MADDE 7(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

## ETİK BEYAN

KTO Karatay Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Hazırlama ve Yazım Kurallarına uygun olarak Doç. Dr. Özlem TEKDEMİR DÖKEROĞLU danışmanlığında tarafımdan üretilen bu tez/proje çalışmasında; sunduğum tüm veri, enformasyon, bilgi ve belgeleri bilimsel etik kuralları çerçevesinde elde ettiğimi, tüm değerlendirme, analiz, bulgu ve sonuçları bilimsel usullere uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım kaynakların tümüne bilimsel normlara uygun biçimde atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

24 Ağustos 2023

---

**Ayşe ERGUN**

*Sevgili Aileme*

## TEŐEKKÜR

“Studyo Ghibli Animasyonları AfiŐlerinin Panofsky Yöntemine Göre İncelenmesi” başlıklı tez çalışmamı yazarken her anlamda destek ve yardımcı olan değerli görüşlerini benden esirgemeyen ve yönlendirmeleriyle büyük katkılar sağlayan çok değerli hocam Doç. Dr. Özlem TEKDEMİR DÖKEROĐLU’na en içten teşekkürlerimi sunarım.

Bu süreçte benden maddi ve manevi desteklerini bir an olsun çekmeyen sevgili babam Sırrı ERGUN ve canım annem Zehra ERGUN’a, beni bir gün olsun yalnız bırakmayan her türlü desteklerini en içten şekilde sunan sevgili kardeşlerim Esra ERGUN, Hasan ERGUN ve Tuba ERGUN’a en içten teşekkürlerimi sunarım.

24 Ağustos 2023

AyŐe ERGUN

## ÖZET

Ayşe ERGUN

Studyo Ghibli Animasyonları Afişlerinin Panofsky Yöntemine Göre İncelenmesi

Yüksek Lisans Tezi

Konya, 2023

“Studyo Ghibli Animasyonları Afişlerinin Panofsky Yöntemine Göre İncelenmesi” başlıklı tezde ünlü Japon animasyon stüdyosu Studyo Ghibli’nin animasyon filmlerinin afişlerini Panofsky yöntemiyle biçim - içerik yönünden analiz etmek amaçlanmaktadır. Panofsky yöntemi, görsel kültürün sembolik anlamlarını ve görsel imgelerin derinlikli anlamını keşfetmek için kullanılan bir analiz yöntemidir.

Bu tezde, Studyo Ghibli’nin popüler animasyonlarından seçilen 10 adet afiş, Panofsky yöntemi kullanılarak incelenir. Bu yöntem, afişlerdeki görsel unsurların içerdiği sembolik anlamları ortaya çıkarmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda araştırmada, renkler, kompozisyon, figüratif ve soyut imgeler, afişin metinsel ve görsel unsurları gibi çeşitli faktörler analiz edilip incelenmektedir.

Araştırma, Studyo Ghibli animasyonlarının afişlerinin derin anlamlar içeren görsel semboller taşıdığını ortaya koymaktadır. Panofsky yöntemi, afişlerin sadece birer tanıtım aracı olmadığını, aynı zamanda filmlerin temalarını, duygusal tonunu ve anlatılarını yansıttığını göstermektedir. Doğaya dair unsurlar, inanç sembolleri, karakterlerin duruşları ve ifadeleri, afişlerdeki renk paleti gibi öğeler, film içeriğiyle bağlantılı sembolik anlamlar taşır. Araştırmada, Studyo Ghibli animasyon filmlerinin görsel kültürün önemli bir parçası olduğu ve afişlerin, filmlerin konularının aktarılmasına katkıda bulunduğu vurgulanmaktadır. Panofsky yöntemi, afişlerin üç aşamalı inceleme yöntemine göre analizini sağlayarak, görsel imgelerin ardındaki anlamları çözme sürecine katkıda bulunmaktadır. Bu tezde yapılan incelemeler, animasyon severlere görsel anlatının daha geniş anlamını ve etkisini inceleme imkanı sunmaktadır.

### **Anahtar Kelimeler**

Studyo Ghibli, Erwin Panofsky, Afiş, Animasyon

## **ABSTRACT**

Ayşe ERGUN

The Analysis of Studio Ghibli Animations Posters According to the Panofsky Method

Master's

Konya, 2023

In the thesis titled "Analysis of Studio Ghibli Animation Posters According to Panofsky Method", it is aimed to analyze the posters of the animation films of the famous Japanese animation studio Studio Ghibli in terms of form and content with the Panofsky method. Panofsky method is a method of analysis used to explore the symbolic meanings of visual culture and the deeper meaning of visual images.

In this thesis, 10 posters selected from Studio Ghibli's popular animations are analyzed using the Panofsky method. This method aims to reveal the symbolic meanings contained in the visual elements of the posters. In this context, various factors such as colors, composition, figurative and abstract images, textual and visual elements of the poster are analyzed and examined.

The research reveals that the posters of Studio Ghibli animations carry visual symbols with deep meanings. The Panofsky method shows that posters are not only promotional tools, but also reflect the themes, emotional tone and narratives of the films. Elements such as elements of nature, symbols of faith, characters' postures and expressions, and the color palette of posters carry symbolic meanings that are linked to the film content. The study emphasizes that Studio Ghibli animated films are an important part of visual culture and that the posters contribute to conveying the themes of the films. Panofsky's method contributes to the process of decoding the meanings behind visual images by analyzing posters according to the three-stage method of analysis. The analysis in this thesis offers animation fans the opportunity to examine the broader meaning and impact of visual narrative.

### **Keywords**

Studio Ghibli, Erwin Panofsky, Poster, Animation



## İÇİNDEKİLER

BİLDİRİM .....	i
ETİK BEYAN .....	ii
TEŞEKKÜR .....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT .....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar DİZİNİ .....	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ .....	x
KISALTMALAR DİZİNİ.....	xiii
1. GİRİŞ .....	1
1.1. Araştırmanın Konusu ve Problemi.....	2
1.2. Araştırmanın Amacı .....	2
1.3. Araştırmanın Alt Amaçları .....	2
1.4. Araştırmanın Kapsamı .....	3
1.5. Araştırmanın Yöntemi .....	3
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	3
1.7. Araştırmanın Önemi.....	3
2. ERWIN PANOF SKY, İKONO GRAFİ VE İKONOLOJİ.....	5
3. GRAFİK TASARIM.....	8
3.1. Afiş.....	9
4. ANİMASYON.....	12
4.1. Tarihçesi.....	14
4.2. Anime.....	17
4.3. Dijital Animasyon .....	20
4.4. Önemli Animasyon Stüdyoları .....	23
4.4.1. Pixar .....	23
4.4.2. Walt Disney .....	24
4.4.3. Studio Ghibli .....	25
4.4.4. Dreamworks .....	26
4.4.5. Nickelodeon.....	27
4.4.6. Warner Bros .....	28
4.4.7. Sony Pictures Animation .....	29

5. STUDYO GHİBLİ ANİMASYONLARI.....	30
5.1. Studio Ghibli Animasyonlarının Ortak Temaları.....	33
6. BULGULAR VE YORUM .....	37
6.1. Ruhların Kaçışı.....	37
6.2. Komşum Totoro .....	44
6.3. Yürüyen Şato .....	50
6.4. Küçük Cadı Kiki.....	55
6.5. Küçük Deniz Kızı Ponyo .....	60
6.6. Rüzgarlı Vadi.....	65
6.7. Prenses Mononoke .....	70
6.8. Ateşböceklerinin Mezarı.....	77
6.9. Rüzgar Yükseliyor .....	83
6.10. Prenses Kaguya Masalı.....	88
7.SONUÇ .....	93
KAYNAKLAR.....	95
ÖZGEÇMİŞ .....	97

## TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. Panofsky'nin (1995, ss. 48) İkonografi ve İkonoloji Yöntemi.....	7
---	---

## ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Türkiye’de İlk Reklam Afiş Örneği .....	9
Şekil 2. Mengü Ertel’in Devlet Tiyatrosu için Tasarladığı “Keşanlı Ali Destanı” Afişi	10
Şekil 3. Tema Vakfı “Dönüşüm Muhteşem Olacak” adlı Sosyal Sorumluluk Afişi .....	10
Şekil 4. Jules Chéret “Saksonya, Petrol de sureté” İsimli Afişi .....	11
Şekil 5. Emile Cohl - Fantasmagorie .....	13
Şekil 6. Disney- Mickey Mouse 1. Sezon Dvd .....	13
Şekil 7. J. Stuart Blackton - Humorous Phases of Funny Faces.....	14
Şekil 8.”Flowers and Trees” Tiyatro Yayın Afişi .....	15
Şekil 9.Paul Grimoult - La Flute Magique .....	16
Şekil 10.Ed Catmull - Futureworld .....	16
Şekil 11.Osamu Tezuka – Saiyu-ki .....	17
Şekil 12.Osamu Tezuka – Tetsuwan Atomu .....	18
Şekil 13.Japon Manga Örneği .....	18
Şekil 14.Ruhların Kaçışı Film Sahnesi .....	19
Şekil 15.Jurassic Park Film Afişi .....	20
Şekil 16.Oyuncak Hikayesi Film Afişi .....	21
Şekil 17.Karınca Z Film Afişi .....	21
Şekil 18.Madagascar Film Afişi .....	22
Şekil 19.Pixar Animasyon Stüdyosu Logosu .....	23
Şekil 20.Yukarı Bak Film Afişi .....	23
Şekil 21.Walt Disney Logosu .....	24
Şekil 22.Zootropolis: Hayvanlar Şehri Film Afişi .....	24
Şekil 23.Studio Ghibli Animasyon Stüdyo Logosu .....	25

Şekil 24.Kırmızı Kanatlar Film Afişi.....	25
Şekil 25.Dreamworks Logosu .....	26
Şekil 26.Çizmeli Kedi Film Afişi.....	26
Şekil 27.Nickelodeon Logosu.....	27
Şekil 28.SüngerBob KarePantolon Çizgi Film Afişi .....	27
Şekil 29.Warner Bros Stüdyoları Logosu .....	28
Şekil 30.Powerpuff Girls Film Afişi .....	28
Şekil 31.Sony Pictures Animation Logosu .....	29
Şekil 32.Köfte Yağmuru Film Afişi.....	29
Şekil 33.Gökteki Kale Film Afişi.....	30
Şekil 34.En Sevdiğim Komşularım Afişi .....	31
Şekil 35.Yerdeniz Öyküleri Film Afişi .....	32
Şekil 36.Sihirli Kedi Film Sahnesi – Antropomorfizm Örneği.....	34
Şekil 37.Ruhların Kaçışı Film Sahnesi – Shinto Örneği.....	35
Şekil 38.Sihirli Kedi Film Sahnesi – Japon Kültürü Örneği .....	36
Şekil 39.Ruhların Kaçışı Resmi Film Afişi .....	37
Şekil 40.Komşum Totoro Resmi Film Afişi.....	44
Şekil 41.Yürüyen Şato Resmi Film Afişi .....	50
Şekil 42.Küçük Cadı Kiki Resmi Film Afişi.....	55
Şekil 43.Küçük Deniz Kızı Ponyo Resmi Film Afişi .....	60
Şekil 44.Rüzgarlı Vadi Resmi Film Afişi.....	65
Şekil 45.Prens Mononoke Resmi Film Afişi.....	70
Şekil 46.Ateşböceklerinin Mezarı Resmi Film Afişi .....	77
Şekil 47.Rüzgar Yükseliyor Resmi Film Afişi.....	83

Şekil 48.Prenses Kaguya Masalı Resmi Film Afişi .....	88
---	----

## KISALTMALAR DİZİNİ

<b>Kısaltma</b>	<b>Açıklama</b>
ss.	Sayfa Sayısı
yy.	Yüz Yıl
vb.	Ve Benzeri
t.y.	Tarih Yok

## 1. GİRİŞ

1985 yılında Miyazaki, Takahata ve Toshio Suziki bir araya gelerek Japonya’da Studio Ghibli’yi kurmuşlardır. Studio Ghibli Japonya’da belirli bir ün kazandıktan sonra Amerika’nın Walt Disney’i gibi uluslararası olarak tanınır hale gelmiştir (Kamacıoğlu, 2017). Ghibli Arapçada “Sirocco” yani “Sıcak Sahra Rüzgârı” şeklinde tanımlanmaktadır. Ayrıca anlam olarak 2. Dünya Savaşında İtalyanların kullanmış oldukları savaş keşif uçaklarını andırmaktadır (Çil, 2021).

Günümüzde Hollywood haricinde dünyada en çok kâr getirisi olan animasyon şirketi Studio Ghibli’dir. Studio Ghibli animasyonları Japonya sinemalarında vizyona girdiği anda gişe rekorları kırmaktadır. Bu filmlerin her biri uluslararası düzeyde büyük bir saygı görmüşlerdir. Spirited Away (Ruhların Kaçışı, 2001) en iyi animasyon dalında ödüle layık görülmüş tek yabancı filmidir. Ayrıca aynı film hem Oscar hem de sayısız ayrıcalıklı ödüller kazanmıştır. Tüm zamanların en çok kazanan yabancı filmleri içinde ilk 10 filmde en az 3 tane Studio Ghibli yapımı film yer almaktadır (Odell, Le Blanc, 2011, ss. 12-13).

Erwin Panofsky’nin geliştirdiği, eser inceleme yöntemi nesne temelli bir yaklaşımın parçasıdır. Ayrıca bu yöntem yapı temelli yaklaşımın da bir parçası olduğunu, resim gibi sanat nesnelere barındıran içeriklerin resim dışındaki sanat türleriyle ilişkilendirilebileceğini söyleyebiliriz. Panofsky’nin yöntemi üç aşamadan oluşmaktadır bunlar;

- Ön- İkonografik İnceleme
- İkonografik Tanımlama
- İkonolojik Yorum

Bu üç aşamanın her biri tümevarımsal; yani parçadan bütüne olarak başlayıp tümdengelim; bütünden parçaya olarak devam etmektedirler (Erişti, 2021, ss.89).

Animasyon, birbirine bağlantılı olan tekil görüntülerin peşi sıra bir hareketi tamamlayacak şekilde bir görüntü oluşturmasıdır. Story board ya da çizgi romanın hareket eden bir sahneye dönüştürülmüş halidir. Animasyon için ses büyük bir önem taşırsa da temelde en büyük amacı bir anlatıyı görsel olarak sunmaktır (Şenler, 2005).



### **1.1. Araştırmanın Konusu ve Problemi**

“Studyo Ghibli Animasyonları Afişlerinin Panofsky Yöntemine Göre İncelenmesi” başlıklı tez çalışmasında 10 adet Studyo Ghibli animasyonunun, resmi afişlerinin Erwin Panofsky yöntemlerine göre incelenmesi konu olarak benimsenmiştir. Çalışmada öncelikle Erwin Panowsky, Ön İkonografi, İkonografi ve İkonoloji kavramları ele alınacaktır. Çalışmanın ikinci bölümünde, animasyon kavramı ile ilgili açıklamalar yapılacak ve alt başlıklar olarak animasyonun tarihçesi ve önemli animasyon stüdyoları ele alınacaktır. Üçüncü bölümdeyse çalışmanın içeriği olan 10 adet Studyo Ghibli filminin afişlerinin Erwin Panofsky yöntemleri açısından biçim-içerik yöntemiyle incelemeleri yapılacaktır.

Bu araştırmada Studyo Ghibli animasyonlarından seçilmiş 10 adet film afişinin Panofsky yöntemine göre incelemek, biçim - içerik analizini yapmak böylece günümüzde büyük bir popülerliği bulunan Studyo Ghibli animasyon afişleri için özgün bir kuramsal kaynak oluşturabilmek problem olarak benimsenmiştir.

### **1.2. Araştırmanın Amacı**

Araştırmanın temel amacı günümüzde popüler olan Studyo Ghibli Animasyonları afişlerinin, Erwin Panofsky'nin geliştirmiş olduğu üç aşamalı (Ön İkonografik-İkonografik-İkonolojik) yöntem ile incelenmesidir. Araştırmanın konusu olarak seçilen afişler, stüdyonun dünya çapında bilinen ve ses getiren tasarımlarıdır.

### **1.3. Araştırmanın Alt Amaçları**

Oldukça geniş bir kapsamı olan birçok farklı uzmanlık alanına ayrılan Grafik Tasarım görsel bir tasarım disiplindir. Bu bağlamda, araştırmada incelenen afişlerin, Panofsky yöntemi aracılığıyla tasarım açısından yetkinliğinin ortaya konulması alt amaç olarak benimsenmiştir.

Panofsky'nin geliştirdiği yöntemde öncelikle olduğu bir sanat eserini incelerken en basit haliyle herkesin tanımlayabileceği figür davranışları, renkler, mekânlar ve derinlik gibi ilk olarak gözümüzün gördüğü parçaları yorumlarız. İncelemenin bu aşamasında eserle ilgili önceden bir bilgi sahibi olmaya gerek yoktur. Bu yorum Ön İkonografik incelemedir. Sanat eserinde kullanılan çizgi ve renklerin neyi temsil ettiğini, eserin

bütününe bakıldığında ne tür bir duygu çağrıştırdığını, konu ile sanat eseri arasında bir bağlantı olup olmadığını gözlemlediğimiz inceleme ise İkonografik incelemedir. Bu inceleme biçiminde sanat eseri hakkında bilgi sahibi olmak gerekmektedir. Son olarak, eserin oluşturulduğu kültür, etkilendiği ideoloji ve o yıllarda meydana gelen toplumsal olaylar incelenmektedir. Bu inceleme İkonolojik incelemedir. Toplamda üç ana başlık altında incelenen afişler bir sanat eserinin en ince ayrıntısına kadar yorumlanmasıyla tasarımcılar için özgün bir çalışma ortaya çıkması alt amaç olarak benimsenmiştir.

#### **1.4. Araştırmanın Kapsamı**

Bu araştırma Studio Ghibli tarafından yapılan; Ruhların Kaçışı, Komşum Totoro, Yürüyen Şato, Rüzgar Yükseliyor, Küçük Cadı Kiki, Küçük Deniz Kızı Ponyo, Rüzgarlı Vadi, Prenses Mononoke, Ateşböceklerinin Mezarı ve Prenses Kaguya Masalı adlı 10 adet animasyonun afişini kapsamaktadır.

#### **1.5. Araştırmanın Yöntemi**

Araştırmada yöntem olarak literatür taraması, biçim - içerik analizi, Panofsky yöntemi modelleri kullanılmıştır.

#### **1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları**

Araştırmada incelenen afişler Studio Ghibli animasyonlarından en popüler ve en bilinen 10 adet animasyon afiş ile sınırlandırılmıştır. Tez çalışması seçilen afişlerin, biçim -içerik açısından Panofsky yöntemine göre incelenmesiyle sınırlı tutulmuştur. Araştırmada yararlanılan veri toplama araçları kitap, makale ve dergi ile sınırlıdır.

#### **1.7. Araştırmanın Önemi**

Kuşağının en etkili sanat tarihçilerinden olan Erwin Panofsky'nin geliştirmiş olduğu yöntem, araştırmada Studio Ghibli animasyonlarının afişleri üzerinden ele alınmış, bu bağlamda 10 adet Studio Ghibli animasyon afişlerinin tasarım açısından biçim - içerik analizi yapılarak incelenmiştir. Yapılan bu incelemelerde tasarım ilkelerine ve Panofsky yöntemine bağlı çıkarımlara yer verilmiştir. Grafik Tasarım ile bağlantısı bulunan animasyon, sadece eğlence aracı değil aynı zamanda yol gösterici ve kültür aktarıcı bir unsurdur. Araştırma alanı eserin biçimi, konusu, hikâyesi, üslubu, kullanılan tasarım

unsurları, yapıldığı dönemin özellikleri gibi başlıkları kapsayan Panofsky Yöntemi, temelde sanat eseri incelemek için geliştirilmiş olsa da görsel tasarım içeriklileri için de kullanılabilen özgün bir metottur.

Bu araştırma, sanat eserini veya görsel tasarımı üç ana başlık üzerinden inceleyen Panofsky Yönteminin, Studio Ghibli animasyon afişlerine uyarlanmasıyla biçim, içerik ve hikâyeleme açısından çeşitli yorumlar ortaya koyar. Çalışma bu yönüyle, tasarım alanındaki görsel inceleme içerikli araştırmalara özgün bir örnek oluşturması açısından önemlidir.

## **2. ERWIN PANOFSKY, İKONOĞRAFI VE İKONOLOJİ**

Erwin Panofsky, 1892 yılında Almanya'nın Hannover kentinde dünyaya gelmiştir. Almanya'nın çeşitli yerlerinde okuduğu okulların ardından 1921 yılında Hamburg Üniversitesi'nde sanat tarihi derslerine girmeye başlamıştır. 1926- 1933 yılları arasında yine Hamburg Üniversitesi'nde profesör olarak görevini yapmıştır. 1931- 1933 yılları arasında New York Üniversitesi'nde misafir profesör olarak çalışan Panofsky, 1934 yılında temelli olarak Amerika Birleşik Devletleri'ne yerleşmiştir. 1935 yılında Princeton Üniversitesi'nde çalışmaya başlamış ve kalan yıllarını bu üniversitede geçirmiştir. Panofsky, çalışmalarında sanat yapıtının oluşturulmasındaki eşsiz yönleri bulup ortaya çıkarmaya çalışmış, sanatı insanlık devrinin eylemlerinin bütünüyle ele alarak dış görüntünün dışında sanatın anlamıyla da ilgilenmiştir (Panofsky, 2012).

Türk Dil Kurumu ikonografiyi “ikonların açıklanması ve tanıtılması” şeklinde tanımlarken, Panofsky ise sanat eserlerinin biçimleri karşısında mana veya tema ile ilgilenen sanat tarihinin bir dalı olarak ifade etmiştir (Kum, 2022).

Erwin Panofsky'nin ortaya koyduğu yöntem, nesne temelli bir yaklaşımın parçasıdır. Ayrıca yapı temelli yaklaşımın da bir parçası olduğu, resim gibi sanat nesnelерinin barındırdığı içeriklerin resim dışındaki şeylerle açıklanabilir. Panofsky'nin yöntemi üç aşamadan oluşmaktadır bunlar;

- Ön- İkonografik İnceleme

- İkonografik Tanımlama

- İkonolojik Yorum

Bu üç aşamanın her biri tümevarımsal; yani parçadan bütüne olarak başlayıp tündengelim; bütünden parçaya olarak devam etmektedir (Erişti, 2021, ss. 89).

### **Ön –İkonografik İnceleme (Birincil veya Doğal Anlam)**

Bir sanat eserini yorumlarken en basit haliyle, günlük yaşamdan yola çıkarak renkleri, şekilleri, çizgileri, hareketleri, mekânı, doku vb. olguları isimlendirip, aralarındaki ilişkiyi belirli eylemler olarak tanımlamakta ve bu şekillere ait özelliklerin ruhi anlamdaki ifadelerini ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Birincil anlam ya da Doğal Anlam şeklinde de anlamlandırılmıştır (Erişti, 2021, ss. 89).

Doğal anlam, ifadesel ve olgusal olarak iki alt kategoriye ayrılmaktadır. Bu yöntem, renkler, çizgiler ve çeşitli düzenlemeler aracılığıyla saf şekillerin belirlenmesi için kullanılır. Bu aşamada aynı şekilde bitkiler, insanlar, hayvanlar ve araçlar gibi şeylerin doğal simgeleri de tespit edilir. Eserde hareket veya duruşun yanı sıra huzurlu veya huzursuz bir ortam anlaşılabilir. Sanatsal motif dünyası, birincil veya doğal anlamların saf bir şekilde ifade edildiği dünyaya atıfta bulunabilir. Bu eserlerin ortaya çıkarılması, o eserin ön-ikonolojik yani doğal anlamının betimidir (Kum, 2022).

### **İkonografik Tanımlama (İkincil veya Uzlaşım Anlam)**

Eserlerin anlamı ve figürlerin gerçek hikâyeleri veya anlamları, sanatsal motiflerin kompozisyonlarının ana duygu ve kavramlarla birleştirilmesiyle ortaya çıkar. Bu süreçte, eserdeki sanatsal motiflerin bir araya gelmesine “imgeler” denir ve imgeler, uzlaşım anlamı taşır. Eski sanat kuramcıları, bu imgelerin bileşimine “invezione” yani buluş olarak adlandırmaktadır. Bu bileşimlerin hikâye ve simgesel bağlantılarıyla birlikte değerlendirilmesine ise “ikonografi” denir. Hayal gücü, hikâyelerin ve simgesel bağlantıların tespit edildiği ikonografinin temelini oluşturur (Kum, 2022).

İlk aşamada yapılan biçimsel analiz, yalnızca yüzeyde kalmayıp, eserin içine doğru sızan ve biriken enerjinin dışa doğru aktığı ikinci aşamaya geçişin başlangıcıdır. Bu aşamada, günlük yaşamımızdaki nesnelere ve deneyimlerin sınırlarını biraz aşarak, eserde anlatılan hikâyenin nerede ve nasıl gerçekleştiğini, tasvir edilen kişi veya nesnelere tarihsel süreçte nasıl anlamlar taşıdığını araştırmak önemlidir (Turan,2021).

### **İkonolojik Yorum (İçsel Anlam veya İçerik)**

Bu anlam milletin, sınıfın, dönemin, felsefi ya da dinsel düşüncenin ana unsurlarını tümüyle açığa vuran temel ilkeleri saptanarak anlaşılır. Bu ilkeler hem kompozisyon yöntemleri hem de ikonografik anlamla açığa çıkarılmaktadır. İçsel anlamın yorumlanması belli bir ülkeye ya da belirli bir döneme ait bir sanatçının kendine ait özgü tekniklerini ve yöntemlerini açığa çıkarabilmektedir. Örneğin, Michelangelo'nun heykellerinde taşı tercih etmesi ve çizimlerinde kendine özgü taramalar yapması, onun üslubunun diğer özgül niteliklerinin hepsinde ayırt edilebilen aynı temel yaklaşımın göstergesidir. Dolayısıyla, saf biçimleri, motifleri, imgeleri, hikâyeleri ve alegorileri temel ilkelerin tezahürleri olarak algıladığımızda, bu unsurları Cassirer'in "sembolik değerler" olarak adlandırdığı değerler olarak yorumlamaktayız. Örneğin, Leonardo da

Vinci'nin ünlü freskosunda bir yemek masasının etrafında toplanmış on üç adamı gösterdiğini ve bu adamların son akşam yemeğini temsil ettiklerini söylemekle kendimizi sınırladığımızda, kendi başına sanat eseriyle ilgilenir ve onun kompozisyon ve ikonografik özelliklerini başka bir şeyin daha belirgin kanıtı olarak yorumlarız. Bu sembolik değerlerin keşfedilip yorumlanması, kelimenin derin anlamıyla ikonografi adını verebileceğimiz alanın amacını oluşturur (Panofsky, 2012, ss. 29-30).

<b>YORUMUN KONUSU</b>	<b>YORUMSAL DAVRANIŞ</b>	<b>YORUM İÇİN GEREKLİ DONANIM</b>	<b>YORUMU DÜZELTİCİ İLKELER (GELENEK TARİHİ)</b>
Birincil ya da Doğal Anlam: Olgusal Anlatımsal Sanatsal motifler dünyasını oluşturur.	Ön-İkonografik Betim (ve yarı-biçimsel çözümleme)	<b>Pratik Deneyim</b> (nesnelere ve olaylarla yakınlık)	<b>Biçem Tarihi</b> (değişik tarihsel koşullar içinde, nesnelere ve olayların değişik biçimler aracılığıyla anlatımı)
İkincil ya da Uzlaşım Anlam: İmgeler, öyküler, allegoriler dünyasını oluşturur.	İkonografik Çözümleme	<b>Yazınsal Kaynakların Bilinmesi</b> (özgül tema ve kavramlarla yakınlık)	<b>Tipler Tarihi</b> (değişik tarihsel koşullar içinde, özgül tema ve kavramların, nesnelere ve olaylarla aracılığıyla anlatılış tarzının incelenmesi)
İçsel Anlam ya da İçerik: "Simgeler" değerleri dünyasını oluşturur.	İkonolojik Yorum	<b>Kişisel Psikoloji ve Dünya Görüşü Tarafından Koşullandırılmış Bişimci Sezgi</b> (insan ruhunun temel eğilimleriyle yakınlık)	<b>Kültürel Belirtiler ya da Simgeler Tarihi</b> (değişik tarihsel koşullar içinde, insan ruhunun temel eğilimlerinin özgül tema ve kavramlarla aracılığıyla anlatılış tarzının incelenmesi)

(Tablo 1. Panofsky'nin (1995, ss. 48) İkonografi ve İkonoloji Yöntemi)

Kaynak: (Erişti, 2021 ss.100)

### 3. GRAFİK TASARIM

Geçmişten günümüze, insanlar kendini ifade etme eylemlerinin gerçekleştiği bir döngü içinde yaşamaktadırlar. Grafik tasarım, hayatımızın her alanında görsel iletişim aracı olarak varlığını sürdürmektedir. Yemekten barınmaya, yürüdüğümüz yollardan yaptığımız alışverişlere kadar günlük hayatımızın her alanında grafik tasarımdan örnekler hayatımızın tam ortasındadır (Dursun, 2023).

Görsel bir iletişim sanatı olan Grafik Tasarımın birincil işlevi bir mesajı iletmek, bir hizmet ya da ürünü kişilere tanıtmaktır. Terim olarak ilk kez 20. yüzyılın ilk yarısında metal kalıplara oyularak çizilmiş ve yazılmış sonrasında çoğaltmak amacıyla baskılarda görsel malzemeler amacıyla kullanılmıştır. Teknolojinin gelişmesi sadece basılı değil hareketli görseller ve bilgisayar aracılığıyla yapılan görsellerde grafik tasarım literatürüne girmiş ve anlamını zenginleştirmiştir. Günümüzdeki grafik tasarımcılar, baskı ustalarının, zanaatçıların ve kaligrafiyle uğraşan sanatçıların izlerinden gitmektedirler (Becer, 2015, ss.33).

Günlük hayatta sürekli karşılaştığımız grafik tasarım, bilgilendirici, yönlendirici ve farkındalık oluşturucu birçok görsel unsuru içerir. Bu bağlamda, görsel iletişim ve tasarım tarihinde önemli bir rol oynamıştır. Grafik tasarımın temel amacı mesajı iletmek olsa da aslında etki alanı çok daha geniştir. Yaşamımızda önemli yeri olan grafik tasarım, somut ve soyut biçimler, işaretler, fotoğraflar, süslemeler, simgeler ve birçok konuda bilgi edinmemize rehberlik eden görsel bir iletişim aracıdır. Ayrıca grafik tasarım, toplumsal kurallar ve konular hakkında farkındalık oluşturmak için geniş kitlelere ulaşmada önemli bir araç olarak da kullanılır (Dursun, 2023).

Grafik tasarım, problem çözmeye odaklanan bir eylemdir ve izleyiciyi etkilemeyi amaçlar. Bu eylem, güçlü bir iletişim içerir. Tasarım sürecinin temelleri, toplumsal birikimler, kültürel altyapı ve tasarım felsefesi gibi soyut kavramlarla oluşturulur. Tasarımın bir parçası olan estetik kaygı da göz önünde bulundurulmalıdır. Tasarımın etkili ve estetik bir iletişim formuna dönüşmesi için, tasarım elemanları belirlenen genel geçer ölçütlere uygun bir şekilde tasarım ilkeleriyle birleştirilmelidir (Çaydere, 2016).

### 3.1. Afiş

Afiş, grafik tasarımın önemli elemanlarından biri olarak, kullanıldığı tüm zamanlarda büyük bir etkiye sahiptir. Orijinal hali “Affiche” olan ve dilimize Fransızcadan geçen sözcük, bir iletiyi aktarmayı hedefleyen ve kamusal alanda bulunan tasarım unsurudur. Ticari, toplumsal veya siyasal reklam olması hedeflenerek üretilen afişler, günümüzde bazen sadece izlenecek bir tasarım ürünü olarak sergilenabilmektedir. Afişlerin hangi amaca hizmet için yapılmış olduklarının belirli olmamasıyla birlikte istenilen ebatlarının da değişimi söz konusu olabilir. İşlenecek konuya bağlı olarak boyut değişiklikleri olabilir, bu değişiklikler tasarımın konumuna göre hazırlanmaktadır (Artan ve Uçar, 2018).

Mekânların iç kısımları için hazırlanan afişler küçük ebatlarda üretilip daha çok salonlarda ve ara yollarda kullanılmaktadır ve uzun süreyle bakılacak şekilde tasarlanırlar. Dış mekânlarda kullanılmak için hazırlanan afişler ise daha büyük ebatlarda olup ilan tahtalarına ve duvarlara asılmak için üretilmektedir ve bu afişlere bakma süresi daha kısadır. Afişlere bakılma süresi, tasarımı yapan tasarımcılar için dikkat edilmesi gereken bir unsurdur. Afişler üç başlıkta incelenir:

**-Reklam Afişleri:** Bir hizmeti açıklayan ya da bir ürünü tanımlayan afişlerdir ve şu sektörlerde kullanımı yaygındır; Moda, Kurumsal Reklamcılık, Gıda, Turizm, Basım-Yayın ve Endüstri. (Şekil 1)

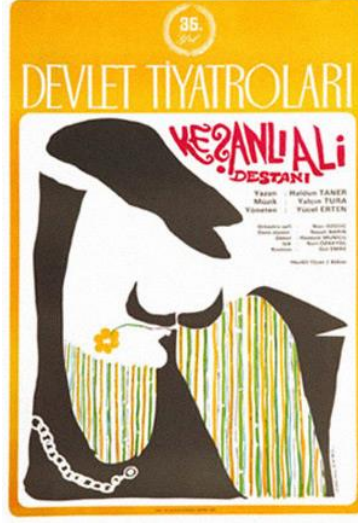


(Şekil 1. Türkiye’de İlk Reklam Afiş Örneği)

Kaynak: (<https://www.webtekno.com/unlu-markalarin-ulkemizdeki-ilk-reklam-afisleri-1781.html#image2>)



**-Kültürel Afişler:** Sergiler, Spor alanları, Seminerler, Sempozyumlar, Konserler ve Tiyatrolar gibi daha çok kültürel alanda sergilenirler. (Şekil 2)



(Şekil 2. Mengü Ertel'in Devlet Tiyatrosu için Tasarladığı “Keşanlı Ali Destanı” Afişi)

Kaynak: (<https://www.istanbulsanatevi.com/wp-content/uploads/2018/05/mengu-ertel-afis-nedir.jpg>)

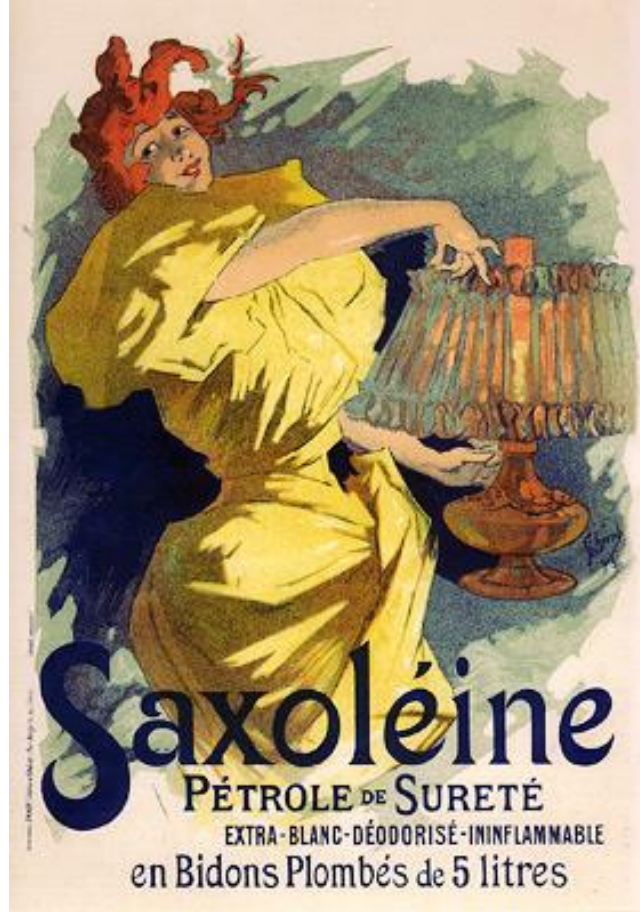
**-Sosyal Afişler:** Siyasi partilerin tanıtımları, Ulaşım, Sağlık ve Çevreyi koruma amaçlı eğitici içerikler için kullanımı yaygındır (Becer, 2015, ss. 201-202). (Şekil 3)



(Şekil 3. Tema Vakfı “Dönüşüm Muhteşem Olacak” adlı Sosyal Sorumluluk Afişi)

Kaynak: (<https://www.tema.org.tr/basin-odasi/bizden-haberler/bir-kedi-gorduk-sanki>)

Afiş tasarımlarının, bir mesajı iletmek, İmge Bütünlüğü, Sözel Hiyerarşi ve Fark Edilebilirlik olmak üzere dört tane değerlendirme ölçütü vardır. İlk afişler dekoratif amaçla yapılmış olup süsleme içeren duyurular şeklindeydi. (Şekil 4) Bu durum zamanla bir mesajı iletme biçimine dönüşmüştür. Sonuç olarak kelimelerin sayısı azalmış, daha çok görsele yer verilmiştir (Becer, 2015, ss. 203).



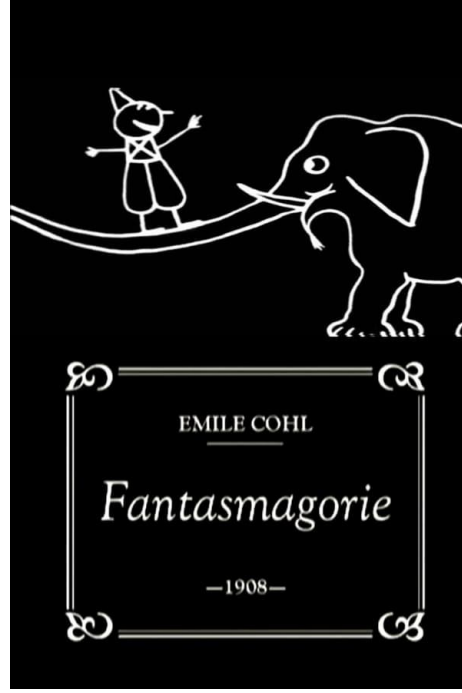
(Şekil 4. Jules Chéret“Saksonya, Petrol de sureté” İsimli Afişi)

Kaynak: ([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/08/Cheret%2C\\_Jules\\_-\\_Les\\_Saxoleine.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/08/Cheret%2C_Jules_-_Les_Saxoleine.jpg))

#### 4. ANİMASYON

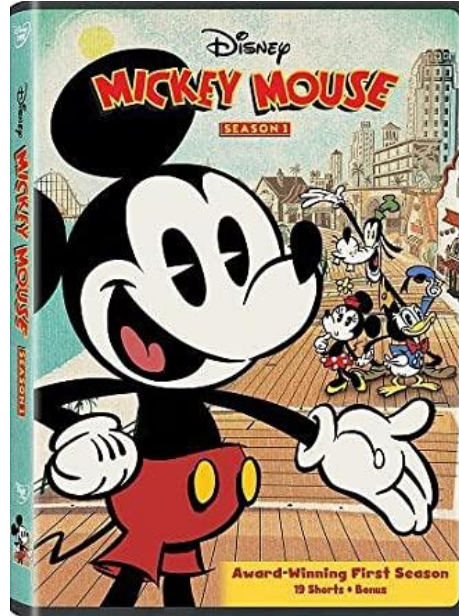
Animasyon (canlandırma) kavramı; Latince animatus ve animare sözcüklerinden meydana gelmektedir. Animatus'un anlamı ruh nefes, animare'in anlamı ise bir şeye hayat vermek, canlandırmaktır. İngilizce "animation" sözcüğü Türkçedeki karşılığıdır. Canlandırma kavramı sinemada; tek tek resimleri ya da, hareket etmeyen objeleri gösterim anında hareket duygusu vererek filme aktarma işi olarak tanımlanmaktadır. Canlandırma, normalde hareket etmeyen cisimleri hareket eder biçimde düzenlenip kaydedilmesi yoluyla elde edilmektedir. Norman McLaren canlandırma için "Hareket eden resimlerin değil, resimlenen hareketin sanatıdır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden canlandırma, kareler arasında yer alan görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır." demektedir. Animasyon 20.yy boyunca reklamcılık, eğlence, sanat gibi pek çok alanda karşımıza çıkmıştır. 21. yy'da ise daha çok internet ve çoklu ortamlarda sıkça tercih edilen bir materyal olmuştur. Son yıllardaysa animasyon, sadece çocukların değil yetişkinlerin de ilgi duyduğu bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır (Türkmenoğlu, 2015).

Animasyonlar ilk üretildiği tarihten günümüze dek izleyicisi için pek çok yönden ilgi çekici bulunmuştur. 19. yy başlarında çizim tekniği, storyboard yardımıyla kamera çekimi yapılarak hazırlanan ilk animasyon 1908'de Fransız Emile Cohl tarafından oluşturulmuştur. "Fantasmagorie" isimli animasyon literatürde ilk animasyon filmi olarak yer almaktadır (Şekil 5). Bundan sonra animasyondaki gelişmeler de hız kazanmıştır. Animasyon filmlerindeki en önemli yükselişlerden biri ise 1923 tarihinde Walt Disney ve kardeşi Roy'un birlikte kurdukları Disney Stüdyosudur. Disney Stüdyosu 1928'de yarattığı "Mickey Mouse" (Şekil 6) isimli animasyon karakteri ile büyük bir başarı elde etmiştir (Alabay, 2021).



(Şekil 5. Emile Cohl – Fantasmagorie)

Kaynak: (<https://www.themoviedb.org/movie/85221-fantasmagorie>)

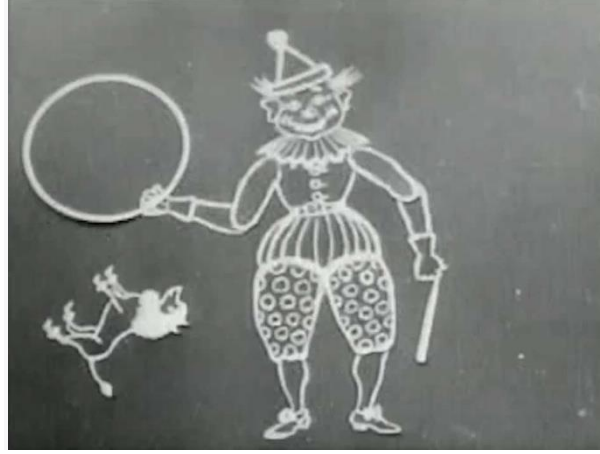


(Şekil 6. Disney- Mickey Mouse 1. Sezon Dvd)

Kaynak: (<https://www.amazon.com/Disney-Mickey-Mouse-Season-1/dp/B00MY498QW>)

#### 4.1. Tarihçesi

Animasyon filmlerinin varlığı 1800'lerin sonuna dayanmaktadır. Bu dönemde yapılan animasyonlarda Stop-motion/duraklı çekim tekniği kullanılmaktadır. Çekim sırasında kamera durdurulur, filmi çekilen obje eklenip ya da pozisyonu değiştirilerek çekime devam edilir. 1907 yılında J. Stuart Blackstone, stop-motion tekniğini kullanarak "Humorous Phases of Funny Faces" isimli animasyon filmini çekmiştir (Şekil 7). 1914 yılı animasyon film tarihi için dönüm noktasıdır. Earl Hurd bu yıllarda animasyon için selüloz tekniğini kullanmaya başlamıştır. Bu teknikte kareler tek tek çizilip çizgi testinden geçirilir ve ara karakterler ile temize çekilir (Şenler, 2005).



(Şekil 7. J. Stuart Blackton –Humorous Phases of Funny Faces)

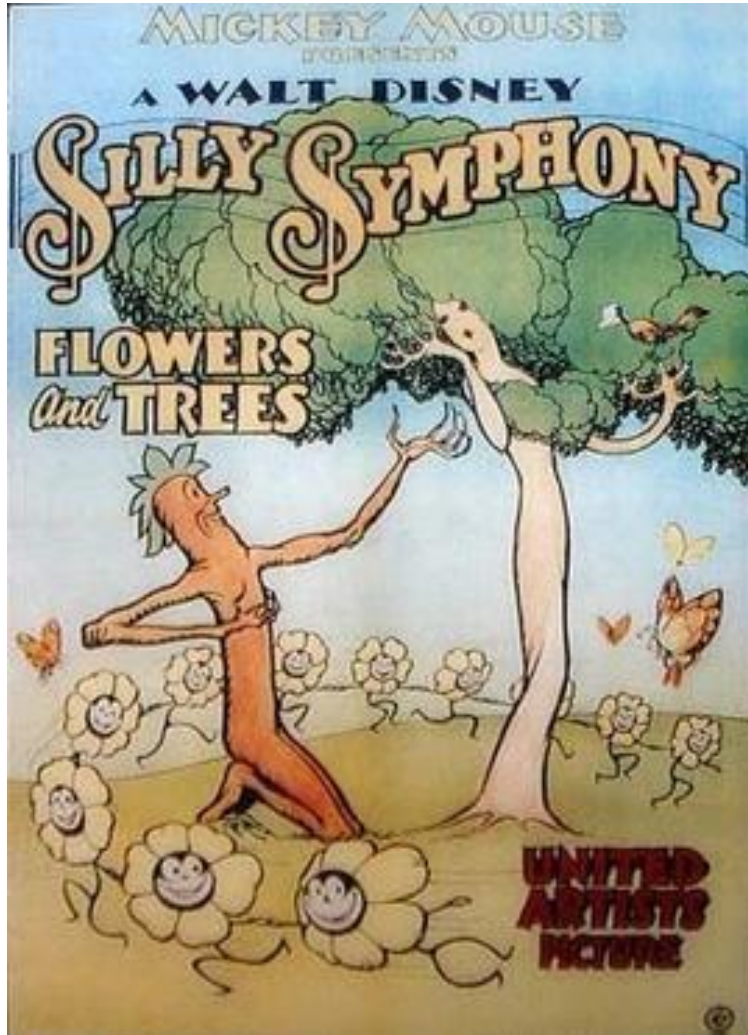
Kaynak: ([https://en.wikipedia.org/wiki/File:Humorous\\_Phases\\_of\\_Funny\\_Faces\\_screenshot.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Humorous_Phases_of_Funny_Faces_screenshot.jpg))

Animasyon filmlerinin dört evresi vardır;

1. Göz aldatmacası ve büyücülük dönemi,
2. 1920 yılında çizgi filmlerin film sektöründe eğlenceye dönüşmesi,
- 3.1930 ve 1940 yıllarında animasyon filmlerinin uzun metraj eğlence filmine dönüşmesine yol açan teknik gelişim dönemi,
4. Animasyon filmlerinin reklamlardan, sinemaya hatta eğitim filmlerine kadar her alanda büyük oranda yaygınlaşması dönemi.



Çizgi filmler 1928 - 1938 yılları arasında büyük bir gelişim göstermiştir. 1928 yapımı olan “Mickey Mouse”, “Donald Duck”, “Silly Symponies” ve “Streamboat Willie” isimli yapımlar masal kahramanlarının yerini almışlardır. “Flowers and Trees” renkli ve kısa metraj dalında Oscar ödülü kazanan ilk animasyon filmidir (Şekil 8). 1940-1950 yılları arasında Fransa’da Paul Grimoult animasyonun ustası olarak anılmaktadır. En önemli eserleri “Le Marchand de Notes” ve “La Flute Magique”dir (Şekil 9). Daha sonraki yıllarda animasyon karakterleriyle gerçek karakterler bir arada kullanılmaya başlanmıştır (Şenler, 2005).



(Şekil 8. “Flowers and Trees” Tiyatro Yayın Afişi)

Kaynak: ([https://en.wikipedia.org/wiki/File:Silly\\_symphony.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Silly_symphony.jpg))

1972 yılında animasyon filmleri günümüzdeki teknoloji ile ilk adımını Ed Catmull ile bilgisayarda 3 boyutlu modelleme yaparak atmıştır. Catmull 1976 yılında “Future World” adlı bilimkurgu filminde bilgisayar ile üretilen üç boyutlu animasyon görüntülerini kullanmıştır (Şekil 10). Ed Catmull sayesinde animasyon filmlerindeki görsel efektler bilgisayar ortamına taşınmıştır (Göktepe, 2015).

Böylece animasyon tarihi için günümüz teknolojisinin temelleri bu şekilde atılmıştır.



(Şekil 9. Paul Grimoult -La Flute Magique)

Kaynak: (<https://watch.eventive.org/animation-first-2021/play/5fd7e7b4740f4600452f296b/5fc96ebb6b78c1004c09b83d>)



(Şekil 10. Ed Catmull – Future world)

Kaynak: ([https://historyofinformation.com/images/Screen\\_Shot\\_2019-07-11\\_at\\_3.53.47\\_PM.png](https://historyofinformation.com/images/Screen_Shot_2019-07-11_at_3.53.47_PM.png))

## 4.2. Anime

Anime terimi, Japonya'da üretilen tüm animasyon çalışmalarını kapsar. Animenin uluslararası alanda elde ettiği başarı, ani bir çıkış değildir. Anime uzun bir sürecin sonucunda bugünkü etkin haline ulaşmıştır. Genel anlamda, anime Japonya'da üretilen animasyonlar olarak bilinir ve Japonya'da "anime" kelimesi "animasyon" terimini ifade eder. Poitras'a (2005: s.7) göre, anime zaman zaman tek başına bir "tür" olarak görülmektedir. Aslında anime, romantizmden, bilim kurguya, komediden, kahramanlık destanlarına kadar sinema ve edebiyatta karşımıza çıkan türlerin tamamını kapsayan bir sanat dalıdır. Anime, çeşitlilik gösteren konuları ve farklı hikâye anlatım teknikleriyle geniş bir yelpazede izleyicilere hitap etmektedir (Taş Alicenap, 2014).

1930'lu yıllarda animasyon Japonya'da küçük çapta yapılmaktaydı. Bu durumu değiştiren kişi Osamu Tezuka olmuş ve animasyon macerasını günümüzde milyon dolarlık bir endüstri haline getirmiştir. Japon animasyonlarında tanıdığımız yuvarlak ve büyük gözlerle, gelişi güzel çizilmiş tarzlarını Tezuka oluşturmuştur. Osamu Tezuka iş hayatına grafik sanatçısı olarak başlamıştır fakat hırslı yapısı onu animasyon dünyasına yönlendirmiştir. Animasyon sanatçısı olarak çalıştığı ilk iş, sihirli güçlere sahip olan bir maymunun hikâyesini anlatan Saiyu-ki (1960) isimli animasyondur (Şekil 11).



(Şekil 11. Osamu Tezuka – Saiyu-ki)

Kaynak: (<https://cdn.myanimelist.net/images/anime/1741/100518.jpg>)





Anime kültürünün geldiği son durak ise Hayao Miyazaki'nin filmleridir. Bu animasyonlar, izleyicileri televizyon ekranlarından uzaklaştırıp sinema salonlarına çeken bir etkiye sahiptir. Miyazaki, başarılı bir manga ve anime sanatçısı olarak, filmlerindeki konular, karakterler ve kültürel öğelerin zenginliği sayesinde dünya çapında tanınmıştır. 2001 yapımı "Ruhların Kaçışı" (Spirited Away) adlı filmiyle aldığı Oscar ödülüyle bu başarıyı taçlandırmıştır (Şekil 14). Miyazaki'nin filmleri, Türkiye de dahil olmak üzere dünya genelinde sinema salonlarında gösterilmiş ve geniş bir izleyici kitlesine ulaşmıştır (Taş Alicenap, 2014).

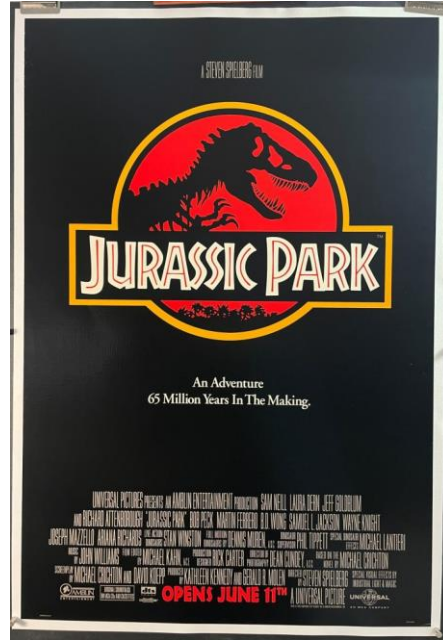


(Şekil 14. Ruhların Kaçışı Film Sahnesi)

Kaynak: (<https://egoistokur.com/wp-content/uploads/2016/03/ezgi-karaata-egoistokur-hayao-miyazaki-alfa-yay%C4%B1nlari-4.jpg>)

### 4.3. Dijital Animasyon

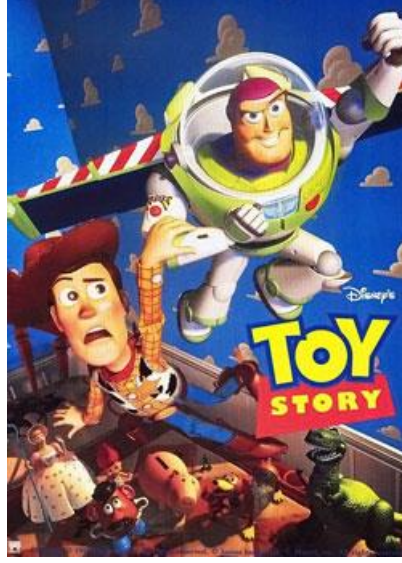
Dijital animasyon, günümüzün en önemli animasyon yöntemlerinden biri olup, cel (en geleneksel animasyon yöntemi) animasyonun bir uzantısıdır. Bilgisayarla animasyon yapma süreci, temel olarak animasyon sinemasıyla aynı prensip üzerine kuruludur. Animatör, öncelikle istenen modelin bir taslağını oluşturur. Bu taslak genellikle bilgisayar ekranında tel iskeleti andıran poligon ağlarından oluşan üç boyutlu bir obje şeklindedir. Stephen Spielberg'in yönettiği "Jurassic Park" ve "Death Becomes Her" filmleri, bu sistemin ilk örneklerindedir (Şekil 15).



(Şekil 15. Jurassic Park Film Afışı)

Kaynak: (<https://originalvintagemovieposters.com/jurassic-park-original-classic-rolled-spielberg-advanced-red-teaser-logo-style-movie-poster-2/>)

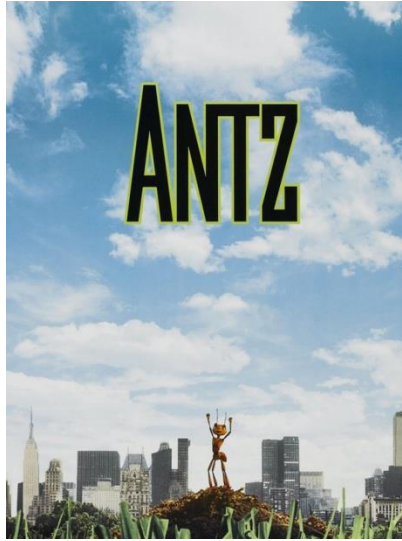
1980'lerin ortasından itibaren Walt Disney'in de katkılarıyla dijital animasyon endüstrisine adım atan Pixar, devrim niteliğinde çalışmalara adını yazdırmıştır. "Oyuncak Hikayesi" (1995), "Oyuncak Hikayesi 2" (1999), "Sevimli Canavarlar." (2001), "Kayıp Balık Nemo" (2003), "İnanılmaz Aile" (2004), Pixar'ın animasyon sinemasına öncülük eden, rekorlar kıran çalışmaları arasındadır (Şekil 16).



(Şekil 16. Oyuncak Hikayesi Film Afişi)

Kaynak: ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Oyuncak\\_Hik%C3%A2yesi#/media/Dosya:Oyuncak\\_hikaesi\\_film\\_afi%C5%9Fi.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Oyuncak_Hik%C3%A2yesi#/media/Dosya:Oyuncak_hikaesi_film_afi%C5%9Fi.jpg))

Pixar, Marionette, Ringmaster ve Render-Man gibi yazılımlarla ışıklandırma, modellere, canlandırmaya ve fotoğraf sentezine büyük gelişmeler getirerek animasyonun temel noktalarında ilerleme sağlamıştır. Bu yazılımlar, animasyon sanatçılarının her karede karakter hareketlerini tüm detaylarıyla kontrol etmelerini sağlayarak animasyona yeni bir soluk getirmiştir. Üç boyutlu bilgisayar animasyonunun en son örneklerinden biri, "Karınca Z" (1998) adlı filmdeki hikâyesidir (Şekil 17).

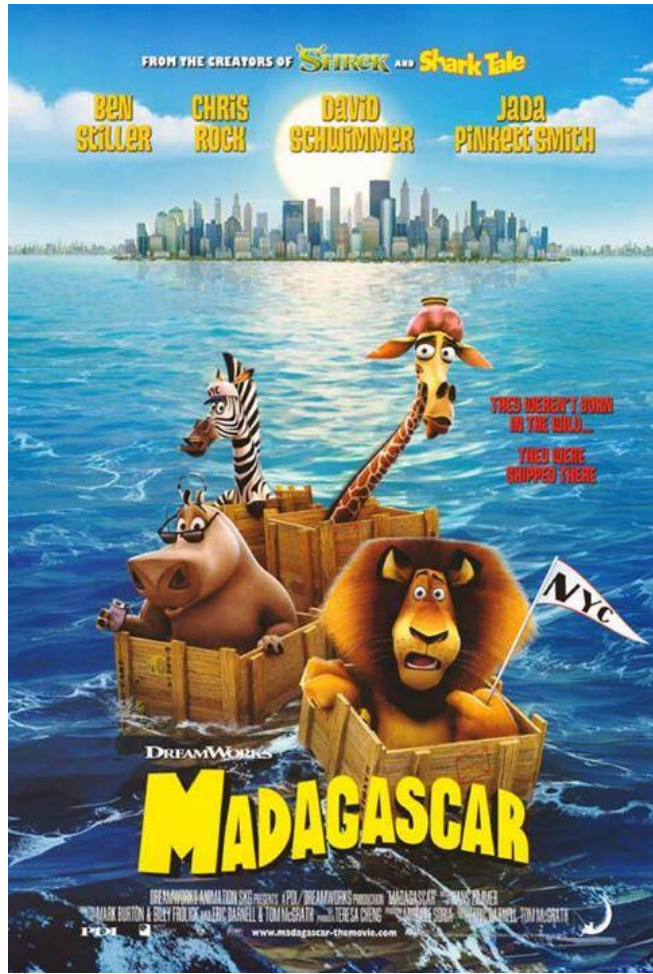


(Şekil 17. Karınca Z Film Afişi)

Kaynak: ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Kar%C4%B1nca\\_Z.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Kar%C4%B1nca_Z.jpg))



Karınca Z, Pacific Data Images ve Dreamworks ortaklığıyla ortaya çıkarılan, bilgisayar animasyonu ve görsel teknolojilerinin önemli bir örneğidir. Dreamworks stüdyolarının bu türdeki diğer etkili eserleri içerisinde "Tavuklar Firarda" (2000) ve "Shrek" (2001) bulunmaktadır. "Shrek 2" (2004) ve "Madagascar" (2005) (Şekil 18) gibi filmler de detaylara büyük önem verilerek üretilmiştir (Şenler, 2005).



(Şekil 18. Madagascar Film Afişi)

Kaynak: ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Madagascar\\_poster.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Madagascar_poster.jpg))

#### 4.4. Önemli Animasyon Stüdyoları

Dijital çağın en büyük sektörlerinden biri olan animasyonun, dünya çapındaki en önemli stüdyoları aşağıda sıralanmıştır.

##### 4.4.1. Pixar

Pixar stüdyoları, yaratıcılığın mükemmeliyet ile birleşiminin eşsiz bir örneğidir. Pixar stüdyoları, herkesin bildiği ve severek izlediği kült yapımları yapmayı başarmıştır. Sadece çocuklara değil büyüklere de hitap eden pek çok çalışma ortaya koymuştur. Oyuncak Hikâyesi serisinden Wall-e animasyon filmlerine kadar pek çok kült eser ortaya koymuştur. Günümüzde de yapımlarına büyük bir hızla devam etmektedir (Akar, 2022) (Şekil 19).

Pixar Animasyon şirketinden çıkan bazı önemli animasyonlar: Oyuncak Hikayesi, Oyuncak Hikayesi 2, Sevimli Canavarlar, İnanılmaz Aile, Kayıp Balık Nemo, Arabalar, Yukarı Bak (Şekil 20).



(Şekil 19. Pixar Animasyon Stüdyosu Logosu)

Kaynak: ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Pixar\\_logo.svg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Pixar_logo.svg))



(Şekil 20. Yukarı Bak Film Afışı)

Kaynak: ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Yukar%C4%B1\\_Bak.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Yukar%C4%B1_Bak.jpg))

#### 4.4.2. Walt Disney

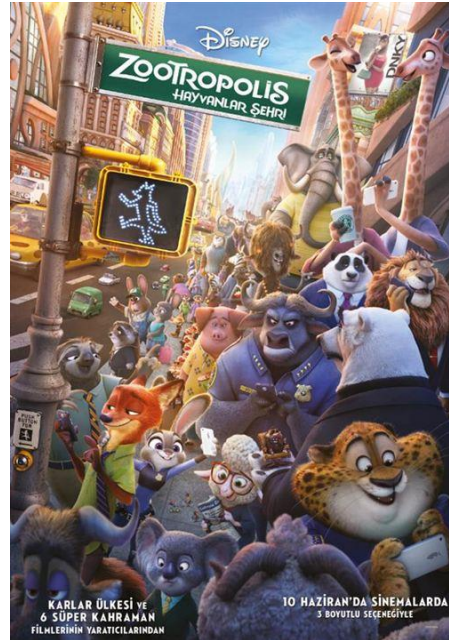
Walt Disney Animasyon Stüdyoları 1923 yılında aynı adı taşıyan Walt Disney ve Roy Disney kardeşler tarafından kurulmuştur. Başlangıçta kısa çizgi filmler üreten kardeşler, yıllar içinde Mickey Mouse ve Donald Duck gibi herkesin yakından tanıdığı o karakterleri üretmişlerdir. Stüdyonun yapmış olduğu Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmi Walt Disney'in yapmış olduğu en karlı animasyondur. Walt Disney stüdyosunun başarısının temeli klasik animasyonlar sayesinde (Akar, 2022) (Şekil 21).

Walt Disney Animasyon şirketinden çıkan bazı önemli animasyonlar: 6 Süper Kahraman, Aslan Kral, Coco, Karlar Ülkesi, Karlar Ülkesi 2, Moana, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Peter Pan, Pinokyo, Ratatuy, Zootropolis: Hayvanlar Şehri (Şekil 22).

# WALT DISNEY

(Şekil 21. Walt Disney Logosu)

Kaynak: ([https://en.wikipedia.org/wiki/File:Walt\\_Disney\\_wordmark.svg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Walt_Disney_wordmark.svg))



(Şekil 22. Zootropolis: Hayvanlar Şehri Film Afışı)

Kaynak: ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Zootropolis\\_film\\_posteri.jpeg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Zootropolis_film_posteri.jpeg))

#### 4.4.3. Studio Ghibli

Hayao Miyazaki, Isao Takahata ve Toshio Suzuki'nin birlikte 1985 yılında kurdukları Studio Ghibli, günümüzün en popüler animasyon stüdyoları arasında yer almaktadır. 1984 yılında henüz Studio Ghibli kurulmadan önce vizyona giren "Rüzgârlı Vadi" oldukça büyük bir başarı getirmiştir. Tüm zamanların en çok kazanan 15 anime filminden 8 tanesi Studio Ghibli'ye aittir (Akar, 2022) (Şekil 23).



(Şekil 23. Studio Ghibli Animasyon Stüdyo Logosu)

(<http://blog.ocad.ca/wordpress/visd2006-fw2020-01/2020/02/the-creation-of-the-studio-ghibli-logo/>)

Studio Ghibli Animasyon şirketinden çıkan bazı önemli animasyonlar: Rüzgârlı Vadi, Yürüyen Şato, Gökteki Kale, Komşum Totoro, Küçük Cadı Kiki, Kırmızı Kanatlar, Büyülü Dalgalar, Prenses Mononoke, Yerdeniz Öyküleri, Küçük Deniz Kızı Ponyo, Aşırıcalar, Rüzgar Yükseliyor, Prenses Kaguya Masalı (Şekil 24).



(Şekil 24. Kırmızı Kanatlar Film Afışı)

Kaynak: ([https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C4%B1rm%C4%B1z%C4%B1\\_Kanatlar#/media/Dosya:K%C4%B1rm%C4%B1z%C4%B1\\_Kanatlar\\_film\\_posteri.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C4%B1rm%C4%B1z%C4%B1_Kanatlar#/media/Dosya:K%C4%B1rm%C4%B1z%C4%B1_Kanatlar_film_posteri.jpg))



#### 4.4.4. Dreamworks

1994 yılında David Geffen, Jeffrey Katzenberg ve Steven Spielberg'in birlikte kurdukları Dreamworks, dünyadaki büyük animasyon film stüdyolarından biridir. Shrek ve Kung Fu Panda bu stüdyoda yapılan önemli işlerdendir (Akar, 2022) (Şekil 25).

Dreamworks Animasyon şirketinden çıkan bazı önemli animasyonlar: Karınca Z, Tavuklar Firarda, Fare Şehri, Köpekbalığı Hikayesi, Arı Filmi, Kung Fu Panda, Shrek, Çizmeli Kedi (Şekil 26).



(Şekil 25. Dreamworks Logosu)

Kaynak: ([https://en.wikipedia.org/wiki/File:DreamWorks\\_Animation\\_SKG\\_logo\\_with\\_fishing\\_boy.svg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:DreamWorks_Animation_SKG_logo_with_fishing_boy.svg))



(Şekil 26. Çizmeli Kedi Film Afişi)

Kaynak: ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:%C3%87izmeli\\_Kedi\\_\(film,\\_2011\)\\_afi%C5%9F.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:%C3%87izmeli_Kedi_(film,_2011)_afi%C5%9F.jpg))

#### 4.4.5. Nickelodeon

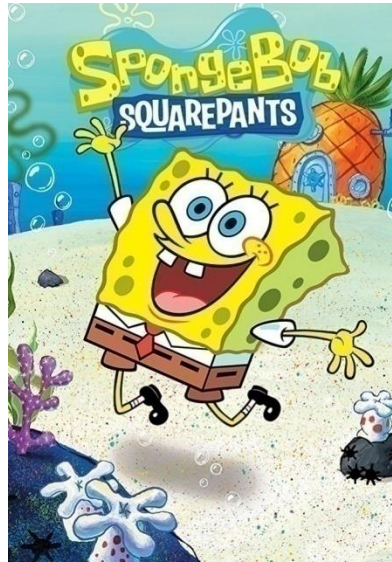
Nickelodeon, televizyonlarda yayınlanan en iyi çizgi filmleri çıkaran şirkettir. 80'ler ve 90'lar da yayınlanmaya başlayan "Süngerbob Karepantolon" "Jimmy Neutron" gibi önemli işlere imza atmıştır. Özellikle Süngerbob Karepantolon yıllarca televizyonda çıkmış ve şimdiye dek en tanınmış çizgi filmlerden biri olmuştur (Akar, 2022) (Şekil 27).

Nickelodeon'dan çıkan bazı önemli animasyonlar ve çizgi filmler: Ailem Bir Acayip, Süngerbob Karepantolon, Rugrats, Hey Arnold (Şekil 28).



(Şekil 27. Nickelodeon Logosu)

Kaynak: ([https://en.wikipedia.org/wiki/File:Nickelodeon\\_2023\\_Logo.svg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Nickelodeon_2023_Logo.svg))



(Şekil 28. SüngerBob KarePantolon Çizgi Film Afişi)

Kaynak: (<https://turkcealtyazi.org/images/poster/0206512.jpg>)

#### 4.4.6. Warner Bros

Nostalji ve zanaatkârlık üzerine kurulmuş bir animasyon stüdyosudur. Bu animasyon stüdyosunda yapılan “Looney Tunes”, “Batman”, “Space Jam” önemli işler arasında yer almaktadır. 1969’da kapanan stüdyo, 1980 yılında tekrar açılmış ve yıllar içerisinde tekrar büyümüştür. Sadece TV şovları değil, filmler, video oyunları gibi pek çok farklı kategoride başarı kazanmıştır (Akar, 2022) (Şekil 29).

Warner Bros’un yaptığı bazı animasyon ve çizgi filmler: Küçük Ayak, Lego Filmi, Lego Filmi 2, Powerpuff Girls Filmi, Tom ve Jerry Filmi (Şekil 30).



**WARNER BROS.**

(Şekil 29. Warner Bros Stüdyoları Logosu)

Kaynak: ([https://en.wikipedia.org/wiki/File:Warner\\_Bros.\\_\(2019\)\\_logo.svg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Warner_Bros._(2019)_logo.svg))



(Şekil 30. Powerpuff Girls Film Afışı)

Kaynak: ([https://en.wikipedia.org/wiki/File:Powerpuff\\_Girls\\_Movie\\_poster.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Powerpuff_Girls_Movie_poster.jpg))

#### 4.4.7. Sony Pictures Animation

Diğer animasyon stüdyolarına göre kuruluş tarihi günümüze daha yakın olan Sony Pictures Animation Stüdyoları kısa süre içerisinde büyük başarılar elde etmiştir. En iyi filmleri arasında “Köfte Yağmuru” ve “Hotel Transylvania” yer almaktadır (Akar, 2022) (Şekil 31).

Sony Pictures Animasyon şirketinin çıkarmış olduğu bazı animasyonlar: Çılgın Dostlar, Neşeli Dalgalar, Köfte Yağmuru, Şirinler, Otel Transilvanya, Emoji Filmi, Angry Birds Filmi, Ailem Robotlara Karşı (Şekil 32).

**SONY PICTURES  
ANIMATION**

(Şekil 31. Sony Pictures Animation Logosu)

Kaynak: ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sony\\_Pictures\\_Animation\\_2018\\_logo.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sony_Pictures_Animation_2018_logo.svg))



(Şekil 32. Köfte Yağmuru Film Afışı)

Kaynak: ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:K%C3%B6fte\\_Ya%C4%9Fmuru.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:K%C3%B6fte_Ya%C4%9Fmuru.jpg))

## 5. STUDYO GHIBLI ANİMASYONLARI

1985 yılında Hayao Miyazaki, Isao Takahata ve Toshio Suzuki bir araya gelerek Studio Ghibli'yi kurmuşlardır. Ghibli, Arapçada "Sirocco" yani "Sıcak Sahra Rüzgârı" anlamı taşımaktadır. Ayrıca II. Dünya Savaşında İtalyanların kullanmış oldukları savaş uçaklarına verilen isim de bu anlamı taşımaktadır. Uçan cisimlere büyük bir merakı olan Miyazaki'nin Ghibli ismini buradan bulduğu düşünülmektedir (Tekdemir, 2019).

Studio Ghibli ifade özgürlüğü ve sanatsal kaygının ön planda olduğu, ticari düşüncüyü ilk amaç olarak görmeyen, yaratıcılık ve özgünlük içeren filmler üretmek üzere kurulmuştur. Studio Ghibli kurulmadan önce farklı animasyon stüdyolarında çalışan Miyazaki ve Takahata, ticari kaygı güden işlerde çalıştıktan sonra sanatlarını icra etmek için bir araya gelmişlerdir. Studio Ghibli'nin ilk yapımı 1986 yılında yapılmış olan *Tenku ni Shiro Rapyuta* (Gökteki Kale) dir (Şekil 33).



(Şekil 33. Gökteki Kale Film Afişi)

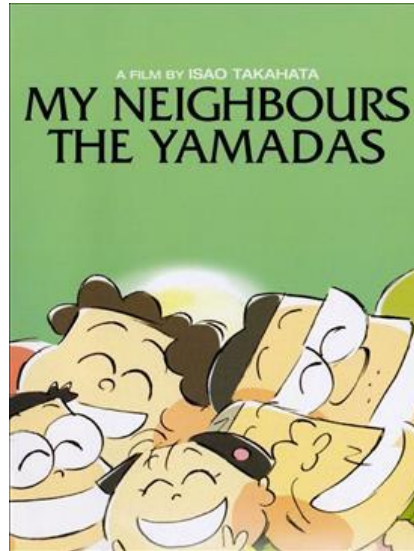
Kaynak: ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Laputa\\_Castle\\_in\\_the\\_Sky\\_1986\\_afi%C5%9F.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Laputa_Castle_in_the_Sky_1986_afi%C5%9F.jpg))

Savaş zamanında atıflarda bulunan Takahata'nın yazıp yönettiği *Hataru no haka* (Ateşböceklerinin Mezarı, 1988), Japonya'da o yıllarda yaşanan dehşeti ve yıkımı gözler önüne seren bir yapım olmuştur. Aynı zamanda film, Studio Ghibli'nin finansal



destek alabilmesinin sağlamıştır. Gereken finansal destek sayesinde Studio Ghibli'nin logosu da olan *Tonari no Totoro* (Komşum Totoro, 1988) filmi ortaya çıkmıştır.

Komşum Totoro, konusu itibariyle Miyazaki'nin çocukluğunda annesine olan özlemini, annesinin hastalığına tedavi arayışlarını film aracılığıyla aktarmıştır. Totoro'nun getirdiği başarılar ile gelişen ve büyüyen Ghibli'nin bir sonraki filmi Miyazaki'nin yönettiği *Majo no Takkyubin* (Küçük Cadı Kiki, 1989) olmuştur. Küçük Cadı Kiki, Amerika'ya Disney aracılığıyla aktarılmış, konu olarak Japon toplumsalcılığı ile örtüşen motifler barındırmaktadır. Küçük Cadı Kiki ile ayrıca Japonya'da cadı giysi moda akımı başlamış, filmin getirdiği başarı ile yeni yapımlar oluşturulmaya başlanmıştır. Filmden sonra Miyazaki'nin kendi tasarladığı bir binaya taşınan Studio Ghibli'nin genel müdürü Toshio Suziki olmuştur. 1992 yılında Miyazaki tarafından yazıp yönetilen *Kurenai no buta* (Kızıl Domuz) filmi yapılmıştır. Genel olarak bilgisayar teknolojisinden uzak olarak tasarlanan Ghibli animasyonları, 1997'de yapılan *Mononoke-hime* (Prenses Mononoke) filminin aksiyon sahneleri için bilgisayar teknolojisinden yararlanılmıştır. Bu yapımlar o zamana kadar yapılan tüm animasyonlara göre daha fazla bütçe ile yapılmıştır. Ayrıca Prenses Mononoke ilk kez bir animasyon filminin Japon Akademi Ödülleri'nde en iyi film ödülü almasını sağlamıştır. Bilgisayar tekniğine tamamen geçiş ise *Hohonekyo tonari no Yamada-kun* (En Sevdiğim Komşularım, 1999) filmi ile olmuştur (Şekil 34). Bu animasyon, Ghibli'nin ilk uzun metrajlı animasyonudur.



(Şekil 34. En Sevdiğim Komşularım Afışı)

Kaynak: (<https://www.cocuklasinema.com/film-detay/en-sevdigim-komsularim-105>)

2001 yılında yapılan *Sen to Chihirono Kamikakushi* (Ruhların Kaçışı) filmi, Doğu ve Batı kültürleri arasında bir köprü görevi üstlenmiş, hem Japonya'da hem de dünya çapında büyük bir ses getirmiştir. 2004 yılında İngiliz yazar Diana Wynne'in kitabındaki hikâyeden uyarlanan *Hauru no ugoku shiro* (Yürüyen Şato) Miyazaki tarafından yazılıp yönetilmiştir. Diğer taraftan Yürüyen Şatonun Irak Savaşından etkilenilerek yapıldığı belirtilmektedir. 2006 yılında Ursula K. Le Guin'in romanından esinlenilerek *Gedo senki* (Yerdeniz Öyküleri) Hayao Miyazaki'nin oğlu Goro Miyazaki tarafından yapılmıştır (Şekil 35).



(Şekil 35. Yerdeniz Öyküleri Film Afışı)

Kaynak: ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Gedo\\_Senki.jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Gedo_Senki.jpg))

Diğer yapımlara göre daha yumuşak bir anlatıya sahip olan *Gake no ue no Ponyo* (Küçük Deniz Kızı Ponyo) filmi, 2008 yılında Hayao Miyazaki tarafından bilgisayar tekniğinden uzak durarak, büyük çoğunluğu elle çizilmiş bir animasyondur. Yonebayashi Hiromasa'nın yönettiği, Miyazaki'nin yazdığı *Kari-gurashi no Arrietti* (Aşırıcılar) 2010 yılında yapılmıştır. Hemen arkasından gösterime giren Goro Miyazaki'nin yönettiği *Kokurikozaka kara* (Tepedeki Ev) filmi ise Hayao Miyazaki'nin katkılarıyla 2011 yılında yapılmıştır. 2013 yılında Hayao Miyazaki'nin en son yapmış olduğu eseri *Kaze Tachinu* (Rüzgar Yükseliyor), Miyazaki'nin uçaklara olan düşkünlüğünü bu film ile son kez gündeme getirmiştir (Sarışan, 2019).

Ghibli animasyonları genel olarak biçim-içerik açısından birbirlerinden farklı olsalar da bütünlüklü bir dünya görüşünü aktaran temalara ve motiflere sahiptir. Ghibli'nin ana temaları genel olarak çevre, uçmak, çocuklar, hava ve rüzgâr gibi unsurlardan oluşmaktadır. Ghibli filmleri içimizde farkında olmadığımız dünyayı keşfetmemizi sağlar. Bu diğer dünyalara dair izlerden edinilen merak ya da korku hissi genel olarak gençlerin, çocukların ya da yaşlıların gözünden aktarılır (Odell, Le Blanc, 2011).

### **5.1. Studio Ghibli Animasyonlarının Ortak Temaları**

Studio Ghibli animasyonlarının her birinin içerdiği mesaj ya da farklı içeriğe sahip olsalar da büyük çoğunluğunun uyduğu ortak temaları vardır. Bunlar: Çevrecilik, Uçmak, Çocuklar, Antropomorfizm, Zoomorfizm, Metamorfoz, Rüzgâr ve Hava, Shinto ve Japon Mitolojisi, Japon Kültürü'dür.

**Çevrecilik:** Studio Ghibli'nin filmlerinde geçen ortak temalardan biri insanlığın doğayla olan etkileşimidir. Filmlerin çoğunluğunda çevre, insanlığın cehaleti sebebiyle harap olmuş bir halde gösterilir. Rüzgârlı Vadi'de çevrenin gelmiş olduğu son noktadan ziyade buna sebep olan ve sorumluluk almayan insanlığı gösterir. Filmin başrol karakteri Nausicaä, doğayı anlayan ve onu kurtarmak için elinden geleni yapan biri olarak gösterilmektedir. Komşum Totoro'da ise doğaya sunduğumuz saygının bir gün karşılığını alacağımızdan bahsedilir. Genel olarak Ghibli yapımlarında insanların etkisiyle doğaya ve çevreye verilen tahribat genel konu olarak işlenmektedir (Odell, Le Blanc, 2011, ss. 18-19).

**Uçmak:** Uçan insanlar ve makineler, Hayao Miyazaki'nin Ghibli öncesi ve sonrası yapmış olduğu animasyonların adeta vazgeçilmez bir parçasıdır. Yürüyen Şato'daki acımasız savaş uçakları, Küçük Cadı Kiki'deki kontrolden çıkarak uçan zeplin bunlara birer örnektir. Ayrıca Ruhların Kaçışı ve Sihirli Kedi'deki ana kahramanların gökyüzünden süzülerek evlerine dönüş maceraları da Ghibli'de uçmanın ne kadar önemli bir olay olduğunu vurgulamaktadır (Odell, Le Blanc, 2011, ss. 20).

**Çocuklar:** Genel olarak Ghibli filmlerindeki ana kahramanlar çocuklar ya da yetişkinliğe yeni adım atmış kişilerden oluşmaktadır. Ailelerin karışmış olduğu materyalizm duygusundan azat edilmiş çocuk karakterler adeta büyüklere yol gösterici olgunluk sergilemektedirler. Örneğin Ruhların Kaçışı'nda anne babasının aç gözlülüğü



yüzünden fantastik bir dünyaya adım aran Chihiro'nun ailesini kurtarmak için vermiş olduğu mücadele bu olguyu gözler önüne sermektedir (Odell, Le Blanc, 2011, ss. 21).

**Antropomorfizm, Zoomorfizm, Metamorfoz:** İnsan niteliklerine sahip olan hayvanlar (Antropomorfizm) Ghibli filmlerinin vazgeçilmez bir temasıdır. Buna örnek olarak Sihirli Kedi'de konuşan ve insan niteliklerine sahip kedileri söyleyebiliriz. Aynı şekilde hayvan biçimindeki karakterlerde (zoomorfizm) Ghibli için önem taşımaktadır. Zoomorfizm etkisiyle bazı filmlerdeki bazı karakterler büyü ya da koşullar sebebiyle değişime maruz kalırlar. Ghibli filmlerinde metamorfoz daha çok bir karakterin ruh halini ya da sağlığını betimleme yoluyla gösterilmektedir. Yürüyen Şato'da Sophie'nin büyü ile yaşlanması sadece büyüü değil karakterin öz güven eksikliğini de yansıtmaktadır (Odell, Le Blanc, 2011, ss. 22-23) (Şekil 36).



(Şekil 36. Sihirli Kedi Film Sahnesi – Antropomorfizm Örneği)

Kaynak: (<https://www.ayzelayz.com/2020/12/sinema-sihirli-kedi-neko-no-ongaeshi.html>)

**Rüzgâr ve Hava:** Ghibli filmlerinde hava durumu ve rüzgâr olayları normal olgusu dışında karakterlerin ruhsal durumlarını açıklamak için de kullanılır. Buna örnek olarak Komşum Totoro'da otobüs durağında çaresizce bekleyen karakterimizin üstüne bardaktan boşanırcasına yağın yağmur o an ki duygu durumunu yansıtmaktadır. Ayrıca filmlerde verilen rüzgâr efekti daha gerçekçi bir anlatımı ortaya koymak için kullanılmaktadır (Odell, Le Blanc, 2011, ss. 24).

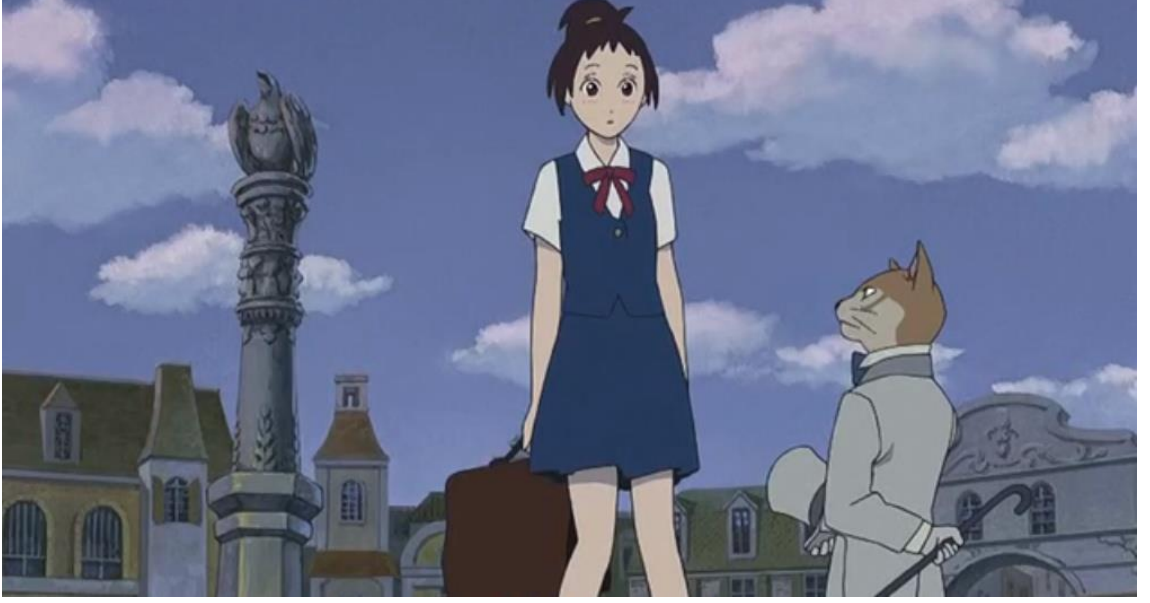
**Shinto ve Japon Mitolojisi:** Ghibli filmlerinde çokça yer alan diđer bir tema ise Shinto inancıdır. Shinto aslında animizm bir din olup dođal çevre ve insanın içindeki durumlarla yakından ilişkilidir. Örnek olarak Ruhların Kaçışı'ndaki ana karakterlerin yapmış olduđu ilk yolculukta yol kenarlarında bulunan ve aracın aniden durmasını sağlayan heykel ve benzeri yapılardır. Ayrıca mezarlıkta ya da yol kenarında bulunan bu heykellerin çocukları koruyan ruhlar olduđuna dair bir inanış mevcuttur (Odell, Le Blanc, 2011,ss. 26-27) (Şekil 37).



(Şekil 37. Ruhların Kaçışı Film Sahnesi – Shinto Örneđi)

Kaynak: ([https://cdn.sinematv.com.tr/RisusAsset/Image/SPIRITED-AWAY\\_2.jpg?width=0](https://cdn.sinematv.com.tr/RisusAsset/Image/SPIRITED-AWAY_2.jpg?width=0))

**Japon Kültürü:** Ghibli filmlerinde görülen ortak temalardan biri de Japon Kültürüdür. Batı'nın aksine Japon anime ve animasyonlarında giyim, yaşantı ve sosyal toplumun Japon toplumuna olan bađlılıđı ve devamlılıđı gözler önüne serilmektedir. Bu duruma örnek olarak Komşum Totoro'daki evlerine yeni taşınan ailenin geleneklere uygun olarak birlikte yapmış oldukları banyo Japon kültürüne ait bir olgudur. Ayrıca Japon Lise kıyafetlerinin de normal yaşantıdakine uygun bir şekilde gösterilmesi durumu Ghibli filmlerinin Japon Kültürüne olan bađlılıđın bir göstergesidir. Aynı şekilde Japon kültüründe önemli bir yere sahip olan yemek teması da zengin ve iştah açıcı görsellerle izleyenlere sunulmaktadır (Odell, Le Blanc, 2011, ss. 29-31) (Şekil 38).



**(Şekil 38. Sihirli Kedi Film Sahnesi – Japon Kültür Örneği)**

Kaynak: ([https://3.bp.blogspot.com/-ZifkeGjEPug/XMWHlz1owgI/AAAAAAAAALE4/u5D7PEszOIsj\\_B1qujynEtH-h4UJD-IPgCLcBGAs/s1600/capture-20190428-134814.png](https://3.bp.blogspot.com/-ZifkeGjEPug/XMWHlz1owgI/AAAAAAAAALE4/u5D7PEszOIsj_B1qujynEtH-h4UJD-IPgCLcBGAs/s1600/capture-20190428-134814.png))

## 6. BULGULAR VE YORUM

### 6.1. Ruhların Kaçışı



(Şekil 39. Ruhların Kaçışı Resmi Film Afisi)

Kaynak: (<https://www.ghibli.jp/images/chihiro.jpg>)

**Orijinal Adı:** Spirited Away / Sen To Chihiro no Kamikakushi

**Yapım Yeri ve Yılı:** Japonya / 2001

**Yönetmen:** Hayao Miyazaki

**Yapımcı:** Toshio Suzuki

### **Film Özeti**

Hayao Miyazaki'nin yönettiği "Spirited Away" Türkçe ismiyle Ruhların Kaçışı, 10 yaşındaki Chihiro'nun fantastik bir maceraya atıldığı unutulmaz bir animasyon filmidir. Chihiro, ailesiyle birlikte yeni bir eve taşınırken gizemli bir şekilde büyülü bir dünyaya giriş yapmaktadır. Bu dünya, insanları büyülü yaratıklara dönüştüren ruhların dünyasıdır. Chihiro, ailesi ruhlar tarafından kaçırıldığında, tek başına bu gizemli dünyada hayatta kalmak ve ailesini kurtarmak için mücadele etmek zorunda kalır. Yeni tanıştığı Haku adındaki gizemli bir çocuğun yardımıyla Chihiro büyülü bir hamamda çalışmaya başlar ve burada birçok fantastik varlık ve kamilerle (Japon inancına göre tanrılar) karşılaşır. Chihiro yolculuğu boyunca, ona yardım eden ve arkadaşlık eden farklı ruhlarla tanışır. Farklı karakterler, Chihiro'nun içindeki cesareti ve kararlılığı keşfetmesine yardımcı olur. Bu macerada, Chihiro kendini bulur, kendine güvenir ve büyümeye başlar. Film, doğaüstü unsurların yanı sıra insan doğasının karmaşıklığına da odaklanmaktadır. Karakterlerin derinlikli ve duygusal yolculukları, seyircilere unutulmaz bir deneyim sunmaktadır. Miyazaki'nin kendine özgü sanatsal yönetimi, filmi büyüleyici bir görsel şölene dönüştürür. "Spirited Away" büyüleyici atmosferi, büyülü animasyonları ve evrenin içine çeken hikâyesiyle hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap etmektedir. Fantastik dünyası ve kahramanlık temasıyla izleyicileri düşündürürken aynı zamanda hayal gücünün gücünü ve insanın içindeki potansiyeli keşfetmeye teşvik etmektedir.

## Panofsky Yöntemine Göre İnceleme

### Ön- İkonografik İnceleme

Afişte en önde duran küçük bir kız çocuğu ile pembe renkli iki tane domuz dikkat çekmektedir. Kız ön planda olup arkadaki iki domuz ile aralarında demirden bir set vardır. Afişin sol arka tarafına baktığımızda kırmızı ışıklara sahip renkli camlı bir ev gözükmektedir. Kapısı yeşil olan bu evin önünde ve kapının açık kısmında gözükten siyah şeffaf bedeni olan kızgın bakışlı iki tane yaratık görünmektedir. Ayrıca aynı kısmın biraz ön tarafında balık başlı gri bir heykel dikkat çekmektedir. Afişin arka fonunda sokağa benzer bir yer bulunmaktadır. Burada sol tarafta bulunan evin ışığının sarı olması dikkat çekmektedir. Yine aynı yerde dar sokağın sonuna doğru belirli belirsiz siyah ve şeffaf bir varlığın duruşu söz konusudur. Afişin sağ arka tarafına baktığımızda bir bina ve balkonu görünmektedir. Bu evin kırmızı- turuncu ışıkları ve üzerinde Japonca karakterlere benzer şekiller vardır. Biraz daha sola doğru bakıldığında bir tahta üzerinde Japonca yazılar görülmektedir. Afişin devamında balkonda şeffaf-siyah renkli iki tane yaratık görünmektedir. Arkadaki yaratık düz bir şekilde konumlandırılmışken, önde bulunan büyük olan yaratık sağa doğru hareket halinde görünmektedir. Afişin ortasında ön planda küçük kızın duruşu ve bakışlarından kararlı ve korkusuz bir tavır içerisinde olduğu görülmektedir. Aynı şekilde sağ elini yumruk yapması da bu kararlı ve hırslı tavrını destekler niteliktedir. Sağ taraftaki domuzda görülen daha çok umursamaz ve sorumsuz bir ifadedir. Sol tarafta bir kısmı kızın arkasında kalan domuzda ise kayıtsız bir ifade hakimdir.

Tipografik açıdan afiş incelendiğinde Japonca yazının afişin alt kısmında yer aldığı görülmektedir. Arka plan koyu renklerden oluştuğu için yazı açık renkle yazılarak vurgulanmak istenmiştir.

Afişe genel olarak bakıldığında arka plan daha kasvetli bir görüntüye sahip, kırmızı ve siyah renklindedir. Ön tarafta ise karakterler daha büyük ve net bir şekilde konumlandırılmıştır ve daha güçlü renkler hakimdir.



## İkonografik Çözümleme

Afişteki karakterlerin kimliği konusunda şunlar söylenebilir; en öndeki küçük kız animasyonun başkahramanı Chihiro'dur. Arka sağ tarafta yer alan ve ekrana doğru umursamazca bakan domuz ise Chihiro'nun babasıdır. Vücudunun bir kısmı gözüken domuz ise Chihiro'nun annesidir. Bu şekilde yarısının gözükmemesi durumu annesinin sorumsuzluğunu temsil etmektedir. Afişte de küçük kız Chihiro'nun arkasında kalması suçluluk hissetmesiyle açıklanabilir. Arka planda yer alan tüm mekânlar Chihiro'nun ailesiyle birlikte taşınırken yanlış yola sapmaları sonucunda içine düştükleri bu fantastik dünyaya aittir. Bu fantastik dünyada insanlar yoktur, insan görünümüli sihirli güçleri olan kişiler, insan formundan hayvan formuna dönüşebilen yaratıklar ve Japonların Shinto inanışına göre Kami dedikleri değişik formdaki tanrılar bulunur. Arkada görünen siyah renkli hayaletimsi yaratıklar Kami'lerdir. Chihiro'nun anne ve babasının domuza dönüşmeleri aç gözlülükleri için ödedikleri bir bedeldir. Chihiro'da bir insan olduğu için bu dünyaya ait değildir ve zaman geçtikçe şeffaflaşarak yok olmaya başlar. Chihiro'yu bu durumdan kurtaran kişi animasyonun başka bir kahramanı olan Haku isminde sihirli güçleri olan bir çocuktur. Haku'nun yardımıyla bu fantastik dünyada kalmayı başaran Chihiro, afişin en ön kısmında kırmızı kıyafeti ile net bir şekilde görülmektedir. Afişin sağ arka tarafına tekrar bakılacak olursa Japonca yazılarla karşılaşılmaktadır. Evin üstünde ki iki adet Japonca "me" harfleri bir ifade etmezken diğer taraftaki tahta tabelanın üstündeki yazı Türkçeye çevrildiğinde "Hayat Var" yazısıyla karşılaşılmaktadır. Bu yazı bu fantastik dünyanın yaşamla dolu olduğunun bir kanıtıdır. Arkadaki karanlık görüntünün hepsi aslında filmde bir sahneden alınmıştır. Bu sahne filmde 13. dakikada gösterilmektedir. Arka planda film sahnesine sadık kalınarak her hangi bir değişime uğranmadığı saptanmıştır. Afişin ön kısmında Chihiro'nun ve ailesinin olduğu kısım bir bütünlük oluştursa da kolaj tekniği ile birleştirilmiştir. Chihiro ve domuza dönüşen ailesinin arasındaki demir parmaklıklar hapsolmeyi ve çaresizliği temsil etmektedir. Arka plana tekrar dönüldüğünde yarı saydam olan Kami'ler filmdeki anlatımıyla akşam karanlığı çökerken görünür olmaktadır. Afişte de tam görünür olmaya başladıkları bu an gözükmektedir. Evine geri dönmek isteyen fakat yollar sularla dolduğu için geri dönemeyen Chihiro zamanla şeffaflaşmaya başlar. Afişteki yarı saydam Kami'ler aynı zamanda Chihiro'nun da filmdeki şeffaflaşma sürecinin sonunda neye dönüşeceğine dair bir fikir olarak

anlamlandırılabilir. Bu durumu şartlara ayak uydurmaya çalışmak olarak görebilir, zorunluluk ve mecburiyetin getirmiş olduđu uyum sağlama (adaptasyon) durumu olarak açıklanabilir.

Afişe genel olarak bakıldığında tüm karakterler, mekânlar ve olay örgüleri filmin içeriğine uygun olarak tasarlanmış olduđu söylenilebilir.



## İkonolojik Yorum

Afişin İkonolojik yorumlamasında ise 2001 yapımı olan filmin geçmiş ve gelecek arasında bir köprü kurduğu ve çeşitli unsurlarla harmanlandığı görülmektedir. Animasyonun çizeri ve yönetmeni olan Hayao Miyazaki bu animasyonun yapımında “Edo Tokyo Müzesi”nden etkilenerek yaptığını söylemiştir (Orhan, t.y). Afişte ve filmde Japon kültürüne ve mitolojisine bolca yer verilmiştir. Afişin arka tarafında yer alan mekân Taiwan’dan esinlenerek yapılmıştır. Ayrıca filmde normal dünya ile fantastik dünya arasındaki geçişi sağlayan kırmızı renkli köprü Japonya’da yer alan Odawara Kalesine giden köprüden esinlenerek yapılmıştır. Bu da animasyonun Japon geleneklerine olan bağlılığını göstermektedir. Filmin içeriğinde yer alan pek çok mekân gerçek hayatta var olan mekânlardan esinlenerek yapılmıştır. Bu durum Japon kültür niteliklerine sahip çıkılmasını göstermektedir. Afişin ön kısmında yer alan Chihiro’nun üstündeki kıyafet Japon geleneksel kıyafetlerini andırmaktadır. Afişin sağ alt tarafında demirin üstünde asılı duran kırmızı renkli üzerinde Japonca yazı bulunduran tılsım benzeyen nesne ise Japon dini inanışlarına dikkat çekmektedir. Japon inanışlarına göre kırmızı renkli tılsımlar sağlığı temsil etmektedir. Yine Chihiro’nun üzerinde bulunan kırmızı kıyafetinde üstüne bulunan beyaz kuşağın ismi “Obi”dir ve genellikle geleneksel bir kıyafet olan kimonoların üzerinde kullanılır. Chihiro’nun kıyafeti her ne kadar normal bir giysiyi andırsa da aslında hamamda çalışırken giymek zorunda olduğu geleneksel kıyafet zorunluluğunu temsil etmektedir. Arkada planda domuz olarak yer alan anne ve baba figürleri cezalandırılanların durumunu gözler önüne serer. Üstelik bu durumdan kurtulamazlarsa yemek olmaları söz konusudur. Japonya’da yemeklerde yaygın olarak kullanılan domuz eti burada da karşımıza aç gözlülüğün temsili olarak çıkmaktadır. Afişin en arka tarafında yer alan kırmızı tonları her ne kadar tehlikeyi çağırırsa da aynı zamanda iştah açıcı bir renk olarak kullanıldığı için lokanta olan bu binalarda da kültürel bir etkileşimi göstermek için kullanılmıştır.

Ayrıca afişte de görünen dar sokaklar Japonya’daki yapıların geleneksel özelliklerini yansıtmaktadır. Japon geleneksel evlerinde sıkça kullanılan bir malzeme olan ahşap, afişteki Japon kültürüne uygun şekilde yapılmış binalarda da görülmektedir. Afişteki yedi Kami, Japon Şinto inancını temsil etmektedir. Doğada bulunan her canlının bir ruhu olduğuna inanılan Şinto inancında varlıkların da bir ruhu olduğuna inanılmaktadır.

Afişin geneline bakıldığında nesnelerin, olguların ve karakterlerin her birinin Japon kültürüne, inanışlarına ve yaşantısına uygun olarak betimlendiği görülmektedir.

## 6.2. Komşum Totoro



(Şekil 40. Komşum Totoro Resmi Film Afışı)

Kaynak: (<https://www.ghibli.jp/images/totoro.jpg>)

**Örijinal Adı:** My Neighbor Totoro / Tonari No Totoro

**Yapım Yeri ve Yılı:** Japonya / 1988

**Yönetmen:** Hayao Miyazaki

**Yapımcı:** Toru Hara, Ned Lott

**Öykü:** Hayao Miyazaki

### **Filmin Özeti**

“My Neighbor Totoro” Türkçe ismiyle Komşum Totoro, hayal gücüyle dolu, büyülü bir animasyon filmidir. Hikâye, Kusakabe ailesinin yeni bir eve taşınmasıyla başlamaktadır. Kız kardeşler Satsuki ve Mei, anneleri hastanedeyken, babalarıyla birlikte kırsalda yeni bir eve taşınırlar. Kızlar yeni çevrelerinde keşifler yaparken yakındaki ormanda yaşayan gizemli yaratıklarla karşılaşır. Satsuki ve Mei, ormanda buldukları büyük ve peluş bir yaratığa “Totoro” adını verirler. Totoro, kızlarla arkadaş olur ve onlara farklı şekillerde yardım eder. Totoro’nun varlığı, çevredeki doğal dünyayı ve hayvanları daha da büyülü hale getirir. Mei, Totoro’nun büyülü dünyasına gizlice giriş yapar ve bu yolculuk onun için bir maceraya dönüşür. Ancak Mei beklenmedik bir şekilde kaybolur ve ailesi büyük bir endişe içinde onu aramaya başlar. Satsuki, Totoro’nun yardımıyla Mei’yi bulmak için çabalar, insanlar ve doğa arasındaki bağın gücünü keşfeder. “Komşum Totoro” aile, sevgi, hayal gücü ve doğanın güzelliği gibi evrensel temaları ele alan sıcak bir hikâyedir. Bu büyülü animasyon, izleyicilere çocukluğun masalsı dünyasına dalmaları için bir fırsat sunar ve unutulmaz bir deneyim yaşatmaktadır.

## Panofsky Yöntemine Göre İnceleme

### Ön- İkonografik İnceleme

Afişe ilk bakışta sol tarafta büyük kediye benzer bir figür ve sol tarafında yer alan küçük bir kız çocuğu dikkat çekmektedir. Afişin arka planı karanlık ve kasvetlidir. Küçük kızın elindeki şemsiyeden de anlaşıldığı üzere yağmur yağmaktadır ve hava kapalıdır. Sağ taraftaki büyük kediye benzer figürün gözlerinin kocaman açık olması ve şaşkın bir ifadeye adeta hazır ol da bekleyen duruşu, kafasının üstündeki yaprak parçası ile yağmurdan korunmaya çalışması dikkat çeken başka bir unsurdur. Ayrıca bu kediye benzeyen yaratığın yarısının gölgede kalması diğer yarısının da aydınlık olması bir ışık kaynağının varlığına işaret etmektedir. Sol tarafta yer alan küçük kız çocuğunun yüzünde korku ve şaşkınlık ifadesi vardır. Yanındaki varlıktan, karanlıktan ya da yağmurun yağmasından kaynaklı olduğu söylenebilir. Küçük kız sağ eliyle kırmızı bir şemsiye tutarken diğer elinde yine şemsiyeye benzer siyah bir nesne bulunmaktadır. Küçük kızın sol tarafında bulunan mavi ve beyaz renkli levha ise buranın bir yol olduğuna işaret etmektedir. Afişin ön kısmındaki yolun kullanılmaktan ötürü bozulmuş olması buranın işlek bir yer olduğuna işaret etmektedir. Aynı şekilde mavi levhaya benzeyen nesne de Japonya'daki otobüs levhalarına benzediğinden buranın bir yol olduğuna kesinlik katmaktadır. Arka plandaki büyük gövdeli ağaçlardan arka tarafın tamamının orman olduğu kanısına varılmaktadır. Yine kediye benzer varlığın arka planında görünen yıkılmış tahtaya benzeyen cisim dikkat çekmektedir. Küçük kız ve kedimsi yaratığın hemen arkasında yer alan yeşil ve mor – mavi renklerden oluşan bitkilerle arkadaki büyük ağaçların varlığı burada bir yaşamın olduğunun belirtisidir. Mekân olarak bulduklarının yerin ıssız bir orman olduğu söylenebilir fakat otobüs durağının varlığı buranın aynı zamanda bir yol olduğunu da belli etmektedir. Zaman olarak akşamüstü olabileceği gibi yağmurdan kaynaklı olarak havanın erken kararması da söz konusu olacağından net bir şey söylemek mümkün değildir.

Tipografik açıdan afiş incelendiğinde Japonca yazının afişin üst, sağ kısmında yer aldığı görülmektedir. Arka plan genel olarak koyu renklerden oluştuğu için yazı, hem çocuksu heyecanı barındırması hem de göze çarpması açısından pembe renk seçilerek kullanılmıştır. Ortada yer alan Japonca yazı da aynı şekilde arka planın koyuluğundan ötürü beyaz renkle yazılmış böylece yazılara da ayrıca dikkat çekilmek istenmiştir.

Afişin geneline bakıldığında arka plandan dolayı kasvetli bir atmosfer söz konusudur. Küçük kızın bulunduğu yerde oluşan aydınlık, umudu temsil etmektedir. Afişteki küçük kız ile kediye benzeyen yaratığın şaşkınlık ifadesi ilk kez karşılaştıklarımı ve bu karşılaşmanın tedirginliği içinde olduklarını gösteren bir ifadedir.

## İkonografik Çözümleme

Komşum Totoro resmi film afişindeki ikonografik çözümlenmeye ilk olarak karakterlerden başlanabilir. Sağ tarafta kedi-tavşan karışımı büyük ve sevimli yaratık, filmin başrolü Totoro'dur. Totoro filmde çocuklara yardım eden ve ormanın ruhunu temsil eden sevimli bir Kami'dir (Şinto inanışına göre doğada bulunan çeşitli tanrılar). Totoro'nun görevlerinden biri de çocukları korumaktır. Afişte de görüldüğü üzere Totoro, sol taraftaki başkahramanlardan biri olan Satsuki isimli kızın kötülüklerden korumak için orada bulunmaktadır. Totoro'nun her zaman herkese görünmemesi, sadece çocuklara görünmesi durumu onun çocukları korumak için görevlendirilmiş bir tanrı olduğuna işaret etmektedir. Totoro'nun başının üstündeki yeşil yaprak onun doğa ile iç içe oluşunu ve aynı zamanda doğa tanrısı olabileceğini de göstermektedir. Sol taraftaki küçük kızın ismi Satsuki'dir. Babası, küçük kız kardeşi Mei ile birlikte taşındıkları yeni köyde değişik, bir o kadar da sevimli ve koruyucu yaratıkların himayesi altına girerler. Afişte Satsuki'nin sağ elinde tuttuğu şemsiyeden başka sol elinde tuttuğu bir şemsiye daha vardır. Bu diğer şemsiyeyi babası için almıştır. Beklediği yer de bir otobüs durağıdır. Satsuki'nin yüzündeki şaşkın ifade otobüs durağında babasını beklerken bir anda yanına Totoro'nun gelmesi sebebiyle irkilmesi ve şaşırması sonucu oluşmuştur. Totoro'nun buradaki varlığının sebebi Satsuki'yi ormanda tehlikelere açık bir yerde yalnız bırakmamaktır. Filmdeki sahne ile afişi ayıran tek olay, filmde Satsuki ve Mei aynı durakta babalarının gelmelerini birlikte beklerken afişte Satsuki'nin tek başına olmasıdır. Ayrıca filmde Satsuki elindeki diğer şemsiyeyi yağmurdan ıslanmaması için Totoro'ya verirken afişte elinde sıkı sıkıya tutmaktadır. Filmde doğayı ve çocukları koruyan Totoro'nun yine afişte arkasında yer alan ormanı korumak amaçlı da orada bulunabileceğini söylemek mümkündür. Afişin sol tarafında yer alan levha, Japonya'da halen kırsalda karşımıza çıkan otobüs durak levhalarından biridir. Levhanın ortasındaki beyaz kısımda Japonca "Teslimattan Önce" yazısı dikkat çekmektedir. Bu yazı buranın aslında normal bir otobüs durağı olmadığını daha farklı bir amaç taşıdığına işaret etmektedir. Afişte Totoro'nun arkasında yer alan ahşap bir yapıya benzeyen nesne Şintoizm sembollerinden olan "Torii"dir. Miyazaki'nin eserlerinde çokça yer verdiği Şintoizm, Komşum Totoro filminde de çokça karşımıza çıkmaktadır. Afişin sağ üst kısmında pembe ile yazılmış Japonca yazı da "Totoro" yazmaktadır. Renginin pembe olması sebebiyle dikkat çekicidir. Afişin orta kısmında

yer alan beyaz renkli Japonca yazıda “Bu garip yaratık hala Japonya da’dır belki” yazmaktadır. Bu yazı, Totoro’nun çocukların bir kahramanı olduđu gerçeđini güçlendirmektedir.

Afişin geneline bakıldığında film ile uyum sağladığı söylenilebilir. Mekân olarak kasvetli bir yer olan orman seçilmiş olsa da Totoro’nun varlığı ile çocukların güvende hissettikleri söylenebilir. Ayrıca Satsuki’yi tamamen aydınlatan ışık huzmesi, arkadaki karanlık ve ıssız ormana rağmen güven duygusunu vermektedir. Afişin renk dağılımı göz yormamaktadır. Satsuki’nin elbiseleri dışında çok fazla renk unsuru bulunmaması afişte bütünlük sağlamaktadır. Sadece Satsuki’nin elbiselerinin renkli olması durumu ise heyecanı, umudu ve mutluluđu temsil etmektedir.



## İkonolojik Yorum

Filmde yer alan Animizm inancına paralel olarak filmin yapıldığı yıllarda Japonya'da yaygın olan dinlerden biri de Şintoizm'dir. Filmde pek çok yerde karşımıza çıkan bu sevimli yaratıklar (Totoro, Catbus, Toz tavşancıkları) filmin üretildiği yer olan Japonya'da halkın genel olarak inandığı yaygın bir din olan Şintoizm'den türeyen Kami'lerdir. Kami'lerin pek çok çeşidi olmakla birlikte bu filmde doğayı ve çocukları koruyan türü olan Totoro ile karşılaşmaktadır. Afişte Totoro'nun arkasında bulunan Torii dışında Japon gelenekleriyle alakalı başka bir unsur bulunmamaktadır. Afişte yer alan yağmur, Japonya'nın iklimi olan Muson iklimine işaret etmektedir. Muson ikliminde yağmur her zaman yağabileceğinden ötürü zamanın belirsizliği söz konusudur. Afişte sol tarafta yer alan otobüs durağı levhasına günümüzde modern Japonya'da özellikle büyükşehirlerde pek fazla rastlanmamaktadır. Afişte Totoro'nun arkasında yer alan Torii kuş yuvası anlamına gelmekte olup tüm Şinto tapınaklarında yer aldığı söylenmektedir. Ayrıca kutsal ruhların alemine açılan bir geçit olduğu iddia edilen Torii'ler bu afişte Totoro'nun tam arkasında durması sebebiyle onun normal bir varlık olmadığını kanıtı niteliğindedir. Arka planda koyu bir şekilde yer verilen orman, ağaç ve bitki olguları ise yine filmde kutsallığı temsil etmektedir. Büyümeyi, olgunlaşmayı ve cesareti temsil etmektedirler. Filmde annelerinden ayrı olan Satsuki ve Mei'nin içinde buldukları yalnızlığı ve umutsuzluğu gidermek için büyümeye ihtiyaçları vardır. Filmde bulunan Totoro ve arkadaşlarının gece yaptıkları ritüelde bitkilerin büyüdüğüne şahit olunmaktadır. Bu durum aynı zamana küçük kız kardeşlerin de büyümeleri ve olgunlaşmalarına işaret etmektedir.

Afişin geneline bakılacak olunursa Japon kültürüne dair çok esinti görülmesi de filmin başkahramanı olan Totoro Japonlar tarafından sevilen bir karakterdir. Bu doğrultuda Totoro'yu Japon simgesi olarak kabul etmek doğrudur. Ayrıca Torii ve otobüs durağı ayrıntısı da Japon kültürüne bir örnek olarak verilebilir.

### 6.3. Yürüyen Şato



(Şekil 41. Yürüyen Şato Resmi Film Afışı)

Kaynak: (<https://www.ghibli.jp/works/howl/>)

**Orijinal Adı:** Howl's Moving Castle / Hauru no Ugoku Shiro

**Yapım Yeri ve Yılı:** Japonya / 2004

**Yönetmen:** Hayao Miyazaki

**Yapımcı:** Rick Dempsey

**Öykü:** Diana Wynne

### **Filmin Özeti**

Fantastik bir dünyada geçen hikâye, genç bir kız olan Sophie'nin macerasını anlatır. Sophie, sıradan bir şehirde yaşayan genç kızdır ve bir şapkacı dükkânında çalışmaktadır. Bir gün, güçlü bir büyücü olan Howl ile karşılaşır. Ancak kıskanç bir cadının laneti sonucu yaşlı bir kadına dönüşür. Sophie, lanetin etkisinden kurtulmak için Howl'un yürüeyebilen fantastik şatosuna gitmeye karar verir. Bu hareketli ve büyülü şato, bacaklarıyla yürüeyebilen, farklı yerlere taşınabilen bir yapının içindedir. İçeride, çocuk gibi davranan Howl, ateş iblisi ve şatonun hareket etmesini sağlayan Calcifer ve diğer fantastik varlıklarla karşılaşır. Sophie, şatonun sırlarını çözerken hem kendisiyle hem de Howl ile derin bir bağ kurar. Ancak, savaşın gölgesi ülkeyi kaplamıştır. Howl, savaşın trajik etkilerine karşı bir direniş gösterirken, Sophie'nin de içinde bulunduğu macera daha büyük bir anlam kazanır. Film, savaşın yıkıcı etkileri, kişisel kimlik bulma süreci ve insan ilişkilerinin değerlerini ele alır. Görsel olarak büyüleyici sahneler ve derin karakter gelişimi ile "Yürüyen Şato" izleyenlere büyülü bir dünyada unutulmaz bir yolculuğa çıkarmaktadır.

## Panofsky Yöntemine Göre İnceleme

### Ön- İkonografik İnceleme

Afişe ilk bakıldığında ön tarafta duran yaşlı bir kadın figürü görülmektedir. Bu kadın elinde bastonu ile ileri doğru hareket etmektedir. Aynı zamanda bakışı geriye doğru olduğundan ötürü sanki arkasında bir şey ya da birini bırakmış olabileceği izlenimi vermektedir. Kadının hemen yanında duran köpekte aynı şekilde hem ileriye doğru gitmekte hem de kadın gibi bakışları geride olduğu dikkat çekmektedir. Afişin üst ve yukarı kısmında bacası tüten eve benzeyen bir yapı dikkat çekmektedir. Tam olarak eve benzemeyişi daha çok bir böceği andırması ama bacasının da tütmesiyle evi andırmasından dolayı bu yapının fantastik bir öge olduğu anlaşılmaktadır. Yine bu yapının önünde korkuluğa benzer bir cisim dikkat çekmektedir. Çok küçük olduğu için tam olarak algılanamasa da çiftçilerin tarlalarını koruma amaçlı yapmış oldukları korkuluklara benzerliği söz konusudur. Afişin üst kısmında yer alan gökyüzü açık ve mavi renklidir. Ara sıra gözükten bulutlar ise her an oluşabilecek bir yağmur ya da fırtına oluşumuna haber vermektedir. Afişte kadın ve köpeğin gitmiş olduğu taşlarla dolu yol açık yeşil renktedir ve ferahlığı çağrıştırmaktadır. Yine aynı yerde bulunan pembe renkli bitkiler de umudu temsil etmektedirler. Afişte yine kadın figürüne bakıldığında kadının takındığı ifade itibariyle gurulu bir yapısı olduğu söylenebilir. Yaşlı olmasına rağmen dik duruşu, emin adımlarıyla korkusuz ve cesaretli biri olduğu anlaşılmaktadır. Yanında duran köpeğin de aynı şekilde korkusuz ve cesur olduğu söylenebilir. Bu köpeğin yaşlı kadını korumak amacıyla yanında bulunduğu söylenilebilir. Gittikleri yolun sonunda yer alan eve benzer bu garip binanın olması dikkat çekmektedir. Korkuluğa benzer cismin yaşlı kadın ve köpeği adeta karşılamış gibi durması da dikkat çeken diğer bir unsurdur.

Tipografik açıdan afiş incelediğinde Japonca yazının afişin alt, orta kısmında yer aldığını görülmektedir. Arka plan açık renklere olduğundan ötürü yazı ortada ve canlı kırmızı kullanılarak dikkat çekmek amaçlanmıştır. Sağ üst köşede yer alan yazı ise daha az dikkat çekmektedir. Bunun sebebi açık arka plana rağmen beyaz renk kullanılmasıdır. Afişin geneline bakıldığında açık renkler hakim olduğu için ferah ve umut dolu bir görüntü ile karşılaşılmaktadır. Yaşlı kadın ve köpeğin korkusuz dik duruşları ise cesareti temsil etmektedir.

## İkonografik Çözümleme

Afişin ön kısmında bulunan yaşlı kadın aslında genç bir kız olan Sophie'dir. Kötü kalpli bir büyücünün yapmış olduğu büyünün etkisiyle bir anda yaşlanan Sophie, büyünün çözülmesi için Howl isimli güçlü büyücünün şatosuna gitmek için yola koyulur. Sophie'nin yanındaki köpek ise Kraliçe Suliman'nın yardımcısıdır. Sophie'nin gittiği yolun sonunda yer alan garip görünümlü cisim ise Howl'ın şatosudur. Bu şato diğer şatolardan farklı olarak yürüeyebilen bir şatodur. Yürümesini sağlayan ise içindeki fantastik bir diğer kahraman olan Calcifer'dir. Afişte de görüldüğü üzere şatonun ayakları vardır ve hareket halindedir. Yukarıdan çıkan dumanlar ise onun çalıştığına dair bir işarettir. Yürüyen şatonun hemen önünde duran korkuluk ise büyülü bir korkuluktur ve ismi Şalgam Turpu'dur. Görünüşü itibariyle şalgam turpuna benzemesinden ötürü bu ismi ona Sophie vermiştir. Şalgam turpu, Sophie yürüyen şatoyu ararken kendisine yardımcı olması sebebiyle önemli bir karakterdir. Ayrıca film boyunca Sophie ve arkadaşlarına olan yardımlarından ötürü de dikkat çeken bir karakter olduğu söylenebilir. Filmde yürüyen şatonun içerisinde yer alan 4 renkli bir çarkın şatoyu ve içindeki kişileri istenilen yere götürmesi sebebiyle bu büyülü şatonun ne kadar ihtişamlı ve fantastik bir şato olduğu görülmektedir. Film boyunca Sophie'nin gençleşme çabası, Howl'ı kötü insanlar, büyücüler ve kendi iç dünyasından koruması gibi yaşadıkları olaylar sonucu Sophie'nin yaşadığı mücadeleler afişe yansımaktadır. Afişte Sophie'nin dik duruşu ve kararlılığı kötü insanlara yenilmeyeceğinin de bir habercisidir. Yanında duran Heen isimli köpeğin bakışlarında da aynı ifade görülmektedir. Afişte Sophie'nin elinde bir baston bulunmaktadır bu baston zorluklarla mücadeleyi temsil ettiği gibi bu bastonu Sophie'ye şalgam turpu getirmiştir. Sophie'nin diğer elinde bulunan pembe bohçaya benzer cisim ise Sophie'nin yaşlandığı için evden ayrılırken aldığı birkaç eşyasıdır. Miyazaki'nin her filminde olduğu gibi bu filmde de uçmak önemli bir yer taşımaktadır. Karakterler büyülü olmasalar bile büyü etkisi altında uçabilmektedirler. Afişin sağ üst tarafında beyaz Japonca yazı da "ikisi yaşadı" şeklinde bir slogan bulunmaktadır. Bu slogan Sophie ve Howl'un birbirleri için verdikleri mücadelenin kanıtıdır.

Afişin geneline bakıldığında açık renkler hakimdir. Açık renk gökyüzü umudu temsil ederken yeşil çayır ise özgürlüğü temsil etmektedir. Afiş filmin temasına uygun olarak tasarlanmıştır.

## İkonolojik Yorum

Film yapıldığı yıl itibariyle eski bir yapı değildir fakat içindeki savaş unsurları, büyücülük gibi kavramlardan ötürü bizi eski yıllara götürmektedir. Bu bağlamda geçmiş ile günümüz arasında fantastik bir bağ kurduğu söylenilebilir. Japonya’da Şinto inancına bağlı olarak kötü ruhlara, hayaletlere inanılmaktadır. Bunun için farklı zamanlarda ayinler bile yapılmaktadır. Büyü Japon inancına göre çok yaygın değildir ve daha çok masallarda geçen bir olgudur. Filmde baş konu olarak yer alan büyücülük kavramı daha çok Şintoizm’de kötü ruhlar tarafından getirildiğine inanılan bir olaydır. Bu sebeple afişte büyüye maruz kalıp yaşlanan Sophie’ye yapılan büyüün Şintoizm etkisinde kötü ruhların yaptığı söylenebilir. Afişte yer alan büyülü ve yürüyebilen şato için de yine aynısını söylemek mümkündür. Ancak bu şatoyu yürütebilmek için Calcifer adında bir ateş iblisinin yardımı gereklidir ve bu iblisi de yöneten yine Howl’dur. Afişe genel olarak bakıldığında Japon kültüründen esintiler görülür fakat Japon halk masallarını andıran görüntüsü bu filmin basit bir film olmadığına da dikkat çekmektedir. Filmdeki savaş unsurları ve savaş uçakları eski Japon savaşlarına birer gönderme olarak kullanılmıştır. Japonya tarihi savaşlarla dolu olduğu için neredeyse tüm Miyazaki filmlerinde görülen savaş uçakları “Yürüyen Şato” filminde de karşımıza çıkmaktadır. Afişte yaşlı haliyle görülen Sophie karakteri yaşlandıktan sonra çevresindekiler tarafından daha da saygı duyulan biri haline gelmiştir. Bu durum Japon halkının yaşlılara verdiği önemi göstermektedir.

Afişin geneline bakılacak olursa Japon kültürüne ve değerlerine dair izler görülmektedir. Fakat gerek film gerek afişin genel incelemesi yapıldığında içinde Japon kültürünü ve değerlerini barındırdığı söylenebilir.

#### 6.4. Küçük Cadı Kiki



(Şekil 42. Küçük Cadı Kiki Resmi Film Afişi)

Kaynak: (<https://www.ghibli.jp/works/majo/>)

**Orijinal Adı:** Kiki's Delivery Service / Majo no Takkyubin

**Yapım Yeri ve Yılı:** Japonya / 1989

**Yönetmen:** Hayao Miyazaki

**Senaryo:** Hayao Miyazaki

**Öykü :**Eiko Kadono

### **Filmin Özeti**

Film, genç bir cadı olan Kiki'nin macerasını anlatmaktadır. Kiki, cadı geleneğine uyarak 13 yaşında evden ayrılır ve sihirli yeteneklerini geliştirmek üzere yeni bir şehre gider. Kiki'nin yanında sadece sihirli süpürgesi ve sihirli kedisi Jiji vardır. Yeni bir şehirde hayat kurmaya çalışan Kiki, deneyimlerle dolu bir yolculuğa çıkar. Başta çoğu insanın uçan bir cadı garibine gitse de hızla samimi ilişkiler kurar ve bir fırında iş bulur, hava kuryesi olarak çalışmaya başlar. Kiki, süpürgesiyle yapılan teslimatlar sayesinde insanların hayatlarına neşe ve renk katarken kendi yeteneklerini de keşfetmeye başlar. Ancak Kiki zaman içerisinde büyümeyle ve yetişkin sorumluluklarıyla başa çıkmak zorunda olduğunun farkına varır. Sihirli yetenekleri zaman zaman yok olur ve duruma morali bozulur. Aynı zamanda arkadaşı Tombo'ya olan ilgisi de duygusal karmaşıklıklarına neden olur. Kiki, kendi özgünlüğünü ve yeteneklerini koruma mücadelesi verirken, yaşadığı bu dönemdeki zorluklar ve sevinçler izleyiciye aktarılır.

Film, büyüme, özgüven, arkadaşlık ve özdeşleşme gibi temaları işlerken, Miyazaki'nin karakter derinliği ve görsel estetiği de ön plana çıkar. Küçük Cadı Kiki'nin hikâyesi, içtenlikle anlatılan bir gençlik hikâyesi olmanın ötesine geçer. Film, izleyicilere kendi yollarını bulma, hayatın iniş çıkışlarına karşı durma ve kendilerine inanma konusunda ilham verir.



## Panofsky Yöntemine Göre İnceleme

### Ön- İkonografik İnceleme

Afişe ilk bakıldığında fırın dükkânı olduğu belli olan bir tezgâha yaslanmış bir şekilde duran küçük bir kız dikkat çekmektedir. Kızın hemen yanında bulunan siyah renkli kedi de dikkat çeken diğer unsurlardan biridir. Alt tarafta dükkânın camından yansıyan bir yazı, araba, sokakta yürüyen kırmızı giyimli bir kadın ve bina görünmektedir. Küçük kızın hemen arkasında duran çeşit çeşit ekmeklerin düzeni de dikkatlerden kaçmamaktadır. Küçük kıza geri dönülecek olursa duruşundan ve yüz ifadesinden anlaşıldığı üzere canının bir şeye sıkı sıkıya bağlı olduğu görülmektedir. Küçük kızın kafasındaki kırmızı kurdele hem büyüklüğü ile hem de canlı rengiyle oldukça dikkat çekmektedir. Yanında bulunan ufak boylu kedi ise koyu siyah rengi, kulaklarını adeta bir şeyleri dinlemeye hazırcasına açması ve büyük gözleriyle dikkat çekmektedir. Kız ve kedinin hemen arka tarafında yer alan ekmek dolu 6 tane raf vardır. Raflardaki bu ekmeklerin düzeni ve şekilleri itibarıyla adeta gerçek bir görüntüye benzemektedir. Yine aynı şekilde tezgâhın alt tarafında duran diğer kurabiye ve çörekler de muhteşem bir nizam ile durmaktadırlar. Alt tezgâha yansıyan araba bej renkli olup hareket halindedir. Yoldan geçen kırmızı renkler giyinmiş olan kadın da aynı şekilde hareket halindedir. Küçük kızın bulunduğu yerin tam karşısında yine dükkâna benzer bir yer bulunmaktadır. Bu yer mavi ve kırmızı tentesi ile dikkat çekmektedir. Küçük kızın bulunduğu tezgâh, arka raflar ve ekmeklerin rengi bir bütünlük içerisinde. Küçük kız ve kedinin baktığı yönden ve küçük kızın yüz ifadesinden anlaşılacağı üzere bir şeyler beklemektedirler.

Tipografik açıdan afiş incelendiğinde Japonca yazının afişin üst kısmında ortalı bir şekilde yerleştirildiği görülmektedir. Arka plan koyu renklerden oluştuğu için yazı açık pembe kullanılmıştır. Yazı fontunun ince olması diğer dikkat çeken unsurlardan birisidir. Afişteki diğer yazılarda da açık renkler seçilmiş böylelikle renk vurgusuna dikkat edilmiştir.

Afişin geneline bakıldığında renkler, perspektif, mekân, ışık ve gölge tonları büyük bir uyum içerisinde. Ayrıca küçük kızın bir şeyler bekliyor oluşu da bir umudu temsil etmektedir.

## İkonografik Çözümleme

Afişte tezgahta bekleyen kız filmin başkahramanı Kiki'dir. Kiki 13 yaşında başarılı bir cadı olmak için evden ayrılan genç kızdır. Kiki, çıktığı bu yolculukta okyanus aşırı yeni bir kentte hem başarılı bir cadı olmayı hem de kendi ayaklarının üzerinde duran genç bir kız olmayı hedeflemektedir. Geldiği bu yeni şehrin ismi Koriko'dur. Korikoya ilk geldiğinde herkes uçan bir cadı gördüğü için Kiki'den çekinir fakat Kiki buna aldırmaz etmemektedir. Yolları Osono ile kesişen Kiki, onun fırın dükkânında teslimatçı olarak çalışmaya başlar ve dükkân işlerine yardım eder. Afişte gördüğümüz mekân Osono'nun fırını olan Gütiokipänjä'dir. Afişte Kiki'nin hemen yanında duran kedi ise onunla aynı zamanda doğan en yakın arkadaşı Jiji'dir. Jiji diğer kedilerin aksine sihirli bir şekilde konuşabilmektedir. Kiki'nin çıkmış olduğu bu yolculuğa en yakından tanıklık etmektedir. Osono'nun yardımları sayesinde iş bulan Kiki, yine Osono'nun verdiği tavan arası oda ile kalacak yer de bulmuştur. Afişte Kiki ve Jiji'nin umutsuzca beklediği sahnede Kiki'nin, teslimat işi için müşteri gelmediğinden ötürü canı sıkın bir bekleyiş içerisinde olduğu görülmektedir. Kiki'nin yüzünde hem umut hem de umutsuzluk vardır. Yeni geldiği bu şehirde hem başarılı bir cadı olmak için uğraşmakta hem de ayakları üzerinde durabilen, bağımsız bir genç kız olabilmek için çabalamaktadır. Aynı zamanda hamile olan Osono için dükkânı bekliyor oluşu Kiki'nin ne kadar yardım sever bir genç kız olduğunu gözler önüne sermektedir. Afişte alt kısma yansıyan yazı dükkânın ismi olan Gütiokipänjä'dir. Bu mekân ismi gerçekte de var olan bir fırından gelmektedir. Yine cama yansıyan görüntüdeki şehir Koriko aynı şekilde gerçek mekânlardan esinlenerek yapılmıştır. Kiki'nin önünde durduğu tezgâhın işleme de dikkat çekmektedir. Ahşap yapı klasik mimari ve Barok tarzının birleşiminden esinlenerek yapılmıştır. Afişin sol tarafında beyaz Japonca yazı da “depresyodayım ama iyiyim” yazmaktadır. Bu yazı Kiki'nin içinde bulunduğu mücadele boyunca yaşadığı depresifliğe rağmen yılmadığını anlatmaktadır.

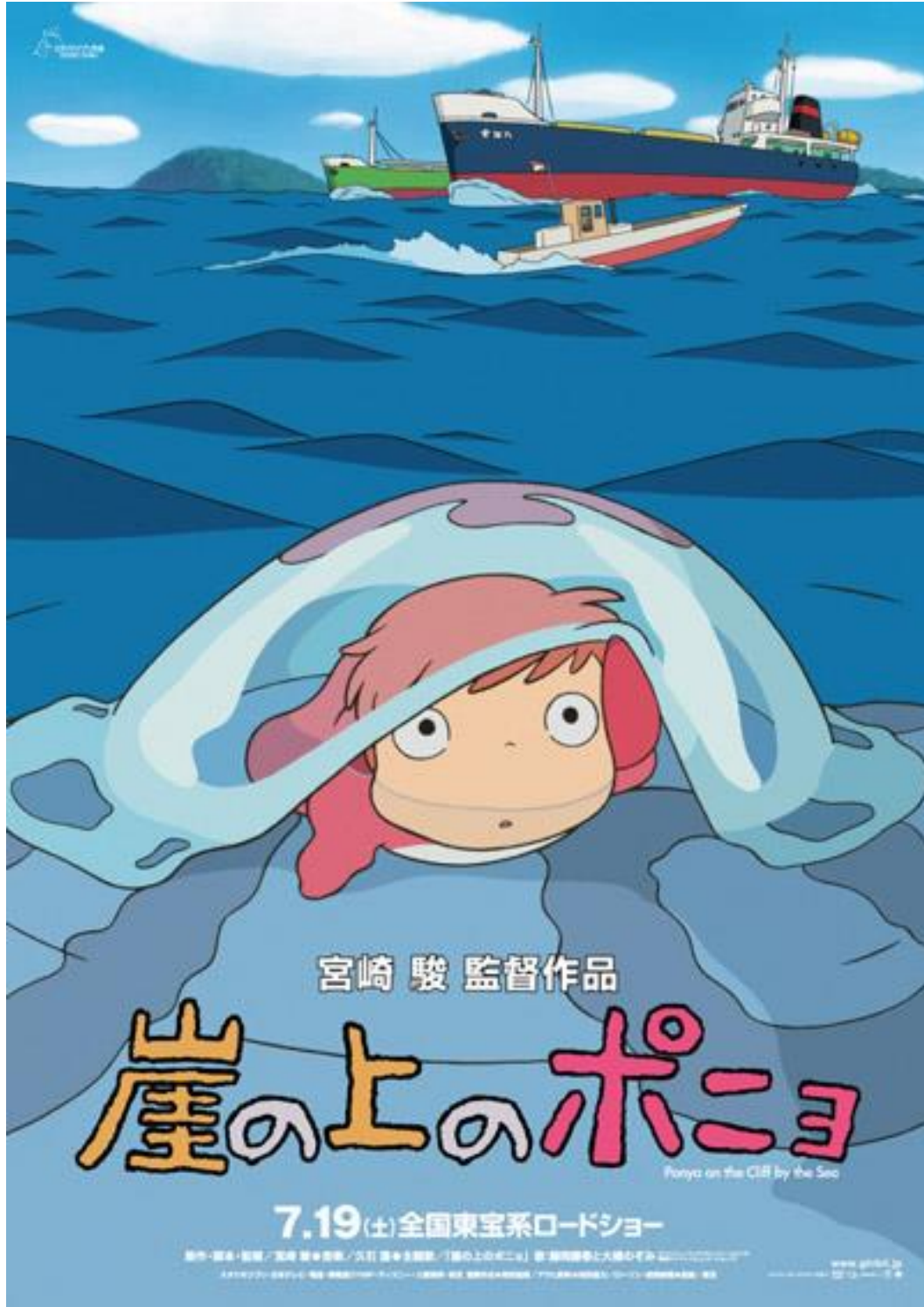
Afişin geneline bakıldığında film ile bağlantısı olduğu görülmektedir. Afiş, umutsuz bir bekleyiş içerisinde olan Kiki'nin yılmayan çocuksu ruhunu ve azmini en iyi şekilde göstermektedir.

## İkonolojik Yorum

Afişte yer alan mekân olan Koriko, Miyazaki'nin gezdiği ülkelerden gördüğü sokaklardan ve kentlerden ilham alarak tasarladığı hayali bir şehirdir. Filmde Kiki'nin cadı olabilmek için evini terk ettiğinde okyanusa kıyısı olan bu şehri seçmesi aslında Miyazaki'nin bu filmde Japon esintilerinden çok, Avrupalı bir görünüm izlemek istemesinden kaynaklıdır. Caddede yürüyen insanlardan sokaklara, araba yapılarından dükkânların tipine kadar her şey Avrupa ülkelerinden esinlenerek yapılmıştır. Filmde sadece insanların birbirine olan yardımları ve sevecenlikleri Japonlara benzemektedir. Afişte de camın yansımından görülen araba ve binaların neredeyse tamamen Avrupa'daki yapılara benzediği söylenebilir. Ayrıca Japonya ekmekten çok pirinç tüketen bir ülke olduğu için yine burada da Miyazaki'nin gezilerinden esinlendiği bir olgu görülmektedir. Afişte görünen ahşap yapıdaki tezgâh ve raflar Japonya'da kullanımı yaygın olduğundan burada Japon izleri görülmektedir. Filmin derinlerine inildiğinde cadıların varlığı söz konusudur. Cadı kelimesi Japonya'da çok yaygın kullanımı olan bir kelime olmamakla birlikte daha çok Şintoizm'de kötü ruhlarla bağlantısı olan bir kelimedir. Ghibli filmlerinin ortak temalarından olan güçlü kadın figürünün bu filmde de başarılı bir örneği görülmektedir. Yine Ghibli'nin ana temalarından olan uçaklar ve karakterlerin uçması gibi olgular başarıyla görülmektedir. Filmin içinde bulunan balıkçılık mesleği, Japonların önemli bir gelir kaynağı olmakla birlikte Kiki'de karşımıza çıkmaktadır.

Afişin geneline bakıldığında Kiki'nin başarılı bir cadı olmak için verdiği mücadeleleri, umudunu ve cesaretini filmle doğru orantıda başarıyla yansıttığı görülmektedir.

## 6.5. Küçük Deniz Kızı Ponyo



(Şekil 43. Küçük Deniz Kızı Ponyo Resmi Film Afışı)

Kaynak: (<https://www.ghibli.jp/works/ponyo/>)

**Orijinal Adı:** Ponyo on the Cliff by the Sea / Gake no ue no Ponyo

**Yapım Yeri ve Yılı:** Japonya / 2008

**Yönetmen:** Hayao Miyazaki

**Yapımcı:** Toshio Suzuki

### **Filmin Özeti**

Film deniz altında yaşayan küçük bir altın balığının insan olma isteğiyle başlayan macerasını anlatır. Ponyo, bir tesadüf sonucu deniz kenarındaki kıyı kasabasına gelir ve burada 5 yaşındaki Sosuke adlı çocuk tarafından bulunur. Ponyo, Sosuke ile hızla arkadaş olur ve insan dünyasına duyduğu merakla onunla birlikte yaşamayı hayal eder. Ancak, denizdeki büyülü güçler hem yeryüzündeki hem de denizdeki dengeyi bozar ve Ponyo'nun deniz tanrısının kızı olduğu gerçeği ortaya çıkar. Ponyo, insan olma arzusu nedeniyle deniz tanrısının kontrolünden kaçır ve insan formuna dönüşmeye başlar. Ancak bu dengesizlikler dünyanın doğal dengesini tehdit ederken, Ponyo'nun seçimleri de büyük sonuçlar doğurur. Sosuke ve Ponyo, insan ve deniz dünyalarındaki dengeyi yeniden sağlamaları için bir araya gelirler. Fırtınalar, tsunamiler ve büyülü yaratıklar arasında geçen bu büyülü hikâyeye, dostluk, aile ve doğanın gücü gibi temaları işlerken, çocukların dünyayı nasıl anladığını ve etkilediğini de vurgular. Film, Miyazaki'nin özgün görsel estetiğini yansıtırken, çocukların hayal gücünü ve sevgisini ön plana çıkarır. Ponyo ve Sosuke'nin saf ve samimi arkadaşlığı izleyicilere büyülü bir dünya sunar. Aynı zamanda insanlığın doğaya olan etkileri ve sorumlulukları da sorgulanmaktadır.

## Panofsky Yöntemine Göre İnceleme

### Ön- İkonografik İnceleme

Afişte ilk olarak sevimli küçük bir balığın şaşkın bir şekilde denizanasının üstünde duruşu dikkat çekmektedir. Bu küçük ve sevimli balık bir denizanasının üstünde durmaktadır ayrıca üstünü yine bir denizanası örtü gibi örtmektedir. Küçük balığın gözlerinin büyüklüğü ve şaşkın ifadesinden dolayı gördüğü bir olaya şaşırması muhtemeldir. Balığın içinde bulunduğu deniz koyu renkli ve oldukça dalgalıdır. Bu durum olası bir tehlikeyi çağrıştırmaktadır. Balığın arka tarafında yer alan bir tekne ve iki tane gemi dikkat çekmektedir. Öndeki tekne kırmızı ve beyaz renklerden oluşup, hareket halindedir. Hemen arkasındaki gemi öndeki tekneye göre oldukça büyük ve donanımlıdır. Lacivert ve kırmızı renklerden oluşan bu gemi diğer gemi ve teknelerden daha görkemli bir şekilde durmaktadır. Afişte arka tarafta yarısı gözüken diğer gemi ise öndeki gemiye göre daha küçüktür ve yeşil renktedir. Afişte önde ve dikkat çekici bir şekilde yer alan balığın rengi kırmızıdır ve saçları da pembedir. Üstündeki denizanasını yüzgeç benzeri bir el ile kaldırmaktadır. Küçük balığın altında olan denizanasının rengi mavi ve gri benzeri bir renktedir. Üstündeki denizanasının rengi ise şeffaftır ve gerçekliğe uygun bir şekilde yapılmıştır. Afişteki denizin dalgalı olması ve koyu bir renkte olması tehlikeyi çağrıştırmakla, gökyüzünün açık mavi olması heyecanı, özgürlüğü ve umudu çağrıştırmaktadır. Afişte deniz ile gökyüzü arasında gözüken küçük yerleşim yeri bir ada oluşumunu andırırken aynı zamanda bir yaşam belirtisi olarak da çağrışım yapmaktadır.

Tipografik açıdan afiş incelendiğinde Japonca yazının afişin alt kısmında ortalı bir şekilde yerleştirildiği görülmektedir. Arka plan daha çok açık renklerden oluşmasına rağmen yazı, sarı, gri ve pembe renklerden yapılmıştır. Bu renk ahengi çocuksu ruhu temsil etmektedir. Ayrıca fontun kalın olması dikkat çeken diğer unsurlardandır. Afişte yer alan diğer yazıların rengi beyaz olmakla birlikte çok fazla dikkat çekmeyen bir küçüklüktedir.

Afişin geneline bakıldığında en çok mavi renk dikkat çekmektedir. Mavi tonuna bağlı olarak huzur ve özgürlük gibi anlamlar taşıdığı gibi koyu tonları da tehlike ve dikkat manaları taşımaktadır. Afişte yer alan küçük balığın renkleri afişe heyecan ve neşe katan bir unsur olmuştur.

## İkonografik Çözümleme

Afişin ön kısmında yer alan küçük ve sevimli balık Ponyo'dur. Babası büyücü, annesi deniz tanrıçasıdır ve kendine benzeyen küçük kardeşleriyle birlikte denizde yaşamaktadırlar. Ponyo'nun gerçek adı Brunhilde'dir. Ponyo ismini ona Sosuke isimli 5 yaşında küçük bir oğlan çocuğu vermiştir. Ponyo bir gün denizanelarıyla birlikte bir gezintiye çıkar ve gemiler onu kıyıya sürükler. Orada bulunan Sosuke, Ponyo'yu cam kavanozun içerisinden kurtarır. Bu kurtarma esnasında Sosuke'nin parmağı kanar ve bu yarayı Ponyo yalayarak iyileştirir. Ponyo'yu çok seven Sosuke onunla bağ kurar. Afişte görülen Ponyo henüz denizedir ve Sosuke ile tanışmamıştır. Sosuke'nin parmağını iyileştirirken tattığı insan kanı sebebiyle insan olmak isteyen Ponyo, babasından kaçmaya başlar. Afişte gördüğümüz denizaneları da Ponyo'nun denizdeki yaşantısında kendisine edindiği arkadaşlarıdır. Sosuke'nin babası denizcidir ve genellikle gününü annesiyle birlikte huzurevinde ve oradaki kreşte geçirmektedir. Afişte arkada görünen büyük gemi, Sosuke'nin babasının kaptanı olduğu gemidir. Ayrıca gemiler denizde yaşayan Ponyo ve kardeşleri için bazen tehlike arz edebilmektedirler. Filmin başında denizin içinde gezinen Ponyo'yu, kirlilikle mücadele eden temizleme gemisi kıyıya kadar sürüklemiştir. Aynı zamanda babası denizci olan Sosuke için gemiler ve deniz kavramları ayrıca önemlidir. Afişte Ponyo'nun yüzündeki şaşkınlık ifadesi, kıyıya vurmadan önce ona yabancı gelen başka bir dünya görmesinden kaynaklıdır. Yüzündeki ifade hem çocuksuluğu hem saflığı hem de heyecanı çağrıştırmaktadır. Ponyo'nun üstündeki kırmızı renk heyecanı temsil etmektedir. Yaşadığı maceralarla insana dönüşme çabası Ghibli'deki pes etmeme temalarından birini karşımıza çıkarmaktadır. Aynı şekilde sihir ve büyü gibi olgular da Ghibli filmlerinde sürekli karşılaşılan bir durumdur. Ponyo'nun sihir yapabilme yetenekleri de anne ve babasından gelmektedir.

Afişin geneline bakıldığında film ile bağlantısı olduğu söylenilebilir. Ponyo'nun dikkat çekici bir şekilde önde durması da afişi tamamlayan unsurlardandır. Filmle bağlantısı olan tekne ve gemilerin varlığı da afişe bütünlük katmaktadır.

## **İkonolojik Yorum**

Afişte yer alan gemi ve tekne unsurları filmin yapılmış olduğu Japonya'da büyük bir önem taşımaktadır. Gerek balıkçılık gerekse ihracat konusunda deniz ve okyanusa kıyısı olan diğer ülkeler gibi Japonya için önemli bir durumdur. Filmde yer alan çevre kirliliği konusunda da teknelerin yardımı ile denizin temizlendiği görülmektedir. Çevre kirliliğine önem verilmesi Ghibli filmlerinin diğer bir ortak temasıdır. Hem yeryüzünde hem denizlerde artan kirlilik insanların umursamazlığı sonucu oluşan bir durumdur. Küçük Deniz Kızı Ponyo filminde de bu olaya çokça dikkat çekilmiştir. Dünyada gelişmiş ülkelerden biri olan Japonya, bu tür felaketlerin durdurulması için değişik politikalar uygulamaktadır. Filmde de vurgu yapılan iklim değişiklikleri de aynı şekilde günümüzde büyük sorunlardan biridir ve durdurulamazsa daha büyük felaketler yaşanması muhtemeldir. Küçük Deniz Kızı Ponyo filmi görsel açıdan bir çocuk filmi gibi olsa da içerdiği derin mesajlarla yetişkinlere uyarılarda bulunmaktadır. Filmdeki deniz ve deniz içindeki çeşitli hayvanların varlığı da görsel bir şölen sunmaktadır. Ponyo'nun insana dönüşmesi olayı da yine metamorfoz bir olay olup Ghibli filmlerinde çokça karşımıza çıkan değişime vurgu yapmaktadır. Ponyo'nun annesi olan Granmamare deniz tanrıçasıdır. Japon mitolojisinde çok çeşitli tanrılar olmakla birlikte burada da deniz tanrıçası Granmamare ile en bariz örneklerinden biri görülmektedir.

Afişin geneline bakıldığında Japonlar için büyük bir öneme sahip olan denizci gemileri ve balıkçı tekneleri dikkat çekmektedir. Afiş genel olarak filmle ve yapıldığı dönemin esintileriyle başarılı bir örnektir.



## 6.6. Rüzgarlı Vadi



(Şekil 44. Rüzgarlı Vadi Resmi Film Afışı)

Kaynak: (<https://www.ghibli.jp/works/nausicaa/>)

**Orijinal Adı:** Nausicaa of the Valley of the Wind / Kaze no Tani no Nausika

**Yapım Yeri ve Yılı:** Japonya / 1984

**Yönetmen:** Hayao Miyazaki

**Yapımcı:** Isao Takahata

### **Filmin Özeti**

Rüzgarlı Vadi, distopik bir dünyada geçen ve doğayla insan arasındaki dengeyi ele alan etkileyici bir anime filmidir. Film, insanlık tarafından kirletilen ve zehirlenen bir dünyada, doğanın gücünü anlamaya çalışan genç prenses Nausicaa'nın hikâyesini anlatır. Rüzgarlı Vadi, Zardom adlı bir ülkenin savaşları nedeniyle yıkıma uğramış ve zehirli ormanlarla kaplanmış olduğu bir gelecekte geçmektedir. Bu ormanların varlığı, çeşitli canlıların evrimleşmesine ve insanların hayatta kalma çabalarına yol açmıştır. Nausicaa, Torumekia ve Pejite adında savaşan iki devletin ortasında yer alan vadide uyum içinde yaşayan bir prensestir. Nausicaa, zehirli ormanları anlayan ve onları kontrol edebilen nadir bir yeteneğe sahiptir. Ancak savaşın ve insanlığın doğaya verdiği zararların sonuçlarını anlayarak barışı savunmaktadır. Bir gün Torumekia'nın lideri ormanı temizlemek ve insanlar için yaşanabilir bir dünya yaratmak amacıyla radyasyon emici bir silah kullanmaya karar verir. Ancak bu, doğanın hassas dengesini bozabilecek bir felakete yol açabilmesi nedeniyle tehlikeli bir durumdur. Nausicaa tehlikeleri görmekte ve insanların doğayla uyum içinde yaşama yolunu bulmaya çalışmaktadır. Çatışmanın içinde farklı taraflardan insanlar ve yaratıklar arasında anlayış ve barışı teşvik eder. Nausicaa, sadece insanlar arasındaki barışı değil, aynı zamanda insanlar ile doğa arasındaki dengeyi yeniden sağlama mücadelesi verir. Sonunda Nausicaa'nın çabaları insanların be doğanın bir arada var olabileceği yeni bir umut ve anlayışın yeşermesine neden olur. Film, çevre bilincini, barışı ve insanlığın doğayla uyumunu ele alırken, güçlü anlatımı, görsel estetiği ve derin mesajlarıyla izleyicilere unutulmaz bir deneyim sunar.

## Panofsky Yöntemine Göre İnceleme

### Ön- İkonografik İnceleme

Afişte ilk olarak vücudu sol tarafa doğru dönmüş bir genç kız görülmektedir. Bu genç kızın saçları rüzgârdan savrulmaktadır. Yüzündeki ifade ise korkusuz ve kararlı bir ifadedir. Üzerinde bulunan kıyafetler normal kıyafetlerden farklı olarak koruma amaçlı yapılan zırha benzer giysilere benzemektedir. Genç kızın sağ elinde tuttuğu silah dikkat çekmektedir. Ayrıca genç kızın belindeki kemerde de bir adet bıçak bulunmaktadır. Afişte genç kızın hemen arkasında bulunan devasa boyutta bir böcek afişte dikkat çeken en büyük unsurlardandır. Kabukları iç içe geçmiş, birden fazla kolu ve gözü olan bu devasa böcekte genç kız ile aynı yöne doğru bakmaktadır. Arka plandaki gökyüzü sarı ve mavi renklerden oluşmaktadır. Sarı renk gökyüzü tehlikeyi çağrıştırmaktadır. Genç kız ve dev böceğin baktığı yönden gelen ışık her ikisini de aydınlatmaktadır. Bu ışık umudu simgelemektedir. Genç kızın yüzündeki kararlı ifade, kızın üzerindeki silahlar ve böceğin varlığıyla bir mücadelenin varlığı söz konusudur. Genç kızın üstündeki zırha benzeyen kıyafet gri renkte olup kararsızlığı simgelemektedir. Ayrıca afişte genç kızın ellerini yumruk yaptığı görülmektedir bu durum hırslı olmayı, mücadeleyi ve sinirli olma durumuna işaret etmektedir.

Tipografik açıdan afiş incelendiğinde Japonca yazı sol alt köşede küçük bir şekilde konumlandırılmıştır. Kırmızı renk ile dikkat çekmek amaçlanmıştır. Sağ üst köşedeki yazılar ise beyaz renkli olup, dikey olması dikkat çekmektedir.

Afişin geneline bakıldığında Genç kızın ön planda olması hemen arkasında dev bir böceğin olması ve afişin kalanının boşluk ilkesine uyumlu bir şekilde yapıldığı görülmektedir. Genç kız ve böceğin renkleri kasvetli olsa da gökyüzündeki mavilik özgürlük ve umudu temsil etmektedir.

## İkonografik Çözümleme

Afişin ön tarafında yer alan genç kız filmin başkahramanı olan Nausicaa'dır. Nausicaa, Rüzgarlı Vadide yaşayan bir prenses ve doğayı çok seven bir gençtir. Yıkıcı zehirli ormanlar ve devasa böceklerle dolu tehlikeli bir dünyada yaşayan insanların savaş sonrası yaşamları sakinleştirmeye çalışmaktadır. Nausicaa, doğayı ve böcekleri anlayan bir görüşe sahiptir ve insanların zehirli ormanlara zarar verdiğini fark eder. Ancak, insanlar ve diğer topluluklar arasındaki çatışmaların ortasında kalır. Nausicaa, barışı sağlama ve zehirli ormanların sırlarını çözme çabasıyla mücadele eder. Bu mücadele sırasında Ohm isimli böcekleri de korumaktadır. Afişte Nausicaa'nın arkasındaki dev böcek bir Ohm'dur. Yıllar önce sanayinin gelişmesiyle birlikte alt üst olan dünya zehirli gazlar sonucunda maskesiz hava alınamayacak hale gelmiştir. Afişte arka planda görülen sarı renkli gökyüzü de insanlığın getirdiği bu sorumsuzluğun sonucudur. Miyazaki'nin eserlerinde renkler genellikle duygusal ve sembolik anlamlar taşımaktadır. Rüzgarlı Vadi'de de renkler, sahnelerin atmosferini ve karakterlerin duygusal durumlarını yansıtmada kullanılmıştır. Pastel tonlar ve doğal renk paleti, doğayla uyumlu ve dingin bir atmosfer yaratmada kullanılırken, karşıt renkler bazen tehditkâr veya dikkat çekici öğeleri vurgulamak için kullanılmıştır. Miyazaki'nin kullandığı çizgiler, genellikle akıcı, yumuşak ve organiktir. Rüzgarlı Vadi'de karakterlerin yüz ifadeleri, hareketleri ve çevresel detaylar hassas çizgilerle betimlenmiştir. Karakterlerin hareketleri, duygusal durumlarına ve hikâyeye katkıda bulunmaktadır. Filmdeki doğa, hayvanlar ve mitolojik unsurlar gibi imgeler öyküyü zenginleştirmektedir. Büyülü orman, doğaüstü varlıklar ve büyülü nesnelere, filmdeki imgelerden bazılarıdır. Filmdeki görsel unsurların yerleşimi, dikkatin yönlendirilmesi, duygusal tonun belirlenmesi ve hikâyenin anlatımı için kullanılmaktadır. Rüzgarlı Vadi'deki kompozisyon, genellikle açık alanlar, doğal manzaralar ve karakterler arasındaki dengeyi sağlamaktadır.

## **İkonolojik Yorum**

1980'lerde, çevre sorunları ve doğanın korunması giderek daha fazla önem kazanmıştır. Film, çevresel temaları işleyen bir eser olarak, dönemin çevre farkındalığına paralel bir içerik sunmaktadır. Filmin yapıldığı dönemlerde teknolojik ilerlemeler hız kazanmaktadır. Bu dönemdeki endişeler, teknolojinin çevre üzerindeki etkileri ve insanlığın bu konuda nasıl sorumluluk taşıması gerektiği gibi meseleleri içermektedir. Rüzgarlı Vadi, teknolojinin doğa ile nasıl denge içinde olması gerektiğini sorgulamaktadır. Film, insanların doğayla uyumlu bir şekilde yaşamasının önemini vurgulamaktadır. Filmin başkahramanı Nausicaa, doğanın korunmasına duyduğu derin sevgi ve saygı ile tanınır. Film boyunca, insanlığın doğayı tahrip etmesinin ve bunun sonuçlarının altı çizilmektedir. Nausicaa'nın karakteri, sadece insanlara değil, doğaya ve farklı topluluklara da empati gösteren bir liderdir. Film, farklı gruplar arasında anlayışın ve işbirliğinin önemini vurgulamaktadır. Savaş yerine barışın savunulması, filmde önemli bir tema oluşturmaktadır. Rüzgarlı Vadi, teknoloji ve doğanın birbirine uyumlu bir şekilde nasıl işlemesi gerektiğini sorgular. Teknoloji, hem insanlığın hayatını kolaylaştırabilen hem de çevreye zarar verebilen bir olgudur. Filmde bu dengeyi bulma zorunluluğu vurgulanır. Nausicaa'nın kahramanlık öyküsü, bireysel ve toplumsal düzeyde değişim ve dönüşüm teması taşımaktadır. Başlangıçta belirli bir amaçla yola çıkan Nausicaa, yolculuğu boyunca düşüncelerini ve hedeflerini yeniden değerlendirir.

Afişe genel olarak bakıldığında yapıldığı yıl olan 1980'ler, kültürel niteliklerine ve dönemin çevresel ve toplumsal endişelerine yanıt olarak, doğayla uyum, teknolojinin etkileri, empati ve barış gibi evrensel temaları işleyen güçlü bir eser olduğu görülmektedir.

## 6.7. Prenses Mononoke



(Şekil 45. Prenses Mononoke Resmi Film Afışı)

Kaynak: (<https://www.ghibli.jp/works/mononoke/>)

**Orijinal Adı:** Princess Mononoke / Mononoke-hime

**Yapım Yeri ve Yılı:** Japonya / 1997

**Yönetmen:** Hayao Miyazaki

**Yapımcı:** Toshio Suzuki

### **Filmin Özeti**

Hayao Miyazaki'nin unutulmaz eseri "Prenses Mononoke," doğayı ve insan-natur ilişkisini merkezine alarak, epik bir fantastik dünyada geçiyor. Film, insanlar ve doğaüstü varlıklar arasındaki çatışmayı ve dengeyi anlatan güçlü bir hikâye sunar. Hikaye, genç bir savaşçı olan Ashitaka'nın Orman Tanrısı'nın öfkesine maruz kalmasının ardından başlar. Orman Tanrısı'ndan gelen lanet, Ashitaka'nın bedenine yerleşir ve onu Orman Tanrısı'nın yaşadığı Batı Toprakları'na götürür. Burada, sanayileşme ve insan faaliyetleri sonucu doğaya zarar veren Iron Town adlı bir maden şehriyle karşılaşır. Ashitaka, Iron Town'da Lady Eboshi liderliğindeki insanların ve doğaüstü varlık Kodama'yı korumaya çalışan yabanıl orman sakinlerinin arasındaki gerilimi görür. Bu sırada, ormanın bekçisi olarak görev yapan Prenses Mononoke ile tanışır. Prenses Mononoke, boynunda bir kurttan türetilen bir maske taşır ve ormanın çıkarları için insanlara karşı savaşan bir savaşçıdır. Film boyunca Ashitaka, Iron Town ve orman sakinleri arasındaki karmaşık ilişkilerin ortasında kalır. Hem insanların hem de doğanın haklarını anlamaya çalışırken, Prenses Mononoke ve Lady Eboshi arasındaki çatışmayı çözmeye çalışır. Bu çatışma, doğanın sürdürülebilirliği ve insanların ihtiyaçları arasındaki dengeyi sorgular. "Prenses Mononoke," insanların doğaya olan etkilerini ve çevrenin korunmasının önemini vurgularken, aynı zamanda iyi ile kötünün sadece siyah-beyaz bir ayrım olmadığını işler. Karakterlerin ve toplulukların karmaşıklığı, filmi derinleştirir ve izleyicilere düşünmeye teşvik eder. Görsel olarak büyüleyici ve ayrıntılı dünya tasarımı, doğanın güzelliklerini ve insanların yıkıcı etkilerini vurgular. Miyazaki'nin özgün animasyon tarzıyla birleşen epik öykü, izleyicilere doğa ve insanlık arasındaki ilişkinin karmaşıklığını ve önemini anlatırken, aynı zamanda büyümlü bir dünyaya yolculuk yapma fırsatı sunmaktadır.



## **Panofsky Yöntemine Göre İnceleme**

### **Ön- İkonografik İnceleme**

Afişe ilk bakıldığında ön planda duran yüzünde değişik şekiller ve kan bulunan genç bir kız dikkat çekmektedir. Bu genç kızın sol elinde bıçak, sağ elindeyse tüylerle kaplı kırmızı renkli bir nesne vardır. Genç kızın omzunda yine tüylerle kaplı, ön tarafında dört tane diş bulunan bir kıyafet dikkat çekmektedir. Genç kızın vücudunun ve yüzünde yer alan yara ve kan izleri kızın bir mücadele içinde olduğunu göstermektedir. Genç kızın bakışlarında hırs ve kararlılık vardır. Her iki kolunda da olan siyah bir bant dikkat çekmektedir. Kızın alnında ve yanaklarındaki üçgene benzer desenler de dikkat çekmektedir. Özellikle ağız kısmında olan kan, vahşi bir mücadelenin sonucu oluşmuştur. Genç kızın hemen arkasında yer alan devasa kurta benzeyen hayvanın büyüklüğü dikkat çekmektedir. Beyaz renkli bu hayvanın da yüzünde oluşan hırslı ve nefret dolu ifade dikkatlerden kaçmamaktadır. Genç kız ve hayvanın yüzünün ekrana doğru dönük olması ve bakışlarının seyircide olması etkileyici bir unsurdur.

Tipografik açıdan afiş incelendiğinde Japonca yazı sağ alt tarafta konumlandırılmış olup kırmızı renk ile dikkat çekilmek istenmiştir. Fontun kalın olması diğer dikkat çekici unsurlardandır. Arka plan koyu renklerden oluştuğu için afişin sol üst tarafında yer alan yazı beyaz rengeyle dikkat çekmektedir.

Afişin geneline bakıldığında seçilen renkler, karakterlerin duruşu ve ifadeleri, afişte yer alan boyutlarıyla oldukça ihtişamlı bir görseli bizlere sunmaktadır.



## İkonografik Çözümleme

Afişte görünen genç kız filmin başkahramanı olan San'dır. San'ın birincil endişesi ormanı ve birlikte yaşadığı hayvanları korumaktır. San, kendi insanlığını reddeder ve hatta kendini bir kurt olarak düşünür. San, Eboshi'nin ölümünün Iron Town'un sonu ve çevredeki ormanda insan büyümesiyle sonuçlanacağına inandığı için, Iron Town'dan Eboshi'ye birçok kez suikast girişiminde bulunmuştur. Ashitaka'nın ona olan sevgisi sayesinde yavaş yavaş insani tarafını da kabul etmeye başlar. Filmde renk paleti, doğanın güzelliklerini ve çevreyle ilişkiyi yansıtmak için dikkatle seçilmiştir. Doğanın canlı ve zengin renkleri, ormanın güzelliklerini ve doğal dengeyi vurgularken, Iron Town'un gri ve endüstriyel renkleri, insan etkilerini ve sanayileşmeyi yansıtır. Prenses Mononoke'in kurttan esinlenen maskeyi taşıdığı kırmızı renk, vahşi doğanın gücünü ve onunla olan ilişkisini sembolize etmektedir. Miyazaki'nin karakter ve ortam tasarımında kullanılan akıcı ve organik çizgiler, doğanın zarafetini ve karmaşıklığını yansıtmaktadır. Aynı zamanda Kodama gibi doğaüstü varlıkların yuvarlak ve yumuşak hatları, masalsi atmosferi güçlendirmektedir. Karakterlerin çizgileri de duygusal ifadelerini ve içsel çatışmalarını yansıtmaktadır. Filmin imgeleri arasında ormanın vahşi güzelliği, Kodama (ruhani varlıklar) ve devasa Tanrı Keşiş Muhiti (Boar Spirit) gibi fantastik yaratıklar yer almaktadır. Iron Town'un endüstriyel yapısı, teknolojinin etkilerini ve doğa ile çatışmayı temsil etmektedir. Ayrıca, Prenses Mononoke'un kurtlarla olan bağı ve onun kurdu andıran maskeyi takması, doğa ile insanlık arasındaki karmaşık ilişkiyi yansıtmaktadır. Prenses Mononoke, insan ve doğanın kesişimini temsil etmektedir. Ashitaka, iki taraf arasındaki arabulucu rolünü oynar ve barışı sağlamaya çalışır. Lady Eboshi, Iron Town'un lideri olarak insan ilerlemesini temsil ederken, Iron Town'daki işçiler ve diğer yan karakterler insanlık genelini yansıtmaktadır. Film, doğa ve insan arasındaki dengesizlik, çevre sorunları, teknolojinin etkisi, insanlığın doğaya olan sorumluluğu gibi derin temaları ele almaktadır. Aynı zamanda, iyi ve kötü arasındaki çizgilerin belirsizliği, karakterlerin içsel çatışmaları ve bağışlama teması da filmde öne çıkan unsurlardandır. Film, doğa, insanlar ve doğaüstü varlıklar arasındaki çatışmaları ve ilişkileri anlatan zengin bir öyküye sahiptir. Kompozisyon, doğanın büyüsunü, Iron Town'un endüstriyel dünyasını ve karakterlerin içsel yolculuklarını dengeli bir şekilde yansıtır. Filmin tempolu ilerleyişi, izleyiciyi olayların içine çekerken, geniş açılar ve ayrıntılı detaylar atmosferi zenginleştirir. Sonuç olarak afişte renk, çizgi, imgeler,

karakterlerin temsili, temalar, öykü ve kompozisyonun birleşimiyle doğa ve insan arasındaki çatışmayı ve dengeyi etkileyici bir şekilde işlemektedir. Miyazaki'nin karakteristik anlatım tarzı ve görsel anlatım yetenekleri, filmi unutulmaz kılar ve izleyiciye derin düşündürücü bir deneyim sunmaktadır.

## İkonolojik Yorum

Filmin yapıldığı 1990'lar, çevre ve doğa koruma konusundaki farkındalığın arttığı bir dönemdir. İklim değişikliği, ormansızlaşma ve çevre kirliliği gibi konular gündeme gelmeye başlamıştır. Prens Mononoke, doğanın korunması ve insan etkileri temalarıyla bu dönemin çevre odaklı düşüncesini yansıtmaktadır. 1990'lar, hızla gelişen teknolojik ilerlemelerin ve endüstriyel büyümenin etkilerinin tartışıldığı bir dönemdir. Prens Mononoke, Iron Town gibi endüstriyel bir yerleşim yerinin doğa ile çatışmasını ve doğal dengeyi bozmasını göstererek bu konuya dikkat çekmektedir. Film, insanların doğa ile olan etkileşimini vurgulayarak, doğanın korunmasının ne kadar kritik olduğunu anlatmaktadır. Ormanın güzellikleri ve doğanın sağladığı denge, filmin ana temasını oluşturmaktadır. Iron Town'un sanayileşmiş yapısı ve doğayla olan çatışması, insanlığın teknoloji ve ilerleme sürecinin çevre üzerindeki etkisini yansıtmaktadır. Teknoloji ve endüstri, doğayı nasıl şekillendirebildiğimizi ve zarar verdiğimizizi göstermektedir. Film, geleneksel iyi ve kötü kavramlarına meydan okumaktadır. Animasyon 1990'ların kültürel anlayışında yer alan etik ve moral belirsizliğine bir atıfta bulunmaktadır. Film, insanların doğayla olan ilişkisini sorgulamaktadır. Hem insanların doğaya olan etkileri hem de doğanın insanlar üzerindeki gücü anlatılmaktadır. Bu, doğayı ve insan-natur ilişkisini yeniden değerlendirmeye teşvik etmektedir. Ashitaka'nın arabuluculuk çabaları ve Prens Mononoke'in içsel yolculuğu, barışın ve anlayışın önemini vurgulamaktadır. Farklı topluluklar arasındaki çatışmanın çözülmesi için empati ve anlayış gerektiği mesajı verilir.

Sonuç olarak, Prens Mononoke, 1990'ların çevre, teknoloji ve kültürel farkındalık gibi temalarını yansıtarak, insan-natur ilişkisi üzerine derinlemesine bir hikâyeye sunmaktadır. Film, doğa koruma, etik karmaşıklık ve barış temasıyla izleyicileri düşünmeye teşvik ederken, o dönemin kültürel nitelikleri de yansıtılır. Prens Mononoke animasyonunda birçok mitolojik unsura rastlanır. Japon kültüründen ve Şintoizm inançlarından esinlenen bu unsurlar, filmdeki doğaüstü varlıklar, semboller ve temalar aracılığıyla kendini göstermektedir. Kodama, ağaç ruhları olarak kabul edilir. Filmde, ağaçların içinde yaşayan ve ağaçların sağlığını temsil eden bu varlıklar, ormanın koruyucuları olarak tasvir edilmektedir.

Tanrı Keşiş Muhiti, mitolojik yaratık, ormanın koruyucu bir tanrısı olarak yer alır. Savaşan bir tanrı olarak tasvir edilen Muhiti, insanlarla ve Prenses Mononoke arasındaki gerilimi yansıtır. Filmde Ormangülü Tanrısı olarak adlandırılan bu yaratık, doğanın gücünü ve büyüsunü temsil etmektedir. Ormangülü Tanrısı'nın hastalandığına inanılır ve bu, ormanın dengesinin bozulduğunu gösterir. Filmde ormanın, nehirlerin ve doğanın genel güçleri mitolojik anlamda varlıkların ve doğal güçlerin sembolü olarak kullanılır. Bu güçler, doğal dünya ve insanlar arasındaki ilişkinin temsilcisidir. Bu mitolojik unsurlar, Japon kültürünün ve doğa inançlarının filmin temalarını ve hikâyesini şekillendirmesine yardımcı olur. Prenses Mononoke, doğanın gücünü, insanların doğayla olan ilişkisini ve doğal dünyanın korunması gerekliliğini vurgulayarak mitolojik unsurları modern bir anlatı içerisinde sunmaktadır.

## 6.8. Ateşböceklerinin Mezarı



(Şekil 46. Ateşböceklerinin Mezarı Resmi Film Afişi)

Kaynak: (<https://www.ghibli.jp/works/hotarunohaka/>)

**Orijinal Adı:** Grave of the fireflies / Hotaru no Haka

**Yapım Yeri ve Yılı:** Japonya / 1988

**Yönetmen:** Isao Takahata

**Yapımcı:** Toru Hara

**Öykü:** Akiyuki Nosaka

### **Filmin Özeti**

Isao Takahata'nın yönetmenliğini üstlendiği "Ateşböceklerinin Mezarı," savaşın ve acının yıkıcı etkilerini derinlemesine anlatan etkileyici bir animasyon filmidir. Film, 1988 yılında yayınlanmıştır ve Japonya'nın 2. Dünya Savaşı sırasındaki zorlu dönemini ele almaktadır. Hikâye, iki kardeş olan Seita ve Setsuko'nun gözünden anlatılır. Japonya'nın savaş sonlarına yaklaşıldığı bir dönemde başlayan film, Hiroşima'ya yapılan atom bombası saldırısının ardından yaşanan trajediyi işler. Savaşın etkisiyle aileleri dağılan Seita ve Setsuko, bir akrabalarıyla yaşamaya başlarlar. Ancak zor koşullar ve gıda sıkıntısı nedeniyle yaşam zorlu hale gelir. Bir yandan da savaşın yıkıcı etkileri, şehrin tahribatı ve insanların çaresizliği betimlenir. Seita ve Setsuko, anne ve babalarının olmamasının verdiği acıyla baş etmeye çalışırken, birlikte hayatta kalmak için mücadele ederler. Ancak yiyecek bulmakta güçlük çekerler, yaşam koşulları giderek daha sertleşir ve umutsuzluk artar. Bu zorlu dönemde, Seita ve Setsuko arasındaki kardeşlik bağı daha da güçlenir. İkisi birlikte, hayatta kalmaya ve birlikte bir gelecek inşa etmeye çalışırlar. Film, savaşın insanlar üzerindeki etkilerini psikolojik ve duygusal açıdan çarpıcı bir şekilde yansıtır. Seita ve Setsuko'nun yaşadığı acılar, seyircinin içine işlerken, savaşın çocuklar üzerindeki travmatik etkilerini de gözler önüne serer. Film, savaşın insanlığa verdiği zararları anlamak ve sorgulamak için güçlü bir araç olarak işlev görür. "Ateşböceklerinin Mezarı," animasyon türünün sınırlarını aşarak derin insanlık temalarına odaklanan bir başyapıt olarak kabul edilir. Savaşın yıkıcı etkilerini, insan dayanıklılığını ve umudu sarsan bir şekilde resmederken, aynı zamanda kardeşlik, fedakârlık ve sevgi gibi evrensel değerlere de vurgu yapar. Isao Takahata'nın yönetmenlik becerileri ve hikâye anlatımı, filmi unutulmaz kılar.

## **Panofsky Yöntemine Göre İnceleme**

### **Ön- İkonografik İnceleme**

Afişte iki tane çocuk dikkat çekmektedir. Öndeki oğlan çocuğu sağ eliyle malzeme taşıırken bir taraftan da sırtındaki minik kız çocuğunu tutmaktadır. Küçük kız çocuğunun elinde ise yırtık, eski sarı renkli bir şemsiye vardır. Bu şemsiyenin eskiliği çaresizliği temsil ederken sarı renkli olması umudu temsil etmektedir. Her iki çocuğun da yüzlerinde yorgun bir ifade vardır. Ayrıca yüzlerinde de lekeler söz konusudur. Kıyafetlerinin eski ve yırtık olması zorlu bir mücadele durumunu göstermektedir. Önde duran oğlan çocuğunun kafasındaki denizci şapkası ve postacı çantası denize olan bir merakını ya da bir tanıdığı olması durumuna gelmektedir. Elinde taşıdığı malzeme yüklü eşyaların varlığı da bir taşınma, yer değiştirme durumuna işaret etmektedir. Küçük kız çocuğunun ayağında bulunan ayakkabılar geleneksel Japon ayakkabısı olan Geta'dır. Üzerinde bulunan kıyafetler de geleneksel kıyafetlerdir. Afişin arka planı siyah olmakla birlikte karamsarlığı, ölümü ve çaresizliği temsil etmektedir. İki çocuğun yürüdüğü yolu aydınlatan kırmızı ışığın anlamı ise matemdir.

Tipografik açıdan afiş incelendiğinde Japonca yazı sağ üst köşede yer almaktadır. Kırmızı rengi bu afişte tehlikeyi çağrıştırdığı için seçilmiştir. Arka plan siyah olduğu için afişte yer alan diğer yazılar beyaz renk olup, vurgulanmak istenmiştir.

Afişin geneline bakıldığında koyu renkler hakim olduğundan kasvetli bir görüntü söz konusudur. İki çocuğun bulunduğu yer haricinde afişin tamamı matem havasındadır ve karanlık ve boğucu bir görüntü vardır.

## İkonografik Çözümleme

Afişteki oğlan çocuğu Seita'dır. Seita, savaşın çıkışından itibaren ailesi tarafından kendisine emanet edilen kardeşi Setsuko'ya bakmaktadır. Seita'nın omzundaki bu küçük kız çocuğu da Setsuko'dur. Savaşta ailelerini kaybeden bu küçük iki kardeşin verdikleri yaşam mücadeleleri afişte de etkileyici bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Anne babasını kaybeden Seita ve Setsuko bir akrabalarını yanlarında yaşamaya başlarlar. Bu süre içerisinde Seita elinden geldiğince yemek bulur, kardeşine bakar fakat yanlarında kaldıkları kadın bir süre sonra onları istemez. Evden ayrılan Seita ve Setsuko, kendilerine kullanılmamış bir sığınak bulur ve orayı kendilerine ev yaparlar. Gittikleri bu yolculukta ellerindeki her şeyi yemekler ve ihtiyaçları olan malzemelerle değiş tokuş yapan iki kardeş yaşama tutunmaya çalışırlar. Sığınak çok karanlık olduğu için Seita ateşböceklerini yakalar ve sığınakın içini aydınlatması için içeri bırakır. Afişte iki kardeşin yemek yapabilmek için aldıkları malzemeler, yırtık sarı renkli bir şemsiye dikkat çekmektedir. Yüzlerindeki yorgunluk ve sefalet savaşın boyutunun ne kadar büyük olduğunu gözler önüne sermektedir. Afişin renk ayarlarıyla oynandığında afişin üst kısmında bir uçak olduğu da görülmektedir. Afişte yerde yer alan kırmızılık ise trajik bir şekilde ölen iki kardeşin buluştukları andan itibaren artık öldükleri için rahatladıkları sahnelerde kullanılan görsel bir renk olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmin renk paleti, duygusal ve tematik anlatımı desteklemek amacıyla dikkatle seçilmiştir. Pastel tonları ve yumuşak renk geçişleri, hikâyenin içerdiği dramatik ve duygusal anlamları vurgulamaktadır. Koyu renkler ve gri tonları, savaşın acımasızlığını ve zorluklarını yansıtırken, parlak renkler ise umudu ve çocukluk masumiyetini temsil eder. Filmdeki çizgiler, savaşın etkilerini ve çocukluğun masumiyetini ifade etmek için kullanılır. İnsanların yüz ifadeleri ve sahnelerin tasarımı, duygusal derinliği vurgularken, doğal ve organik çizgiler doğa ve çevreyi yansıtır. Ateşböcekleri, filmin sembolik imgelerinden biridir. Çocukluk masumiyetini, umudu ve yaşama sevincini temsil ederken, filmin dramatik temasına da dokunur. Aynı şekilde, savaşın yıkıcı etkilerini anlatmak için yıkılmış binalar, tahrip edilmiş çevre ve savaş araçları gibi imgeler kullanılmıştır. Ana karakter Seita ve küçük kardeşi Setsuko, savaşın ve yıkımın ortasında çocukluğun masumiyetini ve umudunu temsil etmektedir. Seita, ailenin koruyucusu olarak görev alırken, Setsuko'nun yaşama olan sevgisi ve iyimserliği filmin temalarını yansıtmaktadır. Film, savaşın insanlar ve aileler üzerindeki yıkıcı etkilerini



ve çocukların masumiyetini anlatmaktadır. Masumiyet ve umudun, savaşın ve acının ortasında bile var olabileceğini vurgular. Aynı zamanda savaşın acımasızlığını, çocukların savunmasızlığını ve insanlığın vahşi yönünü ele alır. Öykü, iki kardeşin savaşın ortasında hayatta kalma çabasını anlatırken, kompozisyon duygusal bir tonla izleyiciyi içine çeker. Film, Seita ve Setsuko'nun yaşadığı zorlukları, umudu ve kaybı tasvir ederken, savaşın gerçekliğini ve insanların dayanıklılığını anlatır. Görsel olarak, filmin kompozisyonu doğal sahnelerle savaşın yıkımını birleştirir. Işık ve gölge kullanımı, duygusal atmosferi ve dramatik tonu destekler. Filmdeki sahnelerin sıralanışı, izleyicinin Seita ve Setsuko'nun hikayesine empati ile bağlanmasını sağlamaktadır.

Sonuç olarak, Ateşböceklerinin Mezarı, renk, çizgi, imgeler ve karakterlerin birleşimiyle, savaşın insanların hayatına ve masumiyetine olan etkilerini derinlemesine işleyen dokunaklı bir animasyon filmidir. Temaları, duygusal tonu ve anlatımıyla izleyiciyi etkiler ve savaşın yıkıcı gerçeklerini gözler önüne sermektedir.

## İkonolojik Yorum

1980'lerde Japonya, 2. Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkilerinden hızla toparlanmaya çalışan bir ülkeydi. Bu dönemde savaşın acıları ve yıkımın izleri hala hissedilmekteydi. 1980'lerde Japonya, teknolojik ilerlemeye hızla öncülük etmiştir. Ülke, teknolojinin hızla geliştiği bir dönemi yaşamaktaydı ve bu dönemde teknolojinin hayatın her alanına etkisi artıyordu. 2. Dünya Savaşı sonrası Japonya, barış ve insan haklarına yönelik daha geniş bir farkındalık geliştirme sürecine girmiştir. Bu dönemde, savaşın acılarını unutmama ve benzer felaketlerin yaşanmaması için çaba gösterme isteği öne çıkıyordu. Film, savaşın yıkıcı etkilerini, özellikle de sivil halkın yaşadığı acıları anlatmaktadır. İki kardeşin savaşın ardından hayatta kalmaya çalışmasının hikâyesi, savaşın insanların hayatına ve topluma olan etkilerini vurgulamaktadır. Film, iki kardeşin çocukluk masumiyetini ve umudunu temsil etmektedir. Karakterlerin yaşadığı zorluklara rağmen sahip oldukları umut, filmdeki önemli bir tema olarak öne çıkmaktadır. Film, ailenin önemini ve kardeşlerin birbirine duyduğu bağlılığı yansıtmaktadır. İki kardeşin birbirlerine olan sevgisi, hayatta kalmak için verdikleri mücadeleyi anlatan önemli bir unsurdur. Film, savaşın acımasızlığını ve insanlara verdiği zararı görsel ve duygusal olarak yansıtır. Tahrip edilmiş şehirler, yetersiz beslenme ve ölüm, savaşın vahşetini anlatır. Film, savaşın insanlar ve aileler üzerindeki yıkıcı etkilerini anlatarak, savaşın gerçekliğini ve acımasızlığını gözler önüne sermektedir. Seita ve Setsuko'nun sahip oldukları umut ve masumiyet, zorluklar karşısında bile korunmaya çalışılır. Bu, insanların zor zamanlarda bile umudu ve insanlık değerlerini kaybetmemesi gerektiğini vurgulamaktadır. Film, savaşın çocukların ve masum insanların yaşamlarına verdiği zarar eleştirir ve barışın önemini vurgular. Kardeşlerin birbirlerine olan bağlılığı ve ailenin önemi, insanların zorluklarla başa çıkma ve birbirlerine destek olma yeteneğini anlatır. Filmin kompozisyonu, duygusal tonu ve atmosferi belirler. Film, görsel olarak savaşın yıkımını ve çocukların çaresizliğini yansıtan karanlık ve etkileyici sahnelerle doludur. Hikâyenin yavaş ilerlemesi ve karakterlerin iç dünyasına odaklanması, duygusal yoğunluğu artırmaktadır.

Sonuç olarak, Ateşböceklerinin Mezarı, 1980'lerin kültürel bağlamında, savaşın yıkıcı etkilerini ve insanlığın masumiyetini anlatan güçlü bir animasyon filmidir. Savaşın acımasızlığını, çocukların umudunu ve insanların dayanıklılığını vurgulayarak izleyicilere derinlemesine düşündürücü bir deneyim sunmaktadır.

## 6.9. Rüzgar Yükseliyor



(Şekil 47. Rüzgar Yükseliyor Resmi Film Afışı)

Kaynak: (<https://www.ghibli.jp/works/kazetachinu/>)

**Orijinal Adı:** The Wind Rises / Kaze Tachinu

**Yapım Yeri ve Yılı:** Japonya / 2013

**Yönetmen:** Hayao Miyazaki

**Yapımcı:** Toshio Suzuki

### **Filmin Özeti**

Film, “Jiro Horikoshi” adlı gerçek bir mühendisin hayat hikayesine dayalı bir animasyon filmidir. Film Jiro’nun çocukluğundan yetişkinliğine kadar olan süreçteki zorluklarını, hayallerini ve Japonya’nın havacılık endüstrisine olan katkısını anlatmaktadır. Jiro daha çocukken uçaklar, gökyüzünü ve havacılığı merak etmektedir. Ancak gözleri çok iyi görmediği için bu hayalini gerçekleştiremeyeceğini düşünmektedir. Ortak rüyalar gördüğü uçak tasarımcısı ve mühendisi Caproni sayesinde uçak mühendisi olmak istediğini fark eder ve kendini bu alanda yetiştirir. Okul hayatını bitirdikten sonra Mitsubishi şirketinde çalışmaya başlar. 1. Dünya Savaşı öncesinde ve sırasında Jiro’nun tasarladığı uçaklar Japonya’nın savaş gücünü artırmak için kullanılır. Film, Jiro’nun hayatındaki profesyonel ve kişisel deneyimleri ele alırken aynı zamanda onun içsel çatışmalarını da gösterir. Jiro tasarladığı uçakların savaş araçları olarak kullanılmasından rahatsızlık duyar ve bu durum onun vicdanını sorgulamasına neden olur. Aynı zamanda üniversite yıllarında tren yolculuğu yaparken karşılaştığı ve aynı anda büyük Japonya depreminin meydana gelmesi nedeniyle kendisine ve dadısına yardım ettiği Nahoko’ya olan aşkına da değinilir. Nahoko’nun hastalığı Jiro’nun hayatında başka bir zorluk ve trajedi haline gelir. Film Japonya’nın tarihini, teknolojik gelişmelerini ve insanların hayatlarındaki kırılma anlarını işlerken, insanın sanat, bilim ve etik arasındaki dengeye nasıl karar verdiğini inceler. Görsel olarak etkileyici sahnelerle dolu olan “Rüzgar Yükseliyor” Jiro’nun yaratıcılığını, azmini ve cesaretini vurgulamaktadır.

## Panofsky Yöntemine Göre İnceleme

### Ön- İkonografik İnceleme

Afişe ilk bakıldığında ön planda pembe takım elbiseli, bej fötr şapkalı, mavi kravatlı, gözlüklü genç bir adam dikkat çekmektedir. Bu genç adamın sağ eliyle şapkasını tuttuğu görülmektedir. Bu durum olası bir rüzgâr durumuna işaret etmektedir. Ayrıca yukarıya doğru olan bakışlarında kararlılık ve azim söz konusudur. Genç adamın hemen arkasında yer alan beyaz bulutlar ise umudu ve hayalleri temsil etmektedir. Afişin sol üst kısmında yer alan uçak kırmızı ve beyaz renklerden oluşmaktadır. Hareket halinde olan bu uçak özgürlüğü temsil etmektedir. Arka plandaki mavi gökyüzü de açık renkli ve berrak olduğundan masumiyeti temsil etmektedir. Genç adamın pembe kıyafeti romantizmi işaret etmektedir. Bej rengi fötr şapkası da ciddiyet durumunu temsil etmektedir. Afişin büyük bir kısmını bu genç adamın kaplamış olması, duruşu, yukarı bakışı ile önemli bir şahsiyet olduğu tahmin edilebilir. Arkadaki bulut figürlerinde renk-gölge dengesi uyumlu olup afişi tamamlayıcı unsurlardan biri olmuştur. Arkadaki uçağı hareket halinde oluşu ve genç adamın uçağı doğru bakışı dikkat çekmektedir. Afişin üstündeki yazılar afişe ahenk katmıştır. Afişin genel olarak açık renklerden oluşması nedeniyle bu yazıların koyu renkli olmaları okunabilirliklerini arttırmıştır. Ayrıca bulutların varlığı, öndeki genç adamın şapkasını aniden uçacakmış gibi tutması sebebiyle rüzgâr olgusunun bu filmde büyük bir önemi olduğu söylenilebilir.

Tipografik açıdan afiş incelendiğinde Japonca yazı ortalı bir şekilde alt tarafta yer almaktadır. Yazının rengi pembedir. Fontun kalın olmasıyla vurgu yapılmak istenmiştir. Afişin ortasında üst kısımda yer alan yazı ise siyah renk ile vurgulanmıştır. Arka planın açık renklerden oluşması nedeniyle kullanılan renklerin dikkat çekici olduğu gözlemlenmiştir.

Afiş genel olarak açık renklerden oluşup bir bütünlük içerisindedir. Renklerin uyumu, karakter ve nesne büyüklükleri, ışık-gölge durumlarının de bir uyum içerisinde olduğu gözlemlenmiştir.

## İkonografik Çözümleme

Afişte ön planda duran genç adam filmin başkahramanı Jiro Horikoshi'dir. Jiro küçük yaştan itibaren gökyüzüne ve uçaklara meraklı bir gençtir. Gözlerinin net görmemesi sebebiyle pilot olma hayallerini gerçekleştiremeyeceği için üzülmemektedir. Bir gün aynı rüyayı paylaştığı Caproni'nin pilot olmak zorunda değilsin onları üretebilirsin sözünden etkilenerek uçak mühendisi olmaya karar verir. Jiro okuluna gitmek için bindiği trende yolculuk yaparken trenin dış kısmına çıkarak kitabını okumaya başladığı anda filmin ana temalarından da olan rüzgârın çıkmasıyla kafasındaki şapkası uçar. Yan vagondaki genç bir kız şapkasını kurtarır ve ona geri verir. Afişte gördüğümüz Jiro'nun şapka tutma sahnelerinden biri yaşanmaktadır. Yolculuklarına devam ederken bir anda büyük bir deprem olur ve her yer birbirine girer. Jiro'nun şapkasını tutan kızın dadısı yaralanır ve Jiro onlara yardım eder. Ardından okuluna dönen Jiro tüm şehrin yerle bir olduğuna tanıklık etmektedir. Hayalleri doğrultusunda Mitsubishi firmasında uçak mühendisi olarak işe giren Jiro burada gece gündüz demeden sürekli çalışmaya başlar. Dönemin önde gelen uçaklarını incelemek üzere iş arkadaşlarıyla birlikte Almanya'ya gönderilir ama burada Almanların ırkçı tavırlarına maruz kalırlar. Yaptıkları uçaklar için çok fazla bütçeye ihtiyaçları olduğundan Jiro zaman zaman pes eder çünkü ülkesinde meydana gelen felaketler sonucu ülkesi çok zor durumdadır. Başarılı bir uçak mühendisi olmak için çabalarken aradan yıllar geçer ve bir gün bir çayırdan geçerken resim yapan bir genç kızın şemsiyesi uçar. Şemsiyenin sahibinin yıllar önce trende karşılaştığı Naoko olduğunu fark eder. İkili birbirlerini yeniden bulmanın sevinci ile hemen evlenmek isterler. Fakat Naoko hastadır ve hastalığı ileri seviyede olduğu için hastanede kalması gerekmektedir. Kalan günlerini Jiro'nun yanında geçirmek istediği için ikili hemen evlenirler. Jiro yoğun iş temposunda olduğundan bazen Naoko ile ilgilenemez. Yapılan çoğu uçak denemesi başarısızlık ile sonuçlanmıştır. Afişte görünen uçak, uzun çalışmalar sonucu başarı ile sonuçlanan ilk uçak tasarımıdır. Japon bayrak renkleri ve sembolü ile yapılmış olması da dikkatlerden kaçmamaktadır. Afişte Jiro'nun uçağa olan gururlu bakışı başardığının kanıtıdır.

Afişe genel olarak bakılırsa film ile bağlantılı olup Jiro'nun hayallerinin ve emeklerinin karşılığını alması sonucunu büyük bir gururla ve başarıyla göstermektedir.

## İkonolojik Yorum

Film gerçek hayattan alıntı olmasıyla meşhur olup, filmdeki olayların birçoğu gerçek hayat hikâyesinden alıntıdır. Jiro Horikoshi gerçek hayatta da bir uçak mühendisidir. Sadece filmde savaş uçakları yapmaya karşı olan Jiro, gerçek hayatta ülkesi için savaş uçakları geliştirmiş önemli bir isimdir. Ayrıca filmde yaşanan deprem ve büyük yangın da 1923 yılında Kanto depremi olarak kayıtlara geçen 4 dakikalık büyük bir depremdir. Depremin hemen ardından çıkan yangın sonucunda da binlerce insan ölmüş, binlerce insan evlerini terk edip göçmek zorunda kalmışlardır. Filmde Jiro'nun eşi olan Naoko'nun yakalanmış olduğu hastalık olan tüberküloz hastalığı da filmdeki dönemde Japonya'da yaygın olan çok kişinin ölümüne sebep olan bulaşıcı bir hastalıktır. Ayrıca filmin yönetmeni olan Miyazaki, filmin başlığında olan Rüzgâr olgusunun ferahlatıcı bir durumdan ziyade Nükleer patlama sonrası her yerden görülen korkunç bir durum olarak tasvir etmiştir. Bu durum filmle eş zamanlı olan 2. Dünya Savaşının etkilerinin ne kadar yıkıcı olduğuna dikkat çekmektedir. Japonya tarihi doğal afetlerle, savaşlarla, bulaşıcı hastalıklarla, nükleer tehlikelerle doludur. Rüzgar Yükseliyor filminde de bu olayların her birine tek tek dikkat çekmek istenmiştir. Afişte görünen Jiro isimli genç adamın ülkesi için hayalleri için olan çabası görülmektedir. Filmin son sahnelerinden biri olan bu afişte Jiro'nun başarısının ardında bir de hüznü saklıdır. Uçağın başarısının ardından Naoko'yu gören Jiro bir anda durağanlaşır. Evi terk etmiş olan Naoko'nun çok vakti yoktur ve Jiro'nun kendisinin öldüğüne şahitlik yapmasını istemez. Son sahnedeki Jiro'daki bu durgunluk Naoko'nun ölümünü temsil etmektedir. Sevinçle karışık hüznü kapılan Jiro gösterilir son sahnede.

Afişe genel olarak bakıldığında dönemin özelliklerini başarıyla taşıyan bir afiş olduğu söylenebilir.

## 6.10. Prenses Kaguya Masalı



(Şekil 48. Prenses Kaguya Masalı Resmi Film Afışı)

Kaynak: (<https://www.ghibli.jp/works/kaguyahime/>)



**Orijinal Adı:** The Tale of Princess Kaguya / Kaguya-hime no Monogatari

**Yapım Yeri ve Yılı:** Japonya / 2013

**Yönetmen:** Isao Takahata

**Senaryo:** Isao Takahata / Riko Sakaguchi

### **Filmin Özeti**

Film, antik bir Japon masalına dayanmaktadır ve Kaguya isimli gizemli bir kızın hikâyesini anlatır. Film, bambu bir ormanda yaşayan fakir bir çiftçi tarafından bulunan küçük bir bebek ile başlamaktadır. Bu bebek ışıltılı bir ışıkla çevrili ve gelişmiş doğüstü bir varlık gibi görünmektedir. Çiftçi ve eşi, bebeği kendi evlatları olarak kabul ederler ve ona Kaguya adını verirler. Kaguya hızla büyür ve doğüstü bir hızla olgunlaşır. Bir çocuk gibi eğlenirken aynı zamanda insan dünyasının sıkıntılarını ve sınırlamalarını da anlamaya başlar. Kaguya, soyluların ve çevredekilerin dikkatini çekerken ailesi onu taht sahibi bir prenses olarak yetiştirmek istese de Kaguya basit ve özgür bir hayat yaşamak istemektedir. Kendi arzularını ve özgürlüğünü bulmaya çalışırken çeşitli evlilik tekliflerini reddeder. Kaguya aslında nereden geldiğini ve kim olduğunu gündün güne daha da merak ederken bir gün gerçek kimliğini öğrenir. Film doğüstü ve gerçek dünya arasında gidip gelen bir masal gibi işlenirken aynı zamanda Japonya'nın geleneksel kültürünü ve toplumsal beklentilerini yansıtmaktadır. Kaguya'nın içsel çatışmaları, kadın olmanın getirdiği sınırlamaları ve kendi kimliğini bulma sürecini vurgulamaktadır. Görsel açıdan etkileyici sahneler ve duygusal derinlik "Prenses Kaguya Masalı"nı sadece bir animasyon filmi olarak değil aynı zamanda insanın özgürlük arayışını ve özdeşleşmesini anlatan bir eser haline getirmektedir. Film izleyicilere içsel ve dışarıdan gelen zorluklarla nasıl başa çıkabileceklerini ve kendi yollarını nasıl bulabileceklerini düşünmeleri için ilham vermektedir.

## **Panofsky Yöntemine Göre İnceleme**

### **Ön- İkonografik İnceleme**

Afişe bakıldığında ilk olarak genç bir kızın sevinci görülmektedir. Bu genç kız ellerini yukarı doğru kaldırmış, gökten inen pembe - beyaz renkli yaprakları tutmaya çalışmaktadır. Saçları simsiyahtır. Siyah saçları asaleti temsil etmektedir. Duruşu itibariyle yan duran bu kızın kafası yukarı doğru konumlanmıştır. Ten rengi itibariyle bembeyaz olan bu kız masumiyeti temsil etmektedir. Yüzündeki mutlu ifade dikkat çekmektedir. Yukarıdan düşen yapraklara olan mutluluğu kızın saflığını ve masum oluşunu temsil etmektedir. Genç kızın üstündeki açık ve koyu pembeden oluşan kıyafeti duygusallığı ve hassasiyeti temsil etmektedir. Ayrıca kıyafetin üstündeki desenlerin kızın tutmaya çalıştığı yaprak desenleriyle olan benzerliği dikkat çekmektedir. Afişte sadece genç kız ve düşen yaprakların oluşu tasarımsal anlamda vurgulama ilkesini ortaya çıkarmaktadır. Arka plandaki boş kısım minimal bir hava verirken üzerine gelen yazı bütünlük sağlamıştır.

Tipografik açıdan afiş incelendiğinde Japonca yazı afişin üst kısmında yer almaktadır. Arka plan açık renklerden oluştuğu için afişte yer alan tüm yazıların siyah olması dikkat çekmektedir.

Afişin geneline bakılacak olursa renkler, karakterin duruşu ve konumu, yaprakların seyrekliği, arka planda oluşan boşluk ile bütünlük sağlayan bir durum söz konusudur.

## İkonografik Çözümleme

Afişte ön planda görünen filmin başkarakteri olan Prens Kaguya'dır. Kaguya fantastik bir karakterdir. Ormanda bambu kesicisi olan yaşlı bir adam bir gün eve dönerken bir bambunun altından ışık çıktığını görür. Büyük bir merakla gidip bambuyu kesen adam bu ışın içinde bir prenses görür. Tam ona dokunduğu esnada bir bebeğe dönüşür. Adam ne yapacağını şaşırır şekilde bebeği alıp karısına götürür ve sihirli bir bebek olduğunu söyler. Bebeği alan yaşlı kadın onu ne ile besleyeceğini bilmezken bir de sütü gelir ve bebeği emzirmeye başlar. Bebeğe bakmaya başlayan bu yaşlı çift onun çok hızlı büyüdüğüne şahit olurlar. Aynı zamanda köydeki çocuklarda bu hızlı büyümeye şahit olmaktadır. Prens Kaguya diğer çocuklardan çok daha hızlı bir şekilde genç kız olmuştur. Bambu kesicisi olan yaşlı adam yine bir gün ormanda bambu keserken Kaguya'yı bulduğu ana benzer şekilde bir parlaklık daha görür. Yaşlı adam bambuyu kestiğinde içinden çıkan altınlara şaşırır ve eve götürür. Bu sırada Kaguya hızla büyümeye devam eder. Yaşlı adam Kaguya'nın bir prenses olduğuna inanır ve daha iyi şartlarda yaşaması için şehre saray yaptırmak için yola koyulur. Yaşlı adam yaşlı kadın ve Kaguya şehre taşınırlar. Kaguya prenses olmak için bir takım eğitimden geçer. Dişleri siyaha boyanır, kaşları alınır ve yerine kömür boyanır. Kaguya eskiden büyüdüğü yerin özlemiyle günlerini geçirirken bir gün eski köyünü ziyaret eder. Afişte gördüğümüz sahne tam olarak buradan gelmektedir. Kaguya mutlulukla etrafta koştururken ağaçlardan dökülen sakura yapraklarına dokunur. Pek çok zengin ve üst mevkilerden talibi olan Kaguya hiçbiri ile evlenmek istemez. Kimliğini sorgulamaya başlar ve bir gün aya doğru bakarak ağlayarak dua eder. Duasına cevap alır ve 15 gün içinde kendisini geri alacaklarını söyleyen bir ses duyar. Bu duruma endişelenen yaşlı adam Kaguya'yı korumak için elinden geleni yapar fakat tam 15 gün sonra aydan gelen büyümlü bir kabile Kaguya'yı alıp götürür. Kaguya aslında ayda yaşayan bir varlıktır.

Afişin geneline bakıldığında Kaguya'nın eskiye olan özlemine ve özlediği yere kavuşmasına şahit olunmaktadır. Mutluluk ve hüznün bir ara olduğu bu afişte sakura ağaçlarından dökülen yapraklar ise kavuşmayı temsil etmektedir.

## **İkonolojik Yorum**

Prenses Kaguya Masalı bir halk masalıdır. Japonlar için halk masalları kültürel ve toplumsal değerlerin iletilmesi açısından önemlidir. Bu masalda da Japonlara ait pek çok öge bulunmaktadır. Bambu ağacında bu masalda doğurganlık, uzun ömür ve saflık sembolü olarak kabul edilmektedir. Bu durum hikâyenin temel mitolojik unsurudur. Filmde Ay'dan gelen Kaguya, Ay Tanrıçasının dünyaya göndermiş olduğu bir elçidir. Hikâyenin mitolojik boyutunda Kaguya'nın aslında göksel bir varlık olduğu ve dünyaya yollanmasının önemli bir amaç uğruna olduğu görülmektedir. Masalda Ay'dan gelen Kaguya, dünyadaki insanların zevk düşkünlüğünün sahteliğini görmektedir. Ay Sarayı, dünyanın maddi arzularından uzak, spiritüel bir mekân olarak tasvir edilir. Bu sebeple Kaguya, dünyadaki hiçbir zenginlik, şan şöhret ve makam gibi olgulardan zevk almaz ve doğaya yönelir. Mitolojik bağlamda Kaguya'nın dünyaya gönderilmesinin bir sebebi de, insan doğasının sınavlarına tabi tutulmasıdır. Kaguya, dünyada insanlarla etkileşime girerken dünyevi arzuların, duygusal bağların ve acıların farkına varır. Filmin sonunda Kaguya'nın Ay'a geri döndüğü anlatılır. Bu Japon mitolojisinde yer alan "Tsukino Usagi" (Ay Savaşçısı) ve "Ay Tavşanı" efsaneleriyle de bağlantılıdır. Ay Tavşanı, Ay'da pirinç ezme değirmeni taşıyan bir tavşanı temsil eder ve bu efsane, Ay ile insan dünyası arasındaki bağı temsil eder.

## 7. SONUÇ

Bu arařtırmada Panofsky'nin Ön İkonografik İnceleme, İkonografik Çözümleme ve İkonolojik yorum yöntemlerinden faydalanılarak Ghibli film afişlerinin incelemeleri yapılmıřtır. Ön İkonografik inceleme bağlamında afişlerin doğal anlamı ortaya çıkarılmıř, eserin içeriğine girilmeden ilk görülen durumlar açıklanmıřtır. İfadesel anlam, karakterlerin duruşu, konumu, yüz ifadeleri, içinde buldukları durum ele alınmıř, arka plan görsel öğelerine dikkat edilmiřtir. Buna ek olarak ışık, gölge, renk uyumları gibi unsurlar dikkate alınmıřtır. İkonografik inceleme bağlamında incelenen afişleri yorumlayabilmek için film hakkında bilgi sahibi olmak gereklidir. Arařtırmada filmin içeriđi, karakterler, kullanılan çizgi ve renk seçimlerine dikkat edilerek yorumlamalar yapılmıřtır. Kompozisyon bilgisi, imgeler ve öykü ile bağ kurulmuř, yorumlar afişe sadık kalınarak büyük bir titizlikle yazılmıřtır. Ayrıca arařtırmada esere kaynaklık eden efsaneler, hikayeler ve filmde geçen tarihi olaylar açıklanmıřtır. İkonolojik inceleme bağlamında ise afişlerdeki ve filmdeki tarihsel olayların derinlerine inilmiř, kültürel ve yerel inançlarla ilgili bağlamlar saptanarak yorumlar yapılmıřtır. Bu yöntem ile afişlerin yapıldığı dönem ve bulunduğu şartların eseri yansıtıp yansıtmadığı saptanmıřtır.

Panofsky yöntemi ayrıca sanat eserlerinin tarihsel, sosyal ve kültürel bağlamını da deđerlendirmektedir. Studio Ghibli'nin afişleri, Japon kültürünün ve mitolojisinin yanı sıra doğa, çevre ve evrensel insan deneyimleri gibi temalara da atıfta bulunur. Bu afişlerdeki detaylar, karakterlerin giysileri, arka plan elemanları ve semboller, tarih ve kültürle ilişkili bağlamları ortaya çıkarmaktadır. Sonuç olarak, Studio Ghibli'nin animasyon afişleri Panofsky yöntemiyle incelendiğinde, sanat eserlerinin Ön-ikonografik, ikonografik ve ikonoloji yanı sıra, tarihsel, sosyal ve kültürel bağlamları da ortaya çıkarmaktadır. Bu incelemeler, Studio Ghibli'nin görsel anlatımının derinliğini ve zenginliğini vurgulamaktadır. Afişlerdeki semboller, temalar ve sanatsal tarzlar, izleyicilere Ghibli'nin animasyonlarının özgünlüğünü ve evrensel mesajlarını iletmektedir. Bu bağlamda arařtırma, Ghibli Animasyon filmleri ve Japon Kültürü ile ilgili özgün kuramsal bir kaynak da oluřturmuřtur.

## KAYNAKLAR

- Alabay, R. (2021). *Auteur Hayao Miyazaki Ve İnsanbiçimci Yaklaşım: Küçük Deniz Kızı Ponyo Animasyon Filmi*. Akademik Sanat,(14),91-102.
- Artan, H. İ. & Uçar, F. (2018). *Kaligrafi ve Tipografinin Afiş Sanatına Yansımaları*. Akademik Sanat, 3 (6), 10-27.
- Becer, E. (2015). *İletişim ve Grafik Tasarımı*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Çaydere, O. (2016). *Grafik Tasarım Eğitiminde Temel Tasarım Eğitiminin Önemi*. FineArts , 11 (2) , 93-97.
- Çil, O (2021) *Ağaçlar ve İnsanlar Eskiden Çok İyi Arkadaştlar, Kafka Okur*, 58, 8.
- Dursun, H. (2023). *Anadolu Selçuklu ve Osmanlı dönemi geleneksel süsleme motiflerinin günümüz ambalajlarına yansımaları*. Yüksek Lisans Tezi, Kto Karatay Üniversitesi, Lisans Üstü Eğitim Enstitüsü, Konya.
- Erişti, S. D. (2021). *Görsel Araştırma Yöntemleri Teori, Uygulama ve Örnek*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları. (İlk Baskı, 2016).
- Göktepe, E. (2015). *Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiyede animasyonun gelişimi* (Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Kamacıoğlu, B. (2017). *Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Hayao Miyazaki Çizgi Filmleri*. Sanat ve Tasarım Dergisi, 7 (2) , 1-18.
- Kum, Ö. (2022). *Erwin Panofsky'nin İkonografik ve İkonolojik Eleştiri Yöntemine Göre 1979-1983 Yılları Arası Bülent Erkmen Kitap Kapağı Tasarımlarının Analizi*. Uluslararası Türk Kültür Coğrafyasında Sosyal Bilimler Dergisi, 7 (1) , 140-151.
- Odell C., Le Blanc M,(2011) *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri- Stüdyo Ghibli*, İstanbul: Kalkedon Yayıncılık
- Panofsky, E. (2012). *İkonoloji Araştırmaları*. (Çev. Orhan, D.) İstanbul: Pinhan Yayıncılık. (Orijinal yayın tarihi, 1967)
- Sarışan, N. (2019). *Kültüre Ait Anlatı Yapılarının Fantastik Evrene Aktarımı Bağlamında Alice Harikalar Diyarında ve Ruhların Kaçışı Filmlerinin Analizi*.
- Şenler, F. (2005). *Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları*. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD), (3) , 99-114.
- Taş Alicenap, Ç. (2014). *Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı*. Sanat ve Tasarım Dergisi, 7 (7) , 31-60.

Tekdemir Dökerođlu, Ö. (2019). *Miyazaki Evreni ve Sonsuzluđun Sınırları / The Universe Of Miyazaki And Boundaries Of Eternity*.

Turan, C. (2021). *İkonografik Ve İkonolojik Sanat Eleştirisi Yöntemine Göre Salvador Dali'nin "Son Akşam Yemeđi Ayini" Adlı Eserinin Analizi*. Sanat ve Tasarım Dergisi, 11 (2), 322-333.

Türkmenođlu, H. (2015). *Televizyon Reklamlarında Animasyon Kullanımı: Animasyon Ögelerinin Hatırlanma Etkisi*. Akdeniz Sanat, 8 (16) , 0-0.

Whitehead, M. (2012). *Animasyon Filmler*. (Çev. Turuskan, A.) İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

#### İnternet Kaynakları

Akar, İ. (2022). *Dünyanın En İyi 10 Animasyon Stüdyosu*. Erişim Adresi:<https://www.3dmadmax.com/kariyer/dunyanin-en-iyi-10-animasyon-studyosu>/Erişim Tarihi: 10 Haziran 2023

Orhan, E. (t.y). *Ghibli Ailesi Ruhların Kaçışı 2*. Erişim Adresi: <https://www.karnavalesk.com/ghibli-ailesi-ruhlarin-kacisi-ii/> Erişim Tarihi: 15 Eylül 2023

## ÖZGEÇMİŞ

### KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Ayşe ERGUN

### EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi : 2019, KTO Karatay Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarım.

Yüksek Lisans Öğrenimi :

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce, Korece.

Bilimsel Faaliyetleri

### İŞ DENEYİMİ

Stajlar : 2016- 2017 Yaz Dönemi Stajı: Tuyan Tasarım Reklam Ajansı, 2017- 2018 Yaz Dönemi Stajı: Atlıkarınca Tasarım Atölyesi

Projeler

Çalıştığı Kurumlar :2021, Grafik Tasarımcı, Logithink Yazılım ve Teknoloji.  
2022, Grafik Tasarımcı, VieVerte Reklam Ajansı.

Tarih: 24 Ağustos 2023