

Hayao Miyazaki Animelerinin Yumuşak G c Baęlamında K lt rel İnşası

Dilan Beyazk y*

 z

İnsanlık tarihi ile bařlayan g c kavramı tarihsel s rete deęiřime uęrayarak bilinen tanımlamayı etkisiz kılmıřtır.  zellikle 1990'lı yılların etkisiyle ortaya atılan yeni bir tanımlama biimi olarak yumuřak g c, g c n nasıl farklı bir forma d n şebileceęini g stermektedir. K lt r ve deęerler sistemi  zerinden iřleyen bu yeni g c biimi ulus devletlerin modern d n ř m n n bir sonucu olarak g r lebilmektedir. Modern d n ř m n bir sonucu olarak, siyasi d ng   zerinden iřlenen g c artık sinema ve medya alanına da tařınmaktadır. Dolayısıyla bu d ng sel deęiřim alanı farklı toplumlarda farklı ıktılar olarak yer almaktadır. Bu anlamda Japonya'da geliřtirilen sinema end strisi yumuřak g c n ekran  zerinden aktarımının en iyi  rneklerinden biridir. Anime sanatısı olarak bilinen Hayao Miyazaki b t n animelerinde yumuřak g c n unsurlarını barındırmaktadır. alıřmada yumuřak g c n sinema end strisinde k lt rel aktarımı nasıl saęladığı Japon anime sanatısı Miyazaki'nin animelerinden hareketle  rneklendirilmektedir. alıřmada Miyazaki'nin *Ruhların Kaışı* (2001), *Komřum Totoro* (1988) ve *R zgarlı Vadi* (1984) animeleri ierik analizi y ntemiyle incelenerek k lt rel kodların iřleniř biimi aıklanmaya alıřılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: yumuřak g c, k lt r end strisi, k lt rel kodlar, anime, hayao miyazaki

* Y ksek lisans  ęrencisi, Mardin Artuklu  niversitesi Lisans st  Eęitim Enstit s 
dlbnzyky1@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1033-5800

Cultural Construction of Hayao Miyazaki Animes in the Context of Soft Power

ABSTRACT

The concept of power which started with the history of humanity changes in historical processes and renders the know definition ineffective. Soft power as a new form of definition, especially with the influence of the 1990s that shows how power can turn into a different from. This new form of power, functioning through the cultural and values system, can be seen as a result of the modern transformation of the nation states. As a result of the modern transformation, the power processed through the political cycle is now transferred to the field of cinema and media. Therefore, this cyclical area of change exists as different outcomes in different societies. In this sense, the cinema industry developed in Japan is one of the best examples of soft power transmission over the screen. Especially Hayao Miyazaki known as the anime artist, contains the elements of soft power in all his animes. In this article how soft power provides cultural transfer in the cinema industry will be exemplified by the anime of Japanese anime artist Miyazaki. In this study, Miyazaki's *Spirited Away* (2001), *My Neighbor Totoro* (1988) and *Windy Valley* (1984) animations will be analyzed with content analysis method and the way of processing cultural codes will be explained.

Keywords: soft power, culture industry, cultural codes, anime, hayao miyazaki

Extended Abstract

It is known that the concept of power that emerged with the existence of human beings began to be positioned differently with the effect of some global transformations. In particular, the necessary changes brought by globalization needs the change of power in every field. In this sense, each concept reflects a transformation of the historical ground that it is in. Soft power, as a new formal form of power, is based on the idea that the world order can no longer be carried out through a single system. This form of power is based on a strategy of admiration for political, economic, and cultural spheres. It also facilitates acceptance based on its' ability to attract soft power. This new form of power is completely determined through the cultural sphere. Soft power, which is the new transmitter of culture, emerges especially as a result of the search for new diplomacy. This form of power, which constitutes a different policy of each country, is transferred from cinema to art through many fields. It is known that this form of the policy followed by Japan especially after the cold war started to take place in the field of cinema and art. The global position of cinema and art also caused this field to transform into an industrial form.

For the Japanese nation, culture became functional as a soft power tool with the increase of the movies called anime. Animes became a new representation that conveys the culture, religion, and political structure of countries. Hayao Miyazaki - a Japanese cinema artist realized the transfer of power over the screen with his animations. He tried to make the political and cultural transformations of Japan alive with his animations, Miyazaki presented the soft power transfer to the world on the screen. The screen, which has become a representation of power, realizes the global circulation of what is shown and what is experienced. Films in this global circulation, on the other hand, constitute the industry model of the culture. Culture, which has become an industrial model, shows how every form in the cultural field is persuaded to social harmony by becoming a commodity. Realizing social harmony with his animations, Miyazaki emphasizes the cultural position in every anime. This position is handled over the universal messages in anime.

Miyazaki, who handles universal messages through a child character in the anime named *Spirited Away* (2001), which forms the sample of the study, deals with the criticism of modern society with his character named Chihiro. The pig-turned-pig parents, Chihiro character, represents different ways of criticizing modern society. When examined in a semiotic context, the insatiable states of the parents are the representation of the capitalist and insatiable individual. Thus, the individual consumption and turns into an unconscious being. At the same time, spirits are frequently seen in the anime draw attention to the fact that every person in the universe has a soul.

Another anime examined in the study is *My Neighbor Totoro* (1988), which Miyazaki deals with in the context of nature and humanity. In this anime *My Neighbor Totoro*, Miyazaki describes the extraordinary events experienced by two sisters, Mei and Satsuki. The characters who encounter a creature called Totoro in nature emphasize that nature is possessive. Totoro is the representation of nature as a living being seen in the forest. It is both embracing and protective. Totoro constitutes both mystery and nature representation. The houses in the anime are typical Japanese houses. The social and cultural values that are frequently emphasized in the anime are covered in some detail.

In the anime named *Windy Valley* (1984), which is the last sample of the study, Miyazaki touches the importance of the destruction inflicted on nature through a female character. Address her sensitivity to ecology and nature through a female character named Nausicaa, Miyazaki refers to the destruction caused by technology in nature. Nausicaa criticizes the patriarchal system with both strength and intelligence. At the same time, Miyazaki, who draws attention to the importance of remembering historical events by bringing social memories to the fore in his animations, reminds the atom bombs dropped on Hiroshima and Nagasaki over the poisonous gases that a waken a social memory Thus, Miyazaki, who transfers his soft power through cinema, presents Japanese culture and values to the world through his animations.

As a result, the importance of animations as a soft power tool is trying to be emphasized in this study. In this context, when the anime of Miyazaki, who is a Japanese anime artist, is examined, it is seen that culture is handled with certain themes as representation. The representations, religious rituals, and characteristics of the characters in anime show that a Japanese culture is a tool of soft power. Each representation of the animations named *Spirited Away*, *My Neighbor Totoro* and *Windy Valley*, which constitutes the sample of study, content analysis and semiotics, and it was concluded that both of religious careers.

Giriş

Küreselleşme ile birlikte yaşanan değişimler ulus devletlerin yeni arayışlara yönelmesine sebebiyet vermektedir. Aktörler, güç unsurunu yaşanan değişimlerin bir sonucu olarak yeniden kurgulamaktadır. Güç kavramında meydana gelen bu değişim bir ulus devlet olarak Amerika Birleşik Devletleri'nin siyasi, ekonomik ve politik unsurlarının çöküşte olduğu bir dönemsel zeminde gerçekleşmektedir. Dönemin siyaset bilimcisi Joseph S. Nye ABD'nin özellikle soğuk savaş sonrası yeni bir diplomasi aracına ihtiyaç duyduğunu öngörerek yumuşak güç kavramını ortaya atmıştır. Bu kavram ile Nye, tek kutuplu dünya düzeninden çok kutuplu dünya düzenine geçilmesiyle ulus devletlerin askeri alandan çok kültürel alana yönelmesi hususunda bir strateji değişimi politikası benimsemesini vurgulamıştır. Bu bağlamda yumuşak güç bir ülke, kendi değerlerine hayran bırakıldığında, başka bir ülke tarafından örnek teşkil edildiğinde, refah seviyesi ve gelişmişlik düzeyi ile diğer ulus devletler tarafından benimsendiğinde istenilenin elde edilmesini sağlayacak olan güçtür (Nye, 2017, s. 24). Gücün kültürel düzeydeki değişimini temel alan Nye, bu değişimi istenilenin meşru bir yolla elde edilmesi açısından rızanın üretildiğini söylemektedir. Dolayısıyla kültür aktarımının bir parçası haline gelen güç, otoriter bir tanımlamanın dışına çıkarak kültürel yayılmacılık politikasına dönüşmektedir. Politika anlayışında yaşanan bu dönüşümlerin yumuşak gücün kültürel alandaki dinamizmini daha etkili kıldığı görülmektedir. Kültürün, değerlerin, normların, inançların aktarımını küresel düzeyde etkili kılabilecek unsur ise kitle iletişim araçlarıdır. Bu araçlar içinde en etkili olanın ekran olduğunu söylemek yadsınamaz bir gerçeklik taşımaktadır. Çünkü ekran üzerinden aktarılan her türlü güç, kültürel politikaların bir parçası haline gelmektedir.

Ekranın kültür aktarımındaki rolü özellikle sinema üzerinden işlemektedir. Sinemanın kültür aktarımında bir araç haline gelmesi hem ideolojik hem kültürel inşanın görüntü üzerinden aktarılmasını sağlamaktadır. Örneğin; yumuşak güç taşıyıcısı olarak Hollywood sineması ABD'nin en iyi ve en etkili şekilde kullandığı yumuşak güç aracı olarak bilinmektedir. ABD Hollywood sineması ile dünyanın birçok yerine ulaşarak var olan algıları ve düşünce yapılarını etkileme gücünü elde etmektedir (Medin ve Koyuncu, 2017, s. 839). Dolayısıyla sinemanın bir araç olarak kullanılması ülkelerin kültürel inşalarının diğer ülkeler üzerinde nasıl yaratıldığını göstermektedir.

Bu çalışma kapsamında da bunlardan yola çıkılarak Hayao Miyazaki'nin *Ruhların Kaçışı* (2001), *Komşum Totoro* (1988) ve *Rüzgarlı Vadi* (1984) animeleri içerik analizi yöntemi ile incelenerek bu animeler üzerinden aktarılan kültürel unsurların hangi temsiller aracılığıyla oluşturduğu açıklanmaya çalışılmıştır. Her animenin ayrı incelenmesiyle animelerde yer alan temsillerin gösterebilimsel yorumu gerçekleştirilmiştir.

Japon Kültür Aktarımında Yumuşak Güç Kullanımı

Soğuk savaş sonrası Asya bölgesindeki siyasi diplomasinin değişen dengelerle birlikte yerini kültürel bir diplomasiye bıraktığı görülmektedir. ABD'nin hegemonyasından ancak 1990'lardan itibaren kurtulmaya başlayan Japonya diğer dünya ülkeleri ile iyi ilişkiler geliştirmiş, dolayısıyla bu ilişkiler Japonya'nın güvenlik arayışlarını da değiştirmiştir (Akçadağ, 2010, s. 2). Değişen dünya düzeni sonucunda küreselleşmenin ortaya çıkmasıyla birlikte yumuşak güç olgusu daha etkin olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu amaçla Japonya sinema, edebiyat ve müzik gibi pek çok alanda kendi kültürünü aktarma arayışına girmiştir.

Her ne kadar 1990'lı yıllarda ekonomik bir bunalım yaşanmış olsa da yumuşak gücün etkisi devam etmiştir. Özellikle moda, teknoloji, mimari ve sanat alanında gelişmeye devam eden Japonya video oyunları üretimiyle dikkatleri üzerine çekmeyi başarmıştır. Örneğin, *Pokemon* (Yuyama, 1998) ile birlikte Japon çizgi film kültürünün altmış beş ülkede gösterime girdiği bilinmektedir. Japon çizgi filmleri, yapımcılar ve çocuklar üzerinde ilginç bir ilgi odağı haline gelmiştir (Öztekin, 2011, s. 36). Ayrıca dünyanın en büyük ikinci kitap ve müzik pazarına sahip olması Japonya'nın Asya'daki diğer ülkelere oranla yumuşak gücünü uluslararası alanda daha etkin kullandığını göstermektedir (Ahlner, 2006, s. 19).

Uluslararası alana yayılan kültür, bir endüstriye dönüşmüş ve böylelikle kapital sistemin önemli bir unsuru haline gelmiştir. Böylelikle kültür hiç olmadığı kadar bütün ve birleşik bir hale gelmektedir. Günümüz itibarıyla kültürün her yerde benzer bir şekilde işlenmesi filmler, dergiler ve radyo aracılığıyla gerçekleşmektedir. Bütün bu alanlar birbiriyle ilişki içerisinde olmakla birlikte söz birliği içerisinde bulunmaktadır. Bundan dolayı kültür herhangi bir sektörde meta üretimi olarak işlenip endüstriyel sektör haline gelmektedir. Sektör içinde bir meta olarak yer almaya başlayan kültür kapitalist ekonominin ayrılmaz bir parçası haline de gelmektedir. Kültür artık ari bir halde olmaktan çok endüstriyel kapitalizmin metasına dönüşmektedir (Adorno, 2011, s. 19). Meta halindeki kültür, endüstri içerisinde artık bilindik şeyleri yeni bir nitelik olarak sunmaktadır. Meta halinde bulunan kültürel ürünlerin her biri nesneden farksız üretilerek ardından tüketicilere satın almaları için yönlendirilmede bulunmaktadır. Bu ürünlerin bireyler tarafından satın alınmaları kültürel bir etkinliğin parçası olarak kullanılır, böylece birey o toplumun kültürüne dahil olabilir hale gelmektedir (Kulak, 2017, s. 91). Benjamin'in (2018) de belirttiği gibi sanat yapıtının kültür endüstrisinde teknik olanaklarla yeniden üretilmesi gücünü kaybeden yapıtın bir atmosferi haline dönüşmektedir. Bu olgu aslında bir belirti özelliği sunmakta ve anlamı salt olarak sanatın kendi alanıyla sınırlı kalmamaktadır. Böylece yeniden üretim olanağı yeniden üretileni var olan alandan çıkarmaktadır.

Kültürün bu biçimi ile sunulması, kültürü hem alınıp satılabilen hem de

pazarlanan bir sektöre dönüştürmektedir. Bu bağlamda kültürü endüstriyel bir yapı haline getiren ülkeler kendi kültürünü dünya uluslarına benimsetmenin en kolay yolunu ekran ve medya üzerinden bulmaktadır. Ekran üzerinden bir deneyim sağlayan Japonya son yıllarda gösterdiği potansiyeliyle kültür aktarımını dünya pazarına çeşitli filmleriyle sunarak yumuşak gücünü film ve sinema sektöründe en etkin kullanan ülkelerden biri haline gelmektedir. Bu noktada Miyazaki sineması önemli bir yer tutmaktadır.

Yumuşak Güç ve Miyazaki Animeleri

Dünya sisteminin kültürel, siyasi ve ekonomik bunalımlarının yaşandığı süreçlerde sanat alanına da birtakım toplumsal, kültürel ve ekonomik sorunlar yansımaktadır. Bu sorunlar sanat alanına yansıtılırken sadece tek bir toplumsal ya da kültürel zemine ait olarak homojen biçimde adlandırabilecek bir yapıyı yansıtmamaktadır. Çünkü bir sanat alanı olan sinema içinde bulunduğu dünyanın bütün unsurlarını bu yapı üzerinden içine almaktadır (Delier, 2016, s. 107).

Sinema sanatının aynı zamanda bir endüstri haline gelmesi yumuşak gücün olanaklarını arttıran unsurlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Ulus devletlerin yeni silahı haline gelen sinema kültür aktarımını, ideolojiyi ve yaşam biçimini diğer kültürlerin gözünden okuyan bir araç haline gelmektedir. Yumuşak güç olanakları her devletin yapısı gereği farklılık göstermektedir. Gücü arttıran bir unsur olarak sinema bir kültürdür ve bu kültür her ülkenin kendi politikası çerçevesinde sinemasına yansımaktadır. İzleyiciye verilmek istenen ideoloji, yaşam biçiminin aktarıcısı sinemanın kendisine bürünmektedir. Örneğin Hollywood filmlerinin 1960'lı yıllarda siyasi olayları sinema üzerinden aktardığı bilinmektedir. ABD'nin dünyaya sunduğu Rocky, Star Wars ve Superman gibi filmler sinemanın siyasi alan içerisinde yer almaya başladığını göstermektedir. Aynı zamanda bu filmler dönemi itibarıyla ABD'deki muhafazakârlığın da temsili haline gelmektedir. Dolayısıyla sinemanın politize edildiği bir alanda etkin hale geldiği Amerikan sinemasındaki örneklerle sunulmaktadır (Eryılmaz, 2018, s. 74). Bu bağlamda yumuşak güç unsuru sinema sektörü üzerinden toplumların sahip olduğu kültürel farklılığı ve siyasi argümanları işleyerek izleyicisi yani alıcısı ile buluşturmaktadır.

Japonya'nın kendine özgü sanat anlayışı, estetik biçimleri, toplumsal örgütlenme gibi unsurları Japonya'nın yumuşak gücünü aktif olarak kullanmasında etkili olmaktadır. Özellikle 1990'lı yıllardan itibaren adından söz ettirmeye başlayan manga ve anime türündeki çalışmalar popüler kültürün birer unsuru haline gelmiştir. Manga ile ilgili araştırmalar Meiji dönemi öncesi ve sonrasında Japonya'nın gündelik yaşantısı ve sınıfsal dönüşümü için önemli bir süreç olarak bilinmektedir. İkinci Dünya Savaşı sonrası ABD güçlerinin Japonya üzerindeki etkileri manga olgusunun gelişmesine ve şimdiki

anlamına kavuşmasına olanak sağlayan tarihsel bir süreç olarak bilinmektedir (Öztek, 2011, s. 69). Bu tarihsel süreçlerin getirmiş olduğu dönüşümler ile Miyazaki filmleri, her ne kadar Disney filmleri gibi gösterişli olmasa da metinsel ve duygusal içerikleriyle anlamlı bir derinliğe sahip olmaktadır (Whitehead, 2012, s. 115). Özellikle Studio Ghibli'nin çalışmaları ve bu stüdyonun önde gelen yönetmeni Miyazaki Japon kültürünü eserleriyle ve gelenekleriyle sinema üzerinden yansıtmaktadır. Hikaye, karakterlerini, anime dilini kalıplaşan bir formun dışına çıkararak sinemasını evrensel tema ve imgelerle oluşturmaktadır (Alicenap, 2014, s. 33).

Bugün Japon yumuşak gücünü ustalıklarla kullanan Miyazaki sineması incelendiğinde Miyazaki'nin kullandığı müziklerden, giysilerden, mimari yapılardan, toplumsal kurallardan, kültürel değerlerden, Japonya'nın zihin dünyası kodlanarak izleyiciye aktarılmaktadır. Çünkü film kültürel aktarımda bir sanat eseri olmanın ötesinde yalnızca sinematografi kaygısıyla oluşturulmamaktadır. Görünen her şey sadece bir görüntü ya da nesnenin temsili değildir. Temsil edilen değeri sadece tanık olunan tarihsel düzlem değil aynı zamanda sosyal ve tarihsel yaklaşımları da aktarmaktadır. Dolayısıyla oluşturulan her ekran aktarımı bir tarihsel çözümlemedir. Filme ilişkin her tür düşünce sadece filmle sınırlı kalmadan içinde bulunduğu dünya ile ilişkiseldir (Ferro, 2017, s. 31). Bu ilişkisellik Japon sinemasında yer alan her tema ya da her imge üzerinden aktarılmaktadır. Özellikle Miyazaki'nin 1985 yılında yapımını üstlendiği *Rüzgarlı Vadi* animesinde yer alan Nausicaä adlı karakteri çeşitli korkular yaşayan insanların mücadelesine ilişkin bir mahşer alanı yaratmaktadır.

Japonya İkinci Dünya Savaşı'nda topraklarına atılan atom bombasının yaratmış olduğu çevresel ve psikolojik etmenlerle başa çıkmanın yollarını aramış ve çeşitli çevresel sorunlarla yüzleşerek kalkınmayı gerçekleştirmiştir. Yine bu dönemde dünyanın gidişatına ilişkin olumsuz konular sadece manga ve animelerde yer almamış, aynı zamanda dönemin önemli yazarları olan Oe Kenzaburo, Murakami Ryu ve Murakami Haruki gibi isimler de nükleer savaşın getirdiği olumsuzlukları psikolojik manzaralar ile aktarmışlardır. Miyazaki'nin animeleri de dünyaya ilişkin mahşer konularını işlese de umut verici temalar da sunmaktadır (Telci, 2010, s. 191). Evrensel problemleri animelerinde sıkça işleyen Miyazaki en temel problem olarak çevre sorunlarına dikkat çekmektedir. Animelerinde görülen arka plan temalarını canlı bir varlık gibi izleyiciye aktarmaktadır. Miyazaki'nin benimsediği bu anlayışta özellikle Şinto geleneğinin etkisi yadsınamaz bir katkı sunmaktadır. Bu katkı ile manevi alana büyük bir saygı beslenmektedir. Şinto geleneği çerçevesinde doğaya duyulan saygı Miyazaki animelerinin çıkış noktasını oluşturmaktadır. Özellikle *Komşum Totoro* animesinde bu anlatılara rastlanmaktadır. Doğaya ilişkin her türlü varlık, derin vadiler ve doğal nesnelere ilahi güçlerin birer sembolü olarak gösterilmektedir (Kurtköylü, 2019, s. 202).

Kültür aktarımı ve kültürün yeniden şekillenmesi geçmişten süregelen halk

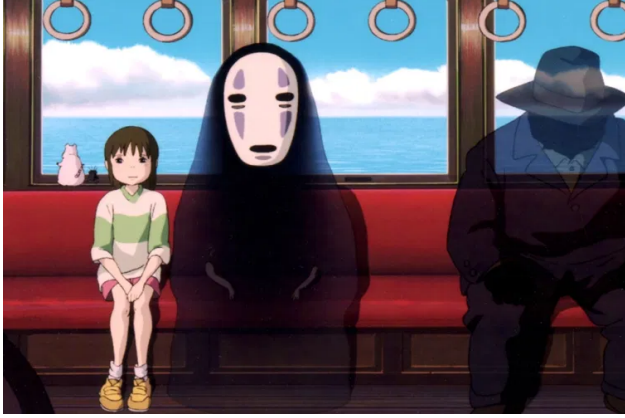
hikayeleri, masallar ve mitlerden meydana gelmektedir. Bu mitleri ve masalları yaşatmak ise Japonya özelinde günümüz itibarıyla animelere ve çizgi filmlere de yaslanmaktadır. Kültürün etkili bir şekilde ilerlemesi sanatın içine dahil olabilmesi ile gerçekleşmektedir. Özellikle kendi kültürel yapısı ile bağlantı içerisinde olan sanatçı, kendi ulusal kültürünü ekran üzerinden evrensel bir kültüre dönüştürebilmektedir (Alicenap, 2015, s. 16).

Modern toplum eleştirisi olarak *Ruhların Kaçışı*

Ruhların Kaçışı, başkarakter Chihiro'nun anne ve babası ile bir yolculukları sırasında yaşadığı olayları ele almaktadır. Miyazaki'nin ilk uzun metraj filmi olan bu animede Japon inancı filmin ilk sahnesinde görülmektedir. Ağaçların arasında yer alan küçük ahşap evlerin ne olduğunun Chihiro tarafından sorgulanması üzerine annesi evlerin mihrap olduğunu ve insanların burada dua ettiğini söylemektedir. Ardından yanlış bir yol ayrımı yüzünden aile bireylerinin ıssız bir tünele girmesi ancak tehlikeyi önceden hisseden Chihiro'nun tünele girmemek için direnmesi izlenmektedir. Anne ve babasına daha fazla karşı koyamayan Chihiro'nun tünele girmesi doğaüstü bir evren ile karşılaşmasına neden olmaktadır. Animelerinde toplumsal mesajları ve tüketim kültürünü yansıtan Miyazaki, Chihiro'nun babasının restorana girerken kredi kartları ve nakit parası olduğunu söylemesi üzerinden ve doymak bilmeksizin yemek yenmesi üzerinden bir modern toplum eleştirisi sunmaktadır. Tüketim kültürüne bu denli bağımlı olan insan yaşantısına gönderme yapan Miyazaki karakterlerine yüklediği roller ile metaforlarını oluşturmaktadır. Örneğin Chihiro'nun arkadaşı Haku'nun adının sonradan değiştiğini, kendisinin aslında bir nehir olduğunu ancak üzerine bir şeylerin inşa edildiğini söylemesi, insanın doğada nasıl bir tahribat yaratarak kentleşmeyi oluşturduğu ortaya koymaktadır. Benzer şekilde fabrikada çalışan Kamaji karakterinin sekiz ele sahip bir varlık olması ve en alt katta bulunması, hiyerarşik bir yapıyı ve makineleşmeyle durmadan çalışan insanı betimlemektedir.

Bir ruh tarafından verilen altınların karakterler tarafından paylaşılması ve altının bu denli değerli kılınması kapitalist düzenin insanda yarattığı doyumsuzluğu ifade etmektedir. Anime için seçilen müzikler Doğu-Batı ayrımını vurgulamaktadır. Hamam sahnesinde belirli mitolojik canlıların görülmesi, Japon kültüründe unutulmuş değerleri hatırlatmaktadır. Bu değerler seçilen ezgiler üzerinden aktarılmaktadır. Ancak gelecekteki değerlerin yozlaşmaya başladığı da belirli sahnelerde izleyiciye sunulmaktadır. Chihiro'nun ebeveynleriyle yaptığı yolculukta araba içerisinde çalan müzik Batı tarzı müziğin Japon kültüründe yer almasına gönderme yapmaktadır. Animede yer alan müzikler ayrıca iki ayrı dünyanın varlığını anime boyunca hissettirmeye çalışmaktadır. Çünkü müzik modern insanın maddi ve manevi olarak adlandırılan iki ayrı dünyanın varlığını yansıtarak seyircinin bu iki dünyaya ilişkin duyguları yaşamasını

sağlamaktadır. *Ruhların Kaçışı* animesi sadece Japon kültürünün işlendiği bir anime değil aynı zamanda bir çocuğun gözünden dünyayı algılama biçimini de sunmaktadır. Kendi başına hayatta kalma çabası veren Chihiro kapitalist düzene direnen bir temsil olarak görülmektedir. Animasyonun farklı profildeki birkaç çocuk üzerinden ele alınması aynı zamanda Miyazaki'nin Japonya'nın ve dünyanın etkisine girdiği kapitalizme gönderme yapmaktadır. Bu çocuk karakterler kapitalizm tarihini eleştiren bilinçli bireyler olarak izleyiciye sunulmaktadır. Dolayısıyla *Ruhların Kaçışı* animesi Miyazaki'nin Japon kültüründe yaşanan dönüşümleri eleştirel bir tavırla sergilediği ve post-modern dönemde yıkılan değerlerin bir eleştirisini yaptığı bir konumda durmaktadır (Telci, 2010, s. 306).



Görsel 1. Chihiro ve onu takip eden ruh (*Ruhların Kaçışı*)

Animede Chihiro'nun çok sık karşılaştığı ruhlar, tabiatla her şeyin bir ruha sahip olduğu inancına dayanmaktadır. Örneğin islerin yürümesi ve yük taşınması ya da lambanın Chihiro'yu selamlaması Japon inancında yeryüzündeki her şeyin bir ruh taşıdığı inancını temellendirmektedir. Karakterler ya da nesnelere üzerinden Japon kültürünü ve inancını animelerinde çok sık işleyen Miyazaki kültürel kodları da animeleri üzerinden aktarmaktadır. Birçok animesinde olduğu gibi buradaki başkahramanı da güçlü bir kadın olarak izlenmektedir. Animelerinde toplumsal mesajları karakterleri ile işleyen Miyazaki kültürü, inancı ve doğa-insan ilişkisini *Ruhların Kaçışı*'nda yukarıda tartışılan çeşitli göstergeler ile izleyiciye aktarmaktadır. Her gösterge de yumuşak gücün bir temsili olarak sunulmaktadır.

Doğa ve insan ilişkisi bağlamında bir temsil olarak *Komşum Totoro*

Komşum Totoro animesinde Mei ve Satsuki adlı iki kız kardeşin kırsal alanda bulunan bir eve taşınmalarıyla yaşadıkları olağanüstü maceralar anlatılmaktadır. Miyazaki, *Komşum Totoro*'da tabiat ve insan ilişkisini işlemektedir. Mei adlı karakterin bir

ormanda rastladığı Totoro adlı ruh bir temsil olarak aslında ormanın ruhudur. Doğanın insanı kucaklayan bir varlık olduğunu işaret etmektedir. Şinto inancı, Miyazaki'nin neredeyse bütün animelerinde yer almaktadır. Animelerindeki Şinto inancının simgelerini doğa ile bütüncül bir şekilde ele alan Miyazaki, inancın ritüellerini bazı sahnelerinde burada olduğu gibi belirginleştirmektedir. Örneğin Satsuki ve Mei'nin babaları ile birlikte banyo yapmaları geleneksel bir Japon rahatlama yöntemi olarak verilmektedir (Kamacioğlu, 2017, s. 10).



Görsel 2. Totoro ve Satsuki'nin ilk karşılaşması (*Komşum Totoro*)

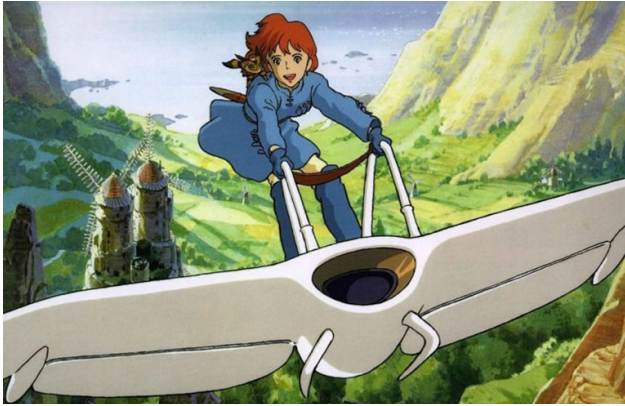
Komşum Totoro'da yağmur, orman ve tabiat Kami olarak işlenmektedir. Totoro doğal yaşamın bir sembolüdür; aynı zamanda özel bir ağaç içinde saklanması da doğanın gizemidir. Totoro'nun duası ile ağaçların filizlenmesi Şinto inancında yer alan bir ritüeldir. Geleneksel Japon mitlerini *Komşum Totoro* üzerinden işleyen Miyazaki bu karakter ile doğanın gizil gücünü ve maneviyatını simgelemektedir. Piriç tarlaları ve görülen Kafur ağacı da Japonya'nın antik kökenlerinin bir sembolüdür (Nakamura, 2013). Mei ve Satsuki'nin yağmur zamanı sığındıkları kulübedeki Jizo heykeli ise Budizm inancının temsili olarak izlenmektedir.

Animede izleyiciye gösterilen tarlalar ve tarla içerisinde bulunan Kamiler çocuklara beslenen sevgi ile bir anne temsili sunan ve aynı zamanda doğanın mistik izlenimlerini aktaran bir yapıya sahiptir. Bu mistik izlenimlerle birlikte gündelik yaşamın doğa ile bütünleştiği Japon inancının izleri aktarılmaktadır. Örneğin Satsuki adlı karakterin evinin bahçesinde yer alan göletin etrafında bulunan ve üst üste binen taşlar sıradan bir bahçe olarak algılsa da özelde Miyazaki'nin animelerinde sıkça yer alan sunak ya da kutsallık atfedilen Japon dinine ait çeşitli temsillerden biri olarak değerlendirilmektedir (Turanalp, 2019, s. 48).

Toplumsal bellek ve hatırlama bağlamında *Rüzgarlı Vadi*

Miyazaki'nin doğa ve kadın temasının işlendiği *Rüzgarlı Vadi* animesi kültürel direnişin bir dışavurumudur. Miyazaki bu animesiyle erkek hegemonyası altında bulunan dünyanın tarihsel bir eleştirisini yapmakta ve Japon kültürünün köklü inançlarından biri olan Budizm ile kültürel direniş biçimlerini yansıtmaktadır. Film insanlığın dünya üzerinde tahribata yol açtığını bu tahribatla birlikte doğanın kendini koruma içgüdüsüyle hareket ettiğini çevresel sorunlara dikkat çekerek aktarmaktadır.

Miyazaki'nin ekolojiye olan duyarlılığını yoğun bir şekilde işlediği *Rüzgarlı Vadi* teknolojiyi ve canlı yaşamındaki ilişkileri eleştirel bir bakış açısıyla ele almaktadır. Dünyanın bu gidişatının olumlu bir tarafı olamayacağını vurgulayan Miyazaki'nin bu animesinde insanlık için gelecekte tasvir ettiği bir mantar ormanı ve farklı güçlerle başa çıkmanın bir savaş haline dönüşebileceği izlenmektedir. Efsanelerle birlikte dünyanın başına gelebilecek felaketlerden bahsedilmektedir. Anlaşmazlığın bir sonucu olarak dünya yöneticilerinin içinde bulunduğu öfkenin sıradan halkı savaşa sürükleyeceği anlatılmaktadır. Korunaklı şehirlerde yaşayan insanlar sahip oldukları teknolojik güç ile savaş alanı yaratmaktadır (Öztekin, 2011, s. 99).



Görsel 3. Prenses Nausicaä (*Rüzgarlı Vadi*)

Endüstrinin çökmesiyle birlikte atmosferdeki zehirli gazların yayılması böceklerin dünyayı istila etmesine yol açmaktadır. Baş kahraman Nausicaä, *Rüzgarlı Vadi*'nin prensesidir. Prenses, doğaya karşı olan duyarlılığı ve barışçıl dili ile bilinmektedir. Miyazaki Nausicaä karakteri ile kadın temasını ve kadının toplumda olması gereken konumuna dikkat çekmektedir. Bir diğer karakter Lord Yupa'dır. Yupa savaşçı ve bilge bir karakterdir. Cesareti ve bilgeliğiyle tanınmaktadır. Ayrıca kültürel bir aktarım olarak Japon savaş sanatını temsil etmektedir. Filmin başlangıcında yer alan şaman ve aynı zamanda bilge kadın, bir kurtarıcının varlığından ve kehanetten söz etmektedir. Bahsi geçen kurtarıcı aynı zamanda bir peygamber niteliklerini taşıyan mavi renk ile bütünleşen ve altın başaklar içinde olan bir temsildir. Filmin başkarakteri olan Nausicaä,

mavi giysileri ile bilge kadının söylemlerinin bir temsili olarak bilgeliği ve kurtuluşu betimlemektedir. Animede çok fazla yer alan renk dönüşümleri filmin mitolojisini ve duygu döngüsünü sürekli değiştirmektedir. Örneğin animede yer alan bebeğin yaralanması ile başkarakter Nausicaä da mavi renge dönüşmektedir. Renk geçişleri animedeki duygu ikilemini arttırmaktadır. Ayrıca mavi, Nausicaä üzerinde dinginlik yaratan bir rengin temsili olarak da izlenmektedir. Çünkü mavi, huzurun ve barışın bir temsili olarak sunulmaktadır. Aynı bebekten Nausicaä'ya bulaşan rengin mor değil de maviye dönüşmesi karakterin peygamber niteliklerini aktarmaktadır. Filmin bitişinde mavi renginin tekraren vurgulanması bilge kadının bahsettiği kehaneti de doğrulamaktadır (Turanalp, 2019, s. 144).

Rüzgarlı Vadi animesi ile Miyazaki, ABD tarafından Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarına toplumsal belleğe dair referansları işlemektedir. Böylece Japonya'nın kültürel değerleri kadar tarihini de animeleri üzerinden yumuşak güç etrafında bir temsil oluşturarak sunmaktadır. *Rüzgarlı Vadi* ile insanlar arasında yaşanan savaşların anlamsız olduğunu ve doğanın her zaman son sözü söyleyebilecek bir güce sahip olduğunu hatırlatmaktadır.

Sonuç

Küreselleşen ve sürekli değişen kültürel formların ulus devlet bağlamında güç unsuru üzerinden ele alındığı söylenebilmektedir. Ancak tarihsel süreçte meydana gelen dönüşümler gücün bir temsil olarak değişime uğramasını zorunlu kılmaktadır. Bu zorunluluk biçimi ulus devletler için yeni bir güç alanı olarak kitle iletişim araçlarını, sinemayı ve medyayı bir temsil üreticisi haline getirmektedir. Medya ve sinema üzerinden aktarılan kültürel kodların ilk olarak ABD'nin Hollywood sinemasında etkileyici bir şekilde işlendiği görülmektedir. Dünya düzeninin getirmiş olduğu değişimler ile birlikte Asya bölgesinde yaşanan gelişmeler, anime sanatının gelişmesine katkı sağlayarak sinemayı bir güç arenasına dönüştürmüştür.

Tarihsel süreç içinde Japonya'nın geçirdiği siyasi ve politik dönüşümler, yeni bir kültürel aktarım biçimi olarak animeleri ortaya çıkarmıştır. Bu yönelimde özellikle Studio Ghibli'nin kurucularından Miyazaki'nin dünyayı algılama biçimi ve bu algılama biçiminin kültürel değerler etrafında örülmesi, animelerin Japon sineması için önemli bir dönüm noktası olmasını sağlamıştır. Japonya'nın yumuşak gücünü sinema aracılığıyla görünür hale getiren Miyazaki, sinemayı kültürü, geleneği ve inancı aktaran bir argüman olarak kullanmıştır. Animelerinde yer alan karakterleri ile Japon kültürünü, tarihini ve belleğini izleyiciye aktarmıştır. Animelerinde yer alan müzikler, dinsel temalar ve kullandığı geleneksel kıyafetler Japon kültürünün değerleri olarak izleyiciye aktarılmaktadır. Bu değerler üzerinden işlenen ve toplumsal bir bellek görevi gören sinema yumuşak güç olarak adlandırılan alanın bir taşıyıcısı olmaktadır.

Bu çalışmada incelenen *Ruhların Kaçışı*, *Komşum Totoro* ve *Rüzgarlı Vadi* gibi birçok animede yer alan karakterler ve temsiller Japon sinemasının yumuşak gücünün bir göstergesi olarak izlenmektedir. Bu göstergeleri sinemada din, gelenek ve kültür bağlamında ele alan Miyazaki, kültürü ekran üzerinden yaşanır hale getirmektedir. Miyazaki animelerinde sıklıkla vurgulanan her tema ya da her imge yumuşak gücü ve belleği beslemektedir. Bu anlamda işlenen her kültürel kod, Miyazaki tarafından yumuşak güç aktarıcısı olarak sunulmaktadır.

Kaynakça

- Adorno, T. (2011). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi* (6. Baskı) (Çev. N. Ülner ve M. Tüzel. E. Gen). İstanbul: İletişim.
- Ahlner, J. (2006). *Japan's Soft Power: An Unsustainable Policy?*. (Yayımlanmamış Lisans Tezi). Lund Üniversitesi Siyaset Bilimi Bölümü, Lund.
- Akçadağ. E. (2010). Yumuşak Güç Japonya'nın Sert Güç Arayışları. *Bilge Strateji Dergisi*, 2(3),1-28.
- Alicenap, Ç. (2014). Yerelden Evrensel Japon Anime ve Manga Sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(7), 31-60.
- Alicenap. Ç. (2015). Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması. *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 37, 11-26.
- Avildsen, J. G. (Yönetmen). (1976). *Rocky* [Film]. ABD: United Artists.
- Benjamin, W. (2018). *Pasajlar* (14. Baskı) (Çev. A. Cemal). İstanbul: Yapı Kredi.
- Delier, B. (2016). *Sanat Dünyasının Senaryoları* (1. Baskı). İstanbul: Koç Üniversitesi.
- Donner, R. (Yönetmen). (1976). *Superman* [Film]. ABD: Warner Bros.
- Eryılmaz, Y. Ö. (2018). *Yumuşak Güç ve Sinema*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karabük.
- Ferro, M. (2017). *Sinema ve Tarih* (1. Baskı) (Çev. H. Demir). İstanbul: Ayrıntı.
- Kulak, Ö. (2017). *Theodor Adorno: Kültür Endüstrisinin Kısacasında Kültür* (2. Baskı). İstanbul: İthaki.
- Kamacioğlu, B. (2017). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Hayao Miyazaki Animeleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7(2), 1-18.
- Kurtköylü, N. (2019). *Hayao Miyazaki ve Eserlerinin Semiyolojik Olarak İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Lucas, G. (Yönetmen). (1977). *Star Wars* [Film]. ABD: Lucasfilm.
- Medin, B ve Koyuncu, S. (2017). Bir Yumuşak Güç Aracı Olarak Sinema: Hollywood Örneği. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(3), 836-844.
- Miyazaki. H. (Yönetmen). (1984). *Rüzgarlı Vadi* [Film]. Japonya: Ghibli.
- Miyazaki.H. (Yönetmen). (1988). *Komşum Totoro* [Film]. Japonya: Ghibli.
- Miyazaki. H. (Yönetmen). (2001). *Ruhların Kaçışı* [Film]. Japonya: Ghibli.

- Nakamura, T. (2013). “Hayao Miyazaki’s World”: ‘Best of’ Booklet [E-kitap].
http://www.isc.kyushu-u.ac.jp/jtw/pdf/courses/Outcomes/Hayao_Miyazaki%27s_World_Best_of_Booklet.pdf
- Nye, J. N.(2017). *Yumuşak Güç* (2. Baskı) (Çev. R. İnan Aydın). İstanbul: Bb101.
- Öztekin, M. K. (2011). *Manga Bir Kültürel Direniş Aracı* (1. Baskı). İstanbul: İletişim.
- Telci, A. (2010). *Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Turalalp, S. (2019). *Animasyon Sinemasında Dinî ve Ahlakî Değerlerin Sunumu: Hayao Miyazaki Örneği*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Yuyama. K. (Yönetmen). (1998). *Pokemon* [Film]. Japonya: OLM.
- Whitehead, M. (2012). *Animasyon Filmler* (1. Baskı). (Çev. A. Turuskan). İstanbul: Kal-kedon.