



T.C.
ANKARA MÜZİK VE GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MÜZİK VE GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

ANİMLERİN ELEŞTİREL DÜŞÜNME BAĞLAMINDA YARATICILIĞA ETKİSİ:
STÜDYO GHIBLI RUHLARIN KAÇIŞI ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ece MORİPEK ÜSTÜNER

Görsel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı
Görsel Sanatlar Eğitimi Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Aybige DEMİRCİ ŞENKAL
Eş Danışman: Prof. Dr. Mehmet Korkut ÖZTEKİN

Ağustos 2025



T.C.
ANKARA MÜZİK VE GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MÜZİK VE GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

ANİMLERİN ELEŞTİREL DÜŞÜNME BAĞLAMINDA YARATICILIĞA ETKİSİ:
STÜDYO GHIBLI RUHLARIN KAÇIŞI ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ece MORİPEK ÜSTÜNER
Enstitü No. 01.07.2025-49733

Görsel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı
Görsel Sanatlar Eğitimi Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Aybige DEMİRCİ ŞENKAL
Eş Danışman: Prof. Dr. Mehmet Korkut ÖZTEKİN

Ağustos 2025

TEZ ONAYI

MGÜ Müzik ve Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün 220232001 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Ece MORİPEK ÜSTÜNER, ilgili yönetmeliklerce belirlenmiş gerekli tüm şartları yerine getirmek suretiyle, "Animelerin Eleştirel Düşünme Bağlamında Yaratıcılığa Etkisi: Stüdyo Ghibli Ruhların Kaçışı Örneği" başlıklı tezini hazırlamış ve aşağıda imzaları bulunan jüri önünde, başarıyla sunmuştur.

Tez Danışmanı Prof. Dr. Aybige DEMİRCİ ŞENKAL _____
Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar
Üniversitesi

Eş Danışman Prof. Dr. Mehmet Korkut ÖZTEKİN _____
Dokuz Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Zeliha KAYAHAN _____
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Doç. Dr. Zeki ÖĞDEM _____
Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi

Teslim Tarihi : 01.07.2025

Savunma Tarihi : 20.08.2025



ETİK BEYAN

Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi Müzik ve Güzel Sanatlar Enstitüsü Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzunda belirtilen hususlar doğrultusunda hazırladığım bu tez çalışmasının akademik ve etik kurallar çerçevesinde gerçekleştirilmiş olduğunu; tezde yer verdiğim tüm bilgi, belge, bulgu, yorum ve sonuçları bilimsel etik ilkelere bağlı kalarak oluşturduğumu; yararlandığım eserlerin tümüne etik kurallar dâhilinde atıfta bulunup kaynakçada yer verdiğimi ve Enstitüye teslim ettiğim çalışmanın bütünüyle özgün nitelikte olduğunu bildirir; tez çalışmamla ilgili olarak burada dile getirdiğim kişisel bildirimin aksi yönünde ortaya çıkabilecek ve etik kuralların ihlal edilmiş olduğuna işaret eden bir tespit durumunda, akademik kariyer bağlamında aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını peşinen kabullendiğimi beyan ederim.

01.07.2025

Ece MORİPEK ÜSTÜNER



ÖNSÖZ

Bu çalışmanın amacı, ulusal ve uluslararası literatüre yeni bilgilerle katkı sağlayıp Stüdyo Ghibli filmlerinden Hayao Miyazaki'nin yönetmeni olduğu Ruhların Kaçışı filmi üzerinden animelerin eleştirel düşünme bağlamında yaratıcılığa etkisinin incelenmesidir.

Yapılan literatür taramalarında animelerle ilgili akademik çalışmalar olmasına rağmen animelerin yapısında gizli olan yaratıcılık ve eleştirel düşünme ile ilgili çalışmaların olmadığı görülmüştür. Ülkemizde animeler hakkında yapılan çalışmaların literatür taraması basamağında kalması; daha kapsamlı bir araştırma yapılması gerekliliğini ortaya koymuştur.

Yoğun bir çalışma ve çaba sonucunda hazırlamış olduğum bu tezin, özellikle Stüdyo Ghibli animasyonlarının özellikle de Ruhların Kaçışı'nın iç dünyasını, Miyazaki sinemasını, animelerin yaratıcılık ve eleştirel düşünmedeki etkisini daha çok anlamaya ve ileride yapılacak başka çalışmalara katkı sunacağına inanıyorum.

Yüksek lisans eğitimim ve tez dönemim boyunca ihtiyaç duyduğumda her zaman ulaşabildiğim ve desteğini esirgemeyen danışmanım Prof. Dr. Aybige DEMİRCİ ŞENKAL'a, literatürümü şekillendiren ve bilgileriyle aydınlanmamı sağlayan eş danışmanım Prof. Dr. Mehmet Korkut ÖZTEKİN'e çok teşekkür ederim.

Çalışmamı öğrencilerle birlikte yürütebilmem için bana derslerini veren Prof. Dr. Naile ÇEVİK'e, Doç. Fırat Çağrı KIRMIZGÜL'e ve Doç. Dr. Zeynep PEHLİVAN BASKIN'a teşekkür ederim.

Doç. Dr. Gamze YAVUZ KONOKMAN' a, verdiği öneriler ve katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Prof. Dr. Aybala DEMİRCİ AKSOY' a verdiği öneri ve yorumlar için teşekkür ederim.

Lisans eğitimim boyunca araştırmaya yönelten, makale yazmaya teşvik eden ve yazım dilimin daha da güçlenmesine olanak sağlayan Öğr. Gör. Latif KOŞU'ya ve animasyon tarihini, geleneksel ve stop motion animasyon yapmayı öğreten ve sevdiren Öğr. Gör. Dr. Tunç Emre DOĞRAMACI'ya çok teşekkür ederim.

Lisans eğitimimden itibaren ne zaman ihtiyacım olsa fikirlerini esirgemeyen kadim dostum mimar Muhammed Şevki TURAŞ'a, akademik yalnızlığı derinden hissettiğim bu dönemde bana destek olan arkadaşlarım Berna KÖSE ve Yunus Emre KUŞÇU'ya teşekkür ederim.

Çalışmalarımı destekleyen aileme özellikle annem Fatma MORİPEK'e ve eşim Osman ÜSTÜNER'e çok teşekkür ederim.

01.07. 2025

Ece MORİPEK ÜSTÜNER



İÇİNDEKİLER

Sayfa

TEZ ONAYI.....	v
ETİK BEYAN.....	vii
ÖNSÖZ.....	ix
İÇİNDEKİLER.....	xi
KISALTMALAR.....	xv
TABLO LİSTESİ.....	xvi
ŞEKİL LİSTESİ.....	xvii
ÖZET.....	xxi
SUMMARY.....	xxii
1. BÖLÜM : GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE JAPON EĞİTİM SİSTEMİ.....	1
1.1. Antik Dönem	1
1.2. Tokugawa Dönemi (1603-1868)'nde Eğitim.. ..	1
1.2.1. Terakoya.....	2
1.2.2. Hanko.....	3
1.2.3. Gogaku (Eyalet Okulları)	7
1.2.4. Shijiku (Özel Akademiler).....	8
1.2.4.1. Shijuku İçin Yugaku.....	9
1.3. Eğitimde Amerikan Etkisi: Meiji Dönemi (1868-1912)'nde Eğitim.....	11
1.4. 1980 Anime Patlaması.....	14
2.BÖLÜM: OSAMU TEZUKA.....	21
2.1. Osamu Tezuka'nın Yaratım Kaynakları.....	21
2.2. Osamu Tezuka'nın Bazı Eserleri ve İçerdikleri Eleştirel Düşünceler.....	24
2.2.1. İnsan Böcekleri.....	24

2.2.2. Phoenix.....	26
2.3. İçsel Olanı Dışa Yansıtmak: Tezuka'nın Gözleri.....	30
2.4. Sinema Tekniklerinin Mangaya Uyarlanması: Mangada Reform.....	31
2.5. Astro Boy.....	37
3. BÖLÜM : HAYAO MIYAZAKİ.....	38
3.1. Hayao Miyazaki'nin Yaratım Kaynakları.....	38
3.2. Hayao Miyazaki'nin Stüdyo Ghibli Öncesi Eserleri.....	40
3.3. Stüdyo Ghibli'nin Kuruluşu.....	40
3.4. Miyazaki Filmlerinin Ortak Özellikleri.....	41
3.5. Miyazaki Filmlerinin Ortak Temaları.....	43
3.5.1. Çevrecilik.....	43
3.5.2. Uçmak.....	44
3.5.3. Çocuklar.....	44
3.5.4. Antropomorfizm, Zoomorfizm ve Metamorfoz.....	45
3.5.5. Şinto ve Japon Mitolojisi (Japon Kültürü).....	45
3.6. Ruhların Kaçışı Filminin Özeti.....	46
3.7. Ruhların Kaçışı Film Analizi.....	59
4. BÖLÜM: ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE YARATICI DÜŞÜNME.....	64
4.1. Düşünme.....	64
4.1.1. Düşünme Süreci.....	65
4.2. Eleştirel Düşünme.....	66
4.2.1. Eleştirel Düşünme Becerileri.....	67
4.2.2. Eleştirel Düşünmenin Boyutları.....	68
4.2.3. Eğitimde Eleştirel Düşünme.....	69
4.3. Yaratıcılık.....	70
4.3.1. Yaratıcılığın Aşamaları.....	71
4.3.2. Yaratıcılığın Boyutları ve Bileşenleri.....	71
4.3.3. Eğitimde Yaratıcılık.....	73

5. BÖLÜM: YÖNTEM.....	73
5.1. Araştırma Deseni.....	73
5.2. Çalışma Grubu.....	74
5.3. Verilerin Toplanması.....	74
5.4. Verilerin Analizi.....	75
6. BÖLÜM: BULGULAR.....	75
6.1. Eleştirel Düşünmeye İlişkin Bulgular.....	75
6.2. Eleştirel Düşünmeye İlişkin Analizler.....	79
6.3. Yaratıcılığa İlişkin Bulgular.....	92
6.4. Yaratıcılığa İlişkin Analizler.....	94
7. BÖLÜM: SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER.....	127
7.1. Sonuç ve Tartışma.....	127
7.2. Öneriler.....	129
7.2.1. Eğitimciler İçin Öneriler.....	129
7.2.2. Öğrenciler İçin Öneriler.....	129
7.2.3. Araştırmacılar İçin Öneriler.....	129
KAYNAKÇA.....	130
EKLER	139
Ek 1: K1'in Eleştirel Metni.....	139
Ek 2: K2'nin Eleştirel Metni.....	139
Ek 3: K3'ün Eleştirel Metni.....	140
Ek 4: K4'ün Eleştirel Metni	141
Ek 5: K5'in Eleştirel Metni	142
Ek 6: K6'nın Eleştirel Metni	142
Ek 7: K7'nin Eleştirel Metni.....	143
Ek 8: K8'in Eleştirel Metni	143
Ek 9: K9'un Eleştirel Metni	144
Ek 10: K10'un Eleştirel Metni.....	145

Ek 11: K11'in Eleştirel Metni.....	146
Ek 12: K12'nin Eleştirel Metni.....	146
Ek 13: K13'ün Eleştirel Metni	147
Ek 14: K14'ün Eleştirel Metni.....	147
Ek 15: K15'in Eleştirel Metni.....	148
Ek 16: K16'nın Eleştirel Metni.....	148
Ek 17: K17'nin Eleştirel Metni.....	149
Ek 18: K18'in Eleştirel Metni	149
Ek 19: K19'un Eleştirel Metni	149
Ek 20: K20'nin Eleştirel Metni.....	150
Ek 21: K21'in Eleştirel Metni	150
Ek 22: K22'nin Eleştirel Metni.....	150
Ek 23: K23'ün Eleştirel Metni	151
Ek 24: K24'ün Eleştirel Metni.....	151
Ek 25: K25'in Eleştirel Metni	151
Ek 26: K26'nın Eleştirel Metni.....	152
Ek 27: K27'nin Eleştirel Metni	152
Ek 28: K28'in Eleştirel Metni	152
Ek 29: K29'un Eleştirel Metni	153
Ek 30: K30'un Eleştirel Metni	154
Ek 31: K31'in Eleştirel Metni	155
ÖZGEÇMİŞ.....	156
Ece MORİPEK ÜSTÜNER Özgeçmiş.....	156

KISALTMALAR

ABD : Amerika Birleşik Devletleri

SCAP : Müttefik İşgal Kuvveleri

vb. : ve benzeri

f : frekans

sa : saat

dk : dakika



TABLO LİSTESİ

Sayfa

Tablo 1.1. Terakoyalarda okutulan oraimono konuları	3
Tablo 4.1. Olağan düşünme ve eleştirel düşünme arasındaki farklar.....	67
Tablo 4.2. Eleştirel düşünebilme için beceriler.....	67
Tablo 4.3. Eleştirel düşünme için bazı standartlar.....	68
Tablo 4.4. Eleştirel düşüncenin içermesi gerekenler.....	69
Tablo 6.1. Katılımcıların eleştirel düzeylerine ilişkin nitel verilerin analiz bulguları.....	78
Tablo 6.2. Katılımcıların yaratıcılık düzeylerine ilişkin nitel verilerin analiz bulguları.....	93

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1. ‘Alacakaranlık Samurayı’ filminden bir hanko görüntüsü.....	6
Şekil 2.1. Ma-Chan’ın Günlüğü’nden 4 bant.....	21
Şekil 2.2. Boşluk Böcekleri.....	22
Şekil 2.3. Heike Samuray Mushi (Böceği) ve Jailbait.....	22
Şekil 2.4. Tezuka’nın el çizimleri.....	23
Şekil 2.5. Osamu Tezuka, İnsan Böcekleri 1. cilt kapağı.....	26
Şekil 2.5A: Osamu Tezuka, İnsan Böcekleri 2. cilt kapağı.....	26
Şekil 2.6: Osamu Tezuka, İnsan Böcekleri’nin farklı bir kapak tasarımı.....	26
Şekil 2.7. Metropolis 12. ve 13. sayfalar.....	27
Şekil 2.8. Osamu Tezuka, Phoenix cilt 2’nin kapağı.....	29
Şekil 2.9. Anka kuşunun (Phoenix), Masato’ya fiziksel doğanın parçacıklarının özündeki yaşamı göstermesi.....	29
Şekil 2.10. Sağdan sola: Norakuro - Tagawa Suihō (Shōwa 6-16), Tanku Tankurō – Sakamoto Gajō (Shōwa 9-11), Fushigi no kuni no Puccha - Yokoi Fukujirō (Shōwa 21-23), Igaguri-kun - Fukui Eiichi (Shōwa 27-29).....	30
Şekil 2.11. Osamu Tezuka’nın Nextworld (1951, Kurubeki Sekai) adlı eserinden bir panel.....	31
Şekil 2.12. Osamu Tezuka’nın bazı manga eserleri ve ana karakterlerinden örnekler.....	31
Şekil 2.13. 3 Ağustos 1895, Marumaru Chimbun issue 1022, Marumarusha.....	32
Şekil 2.14. Yasumoto Ryōichi’nin Ikiteita Momotarō.....	32

Şekil 2.15. Geçmişin ve günümüzün karmasının resimli sutrası (Kako genzai inga kyō emaki). Geç 13.yy. resimli parşömeni.....	33
Şekil 2.16. Japon karikatür dergisi “Ponchi-E”den bir örnek.....	33
Şekil 2.17. Shishido Sakō’nun Supiido Tarō (Hız Tarō) mangasından bir sayfa.....	34
Şekil 2.18. Shin Takarajima’dan bir sayfa.....	35
Şekil 2.19. Shin Takarajima’nın ön ve arka kapakları.....	36
Şekil 6.1. K1’in 1. ve 2. karakter çizimi.....	94
Şekil 6.2. K1’in karakter özellikleri.....	94
Şekil 6.3. K2’nin 1. ve 2. karakter çizimi.....	95
Şekil 6.4. K2’nin karakter özellikleri.....	96
Şekil 6.5. K3’ün 1. karakter çizimi.....	97
Şekil 6.6. K3’ün 2. karakter çizimi.....	97
Şekil 6.7. K4’ün 1. ve 2. karakter çizimi.....	98
Şekil 6.8. K4’ün karakter özellikleri.....	98
Şekil 6.9. K5’in 1. ve 2. karakter çizimi.....	99
Şekil 6.10. K5’in karakter özellikleri.....	100
Şekil 6.11. K6’nın 1. karakter çizimi.....	101
Şekil 6.12. K6’nın 2. karakter çizimi.....	101
Şekil 6.13. K7’nin 1. ve 2. karakter çizimi.....	102
Şekil 6.14. K7’nin karakter özellikleri.....	102
Şekil 6.15. K8’in 1. ve 2. karakter çizimi.....	103
Şekil 6.16. K8’in karakter özellikleri.....	104
Şekil 6.17. K9’un 1. ve 2. karakter çizimi.....	104
Şekil 6.18. K10’un 1. ve 2. karakter çizimi.....	105

Şekil 6.19. K10'un karakter özellikleri.....	106
Şekil 6.20. K11'in 1. ve 2. karakter çizimi.....	106
Şekil 6.21. K11'in Karakter Özellikleri.....	107
Şekil 6.22. K12'nin 1. karakter kolajı.....	107
Şekil 6.23. K12'nin 2. karakter kolajı.....	107
Şekil 6.24. K13'ün 1. ve 2. karakter çizimi.....	108
Şekil 6.25. K14'ün 1. ve 2. karakter çizimi.....	109
Şekil 6.26. K14'ün karakter özellikleri.....	110
Şekil 6.27. K15'in 1. ve 2. karakter kolajı.....	110
Şekil 6.28. K15'in karakter özellikleri.....	111
Şekil 6.29. K16'nın 1. ve 2. karakter kolajı.....	112
Şekil 6.30. K17'nin 1. ve 2. karakter kolajı.....	112
Şekil 6.31. K17'nin karakter özellikleri.....	113
Şekil 6.32. K18'in 1. ve 2. karakter çizimi.....	114
Şekil 6.33. K18'in karakter özellikleri.....	114
Şekil 6.34. K19'un 1. ve 2. karakter kolajı.....	115
Şekil 6.35. K20'nin 1. ve 2. karakter kolajı.....	115
Şekil 6.36. K20'nin karakter özellikleri.....	116
Şekil 6.37. K21'in 1. ve 2. karakter çizimi.....	116
Şekil 6.38. K21'in karakter özellikleri.....	117
Şekil 6.39. K22'nin 1. karakter çizimi.....	117
Şekil 6.40. K23'ün 1. karakter çizimi.....	118
Şekil 6.41. K24'ün 1. ve 2. karakter çizimi.....	119
Şekil 6.42. K24'ün karakter özellikleri.....	120
Şekil 6.43. K25'in 1. ve 2. karakter çizimi.....	120

Şekil 6.44. K26'nın 1. ve 2. karakter çizimi.....	121
Şekil 6.45. K26'nın karakter özellikleri.....	121
Şekil 6.46. K27'nin 1. ve 2. karakter çizimi.....	122
Şekil 6.47. K27'nin karakter özellikleri.....	122
Şekil 6.48. K28'in 1. ve 2. karakter çizimi.....	123
Şekil 6.49. K28'in karakter özellikleri.....	123
Şekil 6.50. K29'un 1. ve 2. karakter çizimi.....	124
Şekil 6.51. K30'un 1. ve 2. karakter çizimi.....	125
Şekil 6.52. K30'un karakter özellikleri.....	125
Şekil 6.53. K31'in 1. ve 2. karakter çizimi.....	126
Şekil 6.54. K31'in karakter özellikleri.....	126

ANİMELERİN ELEŞTİREL DÜŞÜNME BAĞLAMINDA YARATICILIĞA ETKİSİ: STÜDYO GHIBLI RUHLARIN KAÇIŞI ÖRNEĞİ

ÖZET

Anime, günümüzde popüler kültürü oluşturan bir etmen olmanın dışında içinde barındırdığı yaratıcılık ve eleştirel düşünme bağlamında çok katmanlı bir yapıya sahip, kültürel, psikolojik ve estetik unsurların bir arada bulunduğu bir anlatı ve medya aracıdır. Japon ulusunun animasyonu kendine has kültürel öğeleriyle harmanladıkları, ulus bilinçlerine uygun şekilde ortaya koydukları görsel bir anlatıdır. Ulus bilincinin gelişimi, geçmişten günümüze kadar uzanan Japon eğitim sisteminde saklıdır.

Anime stüdyolarından özellikle Stüdyo Ghibli animasyonları izleyicileri eğlendirmenin yanında eleştirel bir bakış açısı sunmaktadır. Stüdyo Ghibli kurucularından ve yönetmenlerinden Hayao Miyazaki'nin filmleri, metinsel ve duygusal bütünlükleri bakımından metalaşmanın karşısında duran, evrensel ve kültürel kodları göz önünde bulunduran yapıtlardır. Miyazaki, eleştirel gücün yoğunluğunu yaratıcılıkla harmanlamış bu şekilde anlatılarını daha derin ve incelikli bir boyuta taşımıştır.

Eleştirel düşünme; akıl yürütme, çıkarım yapma, ilişkilendirme ve çözümleme gibi belli zihinsel faaliyetleri ifade ederken; yaratıcılık, esnek düşünme kabiliyeti ile alışılmışın dışında özgün fikir ya da ürün sergileyebilmektir. Bu nedenle bazı noktalarda yaratıcılık ile eleştirel düşünme kesişmektedir. Yaratıcılık, ortaya özgün bir fikir ya da ürün koyarken; eleştirel düşünme var olanı değerlendirmektedir. Bu da, eleştirel düşünme var olmadan yaratıcılığın olamayacağını göstermektedir. Bu nedenle yaratıcılık için eleştirel düşünme önemlidir.

Araştırmanın amacı, ulusal ve uluslararası literatüre yeni bilgilerle katkı sağlayıp Stüdyo Ghibli filmlerinden Hayao Miyazaki'nin yönetmeni olduğu Ruhların Kaçışı filmi üzerinden animelerin eleştirel düşünme bağlamında yaratıcılığa etkisinin incelenmesidir.

Bu araştırmada, Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi ve Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi'nden toplam 31 gönüllü katılımcıyla Stüdyo Ghibli'nin Ruhların Kaçışı filmi izletilerek eleştirel düşünme ve yaratıcılık üzerine bir çalışma gerçekleştirilmiştir. 15 kişi Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde 16 kişi ise Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi'nde eğitim görmektedir. Gönüllü katılımcılar, Görsel Sanatlar Eğitimi bölümü 2. ve 4. sınıf, Seramik bölümü 2. sınıf, Görsel İletişim Tasarımı bölümü 2. sınıf ve Görsel Sanatlar Eğitimi bölümü yüksek lisans 1. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Bu çalışmada nitel yöntem kullanılmıştır ve içerik analizi yapılmıştır.

Film izleme esnasında katılımcıların dikkatini çeken duygu, durum, olgu, diyalog, filmin biçimsel özellikleri, filmin sevip sevmedikleri yönlerini not almaları istenip filme eleştirel bir gözle fark ettikleri durumları yazmaları istenmiştir. Çalışmanın bu boyutu Ruhların Kaçışı filmi üzerinden animelerin eleştirel yönünü incelemek üstünedir. Ardından resim kağıdına çizim ya da kolaj ifadeleriyle iki karakter oluşturmaları istenmiş E. P. Torrance'ın yaratıcılık ölçütleri ışığında çalışmanın yaratıcılık boyutu gerçekleştirilmiştir.

Katılımcıların metinlerinin yanında çizim ve kolajları incelendiğinde animelerin eleştirel düşünmeye ve yaratıcılığa olumlu katkı sağladığı görülmüştür.

THE EFFECT OF ANIME ON CREATIVITY IN THE CONTEXT OF CRITICAL THINKING: THE EXAMPLE OF STUDIO GHIBLI'S SPIRITED AWAY

SUMMARY

Anime, beyond being a component that forms the popular culture today, is a narrative and media tool with a multilayered structure in terms of creativity and critical thinking, combining cultural, psychological, and aesthetic elements. The animation of the Japanese nation is a form of visual storytelling through which the Japanese nation blends its unique cultural elements and presents them in alignment with national consciousness. The development of this national consciousness is embedded in the Japanese education system, which has evolved from the past to the present.

Among anime studios, the productions of Studio Ghibli offer a critical perspective while entertaining viewers. The films of Hayao Miyazaki, one of Studio Ghibli's founders and directors, are works that stand against commodification in terms of their textual and emotional integrity and take into account universal and cultural codes. Miyazaki has blended the intensity of critical power with creativity, thus elevating his narratives to a deeper and more refined level.

Critical thinking refers to certain mental activities such as reasoning, inference, association, and analysis; whereas creativity is the ability to think flexibly and to exhibit original ideas or products that are unconventional. This indicates a point of intersection between creativity and critical thinking. While creativity involves generating an original idea or product, critical thinking evaluates what already exists. This shows that creativity cannot occur without critical thinking. Therefore, critical thinking is essential for creativity.

The aim of this study is to contribute new knowledge to national and international literature and to examine the impact of anime on creativity within the context of critical thinking through the film *Spirited Away*, directed by Hayao Miyazaki of Studio Ghibli.

In this research, a study on critical thinking and creativity was conducted by watching Studio Ghibli's *Spirited Away* movie with a total of 31 volunteer participants from Ankara Music and Fine Arts University and Ankara Hacı Bayram Veli University. Fifteen participants are students in Ankara University of Music and Fine Arts, and sixteen in Ankara Hacı Bayram Veli University. The voluntary participants included 2nd and 4th-year students from the Visual Arts Education Department, 2nd-year students from the Ceramics Department, 2nd-year students from the Visual Communication Design Department, and 1st-year graduate students from the Visual Arts Education Department. This study employed a qualitative research method, utilized content analysis.

While watching the film, participants were asked to take notes on the emotions, situations, phenomena, dialogues, formal features of the film, the aspects of the movie that they liked or disliked, and to write down the situations they noticed about the movie with a critical eye. This part of the study aimed to examine the critical aspects of anime through the movie *Spirited Away*. Following this, the participants were required to construct two characters on drawing paper through either illustrative or collage-based expressions, whereby the creativity dimension of the study was operationalized in accordance with E. P. Torrance's established criteria for creativity. Upon reviewing the participants' texts, drawings, and collages, it was observed that anime contributes positively to both critical thinking and creativity.

1. BÖLÜM: GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE JAPON EĞİTİM SİSTEMİ

1.1. Antik Dönemde Eğitim

Antik dönemlerde her halk gibi Japonlar da, günlük hayatın esaslarını göz önüne alarak öncelikle günlük hayatın sorunlarına çözüm aramışlardır. Bu sorunlardan biri de insanlığın temel ihtiyaçlarından olan yiyeceği sağlama, onu koruyup güvence altına alma metodlarıdır. Bu tip bilgileri sonraki nesile yani çocuklarına aktarmak onlar için büyük bilgi ve beceri gerektirmektedir. Çocuklar, yiyecek bulmayı ve barınak sağlamayı ebeveynlerini taklit ederek öğrenmişlerdir. Bu yol, onların eğitimleridir. Çanak çömlek yapımcıları, çini yapımcıları, terziler, marangozlar, duvarcılar, mücevher yapımcıları gibi özel becerilere sahip kişiler M.S. 4. yüzyıldan sonra gruplaşarak bumin (mesleki klanlar) olarak örgütlenerek, hiyerarşi içinde konumlarını destekleyen bu yeteneklere değer verip tekelleştirmişler, bu becerilerini nesilden nesile aktararak geliştirmişlerdir. Bu yetenekler varoluş nedenleri olduğundan tekniklerine değer verip çocuklarının bu beceri eğitimlerinde destekleyici rol oynamışlardır. Klan reisi, klanında saygı görmek için klanının sahip olduğu beceride en üst kademede olmalıdır ayrıca dini ritüelleri yürütmek de yine klan reisinin işi olmuştur. Batı Japonya'ya yerleşen klan liderleri rahiplerden oluşmaktadır. Klan başkanlığına seçilenler de rahip eğitimi almışlardır. Klan üyeleri için eğitim, büyük ölçüde günlük hayatta meydana gelen faaliyetlerin çocuklar tarafından taklit edildiği sanat ya da özel beceri (waza) ve ayin (matsuri)den oluşmaktadır. Japonya'da kurulan ilk okulun, M.S 662-671 yılları arasında tahtta olan İmparator Tenchi tarafından aristokratların eğitimi için Omi'de (günümüzde Shiga Eyaleti'ni kapsayan Japonya eyaleti) kurulan okul olduğu düşünülmektedir. Bu kurulan okullar daigakuryo (kolej) olarak adlandırılmaktadır. Aristokrat çocukları, daigakuryoda hem eğitim almış hem de konaklamışlardır. Bu yapılar, eğitim ve yurt işlevi görmüştür. Antik Japonya'da aristokrat eğitimi, Çin'in kültürel etkisini barındırmaktadır ve yönetici sınıfın bilgeliğini ve yeteneğini arttırmak amacıyla saray uygulamaları (saray törenleri ve ibadet gelenekleri), retorik, Çin şiiri, Japon şiiri ve hat gibi derslere odaklanmanın yanında Konfüçyüsçü ve Budist öğretilerin de ders içeriklerinde mevcut olduğu görülmektedir (Kaigo, 1965, s. 2-4, 7, 11, 13).

1.2. Tokugawa Dönemi'nde Eğitim

Tokugawa Dönemi'nde (1603–1868) sınıfsal farklılıklara göre tasarlanmış okullar bulunmaktadır. Tokugawa Dönemi'nin başlıca dört çeşit okulu; Terakoya, Hango, Gogaku ve Shijuku'dur.

1.2.1. Terakoya

Bu okullar, başta birçok tapınakta keşiş eğitmek için açılmış olsa da sonradan samuray çocuklarına da eğitim vermiş sonrasında ise; özellikle Tokugawa Dönemi'nde tapınaktan bağımsız olarak kurulan ve halk eğitimi için gönüllü öğretmenlerle eğitim veren bir kurum olarak son halini almıştır. Bu gönüllü öğretmenler; samuraylar, Budist ve Şintoist rahipler, doktorlar ve roninlerden oluşmaktadır. Terakoya okulları, kamu eğitiminin gerekliliğine inanan kamu bilincine sahip vatandaşlar tarafından kentsel ve kırsal kesimlerdeki talep yüzünden başlatılmıştır. Tokugawa Dönemi'nde yetkililer, öncelikle samuray eğitimine ilgi duydukları için halkın eğitimi biraz daha kendi haline terk edilmiştir fakat buna rağmen halk eğitimi hızlı bir şekilde büyümüştür. 1850-1870 arası 12.000 Terakoya bulunmaktadır. Özellikle kentsel bölgelerde ve kasabalarda eğitim talebi fazla olduğu için Terakoya okulları yoğunluktadır sadece Edo'da (bugünkü Tokyo) 1.200 Terakoya okulu olduğu tahmin edilmektedir. Kırsal alanlarda ise bu okullar yetersizdir eğitim talebi büyük ölçüde temel eğitim becerilerine ihtiyaç duyan üst tabakadan gelmektedir. Fakat zamanla kırsal alanlardan da eğitim talebi gelmeye başlamıştır. Bu dönemlerde bir duyuruda "kendini geliştirmeye çalışan çiftçi bile bir beceri öğrenmeli, başkalarından öğrenerek kalbini düzeltmeli ve Konfüçyüs etiklerini anlamayı hedeflemelidir" diye ifade edilirken, 1688'de Ihara Saikaku'nun yazdığı Nippon Eitaigura'da "şiir, soylular içindir; binicilik ve okçuluk ise asker sınıfına aittir. Şehir halkının sanatı ise doğru hesap yapmaktır. Gözlerini terazinin iğnesinden ayırmamalı ve her şeyi anında defterlerine kaydetmelidirler" şeklinde halk eğitime davet edilmiş ve halkın ihtiyaçları göz önüne serilirken hayata bakış açılarının farklılığı da ortaya konulmuştur. Okullarda, 3R (okuma, yazma ve aritmetik) ile görgü ve ahlak dersleri verilmektedir. Bireysel bir eğitim söz konusudur. Öğretmen, her öğrenciyi sırayla eğitmekte her öğrenci bireysel tekrar ya da ezber ile okuma yazma pratikleri yapmaktadır. Her bir okulda 30 - 60 arası öğrenci bulunmakta ve karma eğitim sistemi uygulanmaktadır. Öğrenciler 6-8 yaş arası okula başlamakta, erkek öğrenciler dört yıl, kız öğrenciler beş yıl eğitim görmektedirler. Başlangıçta erkek öğretmenlerin çoğunlukta olmasına karşın Tokugawa Dönemi'nin ilerleyen yıllarında kadın öğretmen sayısı da artmıştır. Eğitim mekanı olarak ise, boş binalar ya da öğretmenlerin öğrencileri bir araya getirdikleri kendi evleri kullanılmıştır. Öğretim yöntemleri standart olmadığı için bazı okullar olağanüstüyen bazıları da kötü bir eğitim vermektedir. Çoğu okulda temel konular, Oraimono denen bir ilkokul kitabından işlenmektedir. Bu kitap, günlük yaşam ve mesleki beklentileri içermektedir (Passin, 1966, s. 27-32).

Terakoyalarda kullanılmak üzere mektup formatında hazırlanan bu birincil eğitim materyallerinin, kendi Oraimono'sunu yazan öğretmenlerden dolayı mevcut olan Oraimono çeşidinin yaklaşık 7.000 olduğu bilinmektedir (Japanese Wiki Corpus, 2024, 6 Kasım).

Terakoya okullarında okutulan kırsal ve kentsel bölgelerdeki oraimono konuları ve kullanıma giriş tarihleri aşağıdaki gibi gösterilmiştir (Passin, 1966, s. 32).

Tablo 1.1. Terakoyalarda okutulan oraimono konuları.

Kullanıma Giriş Tarihleri	
Kırsal Okullar	
Ülke	1758
Çiftçilik	1766
Çiftçilik Yapan İnsanlar	1789 – 1800
Çiftçiler İçin Kâr Arttırma	1811
Bol Ürün Elde Etme	1836
Ziraat	1762
Kentsel Okullar	
Ticaret	1693
Yeni Ticaret	yaklaşık 1751
Tüccarlık	1781 öncesi
Toptancılık	1772
Navigasyon ve Taşımacılık	1823
Kumaşçılık İçin İyi İşçilik	1825

1.2.2. Hanko

Daimyolar (feodal lordlar) tarafından yönetilen bölgelerde samuray sınıfı için kurulan okullardır. Bu savaşçılar, toplumdaki en yüksek konuma sahiptir. O dönemde görece yaşamın temel amacı olan savaş ve çatışma ortadan kalktığı için ortaçağ samuraylarından farklı bir eğitim almışlardır. Dönemin ve toplumun değişmesiyle samurayların da varoluş biçimleri değişerek eğitimlerinin içeriğinin değişmesine neden olmuştur. Yüksek statü ve yönetim gücüne sahip istikrarlı bir örgütlenme içinde yaşadıkları için zamanla okçuluk, at binme gibi savaşa özgü askeri beceriler eğitimin ana hedefi olmaktan çıkmıştır. Bu dönemde samuraylar askeri eğitimin yanı sıra edebi bir eğitim de almışlardır. Japon edebiyatı, Konfüçyüs öğretilerini daha iyi kavrayabilmek için Çin edebiyatı, savaş sanatları ve ahlak dersleri samuray sınıfının kültürel ve etik eğitimini desteklemek için önemli rol oynamıştır (Kaigo, 1965, s. 31-34).

Okullarda farklı rütbelere için farklı müfredatlar vardır. Daha yüksek rütbeli samuraylar, aritmetiği tüccarlara uygun bir beceri olduğunu düşündükleri için küçümsemişlerdir (Passin, 1966, s. 20). Bunun nedenlerinden biri; sosyal düzende tüccarlık mesleğinin, meslekler arasında en alt sıraya sıraya yerleştirilmiş olmasındandır. Çünkü para,

tüccarlara yakışan bir metadır, samuraylara yakışan ise daha üst mertebe olarak görülen şan ve şöhrattir. Diğer neden ise; servetin gücünün elinde birikmesini önlemektir. Gücün ve zenginliğin birbirinden ayrılması maddi dağılımı daha düzgün hale getirmiştir. (Nitobe, 2016, s. 52).

Roma'da üst sınıf hem doğal ekonomik nedenlerle hem de imparatorluk vergilerinden aldıkları paylarla bir nevi ticaretle servet ve güç kazanmıştır. İdari memurlar ise zalimlikleri ve rüşvetçilikleriyle bu üst sınıfa yardımcı olmaktadır. Üst sınıf daha da güçlenirken merkezi yönetim zayıflamaktadır. Merkezi yönetim zayıfladıkça da toplum istikrarsızlaşmış ve organize suç gruplaşmaları doğmuştur. Zenginlik ve gücün, azınlığın tekelinde bulunması ve idarede zorbalık, adaletsizlik ve rüşvetçilik Roma İmparatorluğu'nun çöküş sebeplerinden biridir (Dill, 1899, s. 246). Japonya, devletin bekası için meslek hiyerarşisindeki gibi bir dizi kurallarla yaşamıştır. Savaş gücünün paradan geldiğini düşünebilen bir savaşçı bunu bildiği için parayı erdemleri arasına sokmamaktadır.

Meiji Dönemi reformlarının erken savunucularından biri olan eğitimci ve samuray Fukuzawa Yukichi'nin bu konuyla ilgili bir anısı şu şekildedir; Fukuzawa-San'ın babası paraya karşı geleneksel samuray küçümsemesi taşımaktadır. "Babam gerçekten bir bilgindi. O dönemin bilginleri, bugünkülerden farklı olarak, parayla ilgili düşüncelerle meşgul olmayı ya da ona dokunmayı hor görürlerdi. Örneğin, bir defasında çocuklarını hat sanatı ve genel eğitim için bir öğretmene gönderdi. Öğretmen, öğrenciler arasında bazı tüccar çocukları olduğundan, doğal olarak onlara sayıları öğretmeye başlamıştı: 'İki kere iki dört, iki kere üç altı, vb.' Bugün bu, öğretmek için çok sıradan bir şey gibi görünebilir, fakat babam bunu duyduğunda, öfkeyle çocuklarını geri aldı. 'Masum çocuklara tüccarların aleti olan sayıları kullanmayı öğretmek iğrenç bir şey,' diye haykırdı" (Kiyooka, 1934, s. 2-3). Askeri sanatlarda da bir ayrım söz konusudur. Üst sınıf samuraylara kılıç kullanma, ata binme ve okçuluk gibi eğitimler öğretilirken, alt sınıf samuraylara jujutsu, mızrak kullanma, grup taktikleri ve tüfek eğitimi verilmektedir. (Passin, 1966, s. 21).

Bu eğitim ikiliğinin sebebi savaşçı olan buşiler (savaşçılar) ve samuraylardan kaynaklanmaktadır. Her samuray buşi değildir. Samuray kelimesi hizmet etmek anlamına geldiğinden bazı samuraylar savaş alanlarında bazı samuraylar ise devlet işlerinde hizmet etmektedirler. Burada önemli olan hükümdara itaat, sadakat ve buşidodan (savaşçının yolu) ayrılmamaktır. Avrupa'da Sanayi Devrimi başlayıp (18. yüzyıl ortaları yaklaşık 1750 yılı civarı) büyük bir kapitalizm sorunu ortaya çıktığında ve üzerine bu tarihin yaklaşık 100 yıl sonrasında Karl Marx Kapital'i yazdığında

Japonya, o dönemde feodalizmle iç içe olan dünyadaki tek örnektir. Japonya'daki feodalizmin kökleri çok daha eskiye dayanmasına rağmen feodalizm, 12. yüzyılda yükselişe geçmiştir ve feodal dönem başladığında profesyonel savaşçı sınıfı ortaya çıkmış, buşi ve samurayların önemi ve rolü Japonya'yı Japonya yapan önemli motiflerden biri haline gelmiştir. Savaşçıların, günlük hayatlarında uyguladıkları (mesleklerinin yanı sıra) asalet ve etik gereklilikleri buşido (savaşçının yolu) olarak adlandırılmaktadır. Çünkü samuraylık bir meslek olmanın ötesinde onurla yüceltilmesi gereken bir hayat yoldur (Nitobe, 2016, s. 16, 18).

Inazo Nitobe'nin Buşido isimli kitabına göre; kaynağı feodalizm olan buşido, bilincini feodal dönemde kazanmıştır. Samuray; muhafız ya da hizmetkar anlamına gelirken buşi ise meslek olarak savaşmayı seçen ayrıcalıklı sınıfı nitelemektedir. Onur ve ayrıcalıklar buşilere büyük sorumluluklar getirmiştir. Bu sorumlulukların ortak bir ahlaki dille yerine getirilmek istenmesi onları, herkesçe kabul edilecek ortak bir tutum arayışına itmiştir. Buşido köklerini; tehlikeye karşı metanetli bir soğukkanlılık, ölümle el ele yürümenin verdiği dostluk ve kadere teslimiyet olan Budizm ile doğuştan gelen iyilik ve insan ruhundaki tanrısal saflığı ifade eden Şintoizm'den almaktadır. “Bu din (Şintoizm) –ya da daha doğrusu bu dini ifade eden ırksal duygular- tamamıyla buşidoya “hükümdara sadakat” ve “vatanseverlik” olarak aşılanmıştır”. Konfüçyanizm öğretileri de buşidonun kaynaklarındandır. Bilgi, hiçbir zaman teorik olarak kalmamaktadır, bilgi pratik ile özdeş tutulmuştur. Bilgin, tipik bir samuray için kitap kokan bir ayyaştan fazlası değildir. Wan Yang Ming; “bilgi eylemin ilksel planı; eylem de bilginin ilkesel amacıdır, bilersen yaparsın, yaparsan tamamlanırsın” (Wang, 2018, s. 5; akt. Sertdemir, 2022, s. 187) diyerek bilmenin ve yapmanın birbirinden ayıramayacağı bir döngüsellikte olduğunu anlatmıştır. Bilgi ve eylem nasıl birbirinden ayrılmazlarsa, buşi de kurallarından ayrılmamalıdır; buşi eylemken kaideleri de bilgisidir. Bu kaideler; dürüstlük ve adalet, cesaret, iyilik, şeref, doğru sözlülük, sadakat, irade ve ancak gerektiğinde de seppukudur (intihar).

Samuraylık kuralları, Japonya'da bir ahlak standardı haline gelmiştir, “entelektüel ya da manevi Japonya doğrudan ya da dolaylı olarak samuraylığın eseridir” (Nitobe, 2016, s. 102).



Şekil 1.1. ‘Alacakaranlık Samurayı’ filminden bir hanko görüntüsü.

2002 yılında gösterime giren Yoji Yamada yönetmenliğindeki Alacakaranlık Samurayı Tokugawa Dönemi’nin son yıllarını anlatmaktadır. Film, bir kale kasabasında yaşayan alt rütbeli Seibei Iguchi isimli samurayın hayatından bir kesiti sunmaktadır. Şekil 1.1’de samurayların eğitim gördüğü bir hanko okulunda görüldüğü gibi, öğrenciler bir sınıfta toplansalar bile eğitim bireysel yapılmaktadır. Dönemin eğitim materyalleri ve eğitim mobilyaları görülmektedir. Seibei, eşi vefat etmiş iki kızı ve hasta bir annesi olan alt rütbeli, yetenekli bir samuraydır. Aldığı az maaş yüzünden geçim sıkıntısı çekmekte, yüksek rütbeli samuraylar tarafından hor görülmektedir.

Okula giden 10 yaşındaki kızı dikiş - nakış ve Konfüçyüs dersleri almaktadır. Babası Seibei’ye dönerek kitaptaki bilgilerin hayatında işe yarayıp yaramayacağını düşündüğünü ve ileride güzel kimonolar dikebileceğini söyler. Seibei bunun üzerine “unutma kitap gücü sana muhakeme gücü kazandırır. Dünya ne kadar değişirse değişsin muhakeme gücün yerindeyse mutlaka ayakta kalırsın” (Yamada, 2002, 0:10:12-0:11:07) diyerek Japonya’nın eğitime verdiği önemi ve değişen koşullara karşı Japonya’nın eğitimle ayakta kalışını anlatmaktadır.

Filmin ilerleyen sahnelerinde, Edo’daki muhafızlar içinde samurayların devrinin geçtiğini düşünen bir samurayın ayaklanma çıkarması üzerine bu samurayın öldürülme görevi Seibei’ye verilir. Seibei iki kızı ve yaşlı annesine bakmak zorunda olmasına rağmen buşidonun görev bilinciyle kabul etmek zorunda kalır ve görevini tamamlar fakat Tokugawa ile Meiji arasında yapılan Boşın Savaşı’nda hayatını kaybeder. Yetenekli olmasına karşın alt rütbede olması Tokugawa Dönemi’nde liyakata değil kast sistemine bağlı kalınmasındandır. Boşın Savaşı’nda hayatını kaybetmesi ise samuraylığın ölmesinin metaforik göstergesidir.

1870’de feodalizmin ortadan kaldırılmasıyla savaşçının ruhu olan kılıcın taşınmasının yasaklanması ve eskinin rafa kaldırılmasıyla Japonya için yeni bir dönem başlamıştır.

1.2.3. Gogaku (Eyalet Okulları)

Daimyolar (feodal lordlar) tarafından kurulan, toplumu yöneten ve liderlik eden savaşçıların eğitim aldığı bir kurumdur. Bu okullar; samuraylar, yöneticiler ve başkanlar ya da kentsel alanlardaki kasaba şeflerinin entelektüel seviyesini ve bilgi birikimini yükseltmeye yönelik oluşturulmuştur. Bazı gogaku okulları zengin tüccarların çocuklarına da açıktır ama daha çok bu okullar, Daimyoların hizmetinde çalışacak bürokrat ve memurların eğitimleri içindir. Samuray çocukları için bu okulların amacı; gelecekteki samuray rollerine, bürokrasiye veya yerel yönetimde görev almaya hazırlamaktır ve eğitimleri temel eğitim seviyesindedir. Edebiyat eğitimi ve Konfüsyüsçülük felsefesinin yanı sıra modern yabancı dil eğitimi ve Batı’nın modern doğa bilimlerinin incelenmesi gibi akademik çalışmalar da okullarda öğretilen derslerdendir. Gogakular, başlangıçta Hollandaca diline odaklanmış olsa da Tokugawa Şogunluğu’nun sonuna doğru Fransızca ve İngilizce de öğretilmeye başlanmıştır. Bu sayede şogunluk, Batı’da yaşanan olaylara daha çok aşina olmaya başlamıştır. Tokugawa Dönemi’nde Batı bilimlerine duyulan ilgi nedeniyle bu okullar önem kazanmıştır. Çocuklar için Çin klasikleri üzerindeki eğitim metodu, başlangıçta metni anlamadan sodoku denilen ezber yöntemiyle metinleri ezberlemeye dayanmaktadır. Öğretmenin okumasının ardından öğrenciler bu metinleri ezberlemektedirler. Gogaku okullarında öğrenciler, müfredattaki metinleri ezberleyip bu beceriyi kazandıktan sonra büyük bilginlerin katıldıkları ders toplantılarına katılır ve ezberledikleri metinleri, katıldıkları bu ders toplantılarıyla anlamaya başlamaktaırlar. Klasikleri öğrenmenin en iyi yöntemi bu tür ders toplantılarına katılmaktır. Konfüsyüsçü bilginler yorumlarını öğrencilere aktarırken geleneksel Japon kaynaklarından ve yabancı yorum ya da teorilerden de faydalanmışlardır. Öğrenciler, anlayışlarını derinleştirmek için bir araya toplanmış ve bilginlerden dinledikleri derslere dayanarak kendi aralarında tartışıp metinler üzerinde kendi yorumlarını da yapmışlardır. Bu toplantılar, öğrencinin akademik başarısını gösterebilmesine de olanak tanımıştır (Kaigo, 1965, s. 35, 37). Eğitim seviyesi sebebiyle bu okullar terakoya ile shijuku okulları arasında bir seviyededir (Passin, 1966, s. 18).

1.2.4. Shijuku (Özel Akademiler)

Terakoya, hanko gibi resmi desteklenen okullara ek olarak shijuku (özel akademiler) okul türleri de Tokugawa Dönemi'nde eğitimde önemli bir yere sahip olmuştur. Bu okullar bağımsızdır. Çoğu okul, samuraylar için bir yüksek öğrenim işlevi görmüş, okuma yazma gibi temel becerilerden, üniversite ve araştırma enstitüsü işlevi gören kurumlara kadar geniş bir kapsamda öğretimini yürütmüştür. En az 1500 shijuku olduğu bilinmektedir. Bazı shijukular yirmi ila otuz öğrenciye sahipken bazıları binlerce öğrenciye sahip akademiler olabilmektedir (Passin, 1966, s. 23-24).

Shijukular, idari yapıları ve müfredatlarıyla diğer okul türlerinden ayrılmaktadırlar. Bilgi birikimi, siyaset, felsefe, eğitim vb. gibi konularda görüşleriyle dikkat çeken insanların (bilim insanı ya da bilgili bir halk insanı) evlerinde işletilen okullardır. Bu da her okulun farklı bir atmosfer ve öğretme tarzının olduğunu göstermektedir. Müfredat, resmi denetimden bağımsız olduğu için okulu işleten insanın ilgisi ve eğitimine bağlıdır. Bu yüzden terakoyanın alanına girmeyen ya da terakoya eğitimini aşan bir eğitim tarzı mevcuttur. Hollanda öğrenimi, tıp, navigasyon, Çin ve Batı askeri çalışmaları, okçuluk, at binme, judo, kendo gibi Japon stilleri vb. konular ile Konfüçyüsçülüğün her türlü ana akımdan ayrılmış yani heterodoks biçimlerini (Neo Konfüsyüsçülük) içerebilmektedir. Shijuku okullarına gidebilmek için coğrafi veya sınıf engeli yoktur; farklı şehirlerden öğrenciler günlük ya da yatılı olarak bu okullarda eğitim görebilmekte; öğrenciler hangi sınıftan olursa olsun (samuray, halk, tüccar vb.) birlikte eğitim alabilmektedirler (Rubinger, 1982, s. 8). Coğrafi ya da sınıf engelini olmaması (açık okullar olmaları) farklı düşünce alışverişlerine imkan sağlayan görece daha özgür bir ekosisteme tekabül ettiği için bazı okullar muhalefetin merkezleri haline gelmiştir.

Bu okullar, öğrenim için ödeme talep etmelerine rağmen herkese açık bir okul oldukları için bazı düzenlemelerle yiyecek bağışı da kabul etmişler, halktan gelen insanların da eğitim alabilmesini sağlamışlardır fakat bu okullarda eğitim alan samuray ve tüccar sayısına karşı kırsal kesimlerden gelen insan sayısı çok daha az sayıdadır. Öğrenciler genelde erkektir ama az sayıda kadın öğrenci de bulunmaktadır. Savaşçı sınıf için eğitim önemli bir uğraş haline geldiğinden samuray kökenli öğretmenler baskındır ama halktan gelen öğretmenler de vardır. Shijukuların önemli rollerinden biri de coğrafi sınırlamaların kaldırılmasıyla gelen sosyal, yerel ve kültürel izolasyonun aşılmasıdır bu şekilde ulusal kültürün gelişmesini güçlendirmiştir (Rubinger, 1982, s. 8-12).

Tokugawa Dönemi'nin ilk yıllarındaki şogunun (imparator adına ülkeyi yöneten en yüksek askeri makam) ana politikalarından biri, şogunun kendi toprakları ile potansiyel düşman olabilecek bir daimyo toprakları arasında stratejik bir denge kurmaktır. Bu denge de çoğu zaman, her han (şehir, il) insanının kendi hanında ikamet etmesini ve bulunmasını zorunlu tutmaktır bu durum hanlar arası seyahati kısıtlamaktadır. İnsanlar, kendi hanlarından ya da kırsalların dışına çıkmadıkları için de herkes bulunduğu yerdeki okula gitmektedir. Seyahat yasaklarına karşı yasadaki boşluklardan faydalanan ve seyahate ilgi duyan insanlarla birlikte kısıtlamalar gevşemek zorunda kalmıştır. Feodal dönemde seyahat, birleştiricilik ve kaçış rolünü de oynamaktadır. Feodal kontrolün sınırlarından ve çoğu insanın yaşadığı çalışma zorluklarından uzaklaşma sağlamaktadır. Yolda, erkekler ve kadınlar, zenginler ve fakirler bir araya geldiklerinden feodal dünyanın ayrımları büyük ölçüde görünmez olmuştur. İnsanlar çeşitli bahanelerle (medikal tedaviler için kaplıcalar, mahkeme ya da dini hac görevleri) için seyahat etmişlerdir. Akademisyenlerin de seyahate duyduğu özlem ve diğer akademisyenlerle fikir alışverişlerinde bulunup kültürel entegrasyona katkı sağlama istekleriyle shijukularda eğitim hareketliliğini ortaya çıkarmıştır (Rubinger, 1982, s. 19-21).

Sheridan'a göre ulusal entegrasyonun ya da ulusal bütünleşmenin yolu bölgesel ve sosyal entegrasyonun birleşimidir. Ekonomik ve politik etkileşimler ile psikolojik ve kültürel benzeşimler ile insanların birbirlerine ne kadar sıkı bağlandığını gösteren bölgesel bir entegrasyonun olmasıyla birlikte, ortak kültürel ve ulusal sadakatler ve karşılıklı bağımlılıklar sosyal entegrasyonu sağlamaktadır. Bu şekilde de ulusal entegrasyon ortaya çıkmaktadır. Karşılıklı fikir alışverişi yasakların ötesinde insanları birleştirebilmektedir. Shijukularla birlikte sınırlı da olsa kültürel bir homojenleşme süreci başlamıştır çünkü seyahat bir öğrenme deneyimi gerçekleştirmiştir. Deneyimler genişletilirken kültürel perspektif artmıştır (Sheridan, 1975, s. 5).

1.2.4.1. Shijuku İçin Yugaku

Yugaku, öğrenim görmek için seyahat etmek anlamına gelmektedir. Bu sistemin adına yugaku, öğrencilerine ise yugakusei denilmektedir. Öğrenciler, daha üst seviyede eğitim alabilmek için kendi hanlarından dışa açılmışlardır. Yugaku kapsamında öğrenciler, resmi yetkiyle gönderilmelerinin yanı sıra kendi isteğiyle de gidebilmektedirler. Yugaku sistemi Tokugawa Japonya'sında önemli bir yere sahiptir. Bu durum, eğitim ve öğrenim alanında siyasal sınırların aşılaraq kişisel temasların ve fikir alışverişlerinin yapıldığını göstermektedir. Yugaku sistemi samuray ya da sıradan insanların hanlarından ayrılarak ileri düzey bir eğitim almalarını sağlamış, hanlarına

döndüklerinde bilgi birikimlerinin yanında hanlarında terfi almalarını da sağlamıştır. Bu da o dönemdeki merit ya da liyakat sistemini göstermektedir. Shijikularda alınan eğitim ve yapılan fikir alışverişleriyle seyahat eden öğrencilerin geniş bir bakış açısı geliştirmeleriyle ulusal çapta iletişim ve akademik değişim sisteminin temelleri atılmıştır. Böylece yugakunun daha entegre bir kültür gelişimine doğrudan katkıda bulunduğu görülmektedir. Yugaku sistemi ile han dışına eğitim görmek için çıkanlar başlangıçta Konfüçyüsçü alimler ve doktorlar gibi akademik mesleklerdeki kişilerin oğulları olmasına rağmen diğer alanlarda yetenek ihtiyacının gerekliliği dolayısıyla seçim için liyakat kriteri geliştirilmiştir. Karakter ve akademik yeteneği belirlemek amacıyla sınavlar yapılmış, öğrencinin han okulundaki notları ve han okulu yetkilisinin tavsiyeleri göz önünde bulundurulmuştur. Yugaku sistemiyle giden öğrencilerin hanlarına döndükten sonra da yetenekleri değerlendirilmiştir. Bu sistem hanın yetenek havuzunu genişletmeye de olanak sağlamıştır. Batı askeri teknolojisinde ve batı çalışmalarının çeşitli yönlerinin kullanıldığı kazanımlar elde edilmiştir. Kültürel entegrasyon kısıtlamaları tam olarak kalkmadığı için özellikle Hollanda çalışmaları yapılan Hollandalıların okullarında öğrenim gören öğrenciler, zorunlu bir durum olmadıkça Hollandalılarla iletişime geçmeyeceğine ve öğrenimi bittiğinde direkt evine döneceğine dair beyan vermek zorundadır. Yeni bilgiler ilerleme için bir teşvik oluştururken resmi politikalar sınırlama görevi görmüştür (Rubinger, 1982, s. 24, 26-32). Bu durum kimin neyi bileceğine dair ideolojik çatışmanın koşuludur ve shijukunun kurumsallaşması iktidar iradesiyle bağlantılıdır (Harootunian, 1985, s. 194). Yine de yugaku sistemiyle shijukular ulusal bilinçlenmede önemli bir yere sahip olmuştur.

Tokugawa Dönemi'nde görüldüğü gibi, dönem boyunca çeşitli seyahat kısıtlamaları vardır. Bu seyahat kısıtlamalarının sebebi ilk şogun Tokugawa Ieyasu ve ardından gelen şogunların her türlü dış tehdide karşı ülkeyi korumalarından kaynaklanmaktadır. Bu nedenle Japonya'yı dış dünyaya tamamen kapatmışlar, Tokugawa Dönemi boyunca kendi kendilerine yeten ve barışçıl bir şekilde kast sistemi eşliğinde yaşamışlardır (Akkemik, 2019, s. xxiv).

Tokugawa Şogunluğu döneminde, Çin ve Hollanda ile sınırlı ticari ilişkileri haricinde limanlarını hiçbir ülkeye açmayan Japonya, dönemin sonlarına doğru 1854 yılında Amiral Matthew C. Perry'nin Amerikan savaş gemileriyle birlikte gelmesi üzerine, limanlarını Amerikan gemilerine açıp kapitülasyonlar imzalamak zorunda kalmıştır. Kısa süre sonra da diğer Batılı ülkelerle bu antlaşmalar yapılmıştır (Kuşçulu, 2017, s. 189).

Tokugawa Dönemi'nin askeri gücüyle gurur duyan üst sınıf samuraylar, Amerikan askeri teknolojisinin bu meydan okuması karşısında kendi aralarında karşıtlıklar olsa bile dönemlerinin yeterliliklerini kabul etmeyerek Tokugawa Şogunluğu'nu devirmiş ve Batılılaşma anlamında yeni bir devri başlatmışlardır (Cummings, 1980, s. 16).

1.3. Eğitimde Amerikan Etkisi: Meiji Dönemi (1868 – 1912)'nde Eğitim

Yüzyıllardır Japonya topraklarında varlığını sürdüren savaşçı toplumu, şogunluk ve klanlar Meiji Restorasyonu ile sona ermiş tüm ulus birleştirilmiştir. Feodal düzenin yıkılmasıyla birlikte kast sistemi de yıkılmış, bu değişimin bir sonucu olarak eğitimdeki sınıf ayrımları da ortadan kalkmıştır. Meiji Dönemi'nde toplumun dört sınıfının çocukları — savaşçılar, köylüler, zanaatkarlar ve tüccarlar — için de eğitim eşit hale getirilmiştir. Feodal sistem, ulusal çapta bir müfredat hazırlamadığı için çeşitli okullarda farklı müfredatlar uygulanmış ve denetim yapılmamıştır fakat Meiji Döneminde okuma, yazma ve aritmetik öğrenimi için özel halk okulları sağlanmıştır (Kaigo, 1965, s. 49).

Doğal kaynakları sınırlı olan Japonya'nın Batılı güçlerle rekabet edebileceği tek kaynağı O'nun insanlarıdır. Japonya'nın ulusal liderleri, bu rekabete ancak eğitim seviyesini yükseltmekle eşdeğer olunabileceğini anladıkları için modern ve ulusal bir eğitim sistemi kurmayı ve bu sistemi geliştirmeyi önemsemişlerdir. Batılılaşmak için modernleşirken kendi kimliklerini kaybetmemek için ulusalcı kalmayı tercih ederek; Batı'nın teknolojisiyle Doğu'nun ruhunu birleştirmişlerdir.

1868'de Avrupa ve Amerika'nın okul sistemlerini incelemişler, 1870'te ilkokul, ortaokul ve üniversite olmak üzere üç kademedен oluşan bir okul sistemi kurmuşlardır. Üniversiteler, Batı yapısını takip eden fen bilimleri, tıp, pedagojik bilimler, hukuk ve edebiyat olarak beş bölüme ayrılmıştır (Kaigo, 1952, s. 9). 1871'de Milli Eğitim Bakanlığı kurulmuş; öğrenci, öğretmen, okulların kurulacağı bölgeler, okulların yapısı, yurtdışı eğitimi ve harçlar konularını içeren ve 4 yıl eğitimi zorunlu kılan Gakusei (1872) –Okul Yasası- yürürlüğe girmiştir (Nakamura ve Higuchi, 2013, s. 210; akt. Özşen, 2020, s. 41). Bu yasa ile halkın eğitim seviyesini yükselterek modernleşmeyi hızlandırmak, ulusal kalkınmayı desteklemek ve eğitim yoluyla Batı ülkelerinin teknolojik ve bilimsel seviyesine ulaşmak istenmiştir.

Çift hatlı okul sistemi yani toplumun üst kesimleri (yönetici sınıfı ya da samuraylar) ile halk okullarının ayrımı ortadan kaldırılarak, ayırım gözetmeksizin Amerikan Okul Sistemi'nden esinlenen, tüm insanlar için bir okul sistemi kurulmuştur. Okullarda, halk tarafından seçilen eğitim komiteleri oluşturularak demokratik bir işleyiş ve

yönetim sağlanmıştır. Bu durum da, Japonya'nın eğitim yönetiminin Amerika'dan etkilendiğini göstermiştir. İlkokul ve ortaokul dersleri belirlenmiş bu dersler 1870'de Amerikan müfredatındaki derslerden seçilmiştir. Öğretmenler o güne kadar sadece 3R eğitimi verdikleri için yeni müfredatı anlamamışlardır. Bunun üzerine Hawaii'den Marion Scott davet edilerek öğretmenlere Amerika'daki ilkokul öğretimine göre eğitim vermiştir. Bu dönemlerde Amerika'dan gelen orijinal dildeki kitaplardan ya da sonradan Japonca'ya çevrilen kitaplardan yararlanılmıştır. Amerikan eğitiminin Japonya üzerinde büyük bir etkisi olmuştur. Meiji Restorasyonu'ndan önce öğrenciler aynı odada toplansalar bile bireysel bir eğitim sistemi mevcutken, 50-60 öğrenci bir sınıfta toplanmış, öğretim materyalleri kullanılarak Marion Scott öğrencilere toplu olarak ders vermiştir. Bu yöntemi deneyen ilk kişi Marion Scott'tır. Öğretmenler de eğitilerek yeni yöntemi benimsemeleri sağlanmıştır. 1873'te David Murray Amerika'dan Japonya'ya davet edilerek beş yıl boyunca eğitimde baş danışman olarak görev almış, Fujimaro Tanaka ile işbirliği yaparak 1872 tarihli okul düzenlemesini inceleyip 1879'da uygulanmak üzere bir taslak hazırlamıştır. Eğitim Bakanlığı'nda okul sisteminin geliştirilmesinden sorumlu Fujimaro Tanaka da Amerika'ya ziyaretlerde bulunarak Amerikan Eğitim Sistemi ile ilgili bilgiler edinmiş, bu bilgileri yeni eğitimin planlanmasında dayanak olarak kullanmıştır. Meiji Restorasyonu öncesi Amerika'daki eğitimi inceleyerek modern eğitim düşüncelerinin ilkelerini anlayan, Amerika'nın eğitim modeliyle yakından ilgilenen Yukichi Fukuzawa da Batı'nın modern eğitim düşüncelerini Japonya'ya aktarmada önemli rol oynamıştır (Kaigo, 1952, s. 9-10, 12-13).

1876'da Murray ve Tanaka ABD'ye giderek Boston'daki okulları ziyaret etmişler ve Boston okullarında kullanılan okul mobilyaları ve öğretim malzemelerinden satın alarak Japon sınıflarının modelini oluşturmuşlardır. Okul sisteminde karma eğitim veren ilkokulların benimsenmesi de yine Amerikan etkisi sayesinde (Passin, 1966, s. 71).

Bu gelişmelere rağmen, hükümet içindeki gruplar eğitimin temel ilkelerinde anlaşmazlık yaşamışlardır. Sistem düşünüldüğü kadar verimli olmadığından 1880'lere kadar deneme yanılma yöntemiyle yeni okul yasaları çıkarılmaya devam edilmiştir (Cummings, 1980, s. 17). Hükümet arasındaki anlaşmazlıkların temel sebebi, sınıfların birbirine karışıyor olması ve elit kesimin ayrıcalıklarını muhafaza etme güdüsündendir. Bürokrat bir ailenin çocuğuyla çiftçi bir ailenin çocuğunun aynı sırayı paylaşması fikri Japon elit sınıfı tarafından benimsenmemiştir. Gakusei'nin görece başlarda zor uygulanmasının bir diğer sebebi de, nüfusunun kayda değer bir

kısmı çiftçi olan bir topluluğun işgücü azalışını bahane göstererek zorunlu eğitime sıcak bakmaması ve eğitim masraflarının hanelere fazladan bir yük getirmesindendir. Meiji Dönemi, yüzyıllar boyunca dışa kapalı bir toplumun dışa açılmasıyla eski ve yeninin bir çatışmasıdır (Özşen, 2020, s. 42).

1885 ile 1889 yılları arasında Mori Arinori ilk Eğitim Bakanı olarak atanmıştır. Zorunlu eğitimi 6 yıla çıkararak müfredata ahlak eğitimini de eklemiştir. Japon milliyetçi eğitiminin temelini oluşturarak Japon eğitim tarihinde önemli bir konum kazanmıştır. Arinori'nin yaptığı bu reform, Japon okul sisteminin temelini oluşturmuş ve uzun yıllar devam etmiştir (Liu, 2019, s. 23).

Meiji Dönemi'nde modern eğitimin hızlı genişlemesinin sebepleri; Tokugawa Dönemi'nden gelen eğitim mirası, yurtdışından gelen bilgi ve sistemlerin uygulanması, ulusal birliğin sağlanıp yetenekli insanların yetiştirilmesidir. Japon İmparatorluğu Anayasası'nın ilanından bir yıl sonra 1890'da yayınlanan Eğitim Hükmü'ndeki Konfüçyüsçü ahlak, sadakat ve milliyetçilik hususları Meiji İmparatoru'nun eğitim politikasını özetlerken bu hususlar Japon eğitimi ve toplumunu II. Dünya Savaşı'nın sonuna kadar etkilemiştir. 1890 civarlarında hafif sanayi şirketlerinin kurulmasıyla da eğitilmiş teknik ve mesleki işgücüne ihtiyaç artmıştır (Kayashima, 2019, s. 2, 5).

1894'e gelindiğinde artık Japonya'nın sanayi üretimi de modernize olmaya başlamıştır. Dönemin Eğitim Bakanı Kowashi Inoue eğitim sistemini, sanayileşmedeki ilerleme ya da ihtiyaca yönelik olarak reforme etmeye çalışmıştır. 1899'dan sonra eğitimdeki modernizasyonlar tamamlanmış, kırk yıl boyunca da ulusal eğitim bu sisteme göre ilerlemiştir. Altı yıllık zorunlu ilkökul eğitimini tamamlayanlar, ortaokula gitmek için hak kazanmışlardır. Ortaokullar; kızlar için yüksekokul, erkekler için ortaokul, sanayi okulları ve sanayi işçileri için devam okulları şeklinde belirlenmiştir. Yükseköğretim için kolejler ve İmparatorluk Üniversiteleri mevcuttur. Öğretmen yetiştiren okullar ise; ilkökul ve ortaokul yetiştiren okullar olarak ikiye ayrılmıştır. İlkokullardaki kayıt oranı %90'ın üzerine çıkmış, sonraki kırk yıl boyunca okullar, toplumun en üst sınıfından en alt sınıfına kadar yavaş yavaş genişlemiştir. Ortaokul ve yükseköğrenime geçenlerin sayısı artmış, yeni üniversiteler kurulmuştur. Böylece Japonya evrensel eğitime sahip ülkelerden biri haline gelmiştir. 1930'lara gelindiğinde eğitim sistemi değiştirilmemiş fakat eğitimde sıkı kontrol politikaları benimsenmiştir (Kaigo, 1965, s. 57). Ultra-milliyetçi eğilimler belirgin hale gelmiştir. Ders kitapları, hükümet tarafından belirlenen ders kitaplarıyla değiştirilmiştir. II. Dünya Savaşı'nın son aşamalarında öğretmenler ve üniversite öğrencileri askeri hizmete alınmıştır.

1945'te Japon okul sistemi neredeyse tamamen yok olmuştur. Japonya, Ağustos 1945'te Potsdam Bildirgesi'yle SCAP (Müttefik Kuvvetler Yüksek Komutanlığı) bünyesine girmiş olsa da eğitim, Eylül ayı itibarıyla militarist ve ultra-milliyetçi ifadelerin siyah mürekkeple kapatıldığı (sansürlendiği) aynı ders kitapları ile devam etmiştir (Kayashima, 2019, s. 7). 1945'te II. Dünya Savaşı bittikten iki yıl sonra 1947'de eğitim reforme edilerek 6-3-3-4 sistemi getirilmiştir. Günümüzde Japonya'daki eğitimin temelini oluşturan bu sistemle, altı yıl ilkokul ve üç yıl ortaokul olmak üzere dokuz yıl zorunlu eğitim getirilmiştir (Kaigo, 1965, s. 58).

1.4. 1980 Anime Patlaması

'Anime' kelimesi Japonya'da animasyon anlamında kullanılan bir terimdir. 20. yüzyıl ortalarından itibaren kullanılmaya başlanmıştır. Daha önceki dönemlerde; senga (çizgi sanatı), kuga (dudak resimleri), dekobo shin gacho (yaramaz yeni resimler), chamebo-zu (oyuncu resimler), manga-eiga (çizgi film) ve doge (hareketli resimler) kullanılmıştır (Otsuka, 2001, s. 29; akt. Tsugata 2007a, s. 57; akt. Clements, 2015, s. 1). Japonya ile birlikte globalleşen dünyada da Japon yapımı animasyonlar anime (animēshon) olarak anılmaktadır.

Fransızca "animé" (animasyon) kelimesinden türetilmiş (Shen, 2007, s. xi) olup asimile edilen Japonca bir sözcüktür. "Japon animasyon eserlerinden bahsedilirken 'anime' terimi etnik farklılığın altını çizmek için kullanılır" (Öztekin, 2009, s. 22). Bu etnisite, Japonların kendilerini diğer uluslardan farklı gördüğünün açık bir kanıtıdır. Aldıkları bilgiyi kendi geleneksel değer yargılarına göre devşirerek ulus bilinçlerine uygun bir şekilde ortaya koymuşlar, animasyonlarına kolektif özel bir isim vererek anavatanlarına mal etmişlerdir.

Napier'e göre ise; "teknoloji ve sanatın birleşimi" olan anime, "genel olarak animasyonun ve belki de özellikle animenin, huzursuz çağdaş dünyamızın umutlarını ve kâbuslarını ifade etmek için ideal bir sanatsal araç olduğu söylenebilir" (2001, s. 11).

Animasyon, zaman alıcı doğası ve yaratım sürecinin karmaşıklığı bakımından zordur. Arka planlar, nesneler, karakterler ve tüm bunların hareketi özellikle geleneksel animasyonda teknik beceri ve yaratıcılığın dışında büyük bir tutarlılık ve emek istemektedir. Animasyonun maliyetli bir sektör olması da ekonomik bakımdan zorluğunu gözler önüne sermektedir. Ayrıca dış piyasayla rekabet edebilmek ve sürekli bir üretimin olması gerekmektedir. O halde animasyon sektörünün (bir

sektörün) oluşabilmesi için bir sermayeye, devamlılık ve dış piyasa ile yarışabilmek için de kapitalizme ihtiyaç vardır.

Japonya'da anime sektörünün 1980'lerde neden aşırı bir büyümeyle dünyaya yayıldığını anlamak için biraz daha geçmişe; Batı ile rekabet etme aşamasındaki kapitalleşme sürecine odaklanmak gerekmektedir.

Avrupa piyasalarındaki birey ve birey özgürlüğü aksine, Japon piyasasındaki birey, grup ve kurumların hakim olduğu piyasa; topluluğa bağlılıkla yönetilen grup merkezli bir anlayış olması nedeniyle Japonya'nın kapitalistleşmesi kendine özgü bir nitelikte ortaya çıkmıştır.

Japonya'nın Batı tarzı reformlarla sanayileşmeye başladığı Meiji Dönemi'nde (1868 – 1912), hükümet ekonomik kalkınmayı teşvik ettiği için, batıyla ya da kendi içinde birçok stratejik işbirlikleri yapmış, Batı ekonomisinin iyi özelliklerini seçerek ulus-devlet kurma deneyimi yaşamıştır. Kendi içinde yaptığı önemli stratejik işbirliklerinden biri de bazı endüstrilerin özel sektöre devredilerek Zaibatsuların altyapısını oluşturmaktır. Başlarda sanayinin itici gücü devlet olmasına rağmen, 1880'lerden itibaren devlet maliyesi maliyeti karşılamadığı için özel girişim, sanayi büyümesi sorumluluğunu üstlenmiştir. Hükümet, aslında işbölümü yaparak kendi yükünü hafifletmiş, sanayi sektörünü geliştirmek için devlet destekli ekonomik gelişme düşüncesini, özel sektörü kendine eklemleyerek yine topluluk düşüncesiyle hızlı bir ilerleme elde etmiştir. Bu şekilde, Batı ile rekabet etmek isteyen modern Japon devletinin temelleri atılmıştır.

“Zai (para) ve batsu (klan, topluluk, kabile) kelimelerinin birleşiminden oluşan” (Onat, 2023, 13 Ekim) holdingler, dikey kuruluş yapısına sahip elit aile şirketleridir. Böylelikle hükümetle iş birliği yapan, aile toplulukları tarafından kontrol edilen bir iş ağı oluşturulmuştur. Meiji Dönemi'nde kurulan bu finans şirketleri “devleti, kriz ve savaş dönemlerinde finans etmesiyle önemli ve özel haklar elde ederek devlet yönetimini tam olarak ele geçirmelerine neden olmuştur. Bununla beraber Zaibatsular kıt olan sermaye kaynaklarının önemli endüstrilere aktarılmasını sağlamış ve Japon ekonomisini işler hale getirmişlerdir” (Özdemir, 2005, s. 98). “Dört orijinal zaibatsu olan Mitsui, Mitsubishi, Sumitomo ve Yasuda, sürekli olarak tekstil, metal ve gemi inşaatı gibi üretim sektörlerine; iletişim ve ulaşım sektörlerine; ve bankacılık ve sigorta gibi finansal hizmetlere yöneldi. Fabrikalar, tekstil değirmenleri, tersaneler, demiryolları ve bankalar ülkenin dört bir yanına yayıldı” (Smith, 1998, s. 4). Bu atılımlarla görülmektedir ki, Zaibatsular; Japon kalkınmasında önemli bir role sahip

olmalarının yanında oluřumları elit aile topluluęunu barındırdığı için, Japon kast sistemini dönüřtürerek bir devlet-özel sektör girişimcilięi yaratmıştır.

Ekonomi, sürekli büyüme aşamasına ancak Rus-Japon Savaşı (1904-1905) sırasında girmiştir. Her yeni sanayileřen ekonomi gibi Japonya'nın da en büyük imalat sektörü tekstildir. 20.yüzyıl ortalarına kadar ileri teknoloji makineler için Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'ne baęımlı kalınmaya devam edilmiştir.

Birinci Dünya Savaşı, Japonya da dahil olmak üzere Asya'yı Avrupa yapımı mallardan mahrum bıraktığından, Japon sanayi gelişimi için güçlü bir teşvik olmuştur. Avrupa'da cephede oldukları için sanayiye terk etmek zorunda olan Avrupalıların boş bıraktıkları piyasayı Asya'da Japonya doldurmuştur. Savaş sonrası bu ekonomik patlama 1920'lere gelindiğinde sona erse de, 1920'ler Japonya'nın ekonomik ve özellikle teknolojik gelişimi için önemli bir dönem olmuştur. Enerji kullanımında radikal bir deęişim yaşanarak buhar gücü yerine elektrik kullanılması, üretim yöntemlerinin teknolojisini yükseltirken uçak üretimi gibi yeni sanayi kollarını ortaya çıkarmıştır (Smith, 1998, s. 4). Bunların yanında, 1920'lerde radyo ve elektrikli ev aletleri üretiminin başlangıçları görülmüştür (Nakamura, 1983).

1930'larda askeri elitlerin devlet yönetiminde önemli roller üstlenmesiyle Japonya'da yükselişe geçen militarist düşünce ve milliyetçiliğin (ki bu da I. Dünya Savaşı'nın getirdiğı yıkıcı etkiler, sosyal, ekonomik ve politik düzenlerin büyük zarar görüp faşizm ekseninde hammaddeciliğin doğmasının bir sonucudur) ön plana çıkmasıyla totaliter bir yapılanma oluşmuş, yeni sanayilerin geliştirilmesi sağlanmıştır.

“Ağır sanayi, büyük ölçüde uçak üretimi, otomobiller, optik, elektronik ve kimyasallar gibi karmaşık alanlarda olmak üzere, ülke ekonomisine %59 katkı sağlıyordu. 1930'lar boyunca güçlü askeri yapılanma, yeni sanayilerin geliştirilmesi için "yeni zaibatsu"ların ortaya çıkmasını teşvik ederek Japonya'nın ekonomisine önemli yeni oyuncular ekledi; bu yeni sanayiler arasında kamyon ve otomobil üretimi de bulunuyordu. Bu dönemden en dikkat çekici yeni zaibatsu'lar Toyota ve Nissan'dır” (Smith, 1998, s. 5).

II. Dünya Savaşı'ndan önce ve savaş sırasında Japon sanayisi ve sanayinin teknolojik temelleri önemli ölçüde ilerlemesine rağmen, Japonya yine de Amerika Birleşik Devletleri ile rekabet edememiştir. Savaş boyunca Japonya ile Batı, özellikle de Amerika Birleşik Devletleri arasındaki sanayi ve teknolojik fark daha da artmıştır. Bunun en belirgin kanıtı Pearl Harbor Saldırısı sonrasındır. II. Dünya Savaşı'nda ABD'nin Pasifik Savaşı sırasında (Pearl Harbor Saldırısı) kamikazeler (“ilahi rüzgar” anlamına gelmektedir ve bu tim yine bir militarist düşünce ve milliyetçiliğin sonucudur) tarafından aldığı kayıplar ve ardından ABD'nin bu kayıplar karşısında kontra atak olarak Japonya'nın Hiroşima ve Nagazaki şehirlerini bombalayıp Japonya'yı ağır

hezimete uğratması, Eylül 1945'te (resmi olarak) Japonya'nın kayıtsız şartsız teslim olmasıyla sonuçlanmıştır. Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının 200.000'den fazla insanı yok etmesinden bir hafta sonra İmparator Hirohito, 14 Ağustos 1945'te Japonya'nın teslim olduğunu ilan etmiştir. Bu saldırıdan kurtulanlar, "Hibakuşa" ("bombadan etkilenen kişi") olarak adlandırılmıştır ve radyasyona maruz kaldıklarından toplum tarafından dışlanarak genbaku suramu ("atomik gecekondu bölgeleri") adı verilen yerlerde yaşamak zorunda kalıp yıllarca ayrımcılığa maruz kalmıştır. (National Park Service, 2024, 30 Eylül). Japonya'nın teslim olmasıyla birlikte Pasifik Cephesi de kapanmıştır.

Savaş, Japonya'ya 1930'lardan beri gerçekleşen tüm önemli ekonomik gelişmeleri, askeri üretim ve faaliyetlere yatırılan varlıkları kaybettirmiştir.

Japonya, 1945-1951 yılları arasında General Douglas MacArthur komutanlığındaki SCAP (Müttefik Kuvvetler Yüksek Komutanlığı) bünyesine girmiş ve ülkede ordu kurulmasına izin verilmeyerek, yetkiler dahilinde her onayın MacArthur tarafından sağlanmasına olanak tanınacak bir sömürge ülkesine evrilmiştir. Teslimiyetin ardından sanayi neredeyse durma noktasına gelmiştir. Yoksullaşmış bir Japonya için işgalciler tarafından ekonomik bir tedbir almak anlamsız hale gelmiştir. Fakat, yoksul bir ülkeye yardım sağlama yükü de maliyetli bir yoldur ek olarak bu ekonomik sıkıntının, daha fazla Japon'u komünizme yönlendirebileceğinden de korkmuşlardır. Bu yüzden Japonya'nın bu ekonomik sıkıntıdan çıkışı için bazı yollar göstermişlerdir. "Totaliter yönetimin yayılcılıktaki suçu bilindiği için demokratik kurallar yerleştirilmeye çalışılmıştır" (Palacioğlu, 2018, s. 83). ABD'nin Japonya'yı demokratikleştirme adı altında bir 'model ülke' haline getirme çabasının, kendi sömürü düzenini yürürlüğe koyma ve Japonya'nın militarist düzenini yok etme açısından etkili bir yol olduğu söylenebilir. SCAP'ın amacı; her ne kadar militarist düzeni yok ederek hem kendi hem de Japonya'nın komşuları için Japonya'yı bir nevi askeri anlamda pasifize etmeye çalışan reformlar çerçevesinde şekillendirmek olsa da, bu yalnızca Amerikalıların değil, kendi idealleri ve gündemleri doğrultusunda Amerikalılarla iş birliği yapan veya onlarla mücadele eden Japonların çabalarıyla da şekillenmiştir.

"İşgal ve politikaları ayrıca ekonomiyi dolaylı bir şekilde etkilemiştir. İlk olarak, savaşın ve askeri yöntemlerin Japonya'nın ekonomik avantajını artırma çabalarını sona erdirmiştir. Aksine, Amerikan "nükleer şemsiyesi" altında Japonya'nın savunmaya çok fazla harcama yapmasına gerek kalmamış, bu sayede sermaye, insan kaynakları ve insan enerjisi daha verimli faaliyetlere yönlendirilebilmiştir. İkinci olarak, Amerikan İşgali döneminde Japonlar, ilk kez bir yabancı ülke ile sürekli temas kurmuşlardır ve daha önce hiç olmadığı kadar çok Japon, Amerikan yüksek

yaşam standartlarını ve bunları destekleyen etkili organizasyon yöntemlerini doğrudan gözlemleme fırsatı bulmuştur” (Nakamura, 1998, s. 164).

SCAP, Zaibatsuların askeri faaliyetteki etkilerini gördüğü için onları dağıtmak istemiştir. SCAP, Zaibatsu'yu sahiplenilen eski aileleri ve grupları mülksüzleştirerek, mevcut yöneticilerin şirketlerde herhangi bir rol oynamasını engellemiştir. Savaş öncesi Zaibatsuların bir kısmı, adlarını değiştirip bazılarının dağılmasına rağmen, ayakta kalan holdinglerde bu dikey yapılanma yerini yatay bir yapılanmaya bırakarak daha gevşek bir şirketler topluluğu olan ve üç ana sektörde (otomotiv, bankacılık ve elektronik) toplanan holdinglere; (işletme gruplarına) Keiretsu'ya dönüşmüştür. Günümüzde de varlığını sürdüren otomotiv sektöründeki keiretsular; Toyota, Nissan, Honda, Daihatsu, Isuzu; elektronik sektöründeki keiretsular ise; Hitachi, Toshiba, Sanyo, Matsushita (bugünkü Panasonic) ve Sony'dir.

“Geleneksel iktisat, kapitalist sistemin, piyasaların, görünmez ellerin sardığı sosyal ağlar kümesi tarafından sarması gerektiğini önermektedir. Bir başka ifade ile kurum ve kuruluşlar, tıpkı vücudu saran kılcal damar gibi piyasayı sarmışlardır. Dolayısıyla serbest piyasa ekonomileri sadece ekonomik aktörler tarafından değil, onların yanında “görünmeyen sosyal piyasa kurumları” tarafından oluşan organizasyonlarla gelişir. Piyasa işlemleri ağının en yoğun olduğu ekonomi Japon ekonomisidir. Japon ekonomisinde piyasa ağlarının ismi Keiretsu'lardır” (Özdemir, 2005, s. 101).

Bu durum, Japonya'ya özgü şirket bazlı bir kapitalizm olduğunu göstermektedir. Devlet ile iç içe giren özel sektör ortak bir paydada hedefleri belirlemektelerdir. Japon dünyasındaki rekabet gücünün Keiretsulara yani bireyselleşmemiş kapitalist kurumlara bağlı olduğu söylenebilir.

Japonya'nın ekonomik olarak tekrar ayağa kalkmasını sağlayan ise 1950-1953 yılları arasındaki Kore Savaşı'dır. Avrupa'daki ağır sanayi üslerinin I. ve II. Dünya Savaşı'nda ağır zararlar görmesi nedeniyle ABD ağır makinaların tahsisini yapamamıştır. Durum böyle olunca tedarik kaynağı olarak Japonya'yı kullanmaya karar vermiştir. Bu kararın nedenlerinden biri de, yıkıma uğrayan Avrupalı üreticilerin rekabet edememesinin yanında Keiretsuların bu durumun altından kalkabilecek gücü de öne sürülebilir. Japonya, Kore Savaşı'na doğrudan katılan bir ülke olmamasına rağmen, ekonomisi savaşın patlak vermesiyle yükselişe geçmiştir. Japonya'ya verilen yüklü motor ve kamyon siparişleriyle Japonya I. Dünya Savaşı'ndaki ekonomik canlılığına geri dönmüştür. Kore Savaşı'nın “bu dönemde Japonya üzerindeki etkisi öncelikle ekonomik olmuştur” (Swenson-Wright, 2011, s. 150). Dönemin başbakanı Yoshida Shigeru, Kore Savaşı'nın Japonya için “tanrılardan bir hediye” olduğunu söylemiştir. Bu söylem, savaşın Japonya'ya ekonomik canlılığını geri kazandıran bir

araç olarak bakıldığını gösterse de savaşın insanlar üzerinde bıraktığı acıyla tezat oluşturmuştur. Yaşanılan kötü zamanları unutup Kore Savaşı'nın sadece uzak yankılarını deneyimlemektir. "Kore Savaşı onun için ekonomisini canlandıran, Amerikan işgalini sona erdiren ve onu ABD ile Pasifik İttifakı'na bağlayan barış ve güvenlik anlaşmalarını şekillendiren bir iksir oldu. Japonya Kore'deki katliamdan yara almadan çıkmış ve bir anlamda yeniden doğmuştur" (Schaller, 2004, s. 145).

Savaş sonrası çöküşün bu kadar büyük olmasına rağmen, Japonya'nın toparlanma hızı Batı ülkeleriyle karşılaştırıldığında muazzamdır. Japonya'nın insan nüfusu açısından kalabalık olması ve iş gücünün düzgün arz edilmesi de hızlı ekonomik büyümesini sağlayan koşullardan biridir.

1955'ten sonra hızla büyüyen ekonomi karşısında bir tüketim talebi de oluşmuştur. Savaş sırasında yaşanan darboğaz, refah döneminde daha fazla toparlanma yönünde bir baskı oluşturmuştur ve "Japonya'da kitlesel üretimin geliştiği süreç, aynı zamanda kitlesel tüketim toplumu haline gelme sürecidir. Televizyon, otomobil, klima gibi " 'hanenin üç kutsal eşyası' veya 'üç C' gibi isimlerle anılan bu dayanıklı tüketim malları, Japonya'nın bir kitle tüketim toplumu olarak ortaya çıkışının kanıtıydı" (Nakamura, 1997, s. 179-180).

Savaş sırasında Japonya, teknolojik olarak dünyanın gerisinde kaldığından savaşın sonunda teknolojik bir boşluk ortaya çıkmış ancak bu boşluk yabancı firmalardan gelen teknolojilerin tanıtılmasıyla kapanmıştır. Bu sebeple Japon endüstrisinin gelişmesi, yabancı teknolojinin tanıtılmasına dayanmaktadır. Yabancı firmaların teknolojilerini satmak istemesi, Japon pazarını gelişmeye değmez düşüncesiyle küçümsediklerinden kaynaklanabilir. 18. yüzyıl metinlerinden çağdaş gazete ve dergilere kadar İngiliz, Alman ve Fransızların Japon kültürünü taklit etmeye dayalı bir ulus olarak tanımlayan literatürünün olduğu bilinmektedir (Lucken, 2016, s. 9). André Leroi-Gourhan'a (2004) göre de "Japonya'nın gücü, derleme eğilimi ya da başkalarının ifadesiyle 'taklit ruhudur" demiştir. Fakat Batı'nın kendinden olmayan üreten uluslara karşı bu şekilde yaklaşması hiç de şaşırtıcı değildir. Japonya satın aldığı teknolojiyi üstüne koyarak kanıtladıkça, üretim sürecine yeni teknolojiler ekledikçe uluslararası rekabet gücü de artmıştır. Bu şekilde Japonya, ABD'den sonraki en büyük güç haline gelmiştir.

1960'lara gelindiğinde ekonominin liberalleşmesi konusunda özellikle ABD'den Japonya'ya büyük bir baskı vardır çünkü yabancılar ithalat liberalleşmesinin kendi ithalatlarını arttıracaklarını düşünmüşlerdir. Dış ticaret ve döviz kurları serbestleştirilince

bu durum Japonya'nın yüksek ekonomik büyümesini desteklemiştir. Bu dönemde televizyon setleri ve diğer elektronik ürünlerin ihracatı önemli hale gelmiştir. Döviz kuru sabitlenmiş (1,00 \$ için 360 ¥ olarak) ve Japonya yükselişine devam etmiştir. Ancak ABD'nin Vietnam ile savaşı ve dünya petrol krizinin de etkisiyle 1971'de Nixon Şoku olarak bilinen duyuruyla sabit döviz kuru feshedilmiş (1.00 \$ karşısında 308 ¥ olarak kur değiştirilmiş) Japonya'nın hızlı büyümesi iki ülke arasında ekonomik gerginliklere yol açtığından bunun sonucunda Japonya, ihracatı üzerinde gönüllü kısıtlamalar getirmek zorunda kalmıştır. Bu şoklar, Japonya'nın yüksek büyümesinin sonunu işaret etmiştir (Nakamura, 1997, s. 187,188,190,192).

Bu gelişmelerle birlikte Japon ekonomisi tekrar toparlanmış ama bu sefer de 1980'lerden 1990'a kadar bir balon ekonomi dönemine girmiştir. Bu dönemde keiretsular iş birlikçilerine yüklü miktarda aşırı krediler vermiş, ülke genelinde varlık fiyatları (hisse senedi ve arsa) yükselişe geçmiş ve tüketim kültürünün genişlemesi dolayısıyla tüketim mallarına yapılan harcama artmıştır.

Balon döneminin zamanlaması dünyadaki sanayi ülkeleri arasında değişiklik gösterse de G-7 ülkeleriyle karşılaştırıldığında ekonomik dalgalanmayı en büyük şekilde yaşayan Japonya'dır. Balonun meydana çıkmasının ardında; finansal kurumların saldırgan davranışları, finansal deregülasyonlar yani kamunun aşırı özelleştirilmesi, arazi fiyatlarının yükselmesi, Japonya'daki aşırı özgüven ve Tokyo'nun uluslararası bir finans merkezi haline gelmesi gibi nedenler vardır. Bu nedenler birbiriyle iç içedir. Ekonominin iyileşmesi için keiretsuların faydasından dolayı ekonomide var olan iyimserlik öz güvene yol açmış, finansal deregülasyonlar arttıkça finansal kurumlar saldırganlaşmış ve finans merkezi Tokyo'ya kaydıkça ve burası dünya finans merkezi haline geldikçe de başta Tokyo'da sonra ülke genelinde arazi fiyatları artmıştır. Tüm dünyada 1987'de yaşanan Kara Pazartesi adıyla anılan borsa düşüşünden bile sadece bir yılda toparlanıp ekonomik büyümesine devam eden bir Japonya'nın ekonomik performansı, birçok ekonomik aktöre öz güven vermiştir. Bu öz güveni destekleyecek diğer şey de, Japonya'nın yurtdışındaki faaliyetlerinin büyüklüğüdür. Japon firmaları yurtdışındaki şirketleri devralmıştır ve yarı iletkenlerin de içinde bulunduğu imalat teknolojisinde dünyaya liderlik etmiştir. Bu ilerlemeler ışığındaki iyimserlik beklentileriyle ekonomik aktiviteler azalmış ve Japonya'daki sermaye kaynaklarının yanlış kaynaklara dağılımı sonucunda tükenmiştir. Keiretsuların da iş birlikçilerine aşırı krediler vermesi sebebiyle borçlular kredilerini ödeyememiş, alacaklarını alamayan holdingler de iflasın eşiğine gelerek balon patlamıştır. (Okina, Shirakawa, Shiratsuka, 2001, s. 404, 408, 417, 443).

2. BÖLÜM: OSAMU TEZUKA

2.1. Osamu Tezuka'nın Yaratım Kaynakları

1928'de Takarazuka şehrinde doğan Tezuka, Japonya'nın savaş sonrası döneminde manga ve anime dünyasına bazı biçimsel ve anlatısal yenilikler getirip Batı piyasasına giren öncü bir mangaka ve animatördür.

Tezuka'nın bu başarısı, çeşitli dergilerde seri halinde yayınladığı birkaç yüz manga ile yani eser hacminin büyüklüğü, yaratıcı dehası ve endüstriyel konumuyla mümkün olmuştur. Mangalarının ve animasyonlarının tekrar uyarlanması, animasyon film ve diziler yapması, editoryal sistemin yükselişi, televizyonun ortaya çıkması ve bu eserlerin çeşitli platformlara taşınması Tezuka'yı dünyaca tanınan bir sanatçı haline getirmiştir (Lamarre, 2013, s. ix-x).

Tezuka'nın ilk mangası 1946 yılında henüz 18 yaşındayken yerel bir çocuk gazetesi olan Mainichi Shōgakusei Shinbun'da çizgi bant serisi olarak yayımlanmaya başlanmıştır. Dörderli paneller şeklinde çizilip 73 banttan oluşmuş, Ma-Chan'in komik günlük maceralarını anlatan "The Diary of Ma-Chan" (Ma-Chan'in Günlüğü), Tezuka'nın yayımlanan ilk profesyonel çalışmasıdır ve kısa sürede popüler hale gelmiştir. SCAP (Müttefik İşgal Kuvvetleri)'in Japonya'daki tüm basılı materyalleri kontrol etmesi, gazetelerin ince olmasına neden olmuş ve çizgi bantlara ayrılan alan azalmıştır. Japonya'da uzun süre gazetelerde çizgi bantların yayımlanamamış olması, Ma-Chan'in bu bölgedeki çocuklar tarafından coşkuyla karşılanmasına sebep olmuştur (Power, 2009, s. 38).



Şekil 2.1. Ma-Chan'in Günlüğü'nden 4 bant.

Orta sınıf bir ailenin çocuğu olan Tezuka, hayatı boyunca böcek meraklısı olmuştur. Hükümet ve sosyal kurumlar o yıllarda, böcek toplamayı erkek çocukları için popüler hale getirdiğinden Tezuka'nın böcek bilimci olma hayali, mangalarında da karakter ya da motif olarak görülmektedir. Hayatı boyunca ürettiği 700'den fazla manganın 180 kadarının içinde böcek vardır. Bu dönemde Tezuka'yı böcekler hakkında bu denli derinden etkileyen şey, Jean-Henri Fabre'nin (1823-1915) Konchūki olarak tercüme edilen on ciltlik "Souvenirs Entomologiques" Entomolojik Anılar (1879-1907) adlı eseridir. Bu kitapta Fabre'nin böcek yaşamıyla ilgili eğlenceli ve eğitici hikayeleri yer almaktadır. Fabre'nin kitapları, yabancı çoğu yazarın aksine savaş sırasında yasaklanmadığı için, çocuklar ve yetişkinler arasında popüler hale gelmiştir. Tezuka, 1958'de "Dr. Fabre'nin Böcek Hikayesi" (Faaburu Sensei No Mushi Monogatari) adlı kısa mangasında Fabre'nin gübre böceği hikayesini yeniden anlatmaktadır (Knighton, 2013, s. 3,4).

Şekil 2.2 ve Şekil 2.3, Tezuka'nın okul defterinde yarattığı hayali böceklerdir.



Şekil 2.2. Boşluk Böcekleri.



Şekil 2.3. Heike Samuray Mushi (Böceği) ve Jailbait.

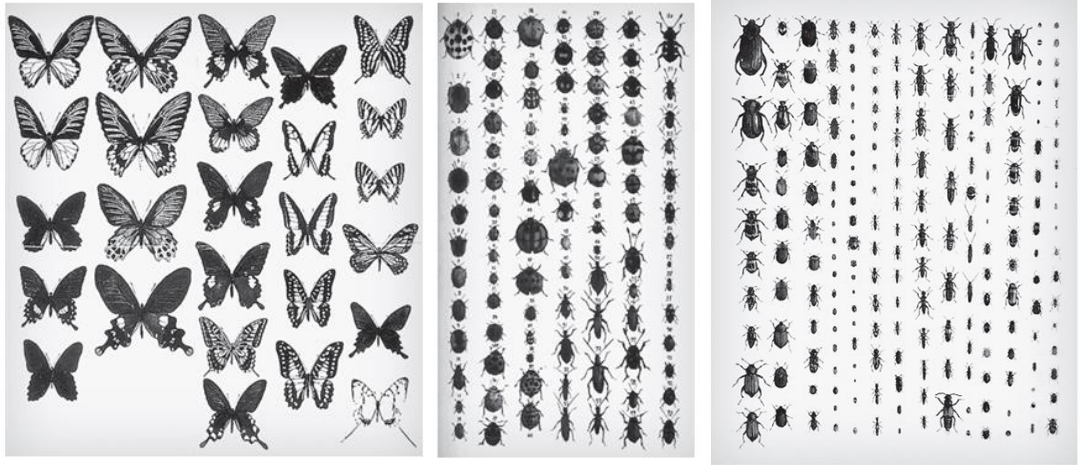
Böceklerine zaman zaman insani özellikler atfeden Tezuka, Şekil 2.3'te Heike Samuray Mushi'ye sert bir görünüm verirken Jailbait Sarı Ceket'in kötü bir kahraman olduğu hemen anlaşılmaktadır.

Tezuka çizdiği böceklerin bazılarını da insan biçimli (antropomorfik) olarak tasvir etmiştir. Mangalarında kullandığı kelebeklerde ise, kelebeklerin saf, natüralist hallerini koruyarak onlarda, gençlik dönemindeki çizimleri andıran görüntüyü muhafaza

etmiştir. Junji Kobayashi'ye göre; Tezuka'nın manga ve animasyon felsefesinin kaynağı böceklerdir (Marran, 2013, s. 73).

Animasyonun kendine içkin yapısını yani bir halden başka bir hale dönüşüp daha üstün bir hale geçişini Tezuka, böceklerin metamorfozuna benzetmektedir. Her değişim, ışıldayan bir dönüşümdür. Nasıl ki larva kendi kabuğu içinde devinimler gösterip o kabuğu terk etme özlemi ve emeğiyle bir kelebeğe dönüşüyorsa; animasyonun bu çok çaba sarf edilen üretim safhası da bu şekilde var edilerek ışıldamaktadır. Animasyonun çekiciliği, içinde barındırdığı bu dönüşüm özelliğidir.

Shigeru Mizuki'ye göre; evrenin diğer birçok yeryüzü yaratığından biri gibi hissetmek, kişinin insan meselelerine takılıp kalmaması böceksi histir (Suzuki, 2011, s. 229). Burada ortak bir plana sadık kalıp üreterek ister fark edilsin ister fark edilmesin içten gelen o hisle yapılacak olan şeyin devam ettirilmesi ve fark etmeden de olsa etrafa yararlılıktan bahsedilmektedir. Böceksi his, her ne kadar topluluk içinde mekanik bir sisteme ait karmaşadan oluşursa oluşsun tek başına sakindir ve ne yapmasını çoğunlukla bilir, bir değişim sürecinde çevreye çabuk adapte olur ve yaşamın tüm olasılıklarını içinde barındırır.



Şekil 2.4. Tezuka'nın el çizimleri.

Şekil 2.4'te görülen çizimler her ne kadar fotoğrafı andırıp Linnaeus'un taksonomik bir sınıflandırmasını hatırlatsa da Tezuka'nın el çizimleridir.

Tezuka, böcekler üzerinden alegorik anlatımıyla yeniden doğuş ve metamorfoz temalarını işlemiştir. Böceklerin basit gibi görünen karmaşık doğaları, hem birey hem de ulusal eleştirilerine referans etmektedir.

Osamu Tezuka savař sonrası dönemde ilk olarak çocuklar için mangalar üretmiş olsa da eleştirel düşünce bağlamında yetişkinler için hazırladığı mangalar oldukça dikkat çekicidir.

2.2. Osamu Tezuka'nın Bazı Eserleri ve İçerdikleri Eleştirel Düşünceler

2.2.1. İnsan Böcekleri (Ningen Konchu Ki / Human Insects)

İnsan Böcekleri, haksız kazanımlarla hikaye boyunca büyük ün ve servet kazanan, okuyucu tarafından en başta isminin Tomura Toshiko olduğunu sanılan güzel bir kadın olan Usuba Kageri'ye odaklanmaktadır. Başarılı bir yazar olan ve edebiyat ödülünü almaya hak kazanan Tomura'nın kitabını Usuba çalar. Bunu öğrenen Tomura intihar ederek hayatına son verir, başarısını ve adını artık Usuba Kageri'ye vermiş olur. Yeni Tomura Toshiko çevresindeki insanların yeteneklerini ve paralarını yavaş yavaş tüketen başarı merdivenlerini tırmanmak için makyelist düşünceden vazgeçmeyen bir karakterdir. İlişkilerini suistimal eder ve manipülatif davranışlarıyla kendine engel teşkil eden insanları ortadan kaldırır. Başlangıçta Antik Yunan retoriğindeki mimesis (taklit/temsil) ile hareket etse de sonrasında yeni roller üstlenmeye başlar. Aslında Toshiko her ne kadar başkalarının yeteneğini çalsa da asıl "doğal" yeteneğinin taklit ya da metamorfoz olduğu görülür. Başarılı Toshiko'nun sakladığı sırrı öğrenmek isteyen muhabir Aokusa, Toshiko'yu takip eder ve sırrına vakıf olur. Toshiko, bir kelebek ya da bir larva böceğı gibi derisini döker ve bir sonraki hamlesini gerçekleştirmek için metamorfoza uğrayarak Yunanistan'a kaçar fakat asıl gerçek kimliğı olan Usuba Kageri adıyla. Bir böceğın artık kendine uymayan dış kabuğunu bırakıyormuşçasına Usuba da gelişim aşamalarından geçerek yeni bir kadın olur. Fakat her böcek geçicidir ve Usuba'nın Yunanistan'daki hayatının da geçici olduğu ve neslinin tükendiğı anlaşılmaktadır. Başkalaşım sona ermişse hayat da sona ermiş demektir.

Toshiko'nun soyadı olan Kageri kelimesi, kagerō olarak okunduğında Yunanca'daki efemero (kısa ömürlü) yani yusufçuğı simgelemektedir (Knighton, 2013, s. 10). Bununla birlikte Japonya'nın eski adı Akitsushima yani "Yusufçuk Adası"dır. Japonya'da yusufçuk ulusal bir semboldür. Japon kültüründe yusufçuk; başarı, mutluluk, zafer, güç ve cesareti sembolize etmektedir (Minneapolis Institute of Art).

O halde Usuba'nın artık dönüşüm geçirememesi yusufçuğın anlamının tersini sembolize etmektedir. Manganın sonlarına doğru Usuba, Akropolis'in (Antik Yunan mezarlıkları) tepesinde görülmektedir. Bu sahne doğum ve çürümenin, bitiş ve başlangıcın bir işlevi olarak görülebilir.

Yeni hedef arama içgüdüleriyle Usuba yüzünü Batı'ya dönerken kendisi gibi boş olan (bir kabuk haline gelen) savaş sonrası kapitalist bir Japonya'yı temsiliyetten kendisinden daha büyük bir şeyi temsile başlamıştır. Usuba, Parthenon'un (ki Parthenon Atina'nın gücünü simgeler) tepesindeyken eski ile yeni, geçmiş ile bugünü ve Doğu ile Batı'nın kesişimini göstermektedir. Bu, savaş sonrası Japonya'nın dönüşümünü simgelemektedir. Tezuka'nın hicivleri Japonya için ilk etapta iyi bir model olan Batı'yı sorgularken hem Doğu hem de Batı için sonunda çökmüş olan eskinin kadimliğinin indirgenmesini gözler önüne sermektedir. Usuba Kageri üzerinden erkek egemen bir toplumda ne pahasına olursa olsun hayatta kalma savaşı veren bu kadın kahraman, aynı zamanda Japonya'nın savaş sonrası geç kapitalist döneminde hem ülke içinde hem de ABD ve diğer ülkelerle olan güç ilişkilerini ortak bir paydada birleştirmek için ulusal bir alegori örneği sunmaktadır (Knighton, 2013, s. 10-11).

Böcekler gibi Usuba da tortul hafızasını muhafaza etmekten muaftır. Eğer öyle olmasaydı davranışlarında görülen bu makyevelist düşünceler ve eylemlerden mahrum olurdu.

Deleuze'e göre; benlikte prensipte bir yabancılaşma (Toshiko Kageri olması benliğindeki yabancılaşmayı gösterir), aşılamaz bir dengesizlikle birlikte bir çatlak oluşturmaktadır. Bu nedenle özne, kendi kendiliğini kendine ifade edebilmek için bir başkasının kendiliğini kullanmaktadır. Bu sebeple "ben" artık bir başkasına, kendilik de bir temsiliyete dönüşmektedir (Deleuze, 2017, s. 92).

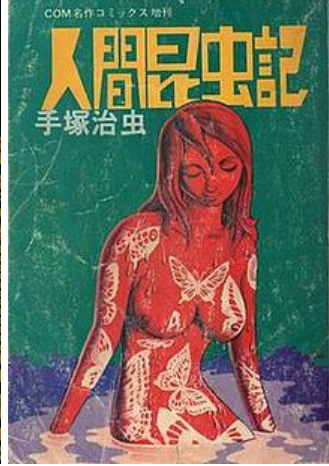
Doğal yeteneğinin taklit ve metamorfoz olduğu da anlaşılan Usuba'nın metamorfozlarının ya da taklitlerinin yani "kendisi için tekrar"ın kendi kendine özdeş olmaktan çok farklılığın tekrarı olarak üretilen bir tekrar olduğu anlaşılmaktadır (Smith, Protevi, Voss; Standford Felsefe Ansiklopedisi, 2023). Bu da sabit bir kimliğin olmadığı, dinamizme ve çevreden (ç)alınan yeteneğe bağlı olarak çoklu tekillikleri yaratıyor olabilir.



Şekil 2.5.



Şekil 2.5A.



Şekil 2.6.

Şekil 2.5 ve Şekil 2.5A: Osamu Tezuka, İnsan Böcekleri 1. ve 2. cilt kapakları.

Şekil 2.6: Osamu Tezuka, İnsan Böcekleri'nin farklı bir kapak tasarımı.

2.2.2. Phoenix

Tezuka'yı ya da Tezuka'nın fikirlerini sadece manga dünyasının ilklerine atfetmek doğru değildir. Fikirleri, her sanatçı gibi yaşamındaki deneyimleri doğrultusunda şekillenmiş olsa da daha büyük bir perspektiften bakıldığında entelektüel bir bilgi birikimine gömülü olduğu görülebilir.

Osamu Tezuka'nın hikaye kurguları, Japonya'nın savaş sonrası dönemindeki entelektüel tarihin bir yansımasıdır. Bu tarih, Tezuka'nın eserlerinde kendini bilim, felsefe ve din temalarının birleştiği bir odak noktası şeklinde göstermektedir. Boku No Manga Jinsei (1997, Manga Hayatım)'de Tezuka'nın aktardığına göre; yaşam teması ile dramatik olarak karşılaştığı iki deneyimi vardır. İlki, Osaka'da deneyimlediği B-29 yangın bombalarıdır (Godart, 2013, s. 34). B-29 uçakları, 6 ve 9 Ağustos'ta Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombalarını bırakırken, Japonya'nın diğer şehirlerine de sistematik olarak nükleer saldırılardan sonra bile yangın bombaları bırakmıştır (Gregersen, Ocak 2025).

Bu ilk deneyimi, eserlerindeki savaş eleştirisinden; savaşın dehşeti, anlamsızlığı ve yaşamı yok etme potansiyeline sahip olduğunu anlatmasından anlaşılabilir. İkinci deneyimi ise; Osaka Üniversitesi'nde tıp eğitimi aldığı sırada bir hastanın ölmesine şahit olması Tezuka'yı derinden etkilemiş ve bir yaşam gücünün varlığını fark ederek bunun, insanda sadece küçük bir parçasının olduğunu bir nevi bu büyük yaşam gücünün anlık halinin insanda tezahür ettiğini ve yaşamın gizemini hissettiğini

belirtmiştir. Bu iki önemli deneyim, Tezuka'yı yaşam gücü hakkında manga üretmeye itmiştir. Aynı zamanda ilk deneyimi, teknoloji ve bilimin yaşamı yok etme potansiyelini gösterirken; ikinci deneyimi de bilim ve teknolojinin ölüm karşısındaki nihai çaresizliğini göstermektedir. Bu nedenledir ki, eserleri medeniyet karşısında şüphecilikle doludur. Kullandığı felsefi içerik sadece travmalarının bir ürünü değil aynı zamanda yirminci yüzyıl Japon düşüncesinin biyoloji, yaşam ve din üçgenini de barındırmaktadır (Godart, 2013, s. 35-36).

Doğadaki her canlı ortam koşullarına adapte olabilmek için evrimleşir. Evrim, hayatta kalmanın, türün devamının ve bazen de genetik çeşitliliğin var olması için gereklidir. Doğal seçim yoluyla adapte olamayan türler yok olurken baskın türler yaşamına devam etmektedir. Bir türün belirli bir özelliği de evrimleşebilir. Tezuka'nın erken dönem eserlerinden biri olan Metropolis (1949, Metoroporisu)'te Doktor Bell karakteri, bazı türlerin baskınlıklarını sağlayan özelliklerin aynı zamanda onların yok oluşlarını da getireceğini savunmaktadır. İnsanların da aynı modeli izleyebileceğini düşünen Doktor Bell, insanların tek silahının beyin güçleri olduğunu; onları zirveye taşıyanın da yok edenin de yine bu silah olduğunu düşünmektedir. Aynı bilim ve teknolojinin hayat kurtarmak ya da can almaktaki görevi gibi...



Şekil 2.7. Metropolis 12. ve 13. sayfalar.

12. sayfa, 1. panel: "İnsanların tek bir silahı vardı... Beyin gücü... Ki bu da hiçbir şekilde gelişmiş değildi."
2. panel: "Ve böylece, nihayet, insan kültürü zirvesine ulaştı".
13. sayfa, 1. Panel: "Ancak, insanların da çok ileri giderek, bilimlerinin sonucunda kendilerini yol edeceği gün gelmez mi?"

Japonya'nın, Meiji dönemi ve sonrasında ithal ettiği modern bilimsel düşüncelerden biri de evrim düşüncesidir. Japonca'ya "ilerleyici değişim" (shinka) olarak

çevrilmesinin amacı modernleşmeye atıfta bulunurken biyolojik ve sosyal evrimin kaçınılmaz derecede gerileme ve çöküşe sebep olacağının düşünülmesindendir. Bu düşünce Meiji döneminin sonlarından itibaren Japonya'daki entelektüel çevrelerde yaygın olarak kabul edilirken Budizm'in geçicilik ve çöküş fikriyle birleşmiştir (Godart, 2013, s. 38).

Shinka, ileriye doğru bir değişim ya da dönüşümden bahsetmektedir. Fakat ilerleyici bir dönüşümün nereye kadar süreceği bir sorgulama aralığı açmıştır. Burada da Budizm'in Samsara Yasası ya da Var Oluş Döngüsü devreye girer. Her varlık bir yaşam ölüm ve yeniden doğuş döngüsündedir. Doğadaki her varlık ve olay geçicidir ve değişkendir.

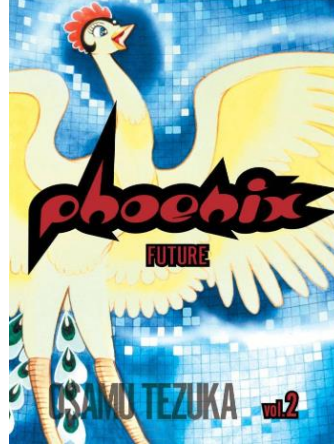
Tezuka'nın eserlerinde işte bu dini ve felsefi alımlar, net bir şekilde 1954'ten 1989'a yani ölümüne kadar üzerinde çalıştığı ve ne yazık ki tamamlayamadığı Phoenix (Hi no Tori/Bird of Fire/Anka Kuşu)'te ikame bulur. Phoenix, kozmik yaşam gücünün sembolüdür. Tarih öncesinden başlayan ilk cilt, ikinci ciltte yerini uzak bir geleceğe bırakır. Diğer ciltler geçmiş ile gelecek arasında bir sarkaç görevi görüp şimdiki zamana yaklaşır. Farklı karakterlerin mangaya gelip gitmesiyle karakterler birbirlerine yeniden doğuşla birbirine bağlanır. Tüm mangayı bir arada tutan tek bir karakter vardır o da Phoenix'tir (Godart, 2013, s. 38).

Evrin, Phoenix serisinde önemli bir rol oynar. 4. yüzyılda Japonya'da başlayan manga, 35. yüzyılda insanlığın sonuyla yüz yüze kalan iç içe geçmiş iki ana hikaye kurulumundan oluşmaktadır. Dünyada az sayıda insan kalmıştır ve bu insanlar yeraltı şehirlerinde yaşamaktadırlar. Manganın ana karakterlerinden biri olan Masato, kız arkadaşı Tamami ile birlikte yeraltından kaçarak nükleer kışın hakim olduğu karla kaplı dünya yüzeyine çıkıp Dr. Saruta'nın kubbesine kaçarlar.

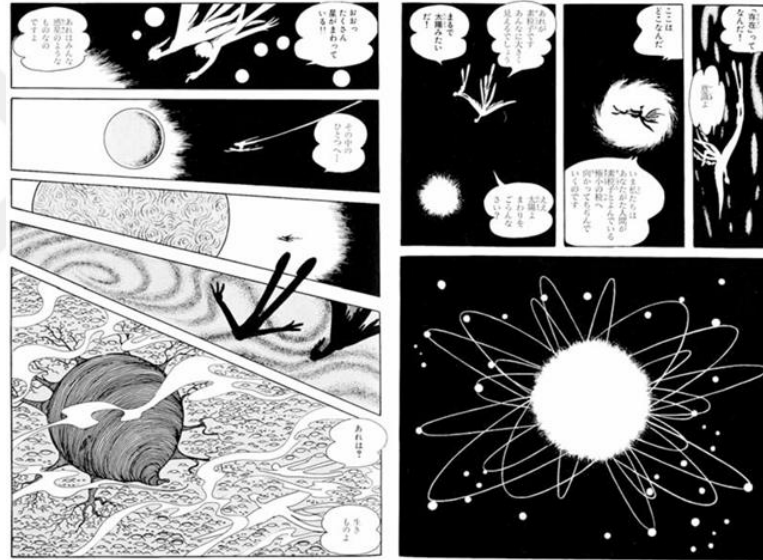
Dr. Saruta, insan ırkının devam edebilmesi için çalışmalar yapan bir bilim insanıdır ancak hayatın sırrını bir türlü bulamamaktadır. Phoenix, Dr. Saruta'ya görünerek, O'nun hayatın sırrını aramasının boşuna olduğunu, asıl dünyanın hastalığının iyileştirilmesinin gerekli olduğunu söyler. Kalan metropoller arasında nükleer bir savaş patlak verir ve Phoenix'in dünyanın hastalığı olarak bahsettiği şeyin insanlığın medeniyeti olduğu görülür.

Nükleer savaş sırasında Masato hariç herkes ölür ve Phoenix ona evrenin gerçek doğasını gösterip evreni canlandırma görevini verir. Phoenix, boyutların ötesinde her şeye biraz uzaktan bakıldığında evrenin de aslında parçacıklardan oluştuğunu söyler. Yani aslında en küçük parçacığın bütünüyle özdeş olduğunu; mikrokosmosun

makrokosmos olduğunu ve makrokosmosun da mikrokosmosu yansıttığını söylemektedir.



Şekil 2.8. Osamu Tezuka, Phoenix cilt 2'nin kapağı.



Şekil 2.9. Anka kuşunun (Phoenix), Masato'ya fiziksel doğanın parçacıklarının özündeki yaşamı göstermesi.

Phoenix, evrenlerin bir araya gelmesiyle önce hücreye benzer bir yapının oluştuğunu daha sonra da hücrelerin bir araya gelerek canlı varlığı oluşturduğunu söyler. En küçükten en büyüğüne kadar evren canlı bir varlıktır. Masato, evrilen evreni gözetleyen bir varlık olur zamanla fiziki bedeni kaybolarak uzay ve zamanı aşan canlı bir bedene dönüşür. Phoenix tekrar Masato'ya görünür ve O'nun artık canlı bir evrene, kozmik yaşama/ kozmosona dönüştüğünü söyler. Phoenix, Masato'yu bedenine girmeye davet eder, Phoenix'in bedenine giren Masato içeride sevgilisi Tamami'yi bulur ve artık tamamlanmışlardır.

Daha sonra hikaye başlangıca döner ve bir insanın Phoenix'i öldürmeye çalıştığı noktaya gelir. İnsanlar zaman zaman Phoenix'in peşine düşüp kanını içmek isterler çünkü Phoenix'in kanı sonsuz hayatı bahsetmektedir. Her seferinde insanlık evrimleştiğinde Phoenix neler olabileceğini görmek için medeniyeti de bir öncekinden daha fazla geliştirir aynı dünyamızın tarihi gibi. Phoenix'in bunu yapmasının nedeni; insanın hatasını anlayıp hayatı doğru kullanabilmesini fark edebilmesini sağlamaktır. Bu da akla reenkarnasyonu getirmektedir.

Tezuka, bu hikayede Metropolis gibi teknolojinin insan üstündeki etkisini, nükleer savaş biçiminde öz-yıkım teması üzerinden göstermektedir. Phoenix sonsuz hayatın kendisini temsil ederken bu hayat evrenle birleştirilmiştir. Ölümün evrensel korkusu, ölümü aşma gayretleri kısaca insani olan durumlar anlatılmaktadır (Godart, 2013, s. 39). Bu insani durumlar, Tezuka mangalarında kendini bir yaşam deneyimi olarak gösterirken yaşamın aşkın bir birliğini Varlık Birliği'ni göstermektedir (Lamarre, 2011, s. 130).

2.3. İçsel Olanı Dışa Yansıtmak: Tezuka'nın Gözleri

Tezuka'ya kadar mangalarda gözler, içlerinde büyük ya da küçük siyah daireler olan kaşlar, ter damlaları ya da gözyaşları ile anlaşılan, çeşitli ifadeler kazanan pasif varlıklar olarak temsil edilmiştir.

1950'lerde manganın altın çağında Tezuka'nın rakibi Fukui Eiichi'nin çizdiği gözlerde bile, boş tünellere çizilen iki siyah daire edası vardır.



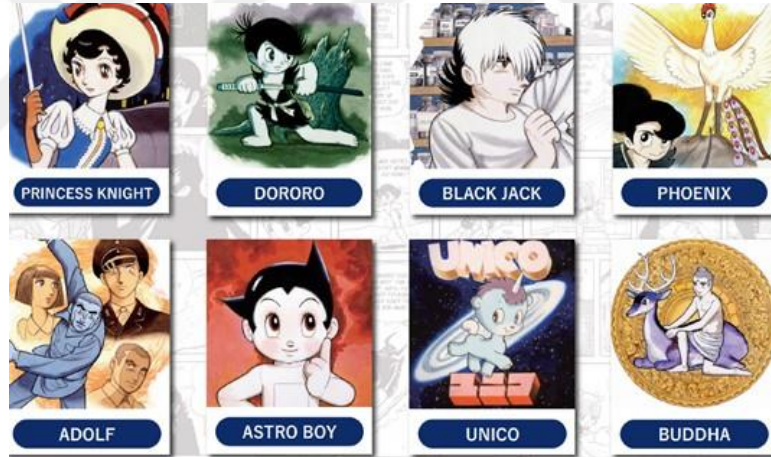
Şekil 2.10. Sağdan sola: Norakuro - Tagawa Suihō (Shōwa 6-16), Tanku Tankurō – Sakamoto Gajō (Shōwa 9-11), Fushigi no kuni no Puccha - Yokoi Fukujirō (Shōwa 21-23), Igaguri-kun - Fukui Eiichi (Shōwa 27-29).

Genel olarak gözler, Şekil 2.10'daki gibi noktasal ya da genişçe açılan boş bir ifadeyle tasvir edilmektedir. Bir kararlılık ifadesi olarak sıkıca kapalı da olabilir. Ancak Osamu Tezuka'nın mangalarında Şekil 2.11'de görüldüğü gibi karakter gözleri belirgin bir

şekilde bireyselleşmiş ifadelerle görülmektedir. Tezuka için gözler, hissedilen duyguyu yansıtmak için bir araçtır. Panelin solundaki kızın gözündeki ışık öz bilinci yansıtmaktadır. Tezuka'nın göz çizimindeki fark, karakterlerindeki öz bilinci göstermesidir. Gözlerdeki ışık arttıkça (ya da karakterdeki öz bilinç) karakter daha sevimli ya da kadınsı görünmektedir. Bu, Tezuka'yı sanatçı olarak tanımlayan bir özellik olarak bile söylenilebilir (Fusanosuke, 2013, s. 101, 102).



Şekil 2.11. Osamu Tezuka'nın Nextworld (1951, Kurubeki Sekai) adlı eserinden bir panel.



Şekil 2.12. Osamu Tezuka'nın bazı manga eserleri ve ana karakterlerinden örnekler.

2.4.Sinema Tekniklerinin Mangaya Uyarlanması: Mangada Reform

Osamu Tezuka'yı savaş sonrası bu kadar göz önünde tutan ve onun bir tür 'tanrı' olduğu söylemi 1960'ların başlarında vücut bulmuştur. Buna sebep olan şey ise; 1946 yılındaki mangası Shin Takarajima (Yeni Hazine Adası)'ya dayanmaktadır. Bu eser, "genellikle" sinema tekniklerini mangaya tanıtan eser olarak karakterize edilmektedir. Filmlerdeki kareler gibi, mangada da panel düzeni ve panel içine çizilenler zaman ve hareketin biçimini mümkün kılmaktadır.

Zamanı ifade etmekten öte, 19.yüzyılın sonlarından önce Japonya’da çizimlerin panel dizileri halinde çizilmesi çok yaygın değildir ve çoğu eser tek bir panelden oluşmaktadır. Shimizu Isao’nun Manga no Rekishi (1991, Manga Tarihi) adlı eserine göre; 1868’de (Meiji Dönemi’nde) Japan Punch’ın yaratıcısı karikatürist Charles Wirgman’ın Yokohama’da yaşayan yabancılar için çizdiği bir dergide bazı paneller yayınladığını fakat Japon okuyucuların panel mangalarla ancak 1881’de tanıştıklarını ifade etmiştir (Isao, 1991; akt. Fusanosuke, 2013, s. 92).



Şekil 2.13. 3 Ağustos 1895, Marumaru Chimbun issue 1022, Marumarusha.

1920 ve 1930’larda popülerleşen mangalarda ise panel görünüşleri daha farklı bir hale gelmeye başlamıştır. Panel dizileri olaylar arasındaki geçişleri kontrol edebilme özelliğine bürünmüştür. Biçimsel olarak paneller birbirinden bağımsız olsa da, bir çizimin anlamı kendinden bir önceki ya da bir sonraki panelle bağlantı kurularak anlaşılabilir. Bu da, olayın zaman içindeki değişimlerinden (zaman bakımından homojen olmasa da) ipucu verebilme özelliğine sahip olduğunu göstermektedir. Mangada çoklu panel anlayışı bu şekilde bir yenilik yaşamış olsa da bu panelleme tarzı illüstrasyonlu hikayeleri “emonogatari”yi hatırlatmaktadır.



Şekil 2.14. Yasumoto Ryōichi’nin Ikiteita Momotarō.



Şekil 2.15. Geçmişin ve günümüzün karmasının resimli sutrası (Kako genzai inga kyō emaki). Geç 13.yy. resimli parşömeni.

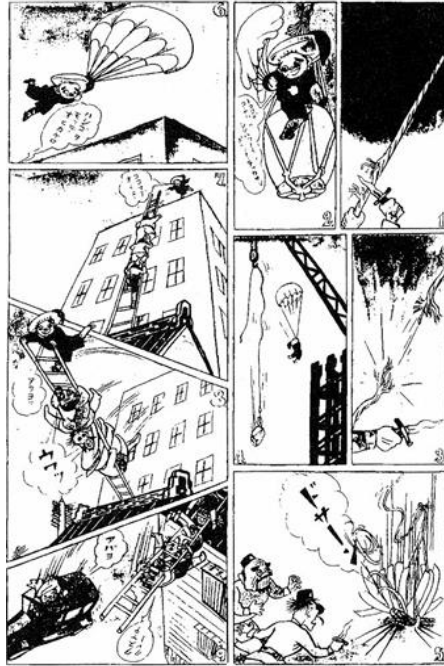
Şekil 2.14’de görüldüğü gibi, hikaye anlatımı paneller arasındaki boşluklarda yer almaktadır ve bu yazılar resimli parşömenlerdeki yazılara (Şekil 2.15) işlevsel olarak benzemektedir ancak metin ile çizim arasındaki çizgi onu modern kılarak bölümlendirme için karakteristik bir özellik sağlamasına neden olmuştur. Bu şekilde çizim, hikayenin bir anını dondurup gösterme amacını taşımaktadır. Panellerde zaman, seçilen “an”da dururken hikaye akışı devam etmektedir. Bu da göstermektedir ki; panelleri bir arada tutan şey, çizimlerin yanlarında bulunan bir nevi alt yazı denilebilecek yazılardır.



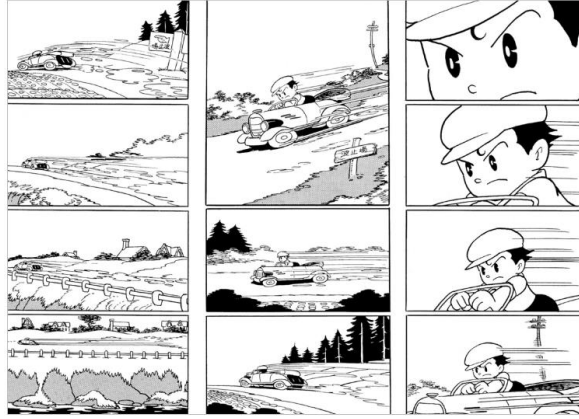
Şekil 2.16. Japon karikatür dergisi “Ponchi-E”den bir örnek.

Manga panelleri arasındaki boşluklar bir zamanlar sadece boşluk olsa da özellikle emonogatari benimsendikten sonra salt bir boşluktan öteye taşınmıştır. Kelimelerin panellere dahil edilmesiyle boşluklar bir varlık haline gelmiştir. Önceden panelin dışındaki kelimeler, panel içindeki çizimleri yönetirken artık durum tam tersine bürünmüştür ve zamanı çizimler aracılığıyla yönetmek manganın doğal bir parçası haline gelmiştir. Konuşma balonları, hareket çizgileri, toz bulutları, ter damlaları, öfke buharları ve benzeri bir dizi göstergenin geliştirilmesi ve okuyucuların bu göstergeleri alımlamasıyla birlikte bunlar standartlaşarak doğal halini almıştır. Mangalardaki

zaman göstergeleri, bu standartlaşan göstergeleri de aşarak uzak ya da yakın planları da içeren sinematografik açıları da içine alarak evrimleşip zamanı çok katmanlı hale getirmiştir. Manga tarihine bakıldığında Osamu Tezuka'nın çok katmanlılığı dramatik bir şekilde ileri taşıdığı görülmektedir fakat panelleri çok katmanlı hale getirme tekniklerinin Osamu Tezuka'nın Sakai Shichima'nın senaryosu ile 1946'da çizdiği Yeni Define Adası (Shin Takarajima')ndan önce de var olduğu bilinmektedir. Kyoto Uluslararası Manga Müzesi araştırma danışmanı Kure Tomofusa'ya göre; panellere ve açılara bakıldığında 1930-1933 yılları arasında yayımlanan Shishido Sakō'nun Supiido Tarō (Hız Tarō) mangasının daha yenilikçi olduğu görülmektedir. Şekil 2.17'ye bakıldığında sayfanın önce dik olan sağ yarısının sonra da sol yarısının okunacağı görülmektedir. O dönemde sayfa okuma kuralları standartlaşmadığı için paneller, okuma sırası için numaralandırılmıştır fakat panel numaralandırma sistemi 1960'ların başında ortadan kalkmıştır. Şekil 2.17'ye bakıldığında, birinci panelde bir ip kesilirken açı değişerek ikinci panelde Taro gözükmemektedir. Üçüncü panelde ip tamamen kesilmiş halini alırken beşinci panelde de güm efektiyle nesne yere düşmüş olarak gözükmemektedir. Bu açılara bakılırken sinematik bir panellemenin hakim olduğu görülmektedir. Bu şekilde karşılaştırıldığında Shin Takarajima'da (Şekil 2.18) açılarının ve panellerin bu kadar yenilikçi bir şekilde kullanılmadığı gözükmemektedir fakat savaş sonrası dönemde mangayla ilk kez karşılaşan çocukların Shin Takarajima'dan etkilenmemesi de düşünülemez (Fusanosuke, 2013, s. 95, 96).



Şekil 2.17. Shishido Sakō'nun Supiido Tarō (Hız Tarō) mangasından bir sayfa.



Şekil 2.18. Shin Takarajima'dan bir sayfa.

Bu şekilde bakıldığında imajın genel hissiyatından çok zamanın getirdiği ve dönem toplumuna ne hissettirdiği ile ilişkili olabilir. Manga ifadesindeki imajların genel hissiyatının, zamanın çok katmanlı oluşundan ileri gelen; çizim, kompozisyon, panel düzeninin ya da bakış açısının katkı sağladığı ama direkt olarak etki etmediği sürekli gelişen bir sanat formu olarak insanlara etki ettiği söylenebilir. Tezuka'nın savaş sonrası dönemde mangaya getirdiği, bir sanatçı olarak fikirlerinin inceliği yanında sürekli kendini geliştirerek doğru zamanda ortaya çıkmak ve her şeyin henüz yeni başladığını göstermektir.

Shin Takarajima (Yeni Hazine Adası), Sakai Shichima'nın hikayesine dayanan, 1947 Ocak ayında akahon formatında Ikuei Shuppan tarafından basılan Osamu Tezuka'ya popülerlik ve ün kazanmasına sebep olan iki yüz sayfalık macera türündeki bir mangadır. Akahon formatında basılmış (Edo Dönemi'nde ortaya çıkan çocuklar ve halk için çizimlerle süslü eğitici ya da eğlendirici hikayeler) "aka" kırmızı ve "hon" kitap kelimelerinden oluşmuş bir kelimedir. Bu formattaki çizgi romanlar oyuncak ve şekerleme dükkanlarında satılmak üzere piyasaya sürülen yine Edo Dönemi'nde çıkmış ucuz ve dayanıklı bir kağıt türü olan senkashi kullanılarak basılmıştır. Senkashi kağıt türü Müttefik Kuvvetler (SCAP) tarafından düzenlemelere tâbi değildir. Baskı altındaki Japonya'nın durumu, eğlence kaynaklarının eksikliği ve halkın üzüntüsü birleştiğinde bu tip ucuz çizgi romanların satılması eşsiz bir başarıyla birlikte can suyu etkisi yapmıştır. Kitap, birkaç kez tekrar basılarak o dönemlerde 400.000 kopya satmıştır. Dönemin diğer akahonlarıyla karşılaştırıldığında kapak tasarımı şık bir görünüme sahiptir. Yeni Hazine Adası'nın başarısı, tarihsel ve kültürel iklimin okuyucu üzerinde bıraktığı etki ve Tezuka'nın yeniliğinin toplamıdır bu yüzden okuyucu tepkileri eserin sanatsal kalitesini tanımlamaktan çok, II. Dünya Savaşı'nın gölgesinde büyüyen bir çocuğun deneyimini örneklemeye daha yakındır. Yeni Hazine Adası'nın

başarısı, Osaka'da "akahon boom"unu (akahon patlaması) başlatarak önemli başarılar elde edilmesine ön ayak olmuştur (Power, 2009, s. 39-40).



Şekil 2.19. Shin Takarajima'nın ön ve arka kapakları.

Osamu Tezuka, hemen hemen her türde yaklaşık olarak 150.000 sayfa manga yayınlamış olan, bir animatör olarak da televizyon için animasyon serileri, uzun metrajlı filmler, deneysel kısa filmler yapan, çizgi roman, sinema, eğitim, müzik ve daha birçok konuda denemeler yazan üreticiliğin sınırlarını aşmış bir sanatçıdır. Bu yüzden "Çizgi Romanların Tanrısı" ("Manga no Kamisama"/"God of Comics") olarak adlandırılması bu türün tanrısı olarak değil, Şinto geleneğine göre bu üreticiliği ve yaratıcılığından dolayı "yüksek varlık" olarak addedilmesindendir. Tezuka kırk beş yıllık kariyeri boyunca sürekli farklı türlere yönelerek birden fazla proje üstlenmiş ve çoğunlukla manga endüstrisinin ön saflarında yer almıştır. Eserlerinde tekrar eden temalar ve motifler bulunmasına rağmen tarzı; temalar ya da belirli türlerle tanımlanamamaktadır. Bunun yanında, farklı yaş ve cinsiyet gruplarına hitap edebilmek için çizim tarzını da o gruplara göre uyarlamıştır. Tezuka'nın kendine özgü tarzı dışta değil içtedir yani görsel unsurlardan çok onun tarzı çağrışımsal bir metinlerarasılık ve sürekli dönüşümle tanımlanmalıdır. Disiplinlerarası bir sanatçı olmasından dolayı eserleri; edebiyata, müziğe, dansa, sinemaya ve tiyatroya göndermelerle doludur. Bu sanat formlarını mangaları üzerine eklemleyerek kendine bir deney alanı oluşturmuş, alışılmışın dışında ve uzunlukta kapsamlı olay örgülerine ek çok sayıda yan hikayeye sahip, karmaşık kişilikli karakterlerin olduğu çizgi romanlar üretmiştir. Tezuka'nın mevcut olan çizgi romanlarda eski ve yeniye, yerli ve yabancıyı iyi bilmesi onun türetmesini kolaylaştırmış, gelenekten faydalanırken yeniyi birlikte yol alması O'nu; evrimsel ve devrimsel bir sanatçı haline getirmiştir (a.g.e, 2009, s. 4, 12, 17).

2.5. Astro Boy

Tezuka, orijinal adı Tetsuwan Atomu (Demir Kollu Adam) olan karakterini 1951 yılında Shōnen dergisinde bir hikayenin parçası olarak yaratmış, 1952 yılında ise Tetsuwan Atomu'nu serileştirme kararı alarak 1968 yılına kadar 112 bölümlük bu manga serisini çizmiştir. Bu serinin ana karakteri on – on iki yaşlarında görünen Atom isminde robot bir çocuktur; seri, Japonya dışında Astro Boy olarak tanınmaktadır.

Manga serisi, 21. yüzyılın başında, Japonya Bilim Bakanlığı'nın yöneticisi Dr. Tenma'nın tek çocuğu Tobio'yu bir araba kazasında kaybedip Japonya'nın tüm ileri teknolojisini kullanarak oğlunun yerine koyabileceği insana benzer duyguları ve akıl yürütme özellikleri olan gelişmiş bir robot çocuk yapmasını ve sonrasında gelişen birbirinden bağımsız olayları ele almaktadır. Oğlunun ölümünden sonra sarsılan Dr. Tenma, robot oğlunun büyümediği gerçeğini fark edince öfkelenerek Atom'u bir sirke satar. Birgün Atom'un ne kadar ileri ve üstün bir robot olduğu, Tenma'nın yerine Bakanlık'a atanan Profesör Ochanomizu tarafından fark edilir. Ochanomizu de Tenma gibi robotlarla ilgili bir bilim insanıdır fakat Ochanomizu'nun anlayışı robotlara karşı daha sevgi dolu ve derindir. Robotları iyi amaçlar için eğitmenin onları birer kurtarıcı figür yapacağını düşünmektedir.

Tetsuwan Atomu'nun okuyucuları çoğunlukla çocuklar olsa da Tezuka'nın dikkat çekici hikayeleri çeşitlilik ve derinlik barındırmaktadır. 1964 yılına gelindiğinde serinin Kappa Comics ciltli versiyonu bir milyon kopya ile satış rekorları kırarak manganın bir kitle medyası olacağının habercisi olmuştur. Tezuka, yıllar içinde Tetsuwan Atomu'nun çizimlerini farklı sanat stilleriyle geliştirerek yuvarlak hatlı Walt Disney çizimlerine benzer bir stille çizmiştir. Hayatının sonlarına doğru Tezuka, Walt Disney'den Betty Boop'u çizen Max Fleischer'a ve kendinden önceki Yokoyama Ryūichi, Tagawa Suihō ve Ōshiro Noboru gibi Japon sanatçılardan ilham alıp tarzının etkileşimler karışımı olduğunu belirtmiştir (Schodt, 2013, s. 235).

1963-1966 yılları arasında Japonya'nın ilk animasyon televizyon serisi olarak Tetsuwan Atomu, televizyon dizisi olarak Japonya'nın NBC kanalında yayınlanmaya başlamıştır. Gösterinin popülaritesi artınca NBC tarafından yayın hakları satın alınmış ismi Astro Boy olarak değiştirilerek Amerika Birleşik Devletleri'nde de yayınlanmıştır. Renkli televizyonların hayata girişiyle Tetsuwan Atomu da renklenmiş ve ilk renkli anime serisi olarak 1966'ya kadar ekranlarda kalmaya devam etmiştir (Gibson, 2013, s. 313).

3. BÖLÜM: HAYAO MİYAZAKİ

3.1. Hayao Miyazaki'nin Yaratım Kaynakları

Hayao Miyazaki, 5 Ocak 1941 yılında Tokyo'da doğduğunda; Japonya, geleneksel kurumlarını ve geleneklerini Batı ile değiştiren ve ekonomisini sürekli büyüten, Batılı olmayan başarılı, yüksek konumda olmayı hedefleyen bir ülkedir. 1941 yılının son aylarında Mitsubishi Zero olarak bilinen iyi tasarlanmış uçaklarla Amerika'ya Pearl Harbor saldırısı yapılarak Amerika'ya karşı bir zafer kazanılmıştır. Bu uçakların bazı parçaları da Hayao Miyazaki'nin ailesi tarafından yönetilen Miyazaki Airplane adlı şirkette üretilmektedir. Çocukluğunda ve gençlik yıllarında uçak parçaları çizmeye başlayan Miyazaki, ortaokul yıllarında öğretmen Sato'dan yağlı boya dersleri almış lise yıllarında ise gekiga (gerçekçi ve karanlık temaların işlendiği bir manga türü) türü mangalar çizmeye başlamıştır (Napier, 2018, s. 2, 30).

Gençliğinde Osamu Tezuka'nın eserlerinden de etkilenmiş fakat kendi yolunu bulma gayretinde olmuştur. Miyazaki'nin hayat hikayesindeki biçimlendirici deneyim Osamu Tezuka olup, kendi öz bilinci ile gerçeklik arasındaki boşluğu ister istemez Osamu Tezuka'nın hikayelerinde bulmuştur. Osamu Tezuka'nın çizimlerini taklit etmese bile çevresindeki insanların bunu söylemeleri üzerine kendi çizim becerisi üstüne daha çok odaklanarak çizimini ustalaştırması gerektiğini düşünmüştür. Kafasında farklı imajlar oluşturup farklı bir dünya ve insanlık görüşüne sahip olmaya çalışarak dünyayı Tezuka'nın gözlerinden değil kendi gözlerinden görmeye çalışmıştır. Miyazaki, Tezuka'nın manga dünyasını aşmaya çalışsa da Tezuka'ya hayranlığını belirtmektedir (Miyazaki, 2001).

Üniversitede ise Gakushuin Üniversitesi siyaset ve ekonomi bölümünden mezun olmuş ve bu bölümü seçmesinin tek nedeninin derslere çalışmaya çok zaman ayırmasına gerek olmadığını anlayıp tüm zamanını çizime adayabileceğini düşünmesi olarak açıklamıştır. Üniversitede Japon ve Batı kökenli hikayeler ve çizgi romanların okunduğu bir çocuk edebiyatı kulübüne katılması, bu türden bir kültürel ve stilistik çeşitlilik içinde bulunması çocuk bakış açısını benimsemesi üzerinde büyük rol oynamış olabilir. (Antonini, 2005, Dagli esordi a Si alza il vento/ Rüzgar Yükseliyor bölümü, para. 5, 7).

Miyazaki üniversiteye başladığında, o dönemlerde Japon üniversitelerinin çoğunun ekonomi müfredatının önemli bir parçası Avrupa ile bağlantılı olan Marksizm'dir. Avrupa'nın birçok kişi için büyüleyici bir perspektif sunması, Miyazaki'nin erken dönem eserlerinden 1979'daki Cagliostro Şatosu'nun egzotik ve çekici Avrupa

tasvirlerini şekillendirmiştir. Bu düşüncenin parçaları Future Boy Conan'daki toplumsal tarım ütopyasından, eski bir savaş uçağı pilotu olan Porco Rosso'nun geçmişinden kaçmasına kadar eserlerinde bazı izleri barındırmaktadır (Napier, 2018, s. 29).

Teknolojik ilerlemenin getirdiğı karmaşıklığı sorgulaması büyük temaları haline gelmiştir. Uçaklara ve havacılığa merakı da olan Miyazaki'nin bu ilgisi 1986'da çıkan uçan makineleri tasarladığı "Rüzgarlı Vadi"nden, 1992'de havacılık ve uçak sevgisi olan "Porco Rosso"dan ve 2013 yılında çıkan "Rüzgar Yükseliyor" filmlerinde açıkça görölmektedir. Bu şekilde bakıldığında Miyazaki'nin sanatının bir kısmının II. Dünya Savaşı'nın getirdikleri, hissettirdikleriyle ve birçok diğer unsurun bir araya gelmesiyle (aile, çocukluk, eğitim ve kültür) doğduğu söylenebilir. Örnek olarak; C. S. Lewis on yaşında annesinin kaybını yaşamıştır ve ölümlerin yeniden doğduğu Narnia evrenini yaratması ya da Tolkien'in I. Dünya Savaşı'nda yaşadığı kötü deneyimlerle ölümle dolu Mordor'u yaratmasına katkıda bulunmuş olabilir. Miyazaki, gerçeklikle yüzleşirken bunu travmatize etmemek gerektiğini önemli olanın azim, dayanıklılık ve umut olduğunu eserlerine yansıtmaktadır. Büyük bir animatör ve yönetmen olan Miyazaki'nin doğa tahribatı vizyonları, savaş sonrası Japonya'nın yok olan binalarının ardında yeniden ayağa kalkma ve endüstrileşme çabalarının yol açtığı çevresel zararların bazı yönleriyle ilgilidir. Bu çevresel ve kültürel felaket vizyonları ulusal bilinçten kaynağını almaktadır. Miyazaki eserleri 'Şinto' estetiğini de barındırmaktadır. Bu düşünceye göre dünyada ruhlar (kami) hüküm sürmektedir ve bu ruhlar doğa da dahil her yerde olabilir. Bu ruhlar, atalardır ve özen gösterilmelidir bu nedenle çimenden ağaca bir dağdan bir taşta kadar her şey canlıdır ve içinde bir canlı taşıma potansiyeli vardır. "Komşum Totoro" filminde de görüldüğü gibi Miyazaki filmlerinde animistik bir bilinç görölmektedir (Napier, 2018, s. 4-5, 7).

Miyazaki, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Fantasia ve Pinokyo gibi Disney filmlerini teknik açıdan harika olsa da insanoğlunun içsel düşüncelerini betimlemekte yetersiz ve basit bulmuştur. Fakat Sovyet yapımı Kar Kraliçesi (Snezhnaya Koroleva) ve Japonya'da beyaz bir yılan hakkında yapılan Beyaz Yılanın Hikayesi (Hakujaden) filmlerinin kalbinde ve zihninde karşılık bulduklarını, bu filmlerden etkilenecek animasyonun insanların kalplerinde taşıdıklarını ifade etmenin en iyi yolu olduğuna karar verip bu alana yönelmiştir (Miyazaki, 2001).

3.2. Hayao Miyazaki'nin Stüdyo Ghibli Öncesi Eserleri

Miyazaki'nin kariyerinin başladığı yer 1963'te yirmi iki yaşındayken başladığı Toei Animasyon Stüdyosu'dur. Burası için gerçek eğitiminin başladığı yer olarak bahsetmektedir. Gerçek yeteneğinin manga çizmek olduğunu düşünen Miyazaki, burada canlandırma sinemasını öğrenmiştir. Başlangıçta inbetweener (ara çizer) olarak çalışan Miyazaki, stüdyoda çalıştığı sekiz yıl boyunca kendini sürekli ve hızlı bir şekilde geliştirerek ustalık kazanmış ve bir efsane haline gelmiştir. Aynı stüdyoda çalışan Isao Takahata ile de iyi bir dostluk kurmuşlar ve iyi birer çalışma arkadaşı olmuşlardır. Fakat stüdyonun sadece eğlence amaçlı animasyon eserler üretmesi ve Miyazaki'nin sol görüşlü eğilimleri yüzünden Toei Animasyon Stüdyosu ile anlaşmazlık yaşamaları nedeniyle 1971 yılında Miyazaki stüdyodan ayrılmıştır. Daha önce stüdyodan ayrılan Isao Takahata A-Pro Animasyon Stüdyosu'na geçince ardından Miyazaki de A-Pro'ya geçmiş, ikili daha sonra Nippon Animasyon Stüdyosu (eski adıyla Zuiyo Company) için birlikte çalışmışlardır (Napier, 2018, s. 33-36). Miyazaki bu stüdyoda, Heidi (1974) / Alps no Shoujo Haiji / Heidi, Girl of the Alps, Marco (1976), Conan, Geleceğin Çocuğu (1978) / Mirai Shounen Konan / Future Boy Conan ve Yeşilin Kızı Anne (1979) / Akage no An / Anne of Green Gables gibi projelerde çeşitli rollerde (sahne tasarımcısı, karakter tasarımcısı, senarist, yönetmen) katkıda bulunmuş, 1979'da da Tōkyō Movie Shinsha için ilk uzun metrajlı filmi, Lupin III: Cagliostro'nun Kalesi'ni yönetmiştir.

3.3. Stüdyo Ghibli'nin Kuruluşu

1984'te Miyazaki'nin kendi yazdığı mangadan uyarlanan Rüzgarlı Vadi / Kaze no Tani no Nausicaä / Nausicaä of the Valley of the Wind'yi yaptıktan sonra Isao Takahata ve Japon yapımcı ve editör olan Toshio Suzuki ile birlikte stüdyoların kendilerini sınırladıklarını düşünüp 1985 yılında Stüdyo Ghibli'yi kurmuşlardır. Stüdyonun ana amacı özgür ve kolektif bir şekilde kaliteli uzun metrajlı animasyon filmler üretmektir.

Stüdyo Ghibli filmlerinin ayırt edici özelliklerinden biri de doğa tasvirleridir. İnsanların, doğa içinde var olduğu fikri üzerine çalışmaktadırlar. Hava, ışık ışınları, bitkiler, su ve rüzgar gibi doğa etmenlerinin canlılığını hissettiren sahneler kullanmaktadırlar.

Stüdyo Ghibli, kültürel ve ulusal kimliğini temsil eden yapımlarla tanınmaktadır. 2003 yılında Hayao Miyazaki yönetmenliğindeki Ruhların Kaçışı / Sen to Chihiro no Kamikakushi / Spirited Away filmi ile "En İyi Animasyon" dalında Oscar ödülünün alınması stüdyonun Batı'daki başarısını pekiştirmiştir.

Stüdyo Ghibli bünyesinde Hayao Miyazaki'nin yönetmenliğini yaptığı filmler; Laputa: Gökteki Kale / Tenku no Shiro Laputa (1986); hikâyesini kendisinin yazdığı Komşum Totoro / Tonari no Totoro (1988); 1989 yılında büyük bir gişe başarısı kazanan Küçük Cadı Kiki / Majo no Takkyubin; Kırmızı Kanatlar / Porco Rosso (1992); Japonya'da yerli ve yabancı tüm film hasılatlarını geçerek rekor kıran Prenses Mononoke / Mononoke Hime (1997); 2001'de "en iyi animasyon" dalında Amerikan Sinema Akademisi Ödülleri'ni kazanan Ruhların Kaçışı / Sen to Chihiro no Kamikakushi; Yürüyen Şato / Hauru no Ugoku Shiro (2004); Küçük Deniz Kızı Ponyo / Gake no Ue no Ponyo (2008); Rüzgar Yükseliyor / Kaze Tachinu (2013) ve Oğlan ve Balıkçıl / The Boy and The Heron / Kimi-tachi wa Do Ikiru Ka –Nasıl Yaşıyorsun?- (2023)'tür.

3.4. Miyazaki Filmlerinin Ortak Özellikleri

Çocukların bilgeliğine inanan Miyazaki, önemli meseleleri ele alırken; bu konuları yumuşatmamış ve duygusallaştırmamış, konuları olan gerçeklikleriyle ele alıp çocuk karakterlerinin gerçeklerle yüzleşmesinden korkmayarak yarattığı bu karakterlerin başlarına gelen sorunları çözmesine olanak tanımış, kesin çözümler sunmaktan kaçınmış ve öğütler vermemiştir. İşlediği konular; savaşın dehşetinden çevresel tahribata, insanların meta fetişizminin esaretinden totaliter rejimlerin adaletsizliğine kadar geniş bir perspektiften cesaret, özveri, kişiliğin gelişimindeki zorluklar, sadakat ve sevgi gibi insani değerleri estetik bir yücelikle en sade bir biçimde barındırmaktadır. Yönetmenin yerelden evrensele uzanan bu trans-coğrafi büyüleyici fantezi dünyası, her yaştan seyirciyi etkileyen, detaylara önem verilmiş büyüleyici bir görsel hazzın yanında düşündürücü senaryolarının ürünüdür. Bu senaryolarda; mitolojik hikayeler, Doğu ve Batı gelenekleri, çocukların hayal güçleri ve yetişkinlerin pragmatist bakış açıları, aydınlık ve karanlık, geleneksel cell animasyon ve dijital teknolojiler birleşerek Miyazaki Dünyası'nı oluşturmaktadır (Cavallaro, 2006, s. 1, 5).

Miyazaki filmleri, Japon kültüründe örülmesine rağmen kültürlerarası bağa da katkıda bulunmaktadır.

Miyazaki'nin hikayeleri, bireysel ve kolektif düzeyde bir kültürel kimlik kazanma ve geliştirme sürecinde karşılaşılan zorlukların tanıklığını yapmaktadır. Kişisel sorumluluk, özerklik ve bireysel kimliğin erken yaşlarda geliştirilmesi gereken bir olgu olduğu vurgulanırken bu zorluklar bir geçiş ritüeli olarak betimlenir. Bu zorluklar tüm insanlarda bulunan kodlardır ve bu nedenle de evrenseldir.

Miyazaki, belirgin ve gerçekçi oranlara sahip gözleri animasyon tarzına dahil etmesiyle tanınmaktadır. Bu tavrı, büyük gözlerle ilişkilendirilen çoğu animeden

farklıdır. Pek çok anime filmi veya dizisi tuhaf saç renklerine sahip insan karakterler içerirken, Miyazaki bu duruma karşı çıkarak karakterlerine (en azından insanlar için) çok daha gerçekçi görünümler vermektedir. Animate belirli duyguları ifade etmek için yaygın olarak kullanılan bir dizi yüz ifadesini nadiren kullanır. Örneğin, çoğu animede stres veya utancı göstermek için karakterlerin başlarının arkasında büyük ter damlaları belirirken, Miyazaki'nin filmlerindeki karakterler duyguları gerçekçi yüz ifadeleriyle ifade etmeye yöneliktir. Bu, gerçekçiliğe önem veren Batı'nın aşına olduğu bir geçmişti takdir edip tanınmasını sağlarken, aynı zamanda aşına olmadığı başka bir kültürü veya alt kültürü deneyimlemesine olanak tanır (Shaner, 2011, s. 10). Bu nedenle, Miyazaki'nin animasyon tekniği, oluşturduğu görsellerle kendi evreni içinde tamamen gerçektir.

Eserleri, Yunan ve İskandinav mitolojisi, Batı halk hikayeleri ve masalları ile İncil'den türetilmiş unsurları derinlemesine ele alışını da göstermektedir. Aynı zamanda Miyazaki, Winsor McCay, Max Fleischer, Paul Grimault, Lev Atamanov, Frédéric Back ve Yuri Norstein gibi yabancı karikatüristler ve animatörlerden Utamaro Kitagawa (1750–1806), Hokusai Katsushika (1760–1849) ve Utagawa Hiroshige (1797–1858) gibi Orta Çağ'dan 19. yüzyılın sonlarına kadar Japon grafik stillerinde yankı uyandıran sanatçılardan da etkilenmiş, Doğu ile Batı'nın senteziyle Japon duyarlılığının yanında şeylerin güzelliğini ve geçiciliğini ("mono no aware" prensibi) de ortaya koymuştur (a.g.e, 2006, s. 8).

Miyazaki'nin sinematografisi düşünüldüğünde, filmlerinde kullandığı kamera açılarının genelde manga geleneğine dayandığı görülmektedir. Hareketsiz görüntü izleyicinin her kareyi ayrıntılı olarak görebilmesine olanak sağlarken Miyazaki'nin yaklaşımı da bu prensibe benzemektedir. Kamera pan yaparken aslında yine manga karesindeki gibi hareketsiz görüntünün tüm detayları görülmekte ve anlamlandırılmaktadır.

Miyazaki, genellikle çok katmanlı kamera ile ilişkilendirilen kompozitleme yönteminden kaçınmaktadır. Büyük bütçelere ve katmanlar arasındaki hareket hissini azaltabilecek bilgisayar teknolojilerine erişimi olmasına rağmen, bunları kullanmayı tercih etmemekte, çoğunlukla dijital teknolojileri yalnızca renklendirme amacıyla kullanmaktadır. Bu kompozitleme yönteminden kaçınmasının ana nedeni, bu işlemin belirli hız efektlerini mümkün kılmasıdır (Lamarre, 2009, s. 128). Fakat Miyazaki bu derinlik hissini zayıflatan yatay hareketler kullanmaktadır çünkü görüntünün de aynı senaryosunda olduğu gibi gerçekliğin yanında saf bir çocuksuluğu temsil etmesini istiyor olabilir.

Miyazaki ana karakterlerini çoğunlukla kız çocukları olarak seyirciye aktarmaktadır. Bu karakterler, cesur ve risk almaya meyilliyken aynı zamanda şefkatli, nazik ve büyüklük gösterebilen bireyler olarak tasvir edilmektedir. Yönetmenin evrenleri basit öğreticiliğe karşı çıkan, karakterlerinin içindeki zıt duyguları ortaya çıkaran ve bu çelişkiler ışığında karakterlerinin doğruyu bulmasını hedefleyen bir yapıdadır (Cavallaro, 2006, s. 12).

Miyazaki'nin filmleri, çağdaş ekolojik ve ekonomi meselelerini keşfetmek için de zengin ve güçlü bir araç sunmaktadır. Filmleri üzerinden, çevre kirliliği ve biyolojik çeşitlilik kaybına kadar uzanan konularının politik, kültürel ve sosyal boyutlarda gözlemlenebilmesine olanak tanımaktadır. Kurgusal bir karmaşıklık yaratarak gerçek sorunlara dikkat çekebilmektedir.

3.5. Miyazaki Filmlerinin Ortak Temaları

3.5.1. Çevrecilik

Çevre, insanoğlunun dış dünyayla ilişki kurma biçimidir. Doğadan bağımsız düşünölemeyen insanoğlunun doğayı alt etme düşöncesinin yerine ona saygıyla yaklaşması ondan bir takım dersler alması gerekmektedir.

Miyazaki'nin ekoloji ile ilgili görüşleri özellikle 1970'lerde Sasuke Nakao'nun (1916–1993) Kültür Bitkileri ve Tarımın Kökenleri adlı kitabıyla karşılaşınca değişmiştir. Daima Yeşil Meşe Ormanı Kültürü hipotezini ortaya atan Osaka Eyalet Üniversitesi Profesörü Nakao, Japon meşesinin ekosistemde var olan tüm canlılarla var olabileceğini anlatmıştır. Japon meşesinin tüm canlılarla birlik olma düşöncesi Miyazaki'yi derinden etkilemiştir bu nedenle daima yeşil bir meşe ormanıyla çevrili olan Tokyo'daki Meiji Tapınağı O'nun uğrak yeri olmuştur. “Eğer güçlü bir iradeye sahip olursak, ormanı kısa bir sürede yeniden canlandırabiliriz. Hepimizin ormandan geldiğini unutmamalıyız” diyen Miyazaki (1996), Japonya'daki ormanları korumak amacıyla ulusal emanet hareketlerine de aktif olarak katılmaktadır (Mayumi, Solomon, Chang, 2005, s. 3).

Miyazaki, çevre sorunlarının, Japon tarihinin önemli figürleri hakkında yazan romancı Ryotaro Shiba'nın (1923-1996) önerdiği nezaket kavramı çerçevesinde düşünmenin daha iyi olduğunu düşünmektedir. Sadece canlılara değil, hava, su, dağlar kısacası tüm doğaya karşı nezaket gösterilmesi gerektiğini fakat bu şeylerden nezaket beklenilmemesi gerektiğini doğaya karşı tutumumuzda eksik olan bir şeylerin olduğunu belirtmiştir (Miyazaki, 1996).

Rüzgarlı Vadi filmi, insanlar tarafından kirletilen doğanın kendini korumak için evrildiği bir dünyada geçmektedir. İsmi Homeros'un Odysseia Destanı'ndaki Phaeacia prensesi Nausicaa'dan gelen Nausicaa karakteri, filmde çevreyi korumaya çalışan ve doğa ile derin bağları olan bir karakterdir. Film, ekolojik yıkım ve doğanın dengesini sorgulamaktadır.

Bir japon balığı olan Ponyo'nun insan olma hayalini ve denizlerdeki kirliliği gözler önüne seren Küçük Denizkızı Ponyo filmi çevrecilik temasını işlerken, Ponyo'nun insan olma isteğinin de doğanın dengesini bozacağını anlatmaktadır.

Laputa: Gökteki Kale, filminde gökyüzünde yer alan Laputa bilgi ve teknolojiye zirvede olan fakat doğadan kopmasıyla trajik sonuçlar yaşayan bir medeniyet kalıntısıdır. Şehrin terk edilmesiyle doğa, insan müdahalesini aşarak kendi egemenliğini yeniden kurmuştur. Çevrecilik teması çerçevesinde doğayla uyumlu bir şekilde yaşanması gerektiği anlatılmaktadır.

Prens Mononoke filminde ise, Lady Eboshi önderliğindeki bir grup insanın teknolojik ilerleme için ormanları yok edip demir ve silah üretimi yapmalarını, insanoğlu ve doğanın karşı karşıya gelmesini anlatmaktadır.

3.5.2. Uçmak

Miyazaki için uçuş teması hem görsel hem de içsel olarak önemlidir. Uçuş teması içsel olarak, yerçekiminden bağımsız bir şekilde hareket etme özgürlüğü, sınırları aşma hissiyatı vermektedir. Görsel olarak da, izleyicinin seyir zevki ve bir animatörün de daha özgür hareket edebileceği bir alan olabilir. Miyazaki'nin gençliğindeki uçuş isteği ve uçaklara olan ilgisi filmlerindeki uçuş temasının ya da uçan araçlarının kaynağı olabilir.

Laputa: Gökteki Kale filmindeki arı benzeri uçaklar, Howl'ın Yürüyen Şatosu'ndaki savaş uçakları, Porco Rosso'daki Marco'nun uçağı ve diğer hava araçları, Rüzgarlı Vadi filmindeki uçan dev böcekler uçuş teması ile ilgilidir.

3.5.3. Çocuklar

Çocukların kendine has özellikleri, yasadıkları dünyayı ve çevreyi algılama biçimleri farklıdır. Çocuklar, algıları gereği betimlenen fantastik dünyalara daha açık; Miyazaki'nin filmleri ise bu dünyaya kapı açıp bu algıları serbest bıraktıracak bir özgürlüğe sahiptir. Miyazaki filmleri çocuklar için, her şeyi olası kılarken yetişkinler için de gençliğe dönüş ya da nostalji hissi vermektedir. Miyazaki filmlerinde ana

karakterin çocuk olması, çocuklarla özdeşleşmeyi kolaylaştırır ve bu sayede çocuk ana karakter yetişkinlerin ayırdına varamayacağı şeylerin farkında olmaktadır.

3.5.4. Antropomorfizm, Zoomorfizm ve Metamorfoz

İnsan olmayan varlık ya da nesnelere insan özelliği atfetme olan antropomorfizm, animasyonda sıkça kullanılan ve animasyonun etkisini arttıran bir tekniktir. Doğa olayları, nesneler ya da hayvanlar insansı özellikler alabilirler.

İnsan davranışlarını hayvan davranışlarıyla ele alma ya da insan davranışlarının hayvana atfedilmesi olan zoomorfizm de Miyazaki'nin kullandığı tekniklerden biridir ve Ruhların Kaçışı filminde hamam çalışanlarını kurbağa adamlar ve sümüklüböcek kadınlar olarak betimlemesi ya da Chihiro'nun ebeveynlerinin domuza dönüşmesi buna örnektir. Bu değişimler duygusal ya da sembolik anlamlar taşıyabilmektedir.

Karakterlerin bu değişimlere maruz kalmaları; koşullar, lanet ya da büyü yüzünden olabilmektedir (Odell ve Le Blanc, 2011, s. 23).

Form, yapı ya da özde ortaya çıkan değişikliğin özellikle doğaüstü koşullar altında görünmesine metamorfoz ya da başkalaşım denmektedir (Merriam-Webster Sözlüğü). Ruhların Kaçışı filmindeki Haku'nun ejderhaya dönüşümü bir metamorfozdur.

Howl'ın Yürüyen Şatosu'ndaki Sophie'nin büyü yoluyla yaşlı bir kadına, aynı şekilde Küçük Denizkızı Ponyo filmindeki Ponyo'nun kendini insana dönüştürmesi metamorfoz örneklerindendir.

3.5.5. Şinto ve Japon Mitolojisi

Şinto, çevresel kaygılarla yakın ilişkili bir yaşam ve düşünme sistemidir. Bu öğreti Japon yaşayış ve düşünce tarzına işlediği için Miyazaki filmlerinde de doğrudan bir atıfta bulunmasa bile varlığını belli etmektedir. Animist bir görüş olan Şinto, doğada var olan her şeyin içinde Tanrıların ya da ruhların olduğunu ya da olabile potansiyelini gördüğü için doğaya zarar vermek ataya ya da Tanrılara zarar vermektir. Bu yüzden doğadaki her şeye saygı gösterilmeli ve değer verilmelidir.

Doğadaki her şeyin içinde bulunan ruhlara kami adı verilmektedir. Kamiler, hem birçok şeyi kapsayabilir hem de aldıkları forma göre isim de değiştirebilirler. Japon mitolojisinde, dönüşüm yeteneği olan ruhlara obake denilmektedir. Bu ruhlar insan formu da olmak üzere pek çok forma dönüşebilmektedirler (Odell ve Le Blanc, 2011, s. 26).

Ruhların Kaçışı filminde de, doğaya saygı gösterilmekte ve pek çok Kami'nin arınmak için geldiği bir hamam tasvir edilmektedir.

3.6. Ruhların Kaçışı'nın Özeti

Filmin açılış sekansı 11 yaşındaki Chihiro adlı kızın eskiden gittiği okulu bırakıp ailesiyle birlikte yeni taşınacakları yere giderken okulda veda için bir arkadaşının verdiği buket ve veda kartını tutup mutsuz bir şekilde ailesiyle yaptığı araba yolculuğuyla başlar. Chihiro arkadaşlarını bıraktığı için üzgündür ve mızımsız davranışlar sergilemektedir (Şekil 3.1).

Arabayla giderken yollarının üstünde bir tünelle karşılaşırlar. Ve yürüyerek burayı keşfetmeye karar verirler. Chihiro bu beklenmeyen yerden biraz korkup huysuzluk yapsa da ailesiyle birlikte buradan geçmek durumunda kalır (Şekil 3.2 ve Şekil 3.3) .



Şekil 3.1.



Şekil 3.2.



Şekil 3.3.

Tünelin çıkışında terkedilmiş evlerin bulunduğu uçsuz bucaksız bir alana çıkarlar ve yürümeye devam ederler. Babasına göre bu alan 90'larda bir eğlence parkıdır ve ekonominin kötü gidişiyle birlikte burası batıp kapanmıştır (Şekil 3.4 ve Şekil 3.5).



Şekil 3.4.



Şekil 3.5.

Biraz daha yürüdükten sonra bir sokak görürler. Burada bir sürü lokanta vardır ama içlerinde ne bir çalışan ne de bir müşteri vardır (Şekil 3.6). Chihiro'nun babası güzel bir koku alıp hemen birine koşar ve diğerlerini de çağırır. Lokantanın içinde kimse olmamasına rağmen yemekler sanki yeni yapılmış gibi üzerlerinde buharı tütmetedir. Chihiro'nun babası lokantada biri var mı diye seslenir ama bir cevap alamaz (Şekil 3.7). Bunun üzerine annesi yemeği yemeleri gerektiğini ama ödemeyi lokanta sahipleri dönünce yapmaları gerektiği önerisini vererek durumu kabullenip yemeği yemeye başlar. Anne ve baba yemekleri iştahla yerken Chihiro lokanta sahiplerinin onlara çok kızacaklarını düşünüp oradan herhangi bir şey yemeyi kabul etmez ve annesi ve babasını da bundan vazgeçirmeye çalışır fakat babası endişelenmemesi gerektiğini, böbürlenerek de kredi kartlarının ve nakit parasının olduğunu söyleyip önüne bir sürü yiyecek alır (Şekil 3.8).



Şekil 3.6.



Şekil 3.7.



Şekil 3.8.

Annesini ve babasını ikna edemeyen Chihiro lokantadan çıkıp etrafa bakmak için dışarı çıkar (Şekil 3.9). O sırada yanında bir çocuk belirir ve burada olmaması gerektiğini ve gece olacağını hava kararmadan gitmesi gerektiğini söyler fakat artık çok geçtir (Şekil 3.10).



Şekil 3.9.



Şekil 3.10.

Gece olur ve görünen her şey değişmeye başlar. Lokantaların ışıkları yanar, etraf adeta bir anda canlanmıştır. Lokantaların içinde ruhlara benzer canlılar görünmeye başlar. Chihiro koşarak annesinin ve babasının olduğu lokantaya koşar fakat onları birer domuz olarak bulur (Şekil 3.11, Şekil 3.12 ve Şekil 3.13). Korkarak koşan Chihiro geri dönmek için geldikleri yöne doğru koşar geldikleri yön bir nehir ile dolmuştur (Şekil 3.14).



Şekil 3.11.



Şekil 3.12.



Şekil 3.13.



Şekil 3.14.

Nehir üzerinde bir tekne vardır ve lokantaların bulunduğu yöne doğru gelmektedir. Chihiro birden şeffaflaştığını fark eder çünkü O, bu dünyanın insanı değildir (Şekil 3.15). Tekneden bir sürü farklı formlarda ruhlar iner (Şekil 3.16). Korkan Chihiro uzaklaşarak saklanır.



Şekil 3.15.



Şekil 3.16.

Onu uyaran çocuk Chihiro'yu görüp O'nun yanına gelir ve kırmızı bir yiyecek uzatarak eğer bir şey yemezse bu dünyadan yok olacağını söyler Chihiro bu çocuğa güvenmek zorundadır ve çocuğun dediğini yapar (Şekil 3.17). O yiyeceği yedikten sonra şeffaflığı geçmiştir. Chihiro annesini ve babasını merak etmektedir fakat çocuk onları bir süre sonra göreceğini söyleyerek Chihiro'yu alıp kendi çalıştığı yere getirir ve hayatta kalabilmesi ve ailesini bulabilmesi için kendi çalıştığı yerde bir iş istemesi için önce Kamaji'nin yanına sonra da iş istemesi için bu dünyayı yöneten büyücü ve hamamın sahibi Yubaba'nın yanına gitmesini söyler ve ne yapacağını telepati ile tarif eder (Şekil 3.18). Ayrıca çocuk, Chihiro'yu küçüklüğünden beri tanıdığını ve adının Haku olduğunu söyler.



Şekil 3.17.



Şekil 3.18.

Chihiro Haku'nun tarif ettiğini yapar ve Kamaji'nin yanına giderek iş ister. Kamaji, kazan dairesinde çalışan birçok şeyi aynı anda yapabilen altı kollu bir kazan ustasıdır. Fakat kendini ben Kamaji banyoları ısıtan kazanların kölesi diye tanıtarak burada başka birine ihtiyacı olmadığını ve zaten herkesin bir yedeği olduğunu söyler (Şekil 3.19).



Şekil 3.19.

Kamaji'nin yanına gelen bir çalışan Chihiro'nun insan olduğunu fark eder fakat Kamaji bu kızın onun torunu olduğunu çalışmak istediğini ve bu kızı Yubaba'nın yanına götürmesini isteyerek Chihiro'ya yardımcı olmak ister (Şekil 3.20). Chihiro'nun iş istediği yer bir hamamdır Yubaba'da bu hamamın sahibidir. Birçok formdaki Tanrı, arınmak ve rahatlamak için buraya gelmektedirler (Şekil 3.21, Şekil 3.22, Şekil 3.23).



Şekil 3.20.



Şekil 3.21.



Şekil 3.22.



Şekil 3.23.

Chihiro Yubaba'yı bulur ve iş ister. Yubaba bir insanın buraya kadar gelebilmesine çok kızar ve onun huysuz sıska ve tembel ve şımarık bir kız olup Tanrıların geldiği bu hamamda ne yapabileceğini sorgular (Şekil 3.24). Chihiro iş istediğinden emindir ve inat eder sonunda Chihiro ile daha fazla uğraşmak istemeyen Yubaba ona iş verir bunun karşılığında ona bir kontrat imzalatarak (Şekil 3.25) senin adın artık 'Sen' der ve ismini yani benliğini almış olur (Şekil 3.26 ve Şekil 3.27). O sırada Haku gelir ve Chihiro'nun çalışacağı yere götürmekle görevlendirilir. Haku'nun Büyücü Yubaba'nın

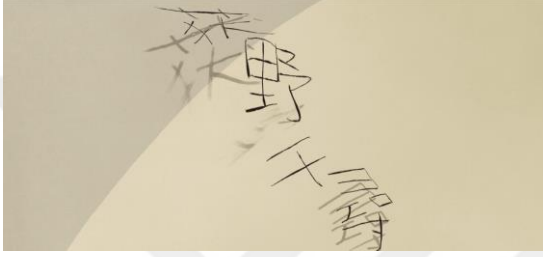
hizmetkarı olduđu anlaşılr. Chihiro Lin'in yardımcısı olarak görevlendirilir, Lin ona çalışırken giyeceđi kıyafetleri verir, yatakhaneye uyamaya giderler.



Şekil 3.24.



Şekil 3.25.



Şekil 3.26.



Şekil 3.27.

Sabah olduđuunda Haku çalışanların yatakhanesine gelir ve Chihiro'yu uyandırarak annesiyle babasını göstereceđini söyler (Şekil 3.28). Birlikte ahıra giderler. Chihiro anne ve babasına ne kadar seslense de çok yemek yedikleri için uykularından uyanmamakta ve bir zamanlar insan olduklarını hatırlamamaktadırlar (Şekil 3.29). Chihiro annesi ve babasını bu halde gördüğü için çok üzgündür. Haku ona eski kıyafetlerini geri vererek bu kıyafetleri saklamasını ve eve dönmesi için bunların gerekli olduđunu söyler (Şekil 3.30). Kıyafetlerin içinden veda kartını da bulur ve kendi adını okur 'Chihiro'. Adının 'Sen' olmasına o kadar alışmıştır ki kendi adını unutmuştur. Haku, Yubaba'nın isimleri çalıp yanında çalışanları kontrol etmek için kullandığını, eđer birinin ismini çalarsa onun eve dönemeyeceđini ve Haku'nun da kendi gerçek ismini hatırlayamadığını anlatır. Chihiro'ya sihirli olduđunu söylediđi pirinç topları vererek yerse gücünü geri kazanacağını söyler burada yemeđin sihirli gücünden bahsetmektedir. Chihiro ilk defa bu sahnede artık çözünerek ağlamaktadır (Şekil 3.31).



Şekil 3.28.



Şekil 3.29.



Şekil 3.30.



Şekil 3.31.

Chihiro daha dayanıklı hale gelmiş ve motive olmuştur sıkı çalışacağını söyleyerek Haku'nun yanından ayrılırken Haku'nun da bir ejderhaya dönüşüp gökyüzüne uçup bir yere gittiğini görür. Chihiro pek becerikli olmasa da elinden geleni yapmaya çalışır, diğer çalışanlar hızlıca yerleri silip dönerken bile o daha ilk turu hala bitiremese de pes etmeden verilen görevleri yapmaya çalışır (Şekil 3.32). Akşama doğru yağmur yağarken dışarda Yüzsüz'ü görür yağmurda ıslanmaması için kapıyı açık bırakır ve Yüzsüz'ün hamama girmesine olanak tanımış olur (Şekil 3.33).



Şekil 3.32.



Şekil 3.33.

Hamama çok pis görünen bir varlık gelir (Şekil 3.34). Tüm pis işler Chihiro'ya verildiği için Yubaba bu istenmeyen ziyaretçiye yardımcı olma görevini de ona verir. Bu varlık hamam çalışanları tarafından Kötü Koku Tanrısı sanılır fakat Chihiro bir terslik olduğunu anlar, bu misafirin vücuduna bir dikenin saplandığını fark eder ve onu çıkarmaya çalışır (Şekil 3.35). Bu misafirin vücuduna bir dikenin saplandığını duyan Yubaba hemen bu varlığın Kötü Koku Tanrısı olmadığını anlar, hamamdaki tüm çalışanları yardıma çağırır ve bir halat yardımıyla bu dikenin hep birlikte çıkarmaya çalışırlar (Şekil 3.36 ve Şekil 3.37).



Şekil 3.34.



Şekil 3.35.



Şekil 3.36.



Şekil 3.37.

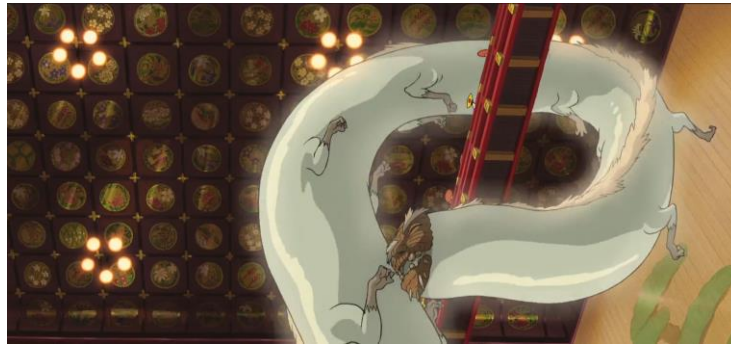
Dikeni çektikçe bu misafire yapışan tüm dünyevi pislikler ve metasal şeyler dışarı çıkar (Şekil 3.38). Bu misafir ejderha formunda bir Nehir Tanrı'sıdır (Şekil 3.39). Chihiro'ya aferin diyerek onun eline mükafat olarak yeşil bir yuvarlak bir nesne bırakır ve hamamdan ayrılır (Şekil 3.40 ve Şekil 3.41). Yubaba da dahil hamamdaki herkes mutlu olur. Yubaba bu durumun hamamına ün getireceğini düşünür, Chihiro'yu över. Chihiro zorlu görevlerinden birini yerine getirmiş ve bir engeli aşmıştır.



Şekil 3.39.



Şekil 3.40.



Şekil 3.41.

Nehir Tanrısı hamamdan ayrılırken sadece Chihiro için değil diğer yardım edenler için de bir mükafat bırakır bu da minik altın parçacıklarıdır fakat Yubaba, tüm zenginliğin kendinde olmasını istediği için çalışanlarına bu altınları toplattırmaz ve kendisi alır. Bu olayı uzaktan Yüzsüz de izlemiş ve hamamda çalışanları nasıl kandıracağını bulmuştur (Şekil 3.42). Chihiro için küçük bir kutlama yapıp herkes uyumaya gidince hamamda çalışan bir kurbağa altın bulma umuduyla Nehir Tanrısı'nın yıkandığı küvete yaklaşır ve yerleri kazımaya başlar bu sırada Yüzsüz yere altın parçası atarak kurbağayı yanına çeker ve kurbağayı yutar (Şekil 3.43 ve Şekil 3.44). Gürültüyü duyup gelen başka hamam çalışanını da altınla kandırır ve onu da yutar. Hamamdaki herkes Yüzsüz'ün altınları olduğunu duyunca ona çeşitli yemekler sunarak altın kazanma peşindedir (Şekil 3.45).



Şekil 3.42.



Şekil 3.43.



Şekil 3.44.



Şekil 3.45.

Chihiro'nun aklında ise Haku'nun birkaç gündür ne yaptığı ve anne-babasını nasıl kurtaracağı düşünceleri dolaşmaktadır. Bu düşüncelerle umutsuz bir şekilde dışarıyı seyrederken Haku'yu görür (Şekil 3.46). Haku, uçağa benzeyen kağıt ajanlar tarafından yara almıştır (Şekil 3.47 ve Şekil 3.48). Bu kağıt ajanların Haku üstünde güçleri olmasına rağmen Chihiro'ya zarar vermez ve geldikleri yere geri dönerler. Yaralanan Haku, Yubaba'nın odasına gitmek için gökyüzüne süzülür. Haku'nun ölmesinden korkan Chihiro da peşinden gider.



Şekil 3.46.



Şekil 3.47.



Şekil 3.48.

Hamam çalışanları Yüzsüz'den bahşiş almak için türlü kutlamalar yapmaya girişmişlerdir (Şekil 3.49). Haku'yu bulmak için Yubaba'nın yanına gitmek isteyen Chihiro, Yüzsüz ile karşılaşır ve Yüzsüz ona bir sürü altın teklif eder. Chihiro istemiyorum onlara ihtiyacım yok diyerek oradan ayrılır (Şekil 3.50). Buna sinirlenen Yüzsüz etraftaki hamam çalışanlarını yutmaya devam eder.



Şekil 3.49.



Şekil 3.50.

Chihiro, Haku'yu Yubaba'nın odasında yerde yatar halde bulur (Şekil 3.51). Yaralanmasının sebebi Yubaba'nın ikiz kardeşi Zeniba'nın sihirli mührünü çalması yüzündendir. Yubaba'nın ikiz kardeşi Zeniba, bu dünyada saydam olmasıyla Yubaba'dan ayrılmaktadır (Şekil 3.52). Zeniba, Haku'yu öldürmek istemektedir. Haku son enerjisiyle kendini boşluğa atar (Şekil 3.53) Chihiro ile birlikte boşlukta süzülürken (Şekil 3.54) Chihiro sanki aynı şeyleri su altında da yaşamış gibi bir vizyon görür (Şekil 3.55) ve Kamaji'nin kazan dairesine düşerler.



Şekil 3.51.



Şekil3.52.



Şekil 3.53.



Şekil 3.54.



Şekil 3.55.

Kamaji, Haku'nun içinde güçlü bir büyü olduğundan bu şekilde olduğunu söyler bunun üzerine Chihiro, Nehir Tanrısı'nın ona verdiği yeşil yuvarlak nesneyi Haku'ya zorla yedirir (Şekil 3.56) ve Haku önceden yemiş olduğu ona kötü gelen Zeniba'nın sihirli mührünü kusar, Chihiro hareketli mührü yakalayıp Zeniba'ya götürmek isterken tılsımı yanlışlıkla ezer ve yok eder (Şekil 3.57). Nehir Tanrısı'nın şifalı kekini yiyen Haku eski haline döner fakat büyü yüzünden hala hastadır (Şekil 3.58). Chihiro kalan mührün parçasını Zeniba'ya götürmek istediğini söyleyerek Zeniba'nın nerede yaşadığını öğrenir.



Şekil 3.56.



Şekil 3.57.



Şekil 3.58.

Kamaji'nin verdiği tren biletleriyle Zeniba'nın yaşadığı yere gitmeye karar verir. Lin, Yüzşüz'ün ortalığı birbirine kattığını (Şekil 3.59) ve bunu düzeltebilecek tek kişinin Chihiro olduğunu söyler çünkü Yüzşüz'ü içeri alan O'dur. Chihiro, Yüzşüz'e evinin, anne-babasının nerede olduğunu sorar ve evine dönmesi gerektiğini söyler. Yüzşüz ise istemiyorum yalnızım diye karşılık vererek üzölmeye başlar. Chihiro, yarısını Haku'ya yedirdiğı bir diğör yarısını ise anne-babası için sakladığı şıfalı keki hiç düşünmeden Yüzşüz'e verir ve onun bunu yemesini sağlar (Şekil 3.60). Yüzşüz şıfalı keki yedikten sonra oburlukla yediğı her şeyi ve yuttuğı hamam çalışanlarını kuser.



Şekil 3.59



Şekil 3.60.

Chihiro trene binmek için istasyona giderken Yüzşüz de onunla birlikte gelmek ister ve ardı sıra takip eder. Birlikte trene biner ve Zeniba'nın evine giderler (Şekil 3.61).



Şekil 3.61.

Zeniba onlara ay ikram eder (Şekil 3.62). Haku'nun aldığı mührü getirdiğini söyleyerek Haku yerine özür diler ve mührü Zeniba'ya uzatır (Şekil 3.63). Zeniba mührün tılsımının gittiğini anlar, Chihiro tılsımı ezdiğini itiraf ettiğinde Zeniba gülerek o tılsımın Haku'yu kontrol etmek amacıyla Yubaba'nın koyduğunu söyler.



Şekil 3.62.



Şekil 3.63.

Kamaji'nin yanında olan Haku iyileşmiş ve neler olduğunu öğrenmiştir. Zeniba'nın evine Chihiro'yu alıp anne-babasını bulabilmek için hamama götürmeye gelir (Şekil 3.64). Zeniba, Haku'yu affeder ve Yüzsüz'ü yardımcısı olması için evinde kalmasını ister, Yüzsüz de bunu kabul eder (Şekil 3.65). Chihiro, Haku'nun sırtındayken (Şekil 3.66) yine bir vizyon görür (Şekil 3.67) ve Haku'ya anlatmaya başlar. Chihiro küçükken bir nehre düşmüştür fakat sonra nehri kurutup üstüne binalar inşa etmişlerdir. Nehrin adını hatırlayarak Haku'ya da söyler o nehrin adı Kohaku nehridir. O sırada büyü bozulur ve ejdeha biçimindeki Haku, insan biçimine döner. Yani Haku'nun gerçek adı Kohaku'dur ve o gerçekte bir nehirdir.



Şekil 3.64.



Şekil 3.65.



Şekil 3.66.



Şekil 3.67.

Haku ve Chihiro hamama geldiklerinde Yubaba da bir sürü domuzu yan yana dizerek hangisinin anne ve babası olduğunu sorup Chihiro'yu sınar (Şekil 3.68). Yubaba'nın ne yapmaya çalıştığını anlayan Chihiro da 'bunlardan hiçbirisi' cevabını verince büyü bozulur ve Chihiro ailesine kavuşur.



Şekil 3.68.

3.7. Ruhların Kaçışı Film Analizi

Ruhların Kaçışı (Spirited Away) filmi, 2002'deki 52. Berlin Uluslararası Film Festivali'nde Altın Ayı ve 2003'te En İyi Animasyon Film Oscar'ı dahil olmak üzere otuzdan fazla ulusal ve uluslararası ödül kazanmıştır. Bu durum, Japon kültürünün küresel etkisini de ifade etmektedir.

Film, on yaşındaki Chihiro'nun ebeveynlerinin domuzlara dönüşmesi üzerine bu laneti geri çevirmeye çalışmasını ve ailesini kurtarmasını konu almaktadır. Bu bakımdan Homeros'un Odyssea Destanı'ndaki Kirke bölümünü andırmaktadır (Lucken, 2016, s. 175).

Kirke, bir Tanrı olmasına karşın diğer Tanrılar gibi güçlerini direkt olarak kullanamaz ve her şeyi öğrenmek durumundadır. Bir insan sesine sahip olması ve güçlerini kullanmayı bilmemesi yüzünden Tanrılar tarafından cezalandırılması sonucu bir adada yaşamak zorundadır ve cezalandırılan krallar da Tanrılar tarafından yine buraya gönderilmektedir. Bu adada Kirke, açgözlü ve kötü insanları domuza çevirerek onları cezalandırmaktadır (World History Encyclopedia; Sarıkaya, Nisan 14, 2021).

Açgözlü insanların domuza çevrilmesi bakımından Ruhların Kaçışı ve Yunan mitolojisindeki Kirke hikayesi benzerlik göstermektedir.

Chihiro'nun ailesinden ayrılma deneyimi ile ortaya çıkan konular genellikle keskin bir şekilde ayrılmıştır. Bir yanda para, güç, lüks ve kirlilik gibi olumsuzluklar varken diğer yanda sevgi, özveri ve anlayış ile bu çatışmaların çözülebilme eğilimi vardır. Film, geniş bir seyirci kitlesi tarafından beğenilmesi amacıyla tasarlanmıştır ancak Japon referanslarıyla şifreli bir yapıya da sahiptir. İster açık ister daha kapalı anlamıyla anlaşılabilir evrensel değerlere sahip olan ve herkesin bir şeyler anlayabileceği bir filmidir. Ruhların Kaçışı filminin çeşitli öğeleri halk hikayeleri, edebiyat ve ikonografik geleneklerden ödünç alınmıştır. Örneğin, hamam, Japonya'nın bazı dağlık bölgelerinde ortak olan ve Tanrıları bir banyoya davet etmeyi içeren Shimotsuki Matsuri adlı bir Şinto festivalinden ilham almaktadır. Chihiro'nun ismi, kız ya da erkek ismi olarak kullanılabilen bir isimdir ve Miyazaki'nin kaynaklarından biri olan Izumi Kyōka'nın "Derinlikteki Ejderha" /Of a Dragon in The Deep (Ryūtandan, 1896) hikayesindeki genç kahraman Chisato'yu çağrıştırmaktadır. Hamamın yöneticisi Yubaba, Japon çocukları arasında oldukça tanınan Yamanba (Yamauba) Dağ Cadısı Efsanesi'ne benzemektedir (Lucken, 2016, s. 177).

Yamanba insan görünümlü, Japon dağlarının ya da ormanlarının cadısıdır. İçsel olarak bir zamanlar insanken yozlaşmış canavara dönüşmüştür. Sıradan yaşlı kadınlara benzeyip, güçlü büyüler kullanarak konuklarını ele geçirip yemeye çalışmaktadırlar.

Yubaba da büyük başı ve keskin ve uzun tırnaklarıyla yaşı ve güçlü bir cadı imajı taşıırken; Yamanba yaşlı, uzun saçlı ve korkutucu bir cadıdır. Yubaba, yanında çalıştırdığı insanların isimlerini alarak kimliklerini kontrol ederek kendine bağımlı hale getirirken; Yamanba, insanları kandırarak ya da kaçırarak kendine bağımlı hale getirmektedir. Her iki cadı da büyülü bir yerde yaşamakta ve her ikisinin de güçlü büyü güçleri vardır. Yamanba daha çok korkutucu bir figürken Yubaba güçlü bir bürokrasi ve hiyerarşik ağın bir alegorisidir.

Filmde, karakterlerin isimleri bile son derece önemlidir. İsimler kimliği dolayısıyla benliği ifade etmektedir. Chihiro Ogino (Japonca'da soyadlar ilk isim olarak yazılmaktadır) yani Ogino Chihiro, 荻野千尋 olarak yazılmaktadır ve Yubaba tarafından dört karakterden üçü kaldırıldığında, 千'nin alternatif okunuşu olan "Sen" olur. Soyadı Ogino tamamen ortadan kaldırılmıştır. İsimlerin önemi, Japonca filmin isminde de açıkça belirtilmiştir: 千と千尋の神隠し "Sen to Chihiro no Kamikakushi" yani kelimenin tam anlamıyla, "Tanrılar Tarafından Kaçırılan Sen ve Chihiro" (Lucken,

2016, s:180). Şinto inancında Kami'ler (Şintoizm'deki kutsal ruhlar) biri sert diğeri yumuşak olmak üzere iki ruha sahiptir ve Chihiro'yu da sert ruha sahip öfkeli bir Kami kaçırarak ruhlar alemine getirmiştir (Sarışan, 2019, s. 33).

Bu şekilde bakıldığında Sen ve Chihiro'nun farklı bir benliklerinin oldukları da anlaşılabilir. Chihiro her şeyden korkan mızımız bir çocukken Sen, güçlüklerin üstesinden gelmeye çalışan bir çocuktur. 尋 karakteri, (Sino-Japonca okumada jin; Japonca okumada hiro veya tazu [neru]) "aramak" veya "soruşturmak" anlamına gelebilir, ancak etimolojik olarak, bir ölçü birimini ifade etmektedir ve derinliği ölçmek için kullanılmıştır. Bu nedenle, Chihiro "çok derin" veya "anlaşılması zor" anlamına gelmektedir; Chihiro Sen olduğunda, derinliğini ve gizemini—kendisinin temel bir parçasını— kaybederek karmaşıklıktan yoksun bir hale gelmiştir. Haku ismi ise, Japonca'da genellikle 博 karakteriyle yazılan bir erkek adıdır. Sino-Japonca okumada bu karakter Hiro veya Hiroshi olarak okunur ve "genişlik" anlamına gelir. Bu, Chihiro'daki 尋 karakterinin bir eşdeğeri olup, yatay bir genişliği ifade etmektedir (Lucken, 2016, s. 180, 181).

Hamamın cadılar, canavarlar ve tanrılarla dolu dünyası, açıkça insanlık dünyasıyla benzerlik göstermektedir. Hamam kendi başına bir evrendir ve bu, Japonya'nın kendisidir. Bu evren, görüntüsel olarak, iç ve dış merdivenler, birkaç asansör, ve hatta hamamın uzun ince yapısı gibi bazı fiziksel dikeyliklere dayanmaktadır. Bu dikeylik aynı zamanda semboliktir. Zenginlik, güç peşinde koşma ve toplumsal ilerlemeyi sembolize etmektedir. Domuzlar, bir eğlence parkında aşırı tüketim yapan insanlardır. Genellikle orta sınıftan, Chihiro'nun ebeveynleri gibi eğlence, tüketim ve ticareti savunan insanları temsil etmektedirler (a.g.e, 2016, s. 183, 184).

Hamamın kazanlarından sorumlu olan Kamaji, bir örümcek (Tsuchigumo) görüntüsüyle tasvir edilmiştir. Kamaji tek başına yaptığı tüm işlerle kapitalizme katkıda bulunan, makineleşmek durumunda kalan insanları, en alt katta bulunması ise hiyerarşik yapıyı sembolize etmektedir.

Yüzsüz'ün, kalbini bir köşeye koymuş, iç sesini duyamayan bir karakter olduğu söylenebilir. Dehşet veren yalnızlığını doymak bilmez bir iştahıyla kapatmaya çalışan Yüzsüz, Miyazaki'nin tüm karakterlerinde olduğu gibi saf bir kötü değildir ve Chihiro'nun yardım çabaları ve Zeniba'nın anlayışıyla, içtenliği ve saygıyı öğrenmiştir (Boyd ve Nishimura, 2004; akt. Muratoğlu-Pehlivan, 2017, s. 371). Japon tiyatrolarında kullanılan maskelere benzeyen bir maske takan Yüzsüz, kendi benliği olmadığı için ancak yuttuğu kişilerin sesleriyle iletişim kurabilmektedir (Börekçi, Mart

12, 2016). Yüzsüz'ün hamam çalışanlarını kandırmak amacıyla altın dağıtması ve bu karakterlerin bu durumu hiç sorgulamaması sonucu Yüzsüz tarafından yutulmaları, kapitalist düzenin insanda yarattığı doyumsuzluk sonucu yaptıklarını sorgulamamalarını ifade etmektedir (Beyazköy, 2021, s. 33; Akşit, 2017).



Şekil 3.69.

Chihiro ve ailesi yollarını kaybettiklerinde kenarda gördükleri Şekil 3.69'daki bu küçük eve benzeyen yapılar Şinto inancına göre tapınakların ya da kutsal yerlerin bahçelerine yapılmaktadır. Bu minik yapılar Kami'lerin evleri gibi düşünülebilir.

Hamamın bulunduğu yerde hem toprak arazinin hem de suyun bulunması yine dini bir semboldür. Kociki ve Nihongi yaratılış destanlarına göre; yeryüzü oluşturulurken yer ve gök arasındaki yaratım süreci su ve toprak kullanılarak başlanmıştır. Bu yüzden su imgesi dinsel bir gösterge oluşturmaktadır.



Şekil 3.70.

Haku'nun çiçek yapraklarını üfler gibi bir görünümde büyü yaptığı bu sahnede (Şekil 3.70) Kociki Destanı'nda geçen Şinto mitolojisindeki Tanrı'yı anımsatmaktadır. Yine bu yaratılış destanına göre Japonya'nın sekiz büyük adası yaratıldıktan sonra Kami'ler yaratılmıştır ve bu Kami'lerden biri de 'Kutsal-Üfleyen Erkek' Tanrısı'dır

(Sarışan, 2019, s. 34, 36). Haku'nun bir ejderhaya dönüşebilmesi de bir Su Tanrısı olduğunu göstermektedir Japon mitolojisine göre su kaynakları beyaz ejderhalar tarafından korunmaktadır. Japon su kaynakları ya da deniz tanrıları ejderha ya da su yılanlarıdır (Mackenzie, 1923, s. 345).



Şekil 3.71.

Burada maske kullanımı bir ayinin betimlenmesidir (Şekil 3.71). Budizm'de rahipler, ritüel maskeleri takabilmekte ve bu maskelerle dinsel törenlerde performanslar sergileyebilmektedirler. Budist tapınaklarda gerçekleştirilen kutlama ya da bu performanslar ataların ruhlarına yani Kami'lere sunulmaktadır.

Chihiro'yu kaçıran ruhlar alemine getiren Kami de dahil filmdeki tüm karakterlerin saf iyi ya da saf kötü olmamaları akla Taoizm'deki yin-yang düşüncesini getirmektedir. Varlık, kendi içinde iyi ve kötüyü eşit bir şekilde taşımakta ve bu zıtlıklar bir bütünü oluşturarak evrenle ilişkisini güçlendirmektedir. Evren ve varlık birbirlerini kapsayan sürekli dönüşüm ve değişim içinde olan dinamik yapılardır.

Miyazaki'ye göre; Ruhların Kaçışı filmine kadar Stüdyo Ghibli filmleri daha karmaşık hikaye ağlarına sahip, dünyanın durumu vb. hakkındaki fikirleri içermektedir fakat Ruhların Kaçışı'nı Chihiro gibi on yaşında olan çocuk bireyler için yaptığını belirtmiştir. Chihiro'nun anne ve babasının açgözlülükleri sonucu domuza dönüşmesi; Japonya'nın balon ekonomi yılları ve sonraki yıllarındaki tüketim üzerine kurulu toplumun bu kısmını eleştirmek amacıyladır. Miyazaki, hamamı tasarlarken hem geleneksel hamamlardan hem de Tokyo'daki modern, gösterişli bir düğün salonu olan Meguro Gajoen'den ilham almıştır (Şekil 3.72). Lokantaların olduğu sokak için ise Edo-Tokyo Müzesi'nin bulunduğu yerden ilham almıştır (Şekil 3.73).



Şekil 3.72.



Şekil 3.73.

Tanrıların banyo yapma fikrinin ise, Japonya'da dünyanın dört bir yanından çağrılan ruhların kendilerini daha iyi hissetmeleri için bir küvette banyo yapmalarının sağlandığı Gifu ve Shizuoka çevresindeki bölgede düzenlenen Shimotsuki Festivali'nden esinlendiğini belirtmiştir. Filmde kullandığı maskeleri, Kasuga Taisha tapınağındaki maskelerden etkilenmesi sonucu bu maske tasarımlarını direkt olarak almıştır. Doğa hakkındaki düşündüklerini ifade ederken, ekosistemin insan eliyle kirlenmemesi gerektiğini ve onun (doğanın) insan arzusu ve açgözlülüğüyle kontrol edilmediği bir yer yaratmak istediklerini belirtmiştir (Miyazaki, 2021).

4.BÖLÜM: ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE YARATICI DÜŞÜNME

4.1. Düşünme

Düşünme kavramı insan olmanın getirdiği ve insanlığın var olduğu zamandan beri insanların bilinçli ya da bilinçsiz ilgilendiği en eski konulardan biridir. Varlığın nihai ve sonsuz amacıdır. Platon ve Aristo'dan itibaren birçok araştırmacının konusunun ana çekirdeğini oluştursa da, düşünmenin tanımında indirgemeci bir yaklaşımdan söz edilememekte, (Kazancı, 1989, s. 9) bu nedenle farklı bilim insanları tarafından farklı tanımlamalar yapılmaktadır (Kürüm, 2002, s. 8). Düşünme, insan yapısında bulunan zihinsel edimin olanağıdır. İnsanın düşünme becerisi mevcudiyet olarak var olsa da eksiksiz değildir ve öğrenme ile geliştirilebilen, insan varlığının taviz verilemez koşullarından biridir (İyi, 2003).

İnsanlığın ürettikleri, uğraştıkları düşünce kalitesine bağlıdır ve ancak düşüncede mükemmelliğe, düşünceye yapılan sistematik yatırımlarla ulaşmak mümkündür (Paul ve Elder, 2007, s. 3; akt. Allahverdi, 2009, s. 31). Sistematik yatırımların yanı sıra

insanlığın “neden” arayışı da önemlidir çünkü sorunun oluşmadığı yerde düşünmenin oluşamayacağı da açıktır. Düşüncenin oluşması, doğruyu bulmayı amaçlarken diğer seçeneklerin neden yanlış olduğunu da anlamaya olanak sağlamaktadır. Bilgiyi, doğru düşünceden önde tutan Sokrates; bir şeyin neden doğru olduğunu bilmenin yanında diğer düşüncelerin neden yanlış olduğunu bilmenin önemini vurgulamıştır (De Botton, 2004, s. 32-33).

Zihinsel süreçler sebebiyle insanlar dışarıdan aldıkları uyarıları beynin işleyebileceği bir tür enerjiye dönüştürerek bilgiyi aktif olarak işlemektedirler. Bu bilgi alım ve işleme süreci düşünmedir (Gençdoğan, 2001, s. 228).

Düşünme; bir akıl yürütme, yargıya varma süreci (Aydın, 2004, s. 130) olup gözlem, tecrübe ve sezgi ile harmanlanıp durumun kavramsallaştırılmasıdır. Bunlara ek uygulama, analiz ve son aşama olarak değerlendirme ile denetime almak (Özden, 1997, s. 79), içinde bulunulan durumu idrak etmek amacına yönelik bir takım sistematik zihinsel süreçlerdir (Cüceloğlu, 2000, s. 222). Kavramlar ve olaylar arasında bağlantılar kurarak sonuç çıkarmaya yarayan düşünme; olayları irdeleme, akıl yürütme, yansıtma, eleştirme ve problem çözme gibi zihinsel süreçleri içermektedir (Aksoy, 2003, s. 83).

4.1.1. Düşünme Süreci

Bireyin bir problemin farkına varmasıyla, herhangi bir durumun aydınlatılamaması ya da bireyin kendini fiziksel ya da zihinsel bakımdan rahatsız hissetmesiyle düşünme başlamaktadır. Bir problemle başlayan düşünme eylemi, çözüme giderken bir amaca dönüşür ve bu amaç da bireyin düşünmesine yön vermektedir (Kazancı, 1989, s. 11).

Bilgiyi işleme süreci olarak kavramsallaştırılabilen düşünme; çevresel uyarılara bir etki olarak içsel varoluştan kaynaklı tepkilerden oluşmaktadır. Bu nedenle düşünme, içsel konuşma olgusu ile de açıklanabilmektedir. Bireyin aklından geçen bir kavram, sözel davranım için yönlendirici olmakta ve böylelikle aşamalı olarak yeni kavramlara ulaşılabilir. Bu yolla kurulan çıkarımlar (denemeler) probleme uygulanarak test edilmektedir ve deneme başarılı ise birey deneyim aracılığıyla doğruladığı bilgileri belleğine depolayarak yeni problemler karşısında da tekrar tekrar kullanabilmektedir. Fakat içsel konuşmalara bağlı çıkarımların yanında öğrenilmiş davranışlar da düşünme bakımından aynı öneme sahiptir. Düşünme, aynı zamanda zihinde kümelenmiş fotoğrafsı imgelerin geri çağırılmasıyla da ilgilidir bu imgeler daha önceden tekrarlanmış davranışlardır. Düşünce, problemi fark etme, çıkarımlarla

problemi test etme, bilgiyi işleme ve fotoğrafsı imgeler gibi alt basamaklara sahiptir (Aydın, 2004, s. 128-130).

4. 2. Eleştirel Düşünme

Sorgulama, çözümlleme, bir şeyi anlamlandırma gibi anlamları içeren eleştirel kelimesi; Yunanca “kritikos” kelimesinden türeyerek, çevredeki nesne, insan veya başkasının düşünme süreçlerini bireyin kendi düşünme süzgecinden geçirmesi ve çözümlemesidir (Emir, 2012, s. 6). Latince’ye “criticus” olarak geçerek diğer dillere yayılmıştır. Eleştirme; bir şeyi iyi veya kötü taraflarıyla değerlendirmedir (Kaya, 1997, s. 8). Eleştirel düşünen birey, kendi düşünme sürecinin farkında olarak düşünme sürecinin kalitesini arttırmak için kendi düşünme sürecini gözlemlemektedir (Branch, 2000, s. 28).

Sternberg ve Baron, eleştirel düşünmeyi “tanımlama, sınıflama, bilgiyi yargılama, problemi çözmeden önce sonuç çıkarma ve akla uygun sonuçlar çıkarma” olarak tanımlayarak eleştirel düşünme ile problem çözme arasındaki bağıntıyı ortaya koymuşlardır (Sternberg ve Baron, 1985, s. 42; akt. Gülveren, 2007, s. 20).

Eleştirel düşünme, “neye inandığımız veya ne yaptığımıza karar vermeye odaklandığımız yaratıcı ve akla yakın düşünme” (Ennis, 1985, s. 45), “bilgiyi etkili bir şekilde elde etme, değerlendirme ve bilgiyi kullanma yeteneği” (Demirel, 1999, s. 214) ve “bilginin daha iyi öğrenilmesi, bilginin yeni durumlara uygulanması ve değerlendirme yeteneğinin geliştirilmesidir (Semerci, 2000, s. 65).

Bu tanımlar eleştirel düşünmede karar verme ve bilgiyi uygulamayı vurgularken bilgi ve beceriyi önceleyen daha komplike bir düşünme sürecini ifade eden tanımlar da mevcuttur.

Eleştirel düşünme; “tenkitçi, değerlendirmeci, şüpheci, analitik, sentezci, açık, dikkatli, mantıksal ve bağımsız düşünme” (Özden, 1997, s. 98), “özel bir düşünce alanına ya da biçimine ilişkin kusursuz düşünceyi ortaya çıkaran disiplinli ve öz denetimli düşünce biçimi” (Paul, Binker, Jensen ve Krelau, 1990, s. 379-386; akt. Şahinel, 2007, s. 6) ya da “kendi düşüncelerimizi ve başkalarının fikirlerini anlayabilmek ve düşünceleri açıklayabilme becerimizi geliştirmek için etkin, örgütlü ve işlevsel bir bilişsel süreç”tir (Çubukçu, 2006, s. 22).

Eleştirel düşünmenin farklı tanımları olsa dahi ortak noktası olağan düşünceden farklı ve daha kapsamlı olduğudur.

Olağan düşünce ve eleştirel düşünce arasındaki farklar (Demirci, 2000; akt. Aybek, 2006, s. 29) Tablo 4.1'deki gibi görülmektedir.

Tablo 4.1. Olağan düşünme ve eleştirel düşünme arasındaki farklar.

Olağan Düşünme	Eleştirel Düşünme
Tahmin etme	Karar verme
Tercih etme	Değerlendirme
Gruplandırma	Sınıflama
İnanma	Varsayma
Anlama	Mantıksal olarak anlama
Kavram çağrışımı yapabilme	İlkeleri kavrama
Kanıtsız düşünceleri sunma	Kanıtı dayalı düşünceler sunma
Ölçüte dayanmayan kararlar alma	Kanıtı dayalı kararlar alma

4.2.1. Eleştirel Düşünme Becerileri

Eleştirel düşünebilmek için bireyin bazı becerilere sahip olması gerekmektedir. Bu beceriler Tablo 4.2'deki gibi şu şekilde sıralanmaktadır (Büyükkantarcıoğlu, 2006, s. 123-124; akt. Gülveren, 2007, s. 22).

Tablo 4.2. Eleştirel düşünebilme için beceriler.

Eleştirel Düşünebilme İçin Beceriler
Çıkarım
Yorumlama
Açıklama
Değerlendirme
Sonuca Ulaşma

Eleştirel düşünebilmek için gereken beceriler Tablo 4.2'de gösterilmiştir. Bu becerilerin yanında bireyin bir amacının olması, ilgili konu hakkında bir bilgiye sahip olması, ileri sürülen bilgiye karşılık destekleyici ya da çürüten kanıtları arayabiliyor olması, sistemli düşünerek sistematik olması, önyargılı bir durumdan uzak durup esnek olabilmesi ve her türlü görüşe açık olabilmesi, düşüncelerini rahat bir şekilde ifade edip kendine güven duyması eleştirel düşünen bir bireyin tutumunu göstermektedir.

Paul ve Elder (2009, s. 6, 7; akt. Özensoy, 2019, s. 97-99) ise eleştirel düşünmede Tablo 4.3'teki bazı standartları ortaya koymaktadır. Bu standartlar şu şekildedir:

Tablo 4.3. Eleştirel düşünme için bazı standartlar.

Eleştirel Düşünme İçin Bazı Standartlar
İlgililik
Açıklık
Doğruluk
Netlik
Derinlik
Genişlik
Mantıklılık

Eleştirel düşünmede ilgililik önemlidir ve anlatımın konuyla bağlantısı istenmektedir. Konu ile ilgili anlatımların esas alınması için konu dışı anlatımların ayıklanması gerekmektedir.

Açıklık; anlamın kapalı olmaması, yazılı, sözlü ve görsel ifadelerin açık olması anlamına gelmektedir. Eleştirel düşünmede konunun açık hale getirilip kimi zaman örneklendirilerek açıklanması istenmektedir.

Doğruluk; metnin ya da anlatımın nesnel kaynaklara dayanması, herkesçe doğruluğu test edilebilir doğru bilgiler içermesidir.

Netlik; yazılı, sözlü ya da görsel ifadelerin yanlış bir anlaşılmaya neden olmaması, herkesin aynı anlamda anlayabilmesidir.

Yüzeysel bir düşünme olmayan eleştirel düşünmede, anlatım bir derinliğe sahip olmalıdır. Sorunun karmaşık yönlerini aydınlatabilmek için derinlik önemlidir.

Konuya ya da bir probleme farklı bakış açılarından bakmak eleştirel düşünmede genişlik anlamında önemlidir. Tek bir bakış açısıyla yaklaşmak sorunun çözülmesi açısından bazı boyutların görülebilmesini engellemektedir.

Eleştirel düşünmede, düşünceler arasında mantıklı bağlantılar bulunmalıdır ve düşünce çelişkili ifadelerden ayrıştırılmalıdır. Düşüncelerin konuyla ilgili ve bir anlamının olması gerekmektedir.

4.2.2. Eleştirel Düşünmenin Boyutları

Eleştirel düşüncenin üç önemli boyutu vardır. Bu boyutlar; doğru düşünce, düşüncenin öğeleri ve düşünce alanlarıdır.

Doğru Düşünce: Düşüncenin mantıklı, derin, anlaşılır, kesin, eksiksiz, kendine özgü, tutarlı, tarafsız ve bir amaç doğrultusunda olduğunu anlatmaktadır. Bu özellikler, doğru düşüncenin bilim ya da düşünce alanı içerisindeki uyumunu göstermektedir. Bireyin zihinsel sürecinin bu doğrultuda geliştirilmesi ve bir disipline sokması uzun

zaman alan yoğun bir çabayı gerektirebilmektedir. Bu standartlara ulaşmak hem görece bir durumdur hem de düşünce alanlarına göre farklılık gösterebilmektedir. Örneğin; matematik alanındaki ortaya koyulan düşünce ile edebiyat alanındaki kesinlik farklılığı buna örnektir.

Düşüncenin Öğeleri: Eleştirel düşünme, eleştirel olmayan düşünmenin aksine gelişmiş ve tarafsızdır. Eleştirel olmayan düşünme; belirsiz ve yüzeyseldir. Eleştirel olmayan düşünceden uzaklaşmak için bazı öğelerin var olması gerekmektedir. Bu öğeler, Tablo 4.4'te verilenleri içermelidir.

Tablo 4.4. Eleştirel düşüncenin içermesi gerekenler.

Eleştirel Düşüncenin İçermesi Gerekenler
Soru ya da problem (konu)
Düşünme amacı
Temel kavramlar
İlke ve kuramlar
Varsayımlar
Kanıt, veri ve nedenler
Yorum ve iddialar
Görüşler
Çıkarımlar ve düzenlenen görüşün ana hatları
Analiz etme ya da sınavabilme becerisi

Düşünce Alanları: Düşünme, bir görüş çerçevesinde yer alan sorun veya amaç doğrultusunda yapılandırılmaktadır ve probleme göre değişmektedir. Bireyler eleştirel düşünürken, problem ya da alan çerçevesinde düşüncelerini düzenlemektedirler (Paul, Binker, Jensen ve Krelau, 1990, s. 379-386; akt. Şahinel, 2007, s. 8-9).

4.2.3. Eğitimde Eleştirel Düşünme

Yükseköğretim kurumlarının önde gelen amaçlarından biri de eleştirel düşünmenin kazandırılması ve geliştirilmesidir (Saçlı ve Demirhan, 2008, s. 93). Eğitim ve öğretimde bilgiyi nakletmekten çok düşünmeyi öğretmek önem kazanmıştır. Bu yüzden okullarda eleştirmeyi bilen, sorgulayan, üreten bireyler yetiştirmek daha önemli hale gelmiştir (Akbiyık ve Seferoğlu, 2006, s. 91).

Ezbere yönelten eğitim sistemleri, sorgulamaktan yoksun öğrenciler yetiştirirken bu bireylerin kendilerine ve topluma katkıları olmamaktadır.

Eğitim sistemi, öğrencilere potansiyellerini gerçekleştirme ve geliştirme fırsatı sunarken ülke kalkınmasında da etkin bir sorumluluk göstermesi gerekmektedir. Bu nedenle öğretim içerik ve metot olarak “eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, bilimsel düşünme, ilişkisel düşünme ve akıl yürütme” becerilerini kapsayacak şekilde olmalıdır (Karadüz, 2010, s. 1571).

Eleştirel düşünme, öğrencilerde şu üç alandaki gelişimlerine odaklanmaktadır. Eleştirel düşünme sayesinde öğrenci;

- 1.Olay ve olguları yorumlamayı öğrenmekte, bu yorumlamada problem veya durumu iddia ya da bir delile dayandırarak zihinsel bir şema oluşturabilmektedir.
- 2.Tartışma yeteneğini geliştirerek verilere dayalı bir analiz yapabilmektedir.
- 3.Sadece bir doğru cevabın olduğunu düşünmek yerine kendi paradigmasını aşabilmektedir (Kurfiss, 1988; akt. Özden, 2003, s. 163; Emir, 2012, s. 38).

4.3. Yaratıcılık

Yaratıcılık, insanlığın tarihsel süreci boyunca yakalanılmaya çalışılan yenilik ve özgünlüğün kökenidir. Bu yenilik ve özgünlüğün kökeni, insanın kendi içinde bulunan sadece insana ait bir güçtür.

Yaratıcılık kavramı; ayrıntılı ve komplike bir yapıda, farklı disiplinlerde tanımlayan araştırmacılar tarafından küçük farklılıklara sahip olmasına rağmen benzer şekillerde tanımlanmaktadır (Eren ve Gündüz, 2002, s. 65). Latince 'creare' kelimesinden gelen, Batı dillerine 'kreativitaet, creativity' olarak geçen yaratıcılık; 'doğurmak, yaratmak, meydana getirmek' anlamına gelmektedir (San, 2004, s. 13).

Yeni fikirlere götüren yaratıcılık kapsamında, tamamen yeni bir fikir oluşturulabildiği gibi bilinen fikirlerin toplamıyla ya da eski fikri dönüştürerek yeni bir şekle sokarak da yaratıcı bir etkinlik ortaya konulabilir. Yeni demek yoktan var olmak demek değildir. Ek olarak fikir geçerli olmalı ve fayda sağlamalıdır (Bessis ve Jaqui, 1973, s. 25).

Fikir boşlukları ya da bir alandaki boşlukları fark ederek eksik öğeleri sezme ve bunun için varsayımlar kurarak sınamak, sonuçları karşılaştırmak ve olasılıklar dahilinde varsayımları değiştirip tekrar sınamak yaratıcılıktır (Torrance, 1962, s. 16; akt. San, 1979, s. 18).

Yaratıcılık; kısa zamanda alternatifli çözüm önerme (Denel, 1999, s. 20), bireyin çevresiyle etkileşim halinde bulunduğu bir süreç dahilinde özgün fikirler oluşturma (May, 2001, s. 71), nitelik ya da değerlerle düşünüp ortaya bir ürün koyması (Kırıçoğlu, 2009, s. 157) ve istisnai olanın açığa çıkarılmasıdır (Rouquette, 1992, s. 10).

Yukarıdaki tanımların ortak özellikleri ele alınırsa yaratıcılık; bilgi sahibi olunan bir problem ya da durum hakkında önceden fark edilmeyen bir açık ya da eksik öğe bulunup sonucunda özgün bir fikir ya da ürünün ortaya çıkartılmasındaki süreçtir.

4.3.1.Yaratıcılığın Aşamaları

Wallas (1926) tarafından yaratıcılık sürecinin aşamaları; hazırlık, kuluçka evresi, aydınlanma ve doğrulama basamakları olarak dört aşamadan oluşmaktadır (Kanbur, 2015, s. 20).

1.evre; hazırlık: Problem ya da durum kişi tarafından tanımlanarak çözüm için gerekli olanlar belirlenip gerekli bilgiler toplanır. Bu aşama, kişiyi psikolojik olarak hazırlarken hedefe odaklanmasını kolaylaştırıp başarma isteğini güçlendirir (a.g.e.).

2.evre; kuluçka: Problem ya da durum üzerinde düşünülerek bir sentez yapılır (Kerse ve Karabey, 2014, s. 26). Bu aşamada fikir, bilinçaltında olgunlaşarak bilinçte algılanmaktadır. Yoğun bir şekilde yaratıcılık etkinliği vardır fakat kişi var olanlardan ya da kendinden doyum almamaktadır sürekli bir yenilik aranmaktadır, sonuca yaklaşıldığı gibi bazen de uzaklaşılır. Bu aşama kısa sürebileceği gibi çok uzun bir vakit de alabilmektedir (Arköse, 2004, s. 9).

3.evre; aydınlanma: Problem ya da duruma dair çözümün ya da fikrin olduğu aşamadır. Parçalar bir araya gelip bütünleşik bir hal almaktadır (Kerse ve Karabey, 2014, s. 26). Bu aşama beklenmeyen anda fikrin zihinde parlamasıdır ve genellikle yaratıcı çözüm zihinde birden belirmektedir (Arköse, 2004, s. 9).

4.evre; doğrulama: Fikirler için değerlendirme ve detaylandırma yapılmaktadır (Kerse ve Karabey, 2014, s. 27). Sürecin kritik bir aşaması olan doğrulama aşamasında, çözümün geçerliliği problem ya da durumun gereklerine göre test edilmektedir. Uygulanabilir bir sonuca ulaşıldıysa bu aşama tamamlanırken, sonuca ulaşılamadıysa kişi kuluçka aşamasına dönmektedir.

4.3.2.Yaratıcılığın Boyutları ve Bileşenleri

Yaratıcılığın akıcılık, esneklik, özgünlük ve ayrıntılandırma olarak dört boyutu vardır (Torrance, 1983, s. 23).

Akıcılık: Kabul edilebilir şekilde çok sayıdaki düşünceyi belli bir süre içinde üretmek anlamına gelmektedir. Alternatifli düşüncelerin üretilmesi önemlidir. Bireyin çok tepki üretmesi akıcılığının da arttığını göstermektedir (Rein ve Rein, 2000; akt. Temizkalp, 2010, s. 29).

Esneklik: Diğer önemli bir boyut esneklik ya da çeşitliliktir. Çözüm ya da alternatiflere karşı farklı bir yaklaşım ya da strateji oluşturarak kullanabilme yeteneği esnekliktir.

Birey, çözümlerinde yaklaşımlarında değişikliğe gidebilir ve yön değiştirebilir olmalıdır (a.g.e).

Orijinallik: Orijinallik ya da özgünlük tek olma özelliği gösterebilmektir. Çözüm ya da fikir istatistiksel olarak az rastlanan ya da yeni olmalıdır.

Ayrıntılandırma: Fikri daha komplike ve ilginç hale getirmektir.

Yaratıcılığın bileşensel kuramı, normal yetilere sahip tüm insanların belli bir alanda, belli zamanlarda en azından orta düzeyde yaratıcı işler üretebileceğini varsaymaktadır. Kuram, yaratıcılığın üç temel bileşenini içermektedir ve bu bileşenlerin her biri, herhangi bir alanda yaratıcılık için gereklidir. Bu bileşenler; uzmanlık, yaratıcı düşünme becerisi ve içsel görev motivasyonudur. Bileşensel kuram, yaratıcılığın en çok, bireylerin becerilerinin onların en güçlü içsel ilgi alanları—en derin tutkuları—ile kesiştiği noktada ortaya çıkma olasılığının yüksek olduğunu öne sürmektedir. Ayrıca, bu üç bileşenin her birinin düzeyi ne kadar yüksekse, yaratıcılığın da o kadar yüksek olacağı belirtilerek buna; “yaratıcılık kesişimi” ismi verilmiştir.

Uzmanlık: Uzmanlık, tüm yaratıcı çalışmaların temelini oluşturmaktadır. Belirli bir problemi çözmek ya da belirli bir görevi yerine getirmek için izlenebilecek bilişsel yollar bütünü olarak görülebilir. Uzmanlık bileşeni; hedeflenen çalışma alanında geçerli olan olgusal bilgiye yönelik hafızayı, teknik yeterliliği ve özel yetenekleri içermektedir. Bireyin, geçmişte yapılan çalışmalar ve güncel gelişmeler hakkındaki bilgisini ve araştırmaları tasarlama, yürütme ve yorumlama konularında edindiği teknik becerileri kapsamaktadır.

Yaratıcı Düşünme: Bireyin problem ya da durumlara yeni bakış açılarıyla yaklaşmaya elverişli bir bilişsel tarza sahip olmasını, yeni bilişsel yolların keşfi için tekniklerin ya da sezgisel yöntemlerin uygulanmasını ve bireyin işine kararlılıkla ve enerjik bir şekilde devam etmesine olanak tanıyan bir çalışma tarzını içermektedir. Yaratıcı düşünme, bir ölçüde bağımsızlık, öz disiplin, risk alma eğilimi, belirsizliğe tahammül, hayal kırıklığı karşısında azim gösterme ve toplumsal onay beklentisinin görece düşük olması gibi kişilik özelliklerine de bağlıdır. Ancak, bilişsel esnekliği ve entelektüel bağımsızlığı geliştirmeye yönelik tekniklerin öğrenilmesi ve uygulanması yoluyla yaratıcılık becerileri artırılabilir.

İçsel Görev Motivasyonu: Bireyin gerçekte ne yapacağını belirleyen bileşen görev motivasyonudur. Örnek olarak; çalışmaya duyulan derin ilgi ve katılımla, merak, haz ya da kişisel bir meydan okuma duygusuyla güdülenmek.

Yüksek düzeyde içsel motivasyon, uzmanlık ya da yaratıcı düşünme becerilerindeki eksikliği bile telafi edebilmektedir. İçsel olarak yüksek derecede motive olmuş bir birey, başka alanlardaki becerilerini devreye sokabilir ya da hedef alandaki gerekli becerileri edinmek için yoğun çaba gösterebilmektedir (Amabile, 1997, s. 42-44).

4.3.3.Eğitimde Yaratıcılık

Yaratma için öncelikle dış dünyanın algılanması ve doğuştan iç dünyada varlığını sürdüren kimi özelliklerin geliştirilmesi eğitimle mümkündür (Çokokumuş, 2002, s. 83). Her insanın sahip olduğu yaratıcılık, değişik yoğunluk ve alanlarda olsa bile eğitim ve öğretime bağlı olarak bu yoğunluk arttırılabilir (Kırıçoğlu, 1991). Eğitimle gelişen imgelem, zeka ve bellek gibi insani özellikler yaratıcılığın da öğeleridir ve gerekli koşullar sağlanarak eğitimin yapısı bu yaratıcılık öğelerini geliştirmeye yönelik olmalıdır (Karayağmurlar, 1990, s. 181-182). Eğitimin amacı, "bireyi kendisi ve toplum için yararlı ve üretken bir varlık haline getirmek" olmalıdır (Uygun, 2013, s. 29).

Eğitimde yaratıcı olunmalıdır. Bir ülkenin gelişimi basmakalıp yinelemelerin yapıldığı eğitimle değil "ütopyaların arkasında durmak, hayal gücünü zorlamak, orijinaliteyi yakalamakla olur" (Çellek, Ekim 2012). Yaratıcılık, eğitimde zorunludur çünkü, kitlesel kalkınma ancak bu şekilde gerçekleşebilmektedir (Orhon, 2011, s. 22).

Modern ülkeler, zeka ve yaratıcılığın gelişmesinde rol oynayan eğitim sistemleri uygulamaktadır. Ancak ülkemizde eğitim, bellek gelişimine yönelik olup ezbere dayalı bir sistemdir (Denel, 1999, s. 21). Ezberci eğitim, yeni bilgiler üretilmesine ket vurmaktadır ve yaratıcılığı zorlaştırmaktadır.

Yaratıcılığın benimsendiği eğitim modelinde, öğrencilerin kendi fikirlerine güvenmesi ve riski göze alıp savaşıma cesaretinin aşılması gerekmektedir. Okul, merak ve bilgiye duyulan heyecan ögesini bilgi vermekten daha fazla önemsemeli, ezbercilikten çıkıp eleştirel ve yaratıcı düşünceyi desteklemelidir (Sungur, 2001, s. 28-30).

5. BÖLÜM: YÖNTEM

5.1. Araştırma Deseni

Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomoloji) deseni kullanılmıştır. Bu desen, bireylerdeki deneyimlenen belli bir olgunun birey üzerinde oluşturduğu anlamlara odaklanmaktadır (Miller, 2003; akt. Çapar ve Ceylan, 2022, s. 299).

Problemin kendi doğal ortamındaki şeklini anlamaya yarayan nitel araştırma, incelediği probleme karşı sorgulayıcı ve yorumlayıcıdır (Klenke, 2016; akt. Baltacı, 2019, s. 369). Esnek ve öznel olması yüzünden zengin veri (Natasha, 2005, s. 7) üretme potansiyeline sahip olan nitel araştırma ile araştırmacı geniş bir perspektif elde etmek istemektedir (Büyüköztürk vd., 2022, s. 252).

5.2. Çalışma Grubu

Çalışma grubundaki gönüllü katılımcılar, nitel araştırma yöntemlerinde kullanılan amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Bu örnekleme yönteminde temel anlayış, önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan tüm durumların çalışılması esasına dayanmaktadır.

Bu çalışmada, çalışma grubunun belirlenmesinde; katılımcıların gönüllü olması, güzel sanatlar eğitimi veren üniversitelerde eğitim görmeleri, çizim ya da kolaj ile istenileni ifade edebilmeleri ölçütleri kullanılmıştır.

Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi ve Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi'nden toplam 31 gönüllü katılımcı çalışma grubunu oluşturmaktadır. 15 katılımcı Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde 16 katılımcı ise Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi'nde eğitim görmektedir. Gönüllü katılımcılar, Görsel Sanatlar Eğitimi bölümü 2. ve 4. sınıf, Seramik bölümü 2. sınıf, Görsel İletişim Tasarımı bölümü 2. sınıf ve Görsel Sanatlar Eğitimi bölümü yüksek lisans 1. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır.

5.3. Verilerin Toplanması

Gönüllü katılımcılardan yüz yüze veri toplanmıştır. Ruhların Kaçışı (2 sa 5 dk) filmi izlenirken, film izleme esnasında katılımcıların dikkatini çeken duygu, durum, olgu, diyalog, filmin biçimsel özellikleri, filme ilişkin olumlu olumsuz yönlerin eleştirel bir gözle yazılması istenmiştir. Çalışmanın bu boyutu Ruhların Kaçışı filmi üzerinden animelerin eleştirel yönünü incelemek üstünedir.

Ruhların Kaçışı filmi izlendikten sonra "siz de bu filme bir karakter eklemek isteseydiniz bu karakterler nasıl olurdu ve ne gibi özellikleri olurdu?" sorusu sorulmuş ve resim kağıdına çizim ya da kolaj ile aktarılması istenmiştir. Çalışmanın bu boyutu Ruhların Kaçışı filmi üzerinden animelerin yaratıcılık yönünü incelemek üstünedir.

Katılımcıların çalışmaları yaratıcılığın dört boyutu olan akıcılık, esneklik, özgünlük ve ayrıntılandırma hususunda incelenmiştir.

Çizilen ya da oluşturulan karakterler konuya uygunluk açısından değerlendirilmiştir. Bunu araştırmak için; Ruhların Kaçışı filmi de dahil olmak üzere Hayao Miyazaki filmlerinin beş ortak özelliği olan çevrecilik, uçmak, çocuklar, Antropomorfizm, Zoomorfizm ve Metamorfoz, Şinto ve Japon Mitolojisi (Japon kültürü) öğelerine göre incelenmiştir. İlk karakter çizimi ya da kolajı tamamlandıktan sonra katılımcılardan bir karakter daha çizmeleri ya da oluşturmaları istenmiştir. Katılımcı çalışmaları incelenirken 1. çizim ya da kolajı baz alınmış 2. karakter sadece esneklik ölçütüne kanıt olarak çalışmada yer almıştır. Yaratıcılıkta en önemli özellik özgünlük yani alışılmadık paradigmaların üzerinde düşünmek ya da üretmek olduğu için özgün olmayan çizim ya da kolajlar yaratıcılık özelliği göstermemektedir.

5.4. Verilerin Analizi

Ruhların Kaçışı filmi izlendikten sonra katılımcılardan kağıt üzerine alınan notlar toplanarak incelenmiştir. Bunun sonucunda altı tema ve on sekiz kod (ana temalar ve alt temalar) belirlenmiştir. Katılımcıların bu tema ve kodlara ilişkin fark etme durumları içerik analizi ile incelenmiştir.

Katılımcıların yaptığı çizimler ve oluşturdukları kolajlar, yaratıcılık ölçütleri ve Ruhların Kaçışı filmi de dahil olmak üzere Hayao Miyazaki filmlerinin beş ortak özelliği bakımından içerik analizi ile incelenmiştir.

İçerik analizi ile “iletilerin açık olan içeriğinin nesnel ölçülebilir ve doğrulanabilir bir açıklamasını yapabilmek”, (Fiske, 1996, s. 176) görülebilir şeyleri daha somut hale getirebilmeye ve sınıflandırmayı netleştirmeye yaramaktadır. Katılımcıların ifadeleri içeriklerine göre kodlanmıştır. Kodlanan ifadelerin tekrar sıklığına dair frekanslar gösterilmiştir (Tavşancıl ve Aslan, 2001). Frekans analizi, birim ya da öğelerin sayısal, yüzdesel ya da oransal görülme sıklığını ortaya koymaktadır. Her bir katılımcının çizim, kolaj ya da yazdıkları metinler K1, K2, K3, ... K31 şeklinde kodlanmıştır. Katılımcıların yazdığı metinler Ek 1, Ek 2, Ek 3, ... Ek 31 şeklinde ekler bölümünde yer almaktadır.

6. BÖLÜM: BULGULAR

6.1. Eleştirel Düşünmeye İlişkin Bulgular

Bu bölümde Ruhların Kaçışı filmi izlenirken, film izleme esnasında katılımcıların dikkatini çeken duygu, durum, olgu, diyalog, filmin biçimsel özellikleri, filme dair olumlu olumsuz yönlerinin not alınması istenip filme eleştirel bir gözle fark ettikleri şeyleri

yazmaları istenmiştir. Bu şekilde eleştirel düşünmelerinin analizi yapılmıştır. Bunun için Ruhların Kaçışı filminin altı ana teması belirlenmiştir. Katılımcıların bu temaları fark etme durumları incelenmiştir.

Büyüme Teması

Kodlar:

Chihiro'nun Arete Sahibi Olarak Davranması: Chihiro'nun mızımız bir çocuk olmaktan çıkıp ailesini kurtarmak için sorumluluk alması ve hamamda çalışabilmek için iş istemesi, Nehir Tanrısı'nın ona verdiği keki ihtiyacı olmasına rağmen Haku ve No Face ile paylaşıp onları iyileştirmiş olması.

Korkularla Yüzleşmek: Chihiro'nun yabancı olduğu farklı bir dünyada korkularıyla yüzleşerek onların üstesinden gelme çabası, korkmasına rağmen cesaretle davranarak görev bilinciyle hareket etmesi.

Filmdeki büyüme teması daha çok ruhsal büyümeyi anlatmaktadır.

Kapitalizm Eleştirisi Teması

Kodlar:

İsim Kaybı: Chihiro'nun isminin Yubaba tarafından çalınarak "Sen" diye adlandırılması ya da gerçek adının Nigihayami Kohakunushi olan Nehir Tanrısının Haku olarak isimlendirip benliğini kaybetmesi sonucu Yubaba'nın hizmetkarı olması.

Kapitalizm Sistemi İçinde Yoğun Çalışma: Kamaji'nin 6 koluyla birden çok iş yapması, iş işçilerinin Chihiro'nun yardımını görünce işlerini yapamıyormuş gibi gösterip işleri Chihiro'ya yıkmaya çalışmaları, Chihiro'nun Kamaji'den iş istemesi üzerine "burada herkesin bir yedeği var" diyerek herkesin bir alternatifi olduğunu söylemesi.

Chihiro'nun Ailesinin Umursamazlığı: Kapitalist dünyada aktif bir biçimde çalışan ebeveyn ile çocuk arasındaki iletişimin zayıflaması, ailenin kredi kartlarına güvenmesi.

Tüketim Kültürü ve Açgözlülük Teması

Kodlar:

Açgözlüler İçin Bir Tuzak: Chihiro'nun ailesinin açgözlülüğü yüzünden izin alınmadan yenilen yiyecekler nedeniyle cezalandırılmaları.

Ruhların Para İçin Yarışmaları: No Face'in dağıttığı altınlar için birbirleriyle yarışan hamam çalışanları.

İhtiyaçtan Fazlasını İstememek: Chihiro'nun sadece gerekeni alması fazlasını istememesi.

No Face'in Varlık Çabası: No Face'in tüketerek bir kimlik ya da aidiyet kazanması ve bu şekilde mutlu olacağını düşünmesi.

Çevreye Duyarlılık, Doğayla Uyum Teması

Kodlar:

Doğanın Kirletilmesi: Başta Kötü Koku Tanrısı sanılan Nehir Tanrısının içinden çıkan atıklar.

İnsanların Hamama Alınmak İstenmemesi: İnsanlar saf olmadıkları için, gündelik hırslarının doğa ile uyumu bozacağı fikri.

Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması

Kodlar:

Çaba ve Kişisel Dönüşüm: Çalışmanın Chihiro'yu daha güçlü bir hale getirmesi.

İş Birliği: Chihiro, Lin ve Kamaji iş birliği ve birbirlerini koruma çabaları ya da Chihiro ve Haku'nun birbirlerini koruma çabaları.

Sabır ve Disiplin: Chihiro'nun verilen tüm görevleri sabırla tamamlamaya çalışması.

Japon Kültürü ve Ruhani Dünya (Öte Dünya) Teması

Kodlar:

Şinto İnancı: Her şeyin bir ruhu olduğu inancı.

Görünmeyen Dünyalara Saygı: Chihiro ve ailesinin arabayla yanından geçtikleri küçük evlerin varlığı, insanların göremese de ruhlara saygı için yaptıkları heykel ve benzeri yapılar.

Doğal Varlıkların Kişileştirilmesi: Kötü Koku Tanrısı sanılan Nehir Tanrısı ya da bir nehri koruyan ve ejderhaya dönüşebilme özelliği olan Nehir Tanrısı Haku'nun birey olarak tasvir edilmesi.

Öte Alem: Tren ile yolculuk, tren istasyonundaki saat ya da trendeki insanların hayaletimsi görüntüleri.

Tablo 6.1. Katılımcıların eleştirel düzeylerine ilişkin nitel verilerin analiz bulguları.

ELEŞTİREL DÜŞÜNME	Tema	f	Kod
	Büyüme	8	Chihiro'nun Arete Sahibi Olarak Davranması Korkularla Yüzleşmek
	Kapitalizm Eleştirisi	33	İsim Kaybı Kapitalizm Sistemi İçinde Yoğun Çalışma Chihiro'nun Ailesinin Umursamazlığı
	Tüketim Kültürü ve Açgözlülük	34	Açgözlüler İçin Bir Tuzak Ruhların Para İçin Yarışmaları İhtiyaçtan Fazlasını İstememek No Face'in Varlık Çabası
	Çevreye Duyarlılık, Doğayla Uyum	4	Doğanın Kirlenmesi İnsanların Hamama İstenmemesi
	Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi	13	Çaba ve Kişisel Dönüşüm İş Birliği Sabır ve Disiplin
	Japon Kültürü ve Ruhani Dünya	15	Şinto İnancı Görünmeyen Dünyalara Saygı Doğal Varlıkların Kişileştirilmesi Öte Alem

Yukarıda sıklıkla değinilen kodların; büyüme temasının altında Chihiro'nun arete sahibi olarak davranması, korkularla yüzleşmek; kapitalizm eleştirisi temasının altında isim kaybı, kapitalizm sistemi içinde yoğun çalışma, Chihiro'nun ailesinin umursamazlığı; tüketim kültürü ve açgözlülük temasının altında açgözlüler için bir tuzak, ruhların para için yarışmaları, ihtiyaçtan fazlasını istememek, No Face'in varlık çabası; çevreye duyarlılık, doğayla uyum teması altında doğanın kirlenmesi,

insanların hamama alınmak istenmemesi; sorumluluk ve çalışmanın önemi temasının altında çaba ve kişisel dönüşüm, iş birliği, sabır ve disiplin; Japon kültürü ve ruhani dünya teması altında Şinto inancı, görünmeyen dünyalara saygı, doğal varlıkların kişileştirilmesi, öte alem olduğu görülmektedir. Bu kodları destekleyen katılımcıların yazdığı metinlere ilişkin ayrıntılı değerlendirme ve açıklama 31 katılımcı için aşağıdaki gibidir. Katılımcıların yazdıkları metinler Ekler bölümünde yer almaktadır. K1'in metni Ek-1, K2'nin metni Ek-2...K31'in metni ise Ek-31 olarak belirtilmiştir. En çok görülen kodun; açgözlüler için bir tuzak kodu, en az görülen kodun ise; korkularla yüzleşmek kodu olduğu görülmektedir.

6.2. Eleştirel Düşünmeye İlişkin Analizler

K1 Analiz:

"İs tanelerinin yaptıkları ufak numara": Chihiro, Kamaji'den iş istemeye gittiğinde, bir işçinin kömür taşıyamaması üzerine Chihiro ona yardım etmiştir. Bunun üzerine diğer işçileri de bu durumu suistimal ederek kömürü taşıyamıyormuş gibi yapmışlar ve yardım istemişlerdir. Kapitalist bir düzende yoğun çalışan ve bu çarktan kaçamayan birey, kısa yollar keşfedip daha az çalışmaya meyilli olmaktadır. İşte bu durum da kısa yoldan günü kurtarmaya yönelik bir eylemdir. K1, Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın Kapitalizm Sistemi İçinde Yoğun Çalışma kodu görülmektedir.

"Maskeli figürün canlıların açgözlülüğünü kullanarak doyması": No Face, altın ile açgözlü hamam çalışanlarını kandırarak onları yutmakta ve onların seslerini kullanarak iletişim kurmakta bir nevi aidiyetini, kimliğini, varlığını yediği (tükettiği) şeyler üstünden oluşturmaktadır. Tüketim ve Açgözlülük Teması'nın No Face'in Varlık Çabası kodu görülmektedir.

"Canlıların doyumsuzluğuyla maskeli figüre adeta tapması": No Face'in hamama girmesiyle birlikte kendine aidiyet kazandırmak ve bir kimlik oluşturmak için hamamdaki ruhları altın ile kandırarak onları kendine çekmeye çalışmıştır. Hamamdaki ruhlar da altın alabilmek için No Face'e yakın olmaya çalışmışlardır. K1'in fark ettiği durum, Tüketim ve Açgözlülük Teması'nın Ruhların Para İçin Yarışmaları kodu görülmektedir.

"Trenle durdukları mekandaki saat": Chihiro, Haku'nun çaldığı mühür vesilesiyle Zeniba'dan özür dilemek için trenle Zeniba'nın evine gitmiştir. Miyazaki sinemasında;

nehir ve tren sembolü öte aleme geçişi temsil etmektedir. Trenle indikleri son durakta akrepsiz ve yelkovansız bir saat bulunmaktadır. Bu görüntü, burada zamanın işlemediğini göstermektedir. Yani burası öte bir alemdir. Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması'nın Öte Alem kodu görülmektedir.

“Anne ve babanın doyumsuzlukları yüzünden domuza dönüşmesi”: Ebeveynlerin açgözlülüğü yüzünden tuzağa düşmeleri anlatılmaktadır. Tüketim ve Açgözlülük Teması'nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu görülmektedir.

“Yubaba'nın Chihiro'yu kontrol etmek amacıyla ismini değiştirmesi”: İşveren, işçisinin benliğini ve vasıflarını almak için onu isminden ayırarak kendine uygun bir amaca hizmet etmesi için yeniden dönüştürmektedir. Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın İsim Kaybı koduna uygundur.

“Anne ve babasının Chihiro'yu önemsememeleri”: Kapitalist dünyada aktif bir biçimde çalışan ebeveyn ile çocuk arasındaki iletişim zayıflamıştır. Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın Chihiro'nun Ailesinin Umursamazlığı kodu görülmektedir.

K2 Analiz:

“Ruhlar dünyasında insanların kabul görmemesi”: İnsanlar saf olmadıkları için, gündelik hırsları ile doğa uyumunu bozacakları düşüncesi ile insanlar hamama alınmamaktadırlar. Çünkü, insanların meta dolu dünyaları hamamı kirletecek ve bu arınma dünyasının dengesini bozacaktır. Çevreye Duyarlılık, Doğa İle Uyum Teması'nın İnsanların Hamama Alınmak İstenmemesi koduna uygundur.

“İlk başlarda tren sesine dikkat edilmesi ve ruhsal boyutta da bir trenin gidiş sahnesine yer verilmesi”: Trenler, Miyazaki sinemasında öte aleme geçiş kapısıdır. Bu nedenle K2'nin yazdığı bu durum; Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması'nın Öte Alem koduna uygundur.

“Bu boyutta da yoğun bir çalışma sisteminin bulunması”: Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın Kapitalizm Sistemi İçinde Yoğun Çalışma koduna uygundur.

“Alt ve üst kademenin bulunması”: Kamaji ve işçilerinin en alt katta bulunup Kamaji'nin kendisini “kazan dairesinin kölesi” olarak adlandırıp, Yubaba'nın bir hamam sahibi olarak en üst katta bulunması buna örnektir. Kapitalizm Eleştirisi Teması'na uygunluk göstermekte olup belirlenen kodlar içinde bulunmamaktadır.

“Kültürel yapılara yer verilmesi”: Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması’na uygundur fakat kültürel yapının tam olarak ne olduğu net açıklanmadığı için herhangi bir kod ile uyumlu bulunmamıştır.

“Trenin içinde insan şeklindeki gölgelerin bulunması”: Bu sahnedeki tasvir, ölen insanların öte aleme geçişlerini anlatmaktadır. Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması’nın Öte Alem koduna uygundur.

K3 Analiz:

“Açgözlülük olarak nitelendirebileceğimiz davranışta bulunan karakterlerimizi domuz görünümü ile karşılıyor oluşumuz da buna bir örnek olabilir.”: Domuz, Japon Mitolojisi’nde uğurlu bir hayvandır. Fakat Miyazaki Yunan Mitolojisi’ne bir göndermek yaparak domuzu korkutucu bir varlık olarak itham etmiştir. Homeros’un Odyseia Destanı’nda Odisseus’un evine yani İtaka’ya dönme hikayesi anlatılmaktadır. Truva Savaşı’nda Truva’nın düşmesi sonucu Odisseus ve arkadaşları, Tanrılar tarafından cezalandırılır ve Cadı Kirke’nin yaşadığı bir adaya ceza olarak gönderilirler. Cadı Kirke, bu adaya gelen insanlara yemek ve içki sunarak onları tuzağa düşürür ve domuzla çevirir. Yunan Mitolojisi’nde domuz; açgözlülüğü, şehveti ve düşüncesizliği simgelemektedir. Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu görülmektedir.

“Filmde ana karakterimizin birisine sahip olmasına rağmen isminin elinden alınması ve kendisine “sen” olarak hitap edilmesi durumu bana kalırsa işverenin karşısında çalışanların hiçbir hakka sahip olmaması gibi bir durumu anlatmak istiyor olabilir.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın İsim Kaybı kodu görülmektedir.

“Yapımda gördüğünüz pek çok karakter kendilerine ait olmayan veya hak etmedikleri şeylerin peşinde koşarlarken zarar görmektedirler.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması görülmektedir.

K4 Analiz:

“Anne ve babasının domuzla dönüşmesi dikkatimi çekti.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu görülmektedir.

“Gemiden inen vücutsuz, yüzünde kağıttan maske olan eski hanedan mensubu kıyafetli figürlerin tasarımı ilgimi çok çekti.”: Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması görülmektedir fakat belirlenen kodlardan biri görülmemektedir.

Miyazaki, filmde kullandığı bu maskeleri, Kasuga Taisha Tapınağı'ndaki maskelerden etkilenmesi sonucu bu maske tasarımlarını direkt olarak almıştır.

"Küçük çalışanların kendilerine taşla ezmesi. Çünkü Chihiro yanlışlıkla arkadaşlarını ezdiğinde onun görevini yapmıştı diğer küçük çalışanlar da işten kaytarmak için kendilerine ezdiler.": Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın Kapitalizm Sistemi İçinde Yoğun Çalışma kodu görülmektedir.

K5 Analiz:

"Ailesi küçük kızı hiç umursamıyor.": Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın Chihiro'nun Ailesinin Umursamazlığı kodu görülmektedir.

"Ailesi birer domuza dönüştü etrafta ruhlar var. Anne ve babası oburluklarının esiri oldu.": Tüketim ve Açgözlülük Teması'nın Açgözlülükler İçin Bir Tuzak kodu ile uyumludur.

"Köprüden geçerken neden nefes tuttular?": İnsanın saf bir varlık olmaması nedeniyle insanlar hamama alınmamaktadırlar. Ruhlar, bir insanın nefesini bile fark edebildikleri için köprüden geçerken Chihiro nefesini tutmaya çalışmıştır. Bu durumun fark edilmesi Çevreye Duyarlılık, Doğa İle Uyum Teması'nın İnsanların Hamama Alınmak İstenmemesi koduna uygundur.

"İsler kızın işlerini yapmasını istiyor": İş işçilerin, Chihiro'nun yardımını suistimal ederek kısa yoldan işlerini halletmek istemeleri anlaşılmaktadır. Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın Kapitalizm Sistemi İçinde Yoğun Çalışma kodu görülmektedir.

"Kamaji kıza torunum dedi": Kamaji, Chihiro'ya ailesini kurtarmasına yönelik hamamda bir iş bulabilmesi için bir yardım basamağı sunmuştur. Kamaji, Chihiro ile iş birliği sağlamıştır ve bu şekilde Chihiro'yu koruma altına almıştır. Bu durum, Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması'nın İş Birliği kodunu göstermektedir.

"Haku bir nehir": Haku'nun aslında bir nehir olduğunun anlaşılmasıyla; Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması'nın Doğal Varlıkların Kişileştirilmesi kodu görülmektedir.

K6 Analiz:

"Ailesinin açgözlülüğü sebebiyle...": Tüketim ve Açgözlülük Teması'nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu gösterilmiştir.

"Haku'nun Chihiro'yu açıkça koruduğu ilk sahnede arka planda olan ortanca çiçeği, şefkat anlamını taşıyor. Haku'nun Chihiro'ya birden fazla kez yardım etmesi,

Chihiro'nun Haku'nun hayatını kurtarmak için zorlu yollardan geçmesi, aralarındaki bağın ne kadar güçlü olacağını hissettiriyor.”: Haku, Chihiro'yu içgüdüsel olarak korumaktadır. Bu koruma da karşılıklıdır. Filmde bir alegorik anlatım olarak kullanılmıştır. Bu durum, aynı Japon ulusu ile Japonya arasındaki ya da Japonya ile tabiat arasındaki karşılıklı beslenme ve koruma gibidir. Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması'nın İşbirliği kodu görülmektedir.

“Ruhani boyutun en üst katının kapısında bulunan “天” yani cennet kanjisi, o katta karşılaşacağımız karakterin yüce bir varlık olacağı hissini verse de karşımıza güç ve zenginliğin zirvesinde, kontrolcü ve hesapçı Yubaba karakteri çıkıyor. Kendisi için çalışan kişilerin isimlerini alarak onlara kendi benliklerini unutturuyor.”: Filmde görülen hamam ruhların arınması için hazırlanmış bir nevi alışveriş merkezidir. Ve bu alışveriş merkezinde hiyerarşik bir düzen vardır. İşçiler en altta olurken yönetici ya da işveren en üst kattadır. Ve bu durumda en üst katta kalanın güç ve zenginliğe sahip olması tartışmasızdır. İşverenin, çalışanını kontrol etme amacıyla benliğini alması Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın İsim Kaybı kodunu içermektedir.

“Chihiro karakterinin iyilik, saflık ve azmi, Haku karakterinin yardımseverlik ve sevgiyi temsil ettiğini düşünüyorum.”: Yine burada, filmde anlatılan alegorik anlatının yansıması görülmektedir. Japon ulusu ile Japonya arasındaki ya da Japonya ile tabiat arasındaki karşılıklı ilişkinin karakterler üzerine yansıması görülmektedir.

K7 Analiz:

“Siyah yarattığın yuttuğu kişilerin karakterini alması.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması'nın No Face'in Varlık Çabası kodu gösterilmiştir.

“Haku'nun gerçek ismini hatırladığı sahne.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın İsim Kaybı kodu gösterilmiştir.

K8 Analiz:

“Anne babanın umursamaz...”: Kapitalizm sistemi içinde zayıflayan ebeveyn çocuk ilişkisi yüzünden ailesi Chihiro'yu umursamamaktadır. Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın Chihiro'nun Ailesinin Umursamazlığı koduna uygundur.

“Kazan dairesindeki yani örümcek adam figürü...”: Örümcek temsiliyle ifade edilen Kamaji, tek başına birçok işi üstlenmesiyle özdeşleşmiştir. Altı koluyla tek başına bir sürü görev üstlenmektedir. Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın Kapitalizm Sistemi İçinde Yoğun Çalışma koduna uygundur.

“Örümceklerin kömür altında kaldıklarının sürü psikolojisi şeklinde olması ve aralarına katılmalarına izin verilmediğinde kaldıkları yerden devam etmeleri sistemi anlatıyor.”: İş işçilerinin yardımı suistimal etmesi fakat gereken durum gerçekleşmeyince alıştıkları şekilde çark içinde düzene devam etmelerini anlatmaktadır. Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın Kapitalizm Sistemi İçinde Yoğun Çalışma kodu ile örtüşmektedir.

“Tren? Trenin durduğu yerdeki saatte akrep yelkovan olmaması.”: Tren, Miyazaki sinemasında öte aleme geçişi sembolize etmektedir. Trenin durduğu istasyon yani Chihiro ve arkadaşlarının Zeniba’ya gitmek için indikleri istasyonda saatin akrep ve yelkovansız olması, oranın bir öte alem olduğunu göstermektedir. Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması’nın Öte Alem kodu ile paralellik göstermektedir.

K9 Analiz:

“Baba ve annesinin oburluğu simgeleyen domuza dönüşmesini izliyoruz.”: Japon Mitolojisi’nde uğurlu bir hayvan olan domuzun aksine Yunan Mitolojisi’ne bir gönderme yapılarak açgözlülerin tuzağa düşmeleri sonucunda domuza dönüştürülen Chihiro’nun ailesi anlatılmaktadır. Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu görülmektedir.

“Karakterimizin işi almasıyla yeni bir başlangıç yapılıyor. Bu geçiş isim değişikliği ile pekiştirmişler.”: Chihiro bir sistem içine girdiğinden işveren onu kendine tabi kılmak için ismini ele geçirmiştir. Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın İsim Kaybı koduna uygundur.

“Sam’in ilk başarısı da iyi niyetinden kaynaklanıyor.”: Sen’in ailesini kurtarabilmek için sorumluluk alıp hamamda görevlerini yerine getirmesinin yanında arete (erdem) sahibi biri olarak gereken şeyin yapılması da bulunmaktadır. Herkesin temizlemekten kaçındığı Kötü Koku Tanrısı sanılan Nehir Tanrısı’nın sorununu bularak erdem sahibi her insan gibi gerekeni yapmıştır. Bu durum, Büyüme Teması’nın Chihiro’nun Arete Sahibi Olarak Davranması kodunu göstermektedir.

“Siyah ruhun hikayeye tam olarak dahil olduğunu görüyoruz. İnsanların hırslarını kullanarak kendine hizmet ettiriyor.”: No Face, meta (altın) ile hamamda çalışan insanları kandırmaktadır. Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Ruhların Para İçin Yarışmaları kodu görülmektedir.

K10 Analiz:

“Kamaji Lin’e, Chihiro’ya göz kulak olmasını söyler. Lin ve Chihiro Yubaba’nın yanına giderken müşteriler bu ruhların içinde bir insan olduğunu fark etmesinler diye Lin onları oyalamaya çalışır.”: Sistem içinde var olan yakın statüdeki bireyler birlik olup birbirlerini korumaktadırlar. Bu durum, Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması’nın İş Birliği koduna örnektir.

“Artık Chihiro’nun ismi sadece ”Sen” olmuştur annesi ve babası domuza dönüştükleri için onları kurtarmak için tüm her şeye katlanmak zorundadır.”: Bu ifadede; Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın İsim Kaybı kodu, Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu ve Chihiro’nun her şeye katlanmasıyla da Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması’nın Sabır ve Disiplin kodu görülmektedir.

“Annesi ve babası: İyi bir aile görüntüsünün yanında Chihiro ile asla ilgilenmeyip onu görmezden geliyorlar.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın Chihiro’nun Ailesinin Umursamazlığı kodu görülmektedir.

“Yolda giderlerken Chihiro Haku’nun gerçek ismini söyler ve Haku’nun altında olduğu büyü bozulur.”: Benliğini kazanıp özgürleşen Chihiro, Haku’nun da benliğini kazanması için O’na gerçekte kim olduğunu hatırlatarak büyüü bozmuştur. Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın İsim Kaybı kodu ile örtüşmektedir.

K11 Analiz:

“Burada asıl anlatılmak istenen açgözlülüktür. Bu açgözlülüğü Chihiro’nun ailesinde kasabada bulunan birçok ruh ve çalışanlarda görebilirsiniz.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak ve Ruhların Para İçin Yarışmaları kodları görülmektedir.

“Uzak Asia kültürü çok tuhaftır ve öte dünya ile özel bir ilişkisi vardır.”: Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması görülmektedir.

“Aidiyetsizliği, iletişimsizliği bir hayalet imgesiyle birleşen No Face’in tüm karakterlere kıyasla farklı bir hissiyatı var. Sakin, sessiz, silik bir hayalet olarak ortalarda dolaşan bu ruh, herhangi birini yutup onun sesine sahip olarak konuşmadan çevresiyle iletişim dahi kuramıyor. Böyle bir profilden parayla mutluluğu ve sevgiyi satın almaya çalışan bir ego yumağına dönüşmesi ile onun sahnelerinde de Chihiro’da olduğu gibi büyük bir karakter evrimi gözlemlene şansını yakalıyoruz.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın No Face’in Varlık Çabası kodu görülmektedir.

K12 Analiz:

“Chihiro’nun ailesi vurdumduymaz davranıyor.”: Kapitalist düzende aktif çalışan ebeveyn çocuk iletişiminin ve ilgisini zayıflaması anlatılmaktadır. Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın Chihiro’nun Ailesinin Umursamazlığı kodu ile uyumlu bulunmuştur.

“Ailesinin açgözlü davranıp Chihiro’yu umursamadan yemeye dalmaları boşboğazlık.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu görülmektedir.

“Chihiro tek gecede büyümek zorunda kalıp yetişkin sorumlulukları aldı.”: Chihiro’nun mızımız bir çocuk olmaktan çıkıp ailesini kurtarmak için sorumluluk alması ve hamamda çalışabilmek için iş istemesi bir sistem içine sevdiklerini kurtarabilmek için girmesi Büyüme Teması’nın Chihiro’nun Arete Sahibi Olarak Davranması koduna uymaktadır.

“Başka bir seçeneği olmadığından Chihiro ona verilen tüm işleri ne kadar zor olsa da yapar.”: Chihiro’nun verilen tüm görevleri sabırla tamamlamaya çalışması, Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması’nın Sabır ve Disiplin kodu ile örtüşmektedir.

“No Face altın ile herkesin isteğini karşılayabileceğini sanar.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın No Face’in Varlık Çabası koduna uygundur.

“Chihiro kazandığı yemeği ihtiyaç olduğunda Haku’ya verip onu iyileştirir.”: Nehir Tanrısı’nın ona verdiği keki ihtiyacı olmasına rağmen Haku’ya verip O’nu iyileştirmiş olması Büyüme Teması’nın Chihiro’nun Arete Sahibi Olarak Davranması kodunu göstermektedir.

“Chihiro’nun No Face’in verdiği altınları almaması onu şoka uğratar.”: Chihiro’nun sadece gerekeni alması fazlasını istememesi, Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın tersinir bir şekilde ele alınmasıdır. İhtiyaçtan Fazlasını İstememek koduna uygundur.

“Cadı ruhların ismini metafor olarak kişiliğini çalarak onları uşağa çeviriyor.”: Yubaba, yanında çalışacakların isimlerini ele geçirerek benliklerini unutmalarını sağlamaktadır. Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın İsim Kaybı koduna uygundur.

K13 Analiz:

“Japon kültürü yerleştirmeleri.”: Bunların neler olduğu açıklanmamıştır fakat fark edilen donenin Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması’na uygun olduğu görülüp herhangi bir kod görülmemektedir.

“Pislik tanrısı olarak hitap edilen varlık aslında gerçek dünyadaki büyümlü bir nehir.”: Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması’nın Doğal Varlıkların Kişileştirilmesi koduna uygundur.

K14 Analiz:

“Anne ve babanın domuza dönüşmesi”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu görülmektedir.

“İnsanların kendilerine ait en önemli özelliklerinden isimlerinin alınması ve isimlerini unutulursa o dünyada hapsolmaları oldukça ilginç.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın İsim Kaybı kodu görülmektedir.

“Hiyerarşik bir sistem vardır. En üst katta Yubaba, en alt katta da işçi küçük böcekler vardır.”: Hiyerarşik bir düzenin anlaşılması sebebiyle bu durum Kapitalizm Eleştirisi Teması’na girmektedir fakat belirlenen kodlara uyumlu değildir.

K15 Analiz:

“Babası ise çok atılgan ve annesi ise çok saf. Birlikteyken çok umursamaz bir şekilde hareket ediyorlar. Chihiro ailesinden daha rasyonel ve tedbirli davranırken ailesi çok düşüncesizce hareket ediyor.”: Chihiro’nun ailesinin düşüncesizce davranıp tuzağa düşüp domuza dönüşmeleri anlatılmaya çalışılmıştır. Bu durum, Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodunu göstermektedir.

“Muhtemelen hayatta kalma içgüdümlü ve ailesini kurtarmak isteğinden dolayı içinde bulunduğu duruma hızlı adapte oluyor. Başta bilmediği bir mağaraya girmekten bile korkarken Chihiro artık içinde bulunduğu dünyadaki olağanüstü durumları çok az tepki vermeye başlıyor. Zaman geçtikçe Chihiro daha da cesur biri olmaya başladı. Filmin başında olduğu gibi onu korumaları için ailesinin arkasına kaçarken zamanla korkularını yenerek sevdikleri için tek başına da kalsın mücadele ediyor.”: Chihiro, fantastik evrenlerde görülen “Mary Sue” karakteri gibidir. Bu karakter arketipal yani bir şablon karakterdir. Başına ne gelirse gelsin bir şeyleri hemen kavrayıp öğrenerek, zorluklara katlanarak, engelleri aşmayı bilmektedir. Chihiro da Mary Sue karakteri gibidir. İçinde bulunduğu duruma alışıp adapte olmaktadır. Korkularıyla yüzleşerek kendini aşmaktadır. Bu durum, Büyüme Teması’nın Korkularla Yüzleşmek koduna uygundur.

K16 Analiz:

“Ailenin kızıyla pek fazla ilgilenmemesi. Kendi istekleri doğrultusunda hareket etmeleri.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın Chihiro’nun Ailesinin Umursamazlığı kodu görülmektedir.

“Anne ve babanın açgözlülüğü sonucunda cezalandırılmaları.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu görülmektedir.

“Yaşlı örümcek ilk başta kızın çalışmasını istememiştir. Sonunda kızı kabul etmiştir.”: Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması’nın İş Birliği kodu görülmektedir.

“Görünen ya da görünmeyen her şeyin bir ruhu vardır.”: Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması’nın Şinto İnancı kodu görülmektedir.

“Kız yaşadıkları şeylerle daha cesaretli olmaya başlamıştır.”: Çalışmayla zorlukların üstesinden gelen Chihiro daha güçlü bir hale gelmiştir. Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması’nın Çaba ve Kişisel Dönüşüm kodu görülmektedir.

“No Face karakteri: yalnız, kimliksiz, iletişimi olmayan bir hayalettir. Aynı bizim toplumumuzdaki bazı insanlar gibi.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın No Face’in Varlık Çabası kodu görülmektedir.

“Patron çalışanların gerçek isimlerini sildiği için kendi benliklerinden de silinmiştir. Çünkü herkesin onun yaşantısına uygun bir şekilde yaşamasını istediğindendir. Kız sonunda Haku’nun gerçek ismini öğrenir ve büyü bozulur gerçek kişiliğine kendi dünyasına döner. Çünkü bizi biz yapan kendi benliğimizdir.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın İsim Kaybı kodu görülmektedir.

K17 Analiz:

“Chihiro yeni olan her duruma kuşkuyla ve temkinli yaklaşırken ailesinin düşünmeden alelade hareket etmesi.”: Bu düşüncesizce davranışın sonucu bir tuzağa düşerek cezalandırılmaları olmuştur. Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu görülmektedir.

“Chihiro’nun isminin değiştirilmesi. Haku’nun gerçek adını duyunca insani boyuta geri dönmesi.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın İsim Kaybı kodu görülmektedir.

“Chihiro’nun Haku sayesinde dünyasına geri dönmesi.”: Chihiro ve Haku arasında karşılıklı bir yardımlaşma ve birbirlerine yol gösterme durumu vardır. Bu alegorik

olarak Japon ulusu ve Japonya ya da Japonya ile tabiat arasındaki ilişki gibidir. Bu durum, Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması'nın İş Birliği koduna örnektir.

K18 Analiz:

“Her şey açgözlülüğe bağlanıyor”: Tüketim ve Açgözlülük Teması bulunmaktadır. Herhangi bir koda rastlanmamaktadır.

K19 Analiz:

“Onların olmayan şeyleri çok kolay sahiplenmeleri çok rahatsız edici.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması bulunmaktadır. Herhangi bir koda rastlanmamaktadır.

“Burası is dolu herkesin yedeği var.”: Bu cümle, Chihiro'nu Kamaji'den iş istemesi üzerine, Kamaji'nin işçilerini göstererek söylediği bir cümledir. Kapitalizm Eleştirisi Teması ile uyumludur fakat belirlenen kodlara uymamaktadır.

“İşler yardım edildiğinde hemen suistimal etmeye kalkıştı. Genel anlamda hayat bu şekilde.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması'nın Kapitalizm Sistemi İçinde Yoğun Çalışma koduna uygundur.

K20 Analiz:

Eleştirel herhangi bir düşünce görülmemiştir.

K21 Analiz:

Eleştirel herhangi bir düşünce görülmemiştir.

K22 Analiz:

“Anne babasının domuza dönüşmesi.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması'nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu gösterilmiştir.

K23 Analiz:

“Domuz ve açgözlülük.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması'nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu gösterilmiştir.

“Hiyerarşi içerisinde bireyin kabullenışı ve ayak uydurması.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması'na uygundur kod görülmemiştir.

“Toplum dinamiklerinde özbenliği hatırlamak”: Kapitalizm Eleştirisi Teması'nda İsim Kaybı koduna uygundur.

K24 Analiz:

“Herkes bir amaç ve iş verilmiştir.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması görülmektedir, herhangi bir koda rastlanmamaktadır.

K25 Analiz:

“Açgözlü olmaları.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması görülmüştür. Alt temaya rastlanmamaktadır.

K26 Analiz:

“Haku’nun iş yerinde ona verilen isimle hitap edilmesi sonra adını unutması, kendini unutması. Tanrı Haku’nun geçmişi unutması ve gerçek ismiyle özgürleşmesi.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın İsim Kaybı koduna uygundur.

K27 Analiz:

“Sorumluluk sahibi olmadıkları için domuza dönüşen aileyi küçük bir kız çocuğu kurtarmak zorunda burada maalesef biraz da ailesine ebeveyn kavramını üstlenmek zorunda kalıyor.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu görülmektedir.

“Yeni bir isim verilmesi ve ismini unutması...kişinin kendi benliğini kaybetmesi.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın İsim Kaybı kodu görülmektedir.

K28 Analiz:

“Chihiro mihralar (küçük evler) dikkatini çekti. Küçük heykellerin olduğu sokağa çıktılar.”: Chihiro ve ailesinin arabayla yanından geçtikleri küçük evler ve heykeller ruhlara saygı amacıyla yapılan yapılardır. Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması’nın Görünmeyen Dünyalara Saygı kodu görülmektedir.

“Babası ve annesi yedikleri yemekten dolayı domuza dönüştü.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu görülmektedir.

“Kamaji’dan iş istedi Chihiro. Kamaji onun diğer çalışan kıza torunu olduğunu söyledi.”: Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması’nın İş Birliği koduna uygundur.

“Yubaba ismini Chihiro’dan ‘Sen’e çevirdi. Yubaba insanların ismini çalarak onları ele geçirip yönetiyormuş.”: Kapitalizm Eleştirisi Teması’nın İsim Kaybı kodu ile paralellik göstermektedir.

“Chihiro anne ve babasını kurtarmak için bu çaba içerisinde.”: Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması’nın Çaba ve Kişisel Dönüşüm koduna uygundur.

“Kötü koku tanrısı aslında insanların atıklarını çevreye verdiği zararları bedeninde biriktiriyordur. Aslında Nehir tanrısıymış.”: Çevreye Duyarlılık, Doğayla Uyum Teması’nın Doğanın Kirletilmesi kodu ile örtüşmektedir.

“Açgözlü kurbağa altın uğruna gölgenin yanına gitti.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Ruhların Para İçin Yarışmaları koduna uygundur.

“Chihiro açgözlü maskeli gölgeye yardım edip onu kurtarmaya çalıştı.”: Büyüme Teması’nın Chihiro’nun Arete Sahibi Olarak Davranması koduna uygundur.

“Trende yaşlı ve siyah gölgeleşmiş insanlar vardı.”: Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması’nın Öte Alem koduna uygundur.

“Haku’nun aslında düştüğü nehir olduğunu anladı ve ona gerçek adı olduğunu söyledi.”: Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması’nın Doğal Varlıkların Kişileştirilmesi koduna uygundur.

K29 Analiz:

“Anne ve babanın yemek sırasında birer domuza dönüşmesi ile başlayan bu garip ve gizemli süreç, küçük kız için mücadele alanı haline geliyor. Filmin girişinde üzgün, bezgin ve hayattan zevk almayan küçük kız, yerini anne ve babasını kurtarmak için imkansızlıklarla mücadele eden bir bireye bırakıyor.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak koduna ve Büyüme Teması’nın Chihiro’nun Arete Sahibi Olarak Davranması koduna uygundur.

K30 Analiz:

“Kız her türlü zorluğun üstesinden gelir bu sorun içeren durumlar onu olgunlaştır ve kendi ayakları üzerinde durmasını sağlar.”: Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması’nın Çaba ve Kişisel Dönüşüm kodu gösterilmiştir.

“Doğanın da ruhu olduğu ve insanların doğayı kirlettikleri için doğanın ruhunun temizlenmesi ve tekrar mutlak güzelliğe ulaşması sağlanır.”: Japon Kültürü ve Ruhani Dünya Teması’nın Şinto İnancı kodu ve Çevreye Duyarlılık, Doğayla Uyum Teması’nın Doğanın Kirletilmesi kodu gösterilmiştir.

“Bir kurbağa açgözlülüğünün cezasını yani altına olan hayranlığını ruh tarafından yutularak ödüyor. Altın alabilmek için herkes elinde avucunda ne varsa ruha

götürüyor. Bu da açgözlülüğünde lüks düşkünlüğünün nelere mal olduğunu bizlere hatırlatıyor.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Ruhların Para İçin Yarışmaları kodu gösterilmiştir.

K31 Analiz:

“Ailesi açgözlülüğünün sonucu olarak domuza dönüşüyorlar.”: Tüketim ve Açgözlülük Teması’nın Açgözlüler İçin Bir Tuzak kodu görülmektedir.

“Chihiro orada çalışmaya başlıyor çünkü ailesini kurtarması lazım.”: Büyüme Teması’nın Chihiro’nun Arete Sahibi Olarak Davranması koduna uygundur.

“Nehir tanrısının ona verdiği şifalı keki ailesinin iyileşmesi için kullanacaktı ama Chihiro yakın arkadaşı Haku için kullandı ve onu iyileştirdi. Gölgede insanlar gibi açgözlü oldu ve her şeyi yemeye başladı. Chihiro onu da iyileştirmek için Haku’ya verdiği şifalı kekin yarısını ona verdi.”: Büyüme Teması’nın Chihiro’nun Arete Sahibi Olarak Davranması koduna uygundur.

“Ailesinin yanında her şeyden korkan kız arkadaşı için kendinden büyük sorumluluk alarak ona yardım etmek için yola koyuldu.”: Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması’nın İş Birliği kodu görülmüştür.

“Korkarak geçtiği yollardan ailesine kavuşmanın özlemi ile korkusuz bir şekilde geri döndü.”: Sorumluluk ve Çalışmanın Önemi Teması’nın Çaba ve Kişisel Dönüşüm koduna uygundur.

6.3. Yaratıcılığa İlişkin Bulgular

Çizilen ya da oluşturulan karakterler konuya uygunluk açısından değerlendirilmiştir. Bunu araştırmak için; Ruhların Kaçışı filmi de dahil olmak üzere Hayao Miyazaki filmlerinin beş ortak özelliği olan çevrecilik, uçmak, çocuklar, Antropomorfizm, Zoomorfizm ve Metamorfoz, Şinto ve Japon Mitolojisi (Japon kültürü) öğelerine göre incelenmiştir. İlk karakter çizimi ya da kolajı tamamlandıktan sonra katılımcılardan bir karakter daha çizmeleri ya da oluşturmaları istenmiştir. Katılımcı çalışmaları incelenirken 1. çizim ya da kolajı baz alınmış 2. karakter sadece esneklik ölçütüne kanıt olarak çalışmada yer almıştır. Yaratıcılıkta en önemli özellik özgünlük yani alışılmadık paradigmaların üzerinde düşünmek ya da üretmek olduğu için özgün olmayan çizim ya da kolajlar yaratıcılık özelliğini göstermemektedir.

Bir çizimde akıcılık; çizgilerin doğal ve kesintisiz olup gözü yönlendirme gücüne sahip olması ve anlamsız çizgilerin bulunmamasıdır. Figüratif çizimlerde çizgilerin anatomik

yapıya uygun olmaları da çizimin akıcılığını sağlamaktadır. Durağan bir figürdense hareketli bir figür de akıcılığı pekiştiren bir durumdur.

Birden fazla unsurun bir araya gelerek belli bir uyumun yakalandığı kolajda ise akıcılık, görsellerin uyumuyla belli bir bütünlüğün sağlanmasıyla mümkündür.

Esneklik, bir diğer deyişle çeşitliliklerdir. Problem ya da duruma karşı alternatifli bir çözümün bulunmasıdır. Farklı bir bakış açısı geliştirerek daha farklı bir çizimin ya da kolajın yapılmış olması ve ikinci çizimin ya da kolajın da katılımcı tarafından tamamlaması esnekliğe bir örnektir.

Özgünlük, çizimin ya da kolajdaki karakterin günlük hayatta az rastlanır olması, katılımcı tarafından bir yerden kopya edilmeyip kendi bakış açısıyla çizmesi ya da oluşturmasıdır.

Ayrıntılandırma, çizimin ya da kolajın detaylandırılmasıdır.

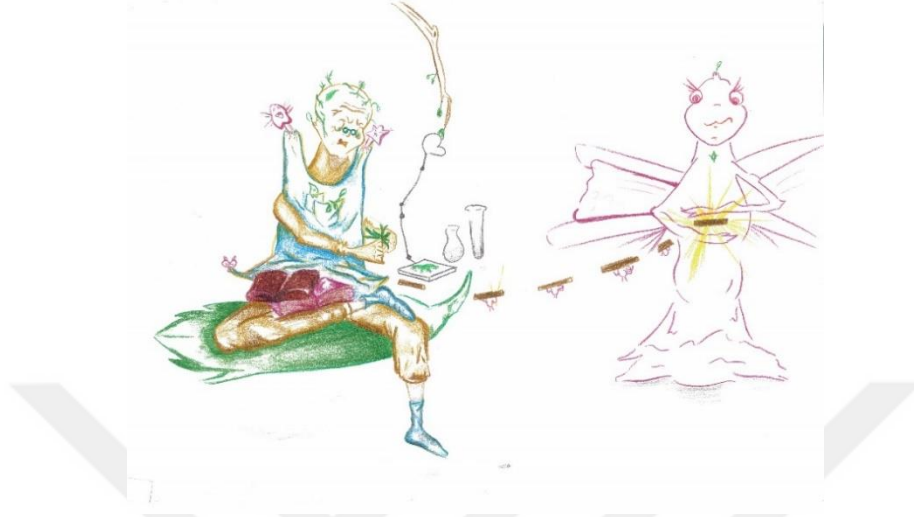
Tablo 6.2. Katılımcıların yaratıcılık düzeylerine ilişkin nitel verilerin analiz bulguları.

	Tema	Kod	f
YARATICILIK	Yaratıcılık Bileşeni 1	Akıcılık	23
	Yaratıcılık Bileşeni 2	Esneklik	29
	Yaratıcılık Bileşeni 3	Özgünlük	14
	Yaratıcılık Bileşeni 4	Ayrıntılandırma	21
	Konuya Uygunluk	Antropomorfizm	9
		Şinto ve Japon Mitolojisi/ Japon Kültürü	4
		Çevrecilik	3
		Metamorfoz	3
		Uçmak	5
		Çocuklar	1

Yukarıda sıklıkla değinilen kodların; yaratıcılık bileşeni temasının altında akıcılık, esneklik, özgünlük ve ayrıntılandırma ve konuya uygunluk temasının altında antropomorfizm, Şinto ve Japon kültürü, çevrecilik, metamorfoz, uçmak ve çocuklar olduğu görülmektedir. Bu kodları destekleyen katılımcıların ürettiği çizim ve kolajlara ilişkin ayrıntılı değerlendirme 31 katılımcı için aşağıdaki gibidir. Yaratıcılık bileşenlerinden en çok görülen kodun esneklik; en az görülen kodun özgünlük,

konuya uygunluk açısından en çok görülen kodun antropomorfizm; en az görülen kodun da çocuklar olduğu görülmektedir.

6.4. Yaratıcılığa İlişkin Analizler



Şekil 6.1. K1'in 1. ve 2. karakter çizimi.

K1: Çizimde, bir yaprak üstünde oturan, insansı özellikler gösteren, kafasından minik bitkilerin çıktığı ve elinde bir bitki olan yarı hareketli bir karakter görünmektedir. Karakterin mavi üst giysisinden iki küçük yaratığın ve bir kelebeğin çektiği görülmekte olup, karakterin elinde bir yaprak, kucağında ise iki kitap bulunmaktadır. Karakterin üst giysisinde bulunan iki cebin birinde damlaya benzer minik bir figür bulunurken diğer cebinden ise birkaç yaprağın çıktığı görülmektedir. Çizimde kare bir kesit üstünde bir yaprak ve yakınlarında iki adet deney tüpü görülmektedir.

1. karakter : Otacı

Hamamdaki özel bitkileri üreten karakterdir. Bir ormanın derinliklerinde bitkileriyle beraber yaşar. Kendine ait karışımlarıyla bitkileri birleştirip bir tahtaya yerleştirir.

Şekil 6.2. K1'in karakter özellikleri.

K1 Karakter Özellikleri: "Hamamdaki özel bitkileri üreten karakterdir. Bir ormanın derinliklerinde bitkileriyle beraber yaşar. Kendine ait karışımlarıyla bitkileri birleştirip bir tahtaya yerleştirir."

Karaktere “Otacı” isminin verilmesi karakterin içselleştirildiğini gösterebilir.

K1 Analiz: El, omuz ve bacak anatomisinde bazı sıkıntıların göze çarpması karakterin uyumlu ve dinamik olmasına rağmen akıcılığını bozmuştur. İkinci çizimin tamamlanmış olması çeşitliliğin sağlandığını, esneklik özelliğinin sağlandığını göstermektedir. İnsansı özelliği olması fakat yüzünün renklendirilmemiş ve kafasından bitkilerin çıkması nedeniyle insan dışı bir varlık olduğunu göstermektedir ve özgün bir karakterdir. Karakter; gözlüğü, etrafındaki materyaller ve materyal kullanımıyla ayrıntılandırılmıştır. İnsani özellikler göstermesine karşın kafasından çıkan bitkiler, yüzünün renklendirilmesinin tercih edilmemesi ve ormanın derinliklerinde yaşamını sürdürmesi dolayısıyla doğayla bağlantılı, insan olmayan bir karakter olduğu düşünülmektedir. Karakter, konuya uygunluk açısından insan olmayan varlıkların insan gibi davranması olan antropomorfizm teması ile paralellik göstermektedir.

Akıcılık yoktur, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K1 yaratıcıdır.



Şekil 6.3. K2'nin 1. ve 2. karakter çizimi.

K2: Çizimde ellerini kırmızı kimonosunun içine gizlemiş, saçlarının iki yanında, ağzında ve etek uçlarında yanan mum alevine benzer bir ateş bulunan bir karakter görülmektedir. Karakterin boynunda koyu renk bir boyun bağı vardır. Bu şekliyle karakter, aydınlatıcı bir bilgi ya da yol gösteren gibi dikey düzlemde yer almaktadır.

Gözleri kapalı ve kaşları yukarı doğru hafif kalkık olan bu karakter dingin bir hava yaratmaktadır.

① Karanlıktaki yönetici

Karakter bir misafiri karşılayıcı karanlıklar içerisinde hamama gelmek isteyen müşterileri bulup hamama kadar eşlik ediyor ve onların önüne karanlıkta ışık oluyor. Bazen ise karanlıkta yola çıkarak ışığı ile dikkat çekerek kirli misafirleri buluyor.

Şekil 6.4. K2'nin karakter özellikleri.

K2 Karakter Özellikleri: Karakter “Karanlıktaki Yönetici” olarak isimlendirilmiştir. Bu isim karakterin direkt olarak işlevini vermektedir. Karakter özellikleri; “karakter bir misafiri karşılayıcı. Karanlıklar içerisinde hamama gelmek isteyen müşterileri bulup hamama kadar eşlik ediyor ve onların önüne karanlıkta ışık oluyor. Bazen ise karanlıkta yola çıkarak ışığı ile dikkat çekerek kirli misafirleri buluyor” şeklindedir.

Bu karakter, ışığıyla yol göstericilik yapıp kirlerin aydınlığa çıkmasını sağlayan bir işlev görmektedir.

K2 Analiz: Karakterde akıcılık, dış çizgiler ve kimonodan aşağıdan yukarıya doğru çıkan gölgelerle sağlanmıştır. İkinci çizimin tamamlanması esnekliğe kanıttır. Karakter; saç, ağız ve etek uçlarındaki mumlarla ve karakterin işlevine bakıldığında ve film içindeki karakterlerle karşılaştırıldığında özgün bir karakterdir. Çizim, sade bir şekilde gerek gölgelendirme ile gerek ise boyun bağı ve kimono şeritleriyle ayrıntılandırılmıştır. Karakter, kimonosu ve aydınlatıcı göreviyle Şinto ve Japon Mitolojisi ya da Japon Kültürü teması ile uygunluk göstermektedir.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K2 yaratıcıdır.



Şekil 6.5. K3'ün 1. karakter çizimi.



Şekil 6.6. K3'ün 2. karakter çizimi.

K3: Çizimde, kafasında fes benzeri bir şapka olan, büyük bıyıklı, omzunda havlusu, ellerinde sabun ve bir kova, belinde pembe bir peştamal benzeri örtü sarılmış kurbağa formunda göbekli bir karakter görülmektedir.

K3 Karakter Özellikleri: “Türk kökenli bir çalışan. Aydın elemanı (daima). Müşterisini temizler ama kendisini asla. Bıyıkları balık yağı ile taranıyor.”

K3 Analiz: Karakter akıcılık göstermektedir. İkinci çizim tamamlandığı için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Karakter özgünlük göstermektedir ve Ruhların Kaçışı filmindeki hamama gelen müşterilerden esinlenildiği düşünülmektedir. Karakterin kafasındaki fes benzeri şapka, ellerindeki materyaller, karakterin renklendirilmesi ve dokusuyla karakter ayrıntılandırılmıştır. Karakterin insan özellikleri atfedilerek hamamda çalışan bir figür olması, antropomorfizm teması ile uyum içerisinde olduğunu göstermektedir.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K3 yaratıcıdır.



Şekil 6.7. K4'ün 1. ve 2. karakter çizimi.

K4: “Tum” olarak isimlendirilen karakter; ayakları olan, başında yaprak benzeri yüzünde ise yuvarlak küçük birçok çıkıntının bulunduğu yuvarlak yeşil ve sarı renklerden oluşmuş bir karakterdir. Karakterin büyük yuvarlak göz kürelerinde birer adet yıldız bulunmaktadır. Burnu, mutsuz gibi görülen bir ağzı ve sivri dişleri vardır. Göz altlarında ve ağzında mor çizgiler görünen bu karakter yorgun gibi görünmektedir.

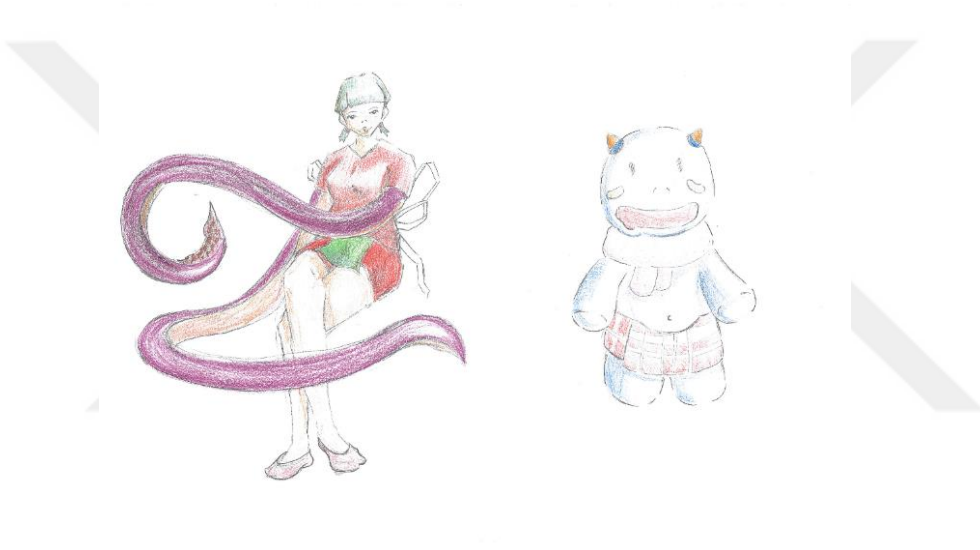
İsmi: Tum
 Görevi: Misafirlerin girdiği hamam suyunun içindeki aromalardan biridir.
 Özellikleri: İçinde bulunan malzeme sayesinde misafirin gevşeyip uykusunun gelmesine sebep olur. Yıldızlı ve simli bir iz bırakır. Renkleri baskın olarak; mor, koyu yeşil ve sarıdır. Başının üzerinde ot biter. Göz bebekleri yıldız şeklindedir ve dişleri sivridir. Bu dişler sayesinde hamamın giderinde tıkanıklık oluşursa tıkanıklığı da açar.

Şekil 6.8. K4'ün karakter özellikleri.

K4 Karakter Özellikleri: “Görevi: Misafirlerin girdiği hamam suyunun içindeki aromalardan biridir. Özellikleri: İçinde bulunan malzeme sayesinde misafirin gevşeyip uykusunun gelmesine sebep olur. Yıldızlı ve simli bir iz bırakır. Renkleri baskın olarak; mor, koyu yeşil ve sarıdır. Başının üzerinde ot biter. Göz bebekleri yıldız şeklindedir ve dişleri sivridir. Bu dişler sayesinde hamamın giderinde tıkanıklık oluşursa tıkanıklığı da açar.”

K4 Analiz: Karakterin dış ve iç çizgilerinin titrekle olması sebebiyle gözü yoran bir hali vardır ve akıcılık ölçütünü kesintiye uğratmaktadır. İkinci karakterin tamamlanması sebebiyle esneklik ölçütüne uygundur. Karakterin bir aroma olması ve hamamdaki tıkanıklığı açması özgün bir karakter olduğunu göstermektedir. Yıldız şeklindeki göz bebekleri, sivri dişleri, kafasındaki yaprak benzeri ot, yüzündeki dış çıkıntılar ve yüzdeki göz, ağız, burun organlarıyla karakter ayrıntılandırılmıştır. Karakterin aroma olan cansız bir varlık olması fakat yüzündeki organlarla insan benzeri görünüş özelliklerinin atfedilmesi antropomorfizme örnektir.

Akıcılık yoktur, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K4 yaratıcıdır.



Şekil 6.9. K5'in 1. ve 2. karakter çizimi.

K5: Boyun hizasında olan yeşil saçlarının iki yandan ayrılıp pembe bir tokayla toplanmış olarak çizilen karakter oturan bir pozisyonda bacak bacak üstüne atmış bir şekilde rakursi kullanılarak çizilmiştir. Karakterin kolları mor renkte ahtapot kollarından oluşmakta olup dinamik bir şekilde çizilmiştir. "Tako Chan" olarak isimlendirilen karakter, açık kırmızı bir tişört, koyu kırmızı bir etek, pembe bir ayakkabı ve taktığı yeşil bir önlüğün arkadan bağlanan beyaz kurdele bağı karşıdan görünebilecek bir vaziyette resmedilmiştir.

Tako Chan

Tako Chan adının hakkını veren Ahtapot kollarına sahip bir ruhtur. Hamamda havluları temizlemekle sorumludur müşterilere sıcak havluları o getirir. Görünüşünden de anlaşıldığı üzere eli kolu uzundur her işe yetişir, Oldukça da yalakadır. Parayı çok sever aç gözlü ve kurnazdır. Kamaji'ye gönüllü olarak hizmet eder, büyükanne onu bu yüzden hiç sevmez. Mürekkep lazım olduğunda bunu Tako Chan'dan isterler.

Şekil 6.10. K5'in karakter özellikleri.

K5 Karakter Özellikleri: "Tako Chan adının hakkını veren ahtapot kollarına sahip bir ruhtur. Hamamda havluları temizlemekle sorumludur. Müşterilere sıcak havluları o getirir. Görünüşünden de anlaşıldığı üzere eli kolu uzundur her işe yetişir. Oldukça da yalakadır. Parayı çok sever açgözlü ve kurnazdır. Kamaji'ye gönüllü olarak hizmet eder. Büyükanne onu bu yüzden hiç sevmez mürekkep lazım olduğunda bunu Tako Chan'den isterler."

K5 Analiz: Karaktere bakıldığında dış çizgiler tutarlı ve kendi dinamizmiyle uyumlu bir görselin oluşturulduğu görülmektedir. Özellikle tişört, önlük ve ahtapot kollarında ışık ve gölge kullanılmaya çalışılmıştır. Rakursi ile alttan bakış açısıyla çizilen karakterin bize göre sağ bacağının diz kapağında ufak bir kayma görünse bile karakter çizimi akıcılığını korumaktadır. İkinci karakter çizimi tamamlanmış olduğundan esneklik gösterilmiştir. Karakterin ahtapot kollu bir ruh olması ve filmde de Kamaji'ye yardımcı bir karakter olarak tasarlanması karakterin özgün olduğunu göstermektedir. Karakter; saç detayı, ışık gölgesi, önlüğü ve dinamizmiyle detaylı bir karakter olarak görünmektedir, karakter ayrıntılandırılmıştır. Karakterin ahtapot kollu bir ruh olması sebebiyle karakter, Şinto ve Japon Mitolojisi ya da Japon Kültürü teması ile uygunluk göstermektedir.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K5 yaratıcıdır.



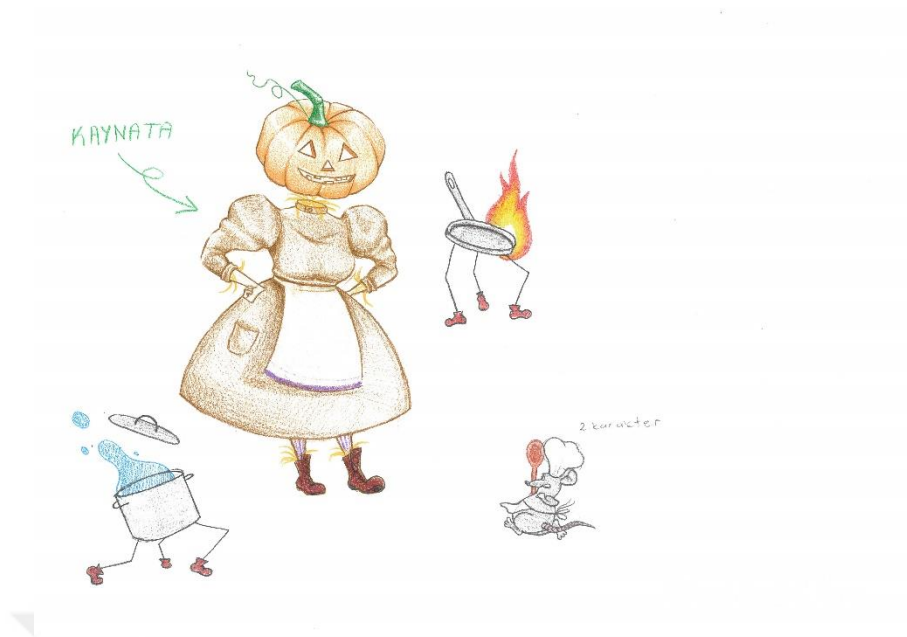
Şekil 6.11. K6'nın 1. karakter çizimi. **Şekil 6.12.** K6'nın 2. karakter çizimi.

K6: Çizimde, dikey duran bir yaprak sapında yaprağın üstüne oturmuş siyah uzun saçlı bir karakter görünmektedir. Karakterin kafasında kahverengi bir bardak vardır. Karakter, mavi kol detayları olan mor bir tişört, mor bir şort ve mavi çoraplar giymektedir. Ruhların Kaçışı filminde bulunan kömür taşıyan kömür isleri ile etkileşim halinde görünmektedir.

K6 Karakter Özellikleri: "Ruhlar tarafından sevilen tatlı biri. Tünellerin arkasında yaşayan ve is toplanma ateşe attıkları kömürleri veren karakter. Bir çeşit çalışkan ruh."

K6 Analiz: Çizim kendi içindeki dinamizmiyle akıcılık ölçütüyle paralellik göstermektedir. İkinci karakter çizimi tamamlandığı için esneklik ölçütünü göstermektedir. Özgün bir karakterdir. Kol detayı, etrafındaki kömür isleriyle etkileşimi, kafasındaki şapka benzeri bardak ve renklendirilme biçimiyle ayrıntılandırılmıştır. Çalışkan bir ruh olması sebebiyle Şinto ve Japon Mitolojisi (Japon kültürü) temasıyla uygunluk göstermektedir.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K6 yaratıcıdır.



Şekil 6.13. K7'nin 1. ve 2. karakter çizimi.

K7: Çizimde gülen bir balkabağı kafası olan, boynu olmayan, boynundan, kollarından ve kahverengi botlarının içinden samanlar çıkan “Kaynata” isimli karakter görülmektedir. Bu karakter, hafif öne doğru eğilerek elleri belinde olacak bir şekilde çizilmiştir. Kahverengi Victorian bir elbise içinde resmedilen karakterin Ruhların Kaçışı filmindeki Yubaba karakterinin Victorian giyim tarzı üslubundan etkilenildiği düşünülmektedir. Karaktere ek olarak üç ayaklı yanan bir tava ve üç ayaklı hareket halindeki bir tencere de görülmektedir. Bu ek materyallerle dinamik bir kompozisyon oluşturulmuştur.

Kaynata ⇒ Aşçı. Hamamdaki müşterilerin yemeklerini yapmaktan sorumlu kişi ve bütün mutfak şefi. Yanında gördüklerimiz onun mutfak gereçleri.

Şekil 6.14. K7'nin karakter özellikleri.

K7 Karakter Özellikleri: “Aşçı. Hamamdaki müşterilerin yemeklerini yapmaktan sorumlu kişi ve mutfak şefi. Yanında gördüklerimiz onun mutfak gereçleri.”

K7 Analiz: Çizimde, gerek karakterin dinamizmiyle gerek de etrafındaki materyallerle akıcılık sağlanmıştır. İkinci çizilen “Yardımcı Fare” karakteri de bitmiş bir çizim olduğu

iin esneklik ltne uygundur. Ruhların Kaışı filminde mutfakta alıřan karakterlerin olmasına raėmen byle bir karakterin olmayışı, zgnlk ltnn saėlandığını gstermektedir. Karakter; ışıık ve glgelendirilmesi, orabının izgileri ve botlarının baėcıklarıyla detaylı bir grnt oluřturmuř; ayrıntılandırılmıřtır. Ek olarak yanına materyallerinin izilmesi de ayrıntılandırılmaya rnek olarak verilebilir. Cansız bir varlık olmasına raėmen insani zellikler kazanması antropomorfizm zelliėini gsterdiėi anlamına gelmektedir.

Akııcılık vardır, esneklik vardır, zgnlk vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K7 yaratıcıdır.



řekil 6.15. K8'in 1. ve 2. karakter izimi.

K8: izimde, mavi renkle kontrlenmiř kırmızı dallanan boynuzları olan bir geyik grlmektedir. Karakterin; kırmızı dıř, mavi i rengi olan byk kulakları, mavi bir kafası ve kırmızı gzleri vardır. Mavi tiřrt ve kırmızı n cepli bir tulum giyen karakterin mavi benekli orap ya da ayakkabıları olduėu grlmektedir. Karakterin bize gre saė eli cebindeyken sol elinin uzvu olması gereken yerde diřli testereye benzer bir aletin bulunduėu grlmektedir.

İlk karakterim dor geyikli ve tulumlu figür;
filme hem hamam hem de o kentte oluşabilecek
aksaklık ve tadilat işleri ile uğraşmaktadır, marangoz
ve tamirci olarak tanınır.

Şekil 6.16. K8'in karakter özellikleri.

K8 Karakter Özellikleri: "İlk karakterim olan geyikli ve tulumlu figür; filmde hem hamam hem de o kentte oluşabilecek aksaklık ve tadilat işleri ile uğraşmaktadır, marangoz ve tamirci olarak tanınır."

K8 Analiz: İlk bakışta, karakterin bize göre sol tarafında bulunan kulağının, göz de olabileceği algısı fark edilmektedir fakat bu durum genel olarak çizimin akıcılığını bozmamaktadır. İkinci çizimin tamamlanmış olması esneklik ölçütünün sağlandığını göstermektedir. Günlük hayatta karşılaşılamayacak bir karakter olduğu için özgünlük ölçütünü sağlamaktadır. El uzvu yerine dişli bir testerenin bulunması, dallanan boynuzlar, benekli çorap ya da ayakkabı ile karakter ayrıntılandırılmıştır. Karakter, tamir işleriyle uğraşan bir geyik olduğu için antropomorfizm özelliğini taşımaktadır.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K8 yaratıcıdır.



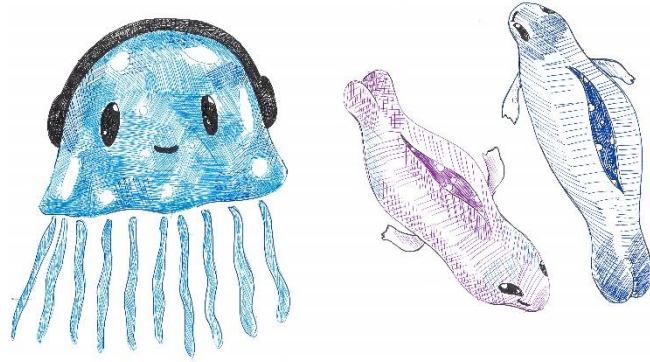
Şekil 6.17. K9'un 1. ve 2. karakter çizimi.

K9: “Mashroom” adıyla isimlendirilen karakter, x şeklinde gözleri, nokta biçiminde burnu olan, gülen bir yüz ifadesiyle kolları ve bacakları yarı açık bir pozda mantara benzeyen bir karakter olarak resmedilmiştir. Çizgili bir vücuda sahip olan karakterin, kolları ve bacakları yuvarlak formludur. Bir cebi olan ve iki düğmesi olan bir tulum giydiği görülmektedir.

K9 Karakter Özellikleri: “Kendisi banyo yapmaya gelen misafirlere özel mantarlar veriyor. Böylelikle misafirler hem rahatlar hem de kafalarını boşaltıp farklı dünyalara yol açıyorlar.” (alıyorlar)

K9 Analiz: Sade çizgilere sahip olan çizim, form olarak akıcılık ölçütünü taşımaktadır. “Luk” karakterinin tamamlanması esneklik ölçütünü taşıdığını göstermektedir. Ruhların Kaçışı filminde ve günlük hayatta rastlanılmayacak bir karakter olduğu için özgünlük ölçütünü taşımaktadır. Karakterin başındaki ya da şapkasındaki dokular ve vücudundaki çizgisel hareketlerle karakter ayrıntılandırılmıştır. Karakterin mantara benzeyen cansız bir varlık olup insani özellikler taşıması nedeniyle antropomorfizm temasına uygundur.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K9 yaratıcıdır.



Şekil 6.18. K10'un 1. ve 2. karakter çizimi.

K10: Çizimde; siyah bir kulaklık takan mutlu, büyük gözlere sahip, mavi bir denizanası olan “Shibura” karakteri görülmektedir.

Kulaklı, Deniz Anası "Shibura"
Shibura, Chiharu'nun her zaman
yanında taşıdığı peluş oyuncasıdır.
Chiharu; Ruhlar Diyarı'na girdikten
sonra canlanmış ve onun en yakın
arkadaşı olmuştur. Chiharu'yu kötü
ruhlardan korumak ve yol göstermekle
görevlidir.

Şekil 6.19. K10'un karakter özellikleri.

K10 Karakter Özellikleri: "Shibura, Chiharu'nun her zaman yanında taşıdığı peluş oyuncasıdır. Chiharu Ruhlar Diyarı'na girdikten sonra canlanmış ve onun en yakın arkadaşı olmuştur. Chiharu'yu kötü ruhlardan korumak ve yol göstermekte görevlidir."

K10 Analiz: Çizim sade bir formdadır ve akıcılık ölçütünü taşımaktadır. İkinci çizim olan "Yılan Balığı Kardeşler" karakterleri tamamlandığı için esneklik ölçütünü taşımaktadır. "Shibura" karakteri günlük hayatta var olan bir peluş oyuncak olduğu için özgünlük taşımamaktadır. Karakter, kulaklık aksesuarı hariç çok sade bir karakterdir ve ayrıntılandırılmamıştır. Cansız bir nesnenin insani özellikler göstererek en yakın arkadaş ya da koruyucu bir görev üstlenerek yol göstermesi antropomorfizme örnektir.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma yoktur, konuya uygundur. Yaratıcılıkta özgünlük önemli bir ölçüt olduğundan özgünlük ölçütü sağlanmadığı için K10 yaratıcı değildir.



Şekil 6.20. K11'in 1. ve 2. karakter çizimi.

K11: Çizimde; mor kulakları, pembe kafası ve kolları, mavi ayakları olan bir tavşan görülmektedir.

Çoğu Avrupa kültüründe tavşanlar doğurganlığı ve yenilenmeyi
simgeleyen bahar hayvanlarıdır.
Tavşan ile bahar arasındaki bağlantıya Japon kültüründe
de rastlanır. Tavşanlar Zekanın, Sadakatin, Kişisel
gelişimin ve iyi şansın sembolüdür.

Şekil 6.21. K11'in karakter özellikleri.

K11 Karakter Özellikleri: "Çoğu Avrupa kültüründe tavşanlar doğurganlığı ve yenilenmeyi simgeleyen bahar hayvanlarıdır. Tavşan ile bahar arasındaki bağlantıya Japon kültüründe de rastlanır. Tavşanlar zekanın, sadakatin, kişisel gelişimin ve iyi şansın sembolüdür."

K11 Analiz: Karakter, akıcı bir karakterdir fakat kopya bir karakter olduğu için akıcılığı göz önünde bulundurulmamıştır. İkinci karakter tamamlanmıştır, esneklik gösterilmiştir. Karakter, Hayao Miyazaki'nin Komşum Totoro isimli animasyonundaki karakterle aynıdır, özgünlük gösterilmemiştir, yaratıcılık yoktur. Karakter kopya bir karakter olduğu için ayrıntılar da orijinal karakterle aynıdır bu yüzden ayrıntılandırılmamış olarak kabul edilmiştir. Çevrecilik teması ile uyumludur.

Akıcılık yoktur, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma yoktur, konuya uygun değildir. Bir taneden daha fazla ölçüt sağlanmadığı ve özgünlük olmadığı için K11 yaratıcı değildir.



Şekil 6.22. K12'nin 1. karakter kolajı.



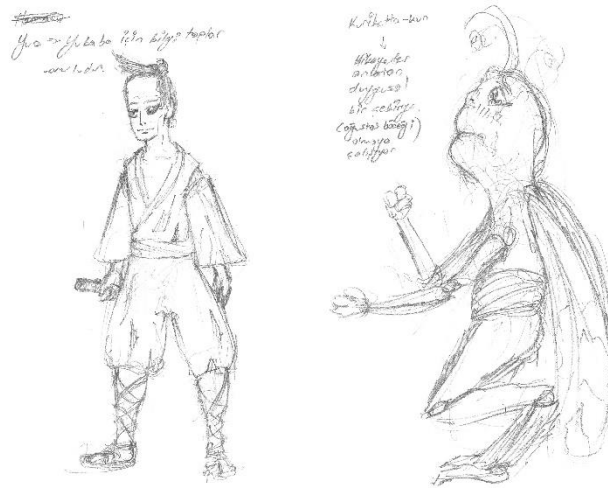
Şekil 6.23. K12'nin 2. karakter kolajı.

K12: Kolajda, 18 parçadan oluşan kelebek görsellerinin bulunduğu bir sayfadan ana gövdesi oluşturulan, uydu görselleriyle göz olduğu düşünülen yuvarlak kürelerin bulunduğu bir balık formu oluşturulmuştur. Kaya görsellerinden dikey formlarda kesitler alınarak balık formunun tepesinde üç adet çıkıntı bulunmaktadır. Bu çıkıntıların aralarına, kompozisyonu tamamlama amacıyla kullanıldığı düşünülen beş adet sarı renkte parça yerleştirilmiştir. Balık formunun kuyruk kısmını oluşturan beş adet mavi ve siyah renklerde ince şeritler kullanıldığı görülmektedir.

K12 Karakter Özellikleri: “Nehirde yüzen ve etrafına ışık saçan dört gözlü bir balina türü. Yetersiz solungaçları onu yavaşlatsa da etrafına yaydığı ışık onu nehir için önemli kılar.”

K12 Analiz: Kolaj, gözün gezinebildiği bir görsel oluşturduğu için akıcıdır. İkinci karakterin tamamlanmış olması unsuru sebebiyle esneklik ölçütü gösterilmiştir. Kullanılan farklı görsellerin birleştirilmesi ile kolaj, özgünlük ölçütünü göstermektedir. Kolajın parça sayısı, kuyruk ve baş kısmındaki çıkıntılar dikkate alındığında kolajın ayrıntılandırıldığı görülmektedir. Karakter, nehirde yüzen bir balina türü olduğu için çevrecilik temasıyla örtüşmektedir.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K12 yaratıcıdır.



Şekil 6.24. K13'ün 1. ve 2. karakter çizimi.

K13: Çizimde, samuray topuzu olan ve samuray giysisi ve ayakkabıları giymiş, bize göre sol eliyle kılıcını tutan, ayakta bir pozla çizilmiş bir karakter görünmektedir. Karakter “Yua” olarak isimlendirilmiştir.

K13 Karakter Özellikleri: “Yua Yubaba için bilgi toplar. Onurludur. Yua Japonca çok güçlü bağ demektir. Denizcilikte ve insanları olan bağlılığı anlatır. Yua filmde Yubaba için etrafta olan bitenleri gözlemler ve ona haber verir. Astral dünyada var olmadan önce isminin anlamını taşıyan soyut bir varlıktı.”

K13 Analiz: Karakter eskiz aşamasında kalmış olsa da kendi içinde bütünlüklü ve akıcıdır. İkinci karakterin tamamlanması sebebiyle esneklik ölçütü sağlanmıştır. Samuray karakteri tarihte ve günümüz sinema ya da anime dünyasında sık karşılaşılan bir figürdür. Bu yüzden karakter özgünlük taşımamaktadır. Özgün olmayan bir karakter, yaratıcılık niteliğini taşımamaktadır. Karakter, saç topuzu, kol detayı ve ayakkabı bağcıklarıyla ayrıntılandırılmıştır. Karakter, bir samuray olduğu için Şinto ve Japon Mitolojisi (Japon kültürü) temasıyla uygunluk göstermektedir.

Akılcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. Yaratıcılıkta özgünlük önemli bir ölçüttür. Bu ölçüt sağlanmadığı için K13 yaratıcı değildir.



Şekil 6.25. K14’ün 1. ve 2. karakter çizimi.

K14: 3 parçadan oluşan kolajda, mavi elbise giymiş bir insan görseli üstüne illüstratif büyük bir kadın kafası yerleştirilmiş, bu parçanın üstüne de şapka görseli yerleştirilmiştir. Karakter “Leftolya” olarak isimlendirilmiştir.

Büyük gözleriyle bütün canlıları hipnoz edebiliyor.
Hiç konuşmuyor. Ağzında küçük bir tahta parçası
sığınıyor. Sinirlendiğinde ısıklık yapıyor
ve ruhlarını ısılığıyla da yönlendirebiliyor.

Şekil 6.26. K14'ün karakter özellikleri.

K14 Karakter Özellikleri: “Büyük gözleriyle bütün canlıları hipnoz edebiliyor. Hiç konuşmuyor. Ağzında küçük bir tahta parçası çığnıyor. Sinirlendiğinde ısıklık yapıyor ve ruhlarını ısılığıyla da yönlendirebiliyor.”

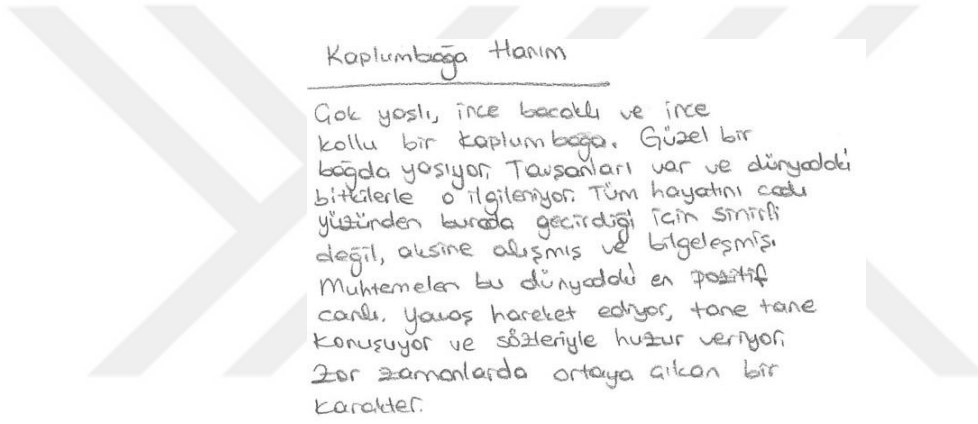
K14 Analiz: Karakterin kafası kolajın büyük bir çoğunluğunu oluşturduğu için diğer bölümlerin algılanmasını zorlaştırmıştır. Bu da karakterin akıcılığını bozmuştur. Karakter tasarlanırken Ruhların Kaçışı filmindeki Yubaba karakterinden esinlendiği düşünülmektedir. İkinci karakter olan “Mikastamo” karakteri tamamlandığı için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Karakter özgün bir karakter değildir bu nedenle yaratıcılık yoktur. 3 parçadan oluşan kolaj ayrıntılandırma ölçütünü göstermemektedir. Karakter özellikleri, Miyazaki filmlerinin beş ortak özelliği olan beş temadan herhangi birine uygun değildir.

Akıcılık yoktur, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma yoktur, konuya uygun değildir. Bir taneden daha fazla ölçüt sağlanmadığı ve özgünlük olmadığı için K14 yaratıcı değildir.



Şekil 6.27. K15'in 1. ve 2. karakter kolajı.

K15: 15 parçadan oluşmuş “Kaplumbağa Hanım” olarak isimlendirilmiş bir kolaj görülmektedir. Karakter, tavşan figürünü sever bir pozisyonda hafif eğik bir biçimde oluşturulmuştur. Nakış ile ilgili olan bir dergiden üzeri sarı iplerle bezenmiş yeşil bir nakış, kaplumbağa kafası için zemin olarak kullanılmıştır. Bu zeminin üstüne açık renk bir kağıtla göz oluşturulmuş, yazıların bulunduğu küçük bir kağıt parçası buruşturularak gözbebeğini oluşturacak şekilde bu açık renk zemine yapıştırılmıştır. Renkli kumaşların bir arada olduğu bir görselden parça alınarak bir şapka formu oluşturularak üzerine nakıştan oluşan bir çiçek görseli yapıştırılmıştır. Karakterin sırtı, masada duran bir masa örtüsü formuyla oluşturulmuştur. Kolları kareli bir kağıttan, bacakları ise daha koyu bir renk kağıttan oluşturularak uzuv bölümleri ayrıca eklenmiştir. Karakterin yanında hazır bir görselden oluşturulmuş tek parça bir tavşan formu ve tavşanın gölgesi bulunmaktadır.



Şekil 6.28. K15'in karakter özellikleri.

K15 Karakter Özellikleri: “Çok yaşlı, ince bacaklı ve ince kollu bir kaplumbağa. Güzel bir bağda yaşıyor. Tavşanları var ve dünyadaki bitkilerle o ilgileniyor. Tüm hayatını cadı yüzünden burada geçirdiği için sinirli değil, aksine alışmış ve bilgeleşmiş. Muhtemelen bu dünyadaki en pozitif canlı. Yavaş hareket ediyor, tane tane konuşuyor ve sözleriyle huzur veriyor. Zor zamanlarda ortaya çıkan bir karakter.”

K15 Analiz: Kolaj, akıcılık ölçütünü göstermektedir. “Kokoroyuki” isimli ikinci karakter de tamamlandığı için esneklik ölçütü sağlanmaktadır. Kolaj, kullanılan materyaller bakımından özgündür. Kolaj, içerdiği detaylar bakımından ayrıntılandırılmıştır. Karakter, hayvan sever ve bitkilerle ilgilenen bir karakter olduğu için çevrecilik temasıyla örtüşmektedir.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K15 yaratıcıdır.

Gerçek Benliğini Söyleyen Ağaç



Şekil 6.29. K16'nın 1. ve 2. karakter kolajı.

K16: 3 parçadan oluşan kolaj, yüzü olan bir ağaç formundadır. Yüzün tamamı hazır bir görselden alınıp ağacın yaprakları ve gövdesinin bulunduğu hazır bir görsel materyale bir bütün halinde eklenmiştir. Üçüncü parça olarak da karşılıklı olan hazır yaprak materyali eklenmiştir.

K16 Karakter Özellikleri: “Gerçek benliğini söyleyen ağaç.”

K16 Analiz: 3 parçadan oluşan kolaj akıcı değildir. İkinci karakter tamamlandığı için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Özgünlük bulunmamaktadır. Özgünlük bulunmadığı için yaratıcı değildir. Konuşabilen bir ağaç karakteri oluşturulduğu için antropomorfizme uygundur. Akıcılık yoktur, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma yoktur, konuya uygundur. Birden çok ölçüt sağlanmadığı ve özgünlük olmadığı için K16 yaratıcı değildir.



Şekil 6.30. K17'nin 1. ve 2. karakter çizimi.



Şekil 6.32. K18'in 1. ve 2. karakter çizimi.

K18: Çizimde mavi renkle kontürlenmiş, saçları dalgalanan, kolları içe doğru bükük bir insan figürü görülmektedir. Karakter “Hava Kraliçesi” olarak isimlendirilmiştir.

Hava kraliçesi.
İnsan formuna dönüşmesi çok nadir.
Yalnızca kalbinde kötülük olmayan
insanlar görebilir.
Yapılan iyilikleri unutmaz.
Üzüldüğünde yağmur yağar, sevinince
güneş açar...
Nehirlerle arasında bir bağ vardır.
Yağmur damlalarını nehirlerle buluşturduğunda
birbirlerine yaklaşırlar.

Şekil 6.33. K18'in karakter özellikleri.

K18 Karakter Özellikleri: “Hava Kraliçesi. İnsan formuna dönüşmesi çok nadir. Yalnızca kalbinde kötülük olmayan insanlar görebilir. Yapılan iyilikleri unutmaz. Üzüldüğünde yağmur yağar, sevinince güneş açar. Nehirlerle arasında bir bağ vardır. Yağmur damlalarını nehirlerle buluşturduğunda birbirlerine yaklaşırlar.”

K18 Analiz: Sade ama akıcı bir karakterdir. İkinci karakter tamamlandığı için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Özgün bir karakter değildir. Özgün olmadığı için yaratıcılık yoktur. Saçları hariç karakter çok detaysızdır, ayrıntılandırılmamıştır. Dönüşüm özelliği olduğu için metamorfoz temasına uygundur.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma yoktur, konuya uygundur. Yaratıcılıkta önemli bir ölçüt olan özgünlük sağlanmadığı için K18 yaratıcı değildir.



Şekil 6.34. K19'un 1. ve 2. karakter kolajı.

K19: 2 parçadan oluşan bir kolaj görülmektedir.

K19 Karakter Özellikleri: "Chihiro'nun anne ve babasının yenmemesi için onları koruyan aşçı yaratık."

K19 Analiz: Karakter akıcı değildir. İkinci karakter tamamlandığı için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Günümüzde zaten var olan bir çizgi film karakteri boyun ve gövde kısmı çıkarılarak tekrar birleştirilmiştir. Özgün değildir, yaratıcılık yoktur. Ayrıntılandırılmamıştır. Filmdeki beş temadan hiçbirine uymamaktadır.

Akıcılık yoktur, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma yoktur, konuya uygunluk yoktur. Birden fazla ölçüt sağlanmadığı ve özgünlük olmadığı için K19 yaratıcı değildir.



Şekil 6.35. K20'nin 1. ve 2. karakter kolajı.

K20: Kolaj 3 parçadan oluşmaktadır. İllüstratif bir karakter kafasına kulaklar eklenmiş, gerçekçi bir kuş görseliyle gövdesi oluşturulmuştur.

Kömür taşıyan islerin kaldıramadığı kömürleri gagasıyla ve uçarak ateşe atan bir karakter olabilir.

Şekil 6.36. K20'nin karakter özellikleri.

K20 Karakter Özellikleri: “Kömür taşıyan islerin kaldıramadığı kömürleri gagasıyla ve uçarak ateşe atan bir karakter olabilir.”

K20 Analiz: Karakter akıcı değildir. İkinci karakter tamamlandığı için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Karakter özgün değildir, yaratıcılık yoktur. Ayrıntılandırılmamıştır. Karakter uçuş temasına uygundur.

Akıcılık yoktur, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma yoktur, konuya uygundur. Birden fazla ölçüt sağlanmadığı ve özgünlük olmadığı için K20 yaratıcı değildir.



Şekil 6.37. K21'in 1. ve 2. karakter çizimi.

K21: Çizimde “Haku’nun arkadaşı Machi” karakteri görülmektedir. Elleri arkada, kısa saçlı bir erkek çocuk gülen bir şekilde resmedilmiştir.

Machi
Haku'nun yakın arkadaşı.

→ Haku aksine duygularını daha belli eden deli dolu gürültücü, komik.

→ Haku'ya tutsaklık gibi bir çiraklık yaptığında bu yerde neşesi ve enerjisi ile destek oluyor.

Şekil 6.38. K21'in karakter özellikleri.

K21 Karakter Özellikleri: "Haku aksine duygularını daha belli eden deli dolu, gürültücü, komik. Haku'ya tutsaklık gibi bir çiraklık yaptığı bu yerde neşesi ve enerjisi ile destek oluyor."

K21 Analiz: Karakter akıcıdır. İkinci karakter "Lina" tamamlandığı için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Karakter sık rastlanabilen bir erkek çocuk karakter olduğu için özgünlük yoktur, yaratıcılık gösterilmemiştir. "Machi" karakteri saçları, yaka eskiliği ve bel kuşağıyla ayrıntılandırılmıştır. Karakter, çocuklar temasına uygundur.

Akılcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. Yaratıcılıkta önemli bir ölçüt olan özgünlük olmadığı için K21 yaratıcı değildir.

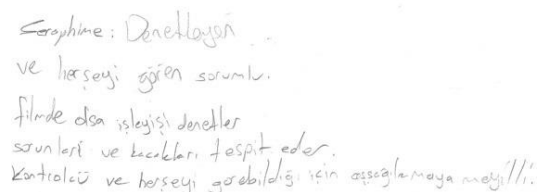


Karakterin, destü amelan olan bir karakter.
Bir yandan büyüci olan bu karakter aynı zamanda farklı fiziksel özellikleri de sahiptir.
Özellikle görsel hayvanların özellikleri bir araya toplanmıştır.
Üstündeki mavi çizimlerle görsel, görsel barındırmaktadır. (Büyükleri kontrol etmek gibi) duyguları sıkardığında bu görseller de baybeder.
Kırmızı görsellerle her varlığın düşünmelerini kontrol edebilir.

Şekil 6.39. K22'nin 1. karakter çizimi.

K22 Karakter Özellikleri: “Karakterim, kötü amaçları olan bir karakter. Bir yandan büyücü olan bu karakter aynı zamanda farklı fiziksel özellikleri de sahiptir. Oldukça güçlü hayvanların özellikleri bir araya toplanmıştır. Üstündeki mavi kıyafetlerinde özel güçler barındırmaktadır. (Rüzgarı kontrol etmek gibi) Kıyafeti çıkardığında bu güçleri de kaybeder. Kırmızı gözleriyle her varlığın düşüncelerini kontrol edebilir.”

Akıcılık vardır, esneklik yoktur, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma yoktur, konuya uygun değildir. Yaratıcılıkta önemli bir ölçüt olan özgünlük olmadığı için K22 yaratıcı değildir.



118

K23: Çizime bakıldığında, büyük bir gözün etrafında mavi iki kanat ve yıldız şeklinde bir ışık huzmesi görülmektedir. Karakter “Seraphime” olarak isimlendirilmiştir.

K23 Karakter Özellikleri: “Seraphime: Denetleyen ve her şeyi gören sorumlu. Filmde olsa işleyişi denetler. Sorunları ve kaçakları tespit eder. Kontrolcü ve her şeyi görebildiği için aşağılamaya meyilli.”

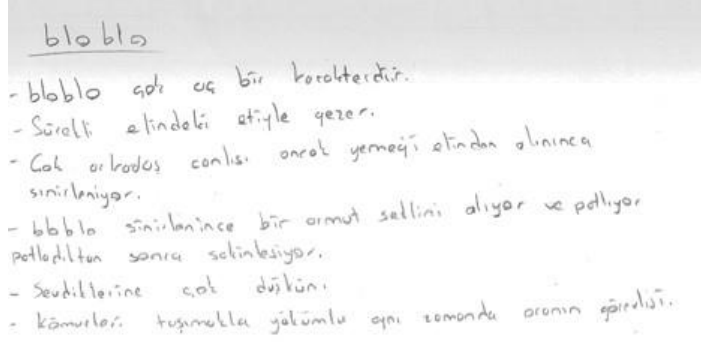
K23 Analiz: “Seraphime” karakterinin etrafındaki düzgün silinmeyen çizgiler dikkate alınmadığında karakter akıcılık göstermektedir. İkinci karakter çizilmemiştir bu yüzden esneklik ölçütü bulunmamaktadır. Seraphim (Serafim) üç büyük dinde mevcut olan yüksek dereceli meleklerden biridir. Eski illüstrasyonlarda ya da video oyunlarında da temsili, çizilen karakter gibidir. Bu yüzden karakter, özgünlük ölçütü taşımamaktadır ve yaratıcılık görülmemektedir. Karakter kanat detayıyla ayrıntılandırılmıştır. Ruhların Kaçışı filmindeki uçma temasıyla paralellik göstermektedir.

Akıcılık vardır, esneklik yoktur, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. Yaratıcılıkta önemli bir ölçüt olan özgünlük olmadığı için K23 yaratıcı değildir.



Şekil 6.41. K24'ün 1. ve 2. karakter çizimi.

K24: Çizimde, saçlarını üstten toplamış, elinde bir parça et tutan, gülen bir pozda “bloblo” karakteri görülmektedir. Karakter bel kuşağı olan şortlu bir tulum giymektedir ve tulumun üstünde yer yer yamalar bulunmaktadır.



Şekil 6.42. K24'ün karakter özellikleri.

K24 Karakter Özellikleri: “Bloblo çok uç bir karakterdir. Sürekli elindeki etyle gezer. Çok arkadaş canlısı ancak yemeği elinden alınınca sinirleniyor. Bloblo sinirlenince bir armut şekli alıyor ve patlıyor patladıktan sonra sakinleşiyor. Sevdiklerine çok düşkündür. Kömürleri taşımakla yükümlü aynı zamanda oranın görevlisi.”

K24 Analiz: Karakter akıcı görünmektedir. İkinci karakter çizildiği için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Çizgi filmlerde karşılaşılabilen bir karakter olduğu için özgünlük ölçütü bulunmamaktadır, yaratıcı değildir. Karakter saç, düğme, kıyafet üstündeki yamalar ve ayakkabılarındaki düğmelerle ayrıntılandırılmıştır. Karakterin, sinirlenen bir armut şeklini alması onun dönüşüm özelliğini göstermektedir. Metamorfoz temasıyla uyumludur.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. Yaratıcılıkta önemli bir ölçüt olan özgünlük olmadığı için K24 yaratıcı değildir.



Şekil 6.43. K25'in 1. ve 2. karakter çizimi.

K25: Çizimde, yuvarlak yeşil bir göz kapağıyla çevrelenmiş mavi renkte bir göz görülmektedir.

K25 Karakter Özellikleri: “Uçuyor ve büyü yapıyor. Kötü karakterlere yardım ederdi, filmde nöbetçi, gardiyan olabilirdi.”

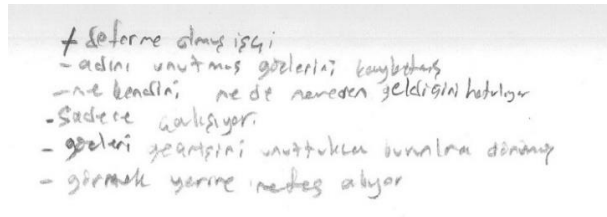
K25 Analiz: Karakter kendi içinde akıcılık ölçütünü sağlamaktadır. İkinci karakter çizildiği için esneklik ölçütü sağlanmıştır. Çizilen karakter, bilimkurgu yapımlarında ve bazı animasyonlarda görülebilen bir karakterdir bu yüzden özgünlük taşımamaktadır ve yaratıcılık içermemektedir. Karakter, göz küresindeki damarlarla ve göz bebeğiyle kısmen ayrıntılandırılmıştır. Karakterin uçabiliyor olması uçuş temasına örnektir.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. Yaratıcılıkta önemli bir ölçüt olan özgünlük olmadığı için K25 yaratıcı değildir.



Şekil 6.44. K26'nın 1. ve 2. karakter çizimi.

K26: Çizimde, uzun saçlı, göz uzvu yerinde burunlar olan, elleri ceplerinde “Deforme Olmuş İşçi” olarak isimlendirilen ayakta bir karakter görülmektedir. Karakter ince çizgili bir tişört ve kalın çizgili bir şort giymekte, şortuna bağlı bir askılık taktığı görülmektedir.



Şekil 6.45. K26'nın karakter özellikleri.

K26 Karakter Özellikleri: “Deforme olmuş işçi. Adını unutmuş gözlerini kaybetmiş. Ne kendisi ne de nereden geldiğini hatırlıyor. Sadece çalışıyor. Gözleri geçmişini unuttukça burunlara dönüşmüş. Görmek yerine nefes alıyor.”

K26 Analiz: Karakter, göz yoran karmaşık çizgilerden oluşmaktadır akıcılık ölçütü gösterilmemiştir. İkinci karakter tamamlandığı için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Gözleri yerinde burun olan karakter, karakter özelliklerinden geçmişi (hafızayı) gözlerle bağdaştırdığı için özgünlük taşımaktadır. Şort ve tişörtteki çizgilerle ayrıntılandırılmaya çalışılmıştır. Miyazaki filmlerinin ortak özellikleri olan temalarla paralellik göstermemektedir.

Akıcılık yoktur, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygun değildir. Konuya uygun olmadığı için K26 yaratıcı değildir.



Şekil 6.46. K27'nin 1. ve 2. karakter çizimi.

K27: Çizimde, farklı renklerdeki taramalardan oluşmuş elleri karnında olan kedi formunda bir karakter görülmektedir.

Kedi figürü ana karakteri tasvir etmektedir. Hem temkinli benlik duygusu olan hemde ne yapacağını bilen.

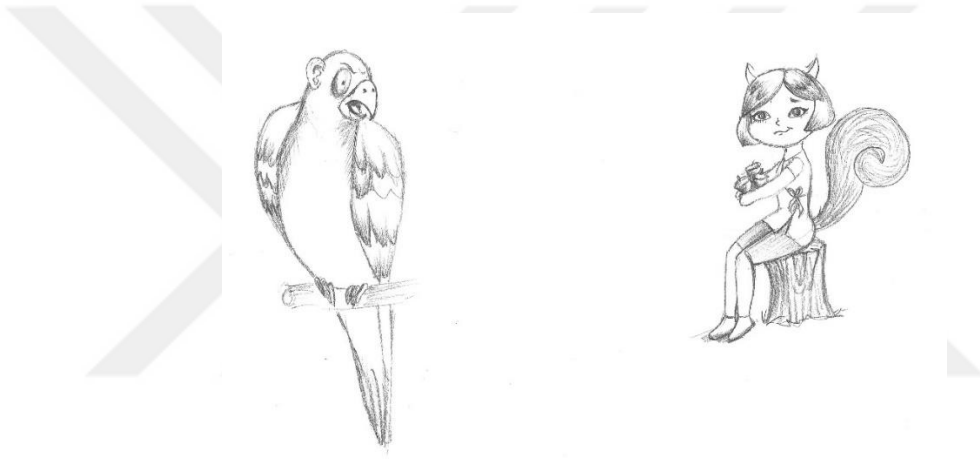
Baykuş figürü ise kendi benliğini bilen ve herşeyin farkında olan ve kızı uyandıran figürdür.

Şekil 6.47. K27'nin karakter özellikleri.

K27 Karakter Özellikleri: “Kedi figürü ana karakteri temsil etmektedir. Hem temkinli benlik duygusu olan hem de ne yapacağını bilen.”

K27 Analiz: Karakter, taramaların akıcılığı nedeniyle akıcılık ölçütünü göstermektedir. İkinci karakter tamamlandığı için esneklik gösterilmiştir. Özgünlük yoktur, yaratıcılık gösterilmemiştir. Karakter, renkler ve taramalarla ayrıntılandırılmıştır. Karakterin, Ruhların Kaçışı filmindeki ana karakterin yani Chihiro’nun bir temsili olması; karakterin metamorfoz özelliğini göstermektedir.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. Yaratıcılıkta önemli bir ölçüt olan özgünlük olmadığı için K27 yaratıcı değildir.



Şekil 6.48. K28’in 1. ve 2. karakter çizimi.

K28: Çizimde, insan kulağına sahip dalda konuşuyor gibi duran, gözlerinden sinirli ya da tepkili olduğu anlaşılan bir papağan karakteri görülmektedir.

Papağan: Bu papağan gerçek dünyadaki dedikodu yapan insanları temsil ediyor ve hayal dünyasındaki olayların daha çabuk büyümesi ve insanlar arasında korkutucu ve korkutucu vermesi için çalışan bir tiptir.

Şekil 6.49. K28’in karakter özellikleri.

K28 Karakter Özellikleri: “Papağan: Bu papağan gerçek dünyadaki dedikodu yapan insanları temsil ediyor ve o hayal dünyasındaki olayların daha çok büyümesi ve insanlar arasında kargaşaya sebebiyet vermeye çalışan bir tiptir.”

K28 Analiz: Karakter akıcılık göstermektedir. İkinci karakterin tamamlanması sebebiyle esneklik ölçütü gösterilmiştir. Özgünlük gösterilmemiştir, yaratıcılık yoktur. Kanat, kuyruk kısmı ve göz kısmı ayrıntılandırılmıştır. Uçma teması gösterilmiştir.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. Yaratıcılıkta önemli bir ölçüt olan özgünlük olmadığı için K28 yaratıcı değildir.



Şekil 6.50. K29'un 1. ve 2. karakter çizimi.

K29: Çizimde “Bilge Baykuş” olarak isimlendirilen bir baykuş karakteri görülmektedir.

K29 Karakter Özellikleri: “Bilge baykuş.”

K29 Analiz: Karakter sade ve akıcıdır. İkinci karakter çizildiği için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Özgünlük yoktur, yaratıcılık görülmemiştir. Karakter ayrıntılandırılmamıştır. Uçma teması gösterilmiştir.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma yoktur, konuya uygundur. Yaratıcılıkta önemli bir ölçüt olan özgünlük olmadığı için K29 yaratıcı değildir.



Şekil 6.51. K30'un 1. ve 2. karakter çizimi.

K30: Çizimde, gözleri kapalı, dişlerini sıkın ve yanakları şişmiş bir karakter görülmektedir. Üstünde çiçek olan gömleğe benzer düğmeli bir giysi altında ise bir şort olduğu görülmekte olup, ayakları çıplaktır. Üçer el ve üçer ayak parmağı olduğu görülmektedir.

Karakter 1
Sinirlendiği zaman yanakları şişen çok dürüst ve haksızlığa gelememe gibi özellikleri vardır.

Şekil 6.52. K30'un karakter özellikleri.

K30 Karakter Özellikleri: "Sinirlendiği zaman yanakları şişen çok dürüst ve haksızlığa gelememe gibi özellikleri vardır."

K30 Analiz: Çizim sade ve akıcıdır. İkinci karakter çizildiği için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Özgünlük görülmemiştir, yaratıcılık yoktur. Karakter ayrıntılandırılmamıştır. Miyazaki filmlerinin ortak özellikleri olan beş temadan herhangi birine uymamaktadır.

Akılcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük yoktur, ayrıntılandırma yoktur, konuya uygun değildir. Yaratıcılıkta önemli bir ölçüt olan özgünlük olmadığı için K30 yaratıcı değildir.



Şekil 6.53. K31'in 1. ve 2. karakter çizimi.

K31: “Mantar Adam” olarak isimlendirilen stilize bir pileusu (mantarın şapka kısmı) olan, lamellerinin belirgin bir şekilde tarandığı, cadiya benzer bir burnu, üzerinde küçük mantar dokularının yer aldığı şişman bir gövdesi ve dinozora benzeyen tırnaklı ayakları ve kuyruğu olan elleri belinde bir pozla resmedilmiş bir karakter görülmektedir.

- Mantar Adam
- Herşeye karışan bir karakter.
 - Sevgiden anlamayan,
 - İşlerin ters gitmesini sağlayan,
 - Chira'yu zorlayan bir karakterdir.

Şekil 6.54. K31'in karakter özellikleri.

K31 Karakter Özellikleri: Her şeye karışan bir karakter. Sevgiden anlamayan, işlerin ters gitmesini sağlayan, Chihiro'yu zorlayan bir karakterdir.”

K31 Analiz: “Mantar Adam” karakteri akıcılık ölçütünü göstermektedir. İkinci karakter olan “Su Perisi” karakteri çizildiği için esneklik ölçütü gösterilmiştir. Özgünlük

gösterilmiştir. Karakter taramalar ve dokularla ayrıntılandırılmıştır. İnsani duygular ve özellikler gösterdiği için karakter, antropomorfizme uygundur.

Akıcılık vardır, esneklik vardır, özgünlük vardır, ayrıntılandırma vardır, konuya uygundur. K31 yaratıcıdır.

7. BÖLÜM: SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

7.1. Sonuç ve Tartışma

Animeler, seyir zevki yaşatan bir kitle medya aracı olmaktan öte kültürel, sanatsal ve toplumsal etkileri göz önüne serebilen içinde derin düşüncelerin olduğu anlatı araçlarından biridir. Japonya’da ortaya çıkıp küresel bir olguya dönüşen anime çok katmanlı bir anlatıya sahip olabilmesi bakımından farklı yaş gruplarına hitap edebilmektedir. Stüdyo Ghibli’nin ürettiği Ruhların Kaçışı anime filmi de çok katmanlılığı bakımından içinde eleştirel düşünce ve yaratıcılığı barındıran bir anime filmidir.

Eleştirel düşünmeye ilişkin bulgulara bakıldığında en çok tekrar edilen temaların tüketim kültürü ve açgözlülük teması ve kapitalizm eleştirisi teması olduğu görülmektedir. Bu iki temanın alegorik bir anlatımdan ziyade anime filmde görüntüler aracılığıyla direkt olarak aktarılması, bu iki temanın daha sık rastlanmasına neden olduğunu düşündürmektedir. Tüketim kültürü ve açgözlülük temasının en sık rastlanan kodunun açgözlüler için bir tuzak kodu olması ya da kapitalizm eleştirisi temasının en sık rastlanan kodunun isim kaybı olması, yine aynı nedenden ötürü meydana gelmiş olabilir. Filmde doğrudan ortaya konulan görsellerin katılımcılar tarafından direkt algılandığı düşünülmektedir.

Bu iki tema ve kodlardan sonra en sık rastlanılan tema; Japon kültürü ve ruhani dünya temasıdır. Bu temanın en sık rastlanan kodu öte alemidir. Bu temanın kodlarına dair katılımcılarda yeterince bilgi olmamasına ve Türk kültürüne yabancı olmasına rağmen sezgilerle ya da filmde dikkatle bakıldığında anlaşılacak bazı görsel parçalarla bu tema ve kodlar fark edilmiş olabilir fakat genel olarak bu temada katılımcılar tarafından net açıklamalardan kaçınılmıştır. Filmde görülen görsellere yönelik de bütüncül bir açıklama yapılmak yerine fark edilen unsur yazılmıştır. Bu da tam olarak anlamlandırılmamış olduğuna ama bir sezginin varlığına işaret olabilir.

Yaratıcılığa ilişkin bulgulara bakıldığında; yaratıcı olan katılımcıların, eleştirel düşünmede tema ve kodları yaratıcı olmayan katılımcılara göre daha fazla fark

ettikleri görülmektedir. Bu sebeple yaratıcı olan katılımcıların eleştirel düşünmeye de eğilimli oldukları görülmektedir.

Herhangi bir soruna çözüm aramak, her türlü yaratıcı etkinlik için eleştirel düşünmenin kullanılmasını gerekli kılmaktadır. Bu sebeple yaratıcılık, eleştirel düşünmenin kullanılmasına bağlıdır (Çalışkan, 2006, s. 17).

Yaratıcılığa ilişkin bulgulara en sık rastlanan kodun; esneklik, akıcılık, ayrıntılandırma ve özgünlük olduğu görülmüştür. Katılımcıların birçoğu tekrar denemekten vazgeçmeyerek esneklik ölçütünü göstermişlerdir. Çizim ya da kolajlar oluşturulurken eksik becerisel bilgi, problem üstünde fazla düşünmeme gibi durumlar nedeniyle akıcılık sağlayamayan katılımcılar görülmektedir. Yaratıcı olan katılımcıların birçoğunun çizimlerini ya da kolajlarını ayrıntılandığı görülmektedir. Özgünlük ölçütünü sağlamayan katılımcıların diğer ölçütlerde de en az bir ölçüt eksikliği olduğu görülmektedir. Bu da özgünlüğün, yaratıcılık için önemli bir ölçüt olduğunu göstermektedir.

Esneklik göstermeyen katılımcıların yaratıcı olmadıkları da görülmektedir. Yaratıcılık süreci soruna bakış açısının yanında deneme sürecini de içermektedir. Eleştirel düşünmeye sahip olmayan katılımcıların yaratıcılıklarının da olmadığı görülmüştür.

Fırat (2017)'in "Asya'nın Küresel Tapınağı: Japon Popüler Kültürü Türkiye'deki Anime ve Manga Hayranları Üzerine Bir Alan Araştırması" isimli yüksek lisans tez çalışmasında; anime hayranlarının sırasıyla eğlence, bilgi edinme, arkadaşlık ve moral-motivasyon amacıyla anime izledikleri saptanmıştır. Bu bulgu, animelerin eğitimde öğrencilere bazı bilgileri aktarırken kullanılabileceğini göstermektedir. Eğlenceli bir şekilde bilgi aktarılırken çağımızda varlığını daha da hissettiren sosyal yalnızlık algısı kırılarak öğrencilerin motive olması kolaylaştırılabilir. Bu şekilde öğrencilerin eleştirel düşünme becerileri geliştirilebilir ve öğrenciler yaratıcılığa teşvik edilebilir.

Kılıç (2024)'ın "Lise Düzeyi Öğrencilerinin Popüler Kültüre Yönelik Görüşleri ve Görsel Sanatlar Çalışmalarına Yansıması: Manga ve Anime Örneği" tez çalışması bulgularına göre; öğrenciler, animayı dikkat çekici ve hayal gücüne dayalı bir sanat olarak algılamışlardır ve anime ile ilgili katılımcılarla yapılan çalışma, öğrencilere mutluluk ve eğlence sağlamıştır. Öğrencilerin yaratıcılık, kompozisyon, düşünceyi aktarabilme, karakter tasarımı, açık-koyu ton kullanımı gibi çeşitli sanatsal beceri ve kriterlerde gelişmeler kaydettiği gözlemlenmiştir. Animelerin, görsel sanatlar eğitiminde yaratıcılığı geliştirmede etkili olduğu görülmektedir.

Animeler, kültürlerarası iletişimi ve kültürler arası kodları taşıyan medya araçlarındandır. Sanatsal zevk dışında geniş hikayeleriyle eleştirel bir boyuta da sahiptirler. Bu sebeple animelerin eleştirel düşünmeye ve yaratıcılığa katkı sağladığı görülmüştür.

7.2. Öneriler

7.2.1. Eğitimciler İçin Öneriler

Eleştirel düşünmeye teşvik edecek metinler ders içeriğine entegre edilmeli, ders içi münazaralar yaptırılmalı ve belirli bir konu hakkında eleştirel yazılar yazdırılmalıdır.

Eleştirel düşünmeyi içeren çok katmanlı animeler izletilip görsel ve metinsel dönütler alınmalı, öğrencilerin hayal güçleri eğlenceli bir biçimde aktive edilirken yeni bir dünya görüşü ve sanat duyarlılığı sunulmalıdır.

Sanat dersleri animasyon ya da grafik roman gibi anlatıcı materyallerle pekiştirilerek yaratıcı bir ortam sağlanmalıdır.

7.2.2. Öğrenciler İçin Öneriler

Yaratıcılıklarını geliştirebilecek medyalardan beslenmelidirler. Kısa ve uzun süreli eskizler alınıp el –göz koordinasyonu geliştirilebilir. Geleneksel ya da dijital olarak stoaryboardlar oluşturulabilir bu şekilde karakter tasarımları ve pozlama teknikleri geliştirilebilir.

Stop Motion Studio ya da Dragon Frame gibi stop motion programları ya da cut out tekniği ile animasyon ilkelerinin ekrana daha kolay yansıtılabileceği, yaratıcılığın üst sınıra çıktığı programlarla keyifli işler çıkarılabilir. Sonrasında da başta rotoskop ile sonrasında da öğrencinin kendi el becerisini kullanarak oluşturduğu işler ortaya çıkabilir.

Yaratıcılık için denemeli, sabretmeli ve tekrar tekrar deneyebilmelidirler. Üretimlerini sürekli dönüştürmelidirler.

7.2.3. Araştırmacılar İçin Öneriler

Araştırmacılar, Türkiye'deki sanat eğitimi veren bölümlerden katılımcılarla daha büyük bir örneklem grubu ile çalışabilir.

Araştırmacılar okullarda eleştirel düşünme eğitimi vererek tüm Stüdyo Ghibli filmleri üzerine deneysel çalışmalar yapabilir.

Yaratıcılığı geliştirmeye yönelik disiplinlerarası bir ortamda öğrenciler için çizim ya da kolaj ifadeleri geliştirici çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Akbıyık, C., Seferoğlu, S. S. (2006). *Eleştirel Düşünme Eğilimleri ve Akademik Başarı*. Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 3(32), 90-99.
- Akkemik, K. A. (2019). *Japonya'nın İktisadi ve Sosyal Tarihi Cilt 1: Savaş Öncesi Dönem (- 1945)*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Aksoy, B. (2003). *Problem Çözme Yönteminin Çevre Eğitiminde Uygulanması*. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2(14).
- Akşit, O. O. (2017). *Japon Anime Sinemasında Modernite Eleştirisi: Fantezi Ve Bilim Kurgu Animeleri Üzerine Bir İnceleme*. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 5(55), 120-133.
- Allahverdi, K. (2009). *John Dewey'de Eleştirel Düşünme Yaklaşımı [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]*. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Amabile, T. M. (1997). Creativity in Management içinden *Motivating Creativity in Organizations: On Doing What You Love and Loving What You Do*. (Ed. David Vogel). California Management Review, 40,(1).
- Antonini, A. B. (2005). *Non capiterà di nuovo Il cinema di Miyazaki Hayao*. Principe Costante Edizioni.
- Arköse, O. (2004). *Yaratıcılığı ve Yeniliğe Yönlendirici Örgüt Yapısı [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]*. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Aybek, B. (2006). *Konu ve Beceri Temelli Eleştirel Düşünme Öğretiminin Öğretmen Adaylarının Eleştirel Düşünme Eğilimi ve Düzeyine Etkisi [Yayımlanmamış Doktora Tezi]*. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Aydın, A. (2004). *Gelişim Ve Öğrenme Psikolojisi*. Tek Ağaç Eylül Yayınları, Ankara.
- Bessis, P., Jaqui, H. (1973). *Yaratıcılık Nedir?* (Çev. Süheyl Gürbaşkan), Reklam Yayınları, İstanbul.
- Beyazköy, D. (2021). *Hayao Miyazaki Animelerinin Yumuşak Güç Bağlamında Kültürel İnşası*. Hayao mediarts, 1, 25-40.
- Börekçi, G. (2016). *Hayao Miyazaki, "Ruhların Kaçışı"nda bize neyi anlatıyor?* | Egoist okur (11.03.2025)

- Branch, J. B. (2000). *The Relationship Among Critical Thinking, Clinical Decision Making and Clinical Practica: A Comparative Study* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Idaho: University Of Idaho.
- Cavallaro, D. (2006). *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. McFarland & Company, Inc., Publishers, London.
- Clements, J. (2015). *Anime A History*. Palgrave Publishers, U.K.
- Cummings, W. K. (1980). *Education and Equality in Japan*. Princeton University Press, New Jersey.
- Cüceloğlu, D. (2000). *İyi Düşün Doğru Karar Ver*. Remzi Kitapevi (29.Basım), İstanbul.
- Çellek, T. (2012). *Geleceğin Şekillenmesi İçin Eğitimde Yaratıcılık*. Erişim: <https://www.egitisim.gen.tr/tr/index.php/arsiv/sayi-31-40/sayi-36-ekim-2012/633-gelecegin-sekillenmesi-icin-egitimde-yaraticilik> (27.04.2025)
- Çokokumuş, B. (2002). *Bileşenlerin Diyalektiği Açısından Görsel Algı ve Yaratıcılık* [Sanatta Yeterlilik Tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Çubukçu, Z. (2006). *Critical Thinking Dispositions of the Turkish Teacher Candidates*. The Turkish Online Journal of Technology. October, 5(4), 22-35. Erişim: <https://tojet.net/articles/v5i4/544.pdf> (15.04.2025).
- Deleuze, G. (2017). *Fark ve Tekrar*. Norgunk Yayıncılık, İstanbul.
- De Botton, A. (2004). *Felsefenin Tesellisi*. (Çev. Banu Tellioğlu Altuğ). 2.Baskı. Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Demirel, Ö. (1999). *Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı*. Pegem A Yayıncılık, Ankara.
- Denel, B. (1999). *Yaratıcılık ve Temel Tasarım*. Beyaz Nokta Vakfı Yayınları, Ankara.
- Dill, S. (1899). *Roman Society in the Last Century of the Western Empire*. Macmillan, London.
<https://archive.org/details/romansocietyinla00dilluoft/page/246/mode/2up>
(27.11.2024)
- Emir, S.(2012). *Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Eleştirel Düşünme Eğilimleri*. Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi, 17(1), 34-57.

- Ennis, R. H. (1985). *A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills*. Educational Leadership, 43(2).
- Eren, E., Gündüz, H. (2002). *İş Çevresinin Yaratıcılık Üzerindeki Etkileri ve Bir Araştırma*. Doğu Üniversitesi Dergisi, 5, 65-84.
- Fiske, J. (1996). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. (Çev: S. İrvan). Bilim ve Sanat Yayınları.
- Fusanosuke, N., Gibson, A., Godart, G. C., Lamarre, T., Knighton, M. A., Marran, C. L., Schodt, F. L. (2013). *Mechademia Vol. 8*. (Ed.). Lunning, F. University of Minnesota Press, Minneapolis, London.
- Gençdoğan, B. (2001). *Üniversite Öğrencilerinin Düşünme İhtiyaçlarının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. C.Ü. Sosyal Bilimler Dergisi, 25(2), 227-234.
- Gregersen, E. (2025). *Temel Britannica*. Erişim: <https://www-britannica-com.translate.goog/technology/B-29> (19.01.2025)
- Gülveren, H. (2007). *Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Eleştirel Düşünme Becerileri ve Bu Becerileri Etkileyen Eleştirel Düşünme Faktörleri [Yayımlanmamış Doktora Tezi]*. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Holmberg, R. (July 16, 2012). Erişim: https://the-comics-journal.sfo3.digitaloceanspaces.com/wp-content/uploads/2012/07/tezuka-machan_diary1946-sample.jpg (13.01.2025)
- Harootunian, H. D. (1985). *The Journal of Japanese Studies*. 11(1), 189-195.
- https://myanimelist.net/manga/22305/Ningen_Konchuuki (28.01.2025)
- <https://mangadex.org/title/61231afa-7938-4f36-8a32-48ea9c17c41a/the-book-of-human-insects> (28.01.2025 tarihinde ulaşılmıştır.)
- https://en.wikipedia.org/wiki/The_Book_of_Human_Insects (28.01.2025)
- <https://www.amazon.com.tr/Phoenix-Vol-2-Tale-Future/dp/159116608X> (28.01.2025)
- <https://www.igroupanz.com/tezuka-osamu-manga/> (28.01.2025)
- <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/77814> (28.01.2025)
- <https://tezukaosamu.net/en/manga/207.html> (28.01.2025)
- https://ekizo.mandarake.co.jp/auction/item/itemInfoEn.html?index=682277&utm_ (18.02.2025)

- https://yokai.com/yamauba/?srsltid=AfmBOoobKXWg9OaJJahwx3eyCdjuhfdMcp_bRUIDkyGy3MHe1c08q3GY (11.03.2025)
- İyi, S. (2003). *İnsan Olma Bilinci ve Kişi Olma Sorunu Kaygı*. Uludağ Üniversitesi Felsefe Dergisi, 2, 21-26.
- Japanese Wiki Corpus. Oraithono. Erişim: <https://www.japanesewiki.com/history/Oraithono.html> (06.11.2024)
- Kaigo, T. (1952). *The American Influence Education in Japan*. The Journal of Educational Sociology, 26(1), 9- 15.
- Kaigo, T. (1965). *Japanese Education Its Past and Present*. Kokusai Bunka Shinkokai (The Society for International Cultural Relations), Tokyo, Japan.
- Kanbur, E. (2015). *Çalışanların Bireysel Yaratıcılık Düzeylerinin İç Girişimcilik Performansları Üzerindeki Etkisinde Algılanan Örgütsel Desteğin Aracılık Rolü [Yayımlanmamış Doktora Tezi]*. Gaziosmanpaşa Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tokat.
- Karadüz, A. (2010). *Dil Beceriler ve Eleştirel Düşünme*. Turkish Studies, 5(3), 1566-1593.
- Karayağmurlar, B. (1990). *Sanatta Yaratıcılık ve Eğitim [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]*. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Kaya, H. (1997). *Üniversite Öğrencilerinde Eleştirel Akıl Yürütme Gücü [Yayımlanmamış Doktora Tezi]*. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kayashima, N. (2019). *Chapter 5. Educational Development in Modernization in Japan*. Seven Chapters on Japanese Modernization. JICA-Open University of Japan. Makuhari, Chiba: BS231, Aug. modernization_chapter_05.pdf (29.11.2024)
- Kazancı, O. (1989). *Eğitimde Eleştirel Düşünme ve Öğretimi*. Ankara, Kazancı Hukuk Yayınları.
- Kerse, G., Karabey, C. N. (2014). *Personel Güçlendirme ile Bireyin Yaratıcılık Algısı Arasındaki İlişki: Bankacılık Sektöründe Bir Uygulama*. Akdeniz İ.İ.B.F. Dergisi, 29, 22-41.
- Kırıçoğlu, O. T. (1991). *Sanatta Eğitim (Görmek, Anlamak, Yaratmak)*. Eğitim Kitabevi, Ankara.

- Kırıřođlu, O. T. (2009). *Sanat Kltr Yaratıcılık: Grsel Sanatlar ve Kltr Eđitimi - đretimi*. Pegem Akademi, Ankara.
- Kiyooka, E. (1934). (Ed.), *The Autobiography of Fukuzawa Yukichi*. The Hokuseido Press.
- Kunio, O., Masaaki, S., Shigenori S. (2001). *The Asset Price Bubble and Monetary Policy: Japan's Experience in the Late 1980s and the Lessons*. Monetary and Economic Studies (Special Edition). Institute for Monetary and Economic Studies at the Bank of Japan on January 25, 2000, 395-450.
- Kuřçulu, A. (2017). *Batılı Kaynaklar Iřıđında Amerika – Japon İliřkileri (1853-1858)*. Kesit Akademi Dergisi, 3(9), 189-202.
- Krm, D. (2002). *đretmen Adaylarının Eleřtirel Dřnme Gc [Yayımlanmamıř Yksek Lisans Tezi]*. Anadolu niversitesi, Eđitim Bilimleri Enstits, Eskiřehir.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine*. University of Minnesota Press, London.
- Lamarre, T. (2011). *Mechademia Vol. 6, User Enhanced, Speciesism, Part III: Neoteny and the Politics of Life*. University of Minnesota Press. 110-136.
- Leroi-Gourhan, A. (2004). *Pages oublies sur le Japon*. Grenoble: Millon.
- Liu, J. (2019). *On the Education Reform of the Meiji Japan*. International Journal of New Developments in Engineering and Society ISSN 2522-3488, 3(4). 21-27. DOI: 10.25236/IJNDES.030404.
- Lucken, M. (2016). *Imitation and Creativity in Japanese Arts From Kishida Ryusei to Miyazaki Hayao*. Colombia University Press, New York.
- May, R. (2001). *Yaratma Cesareti*. (ev: Alper Oysal), Metis Yayınları, (7. Baskı), İstanbul.
- Mackenzie, D. A. (1923). *Myths of China and Japan*. The Gresham Publishing Company Ltd., London.
- Merriam-Webster Szlđ. "Metamorfoz." Merriam-Webster.com. Eriřim: <https://www.merriam webster.com/dictionary/metamorphosis>. (17.03. 2025)
- Miate, L. (2022). World History Encyclopedia. Eriřim: https://www-worldhistory org.translate.goog/Circe/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc (8.03.2025)

- Minneasota Institute of Art. Eriřim: https://new-artsmia-org.translate.google/programs/teachers-and-students/teaching-the-arts/five-ideas/insects-in-art?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc&_x_tr_hist=true (14.01.2025)
- Miyamoto, H. (2020). Eriřim: <https://artsandculture.google.com/asset/august-3-1895-marumaru-chinbun-issue-1022-marumarusha/AGtM0CmflzhNg> (27.01.2025)
- Miyazaki, H. (2021). *Turning Point: 1997- 2008*. (Çev. Cary, B., Schodt. F. L.). VIZ Media, San Francisco.
- Muratoğlu Pehlivan, B. (2017). *Kültür, Kolektif Bilinçdışı ve Semboller: Miyazaki ve 'Ruhların Kaçışı' Üzerine Bir İnceleme*. Erciyes İletişim Dergisi "akademia" .5(1), 362-378.
- Napier, S. (2001). *Anime From Akira To Princess Mononoke*. N.Y: Palgrave Publishers.
- Napier, S. (2018). *Miyazakiworld a Life in Art*. Yale University Press, London.
- National Park Service (2024, 30 Eylül). *Japan During World War 2*. <https://www.nps.gov/articles/000/japan-during-world-war-ii.htm> (31.09.2024)
- Nitobe, I. (2016). *Buřido Japon Savaş Sanatı*. Dergâh Yayınları, İstanbul.
- Odell, C., Le Blanc, M. (2011). *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri Stüdyo Ghibli*. (Çev. Barış Baysal). Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Onat, S. (2023, 13 Ekim). *Zaibatsu: Japon Sanayi Birlikteliğinin Simgesi*. Eriřim: <https://www.tedarikzinciriportali.com/post/terim-zaibatsu> (27.09.2024)
- Orhon, G. (2011). *Yaratıcılık: Nörofizyolojik, Felsefi ve Eğitsel Temeller*. Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara.
- Özensoy, A. U. (2019). *Eleřtirel Düşünme*. 91-112. Eriřim: https://www.researchgate.net/publication/337959358_Elestirel_Dusunme (16.04.2025)
- Özdemir, Zekai (2005). *Japon Kalkınması ve Piyasa Özgürlüğünün Sonu*. Marmara Üniversitesi İ.İ.B.F Dergisi, (20)1, 95-106.
- Özden, Y. (1997). *Öğrenme ve Öğretme*. Pegem Yayıncılık, Ankara.

- Özşen, T. (2020). *Modern Japon Eğitim Sisteminin Tarihi Temelleri Üzerine Değerlendirme: Meiji'den Shōwa'ya 1868-1950 Arası Döneme Bakış*. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 16(1), 36-52. doi: 10.17244/eku.690744
- Öztekin, M. K. (2009). *Manga Bir Kültürel Direniş Aracı*. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları.
- Palacioğlu, Tezer (2018). *Hiçbir Şey Tesadüf Değildir: Japonya Örneğinde Dünya Ticaret Tarihi*. İstanbul Ticaret Odası – İSTKA Yayını, Bayko Matbaası.
- Passin, H. (1966). *Society And Education in Japan*. Teachers College Press, Colombia University, ABD.
- Power, N. O. (2009). *God of Comics*. University Press of Mississippi.
- Rouquette, M. L. (1992). *Yaratıcılık*. (Çev. Işın Gürbüz). İletişim Yayınları, İstanbul.
- Rubinger, R. (1982). *Private Academies of Tokugawa Japan*. Princeton University Press, Princeton, New Jersey.
- Saçlı, F., Demirhan, G. (2008). *Beden Eğitim ve Spor Öğretmenliği Programında Öğrenim Gören Öğrencilerin Eleştirel Düşünme Düzeylerinin Saptanması ve Karşılaştırılması*. Hacettepe Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, 19(2), 92-110.
- Saikaku, I. (1688). *Nippon Eitai-gura*. (Çev.) G. W. Sargent (1959). *The Japanese Family Storehouse or The Millionaire's Gospel Modernised*. Cambridge University Press.
- San, İ. (1979). *Sanatsal Yaratma, Çocukta Yaratıcılık*. (2. Baskı). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. Ankara.
- San, İ. (2004). *Sanat ve Eğitim: Yaratıcılık-Temel Sanat Kuramları-Sanat Eleştirisi Yaklaşımları*. (3. Baskı). Ütopya Yayınevi, Ankara.
- Sarıkaya, H. S. (2021). İnsanca Akademi. Erişim: <https://www.insancaakademi.com/tanrilara-kafa-tutan-kirke/#:~:text=Kirke%2C%20Yunan%20mitolojisiinde%20büyü%20tanrıçası,Titan%20Helios%27un%20çocuklarının%20ilkidir>. (08.03.2025)
- Sarışan, N. (2019). *İletişim Çalışmaları Dergisi*. 15, 13-51.
- Schaller, M. (2004). *The Korean War*. Lexington: University Press of Kentucky. 145-176.

- Semerici, N. (2000). *Mikro Öğretim Dersinde Kritik Düşünmenin Eleştiri Becerisini Geliştirmeye Etkisi*. Eğitim Ve Bilim Dergisi, 20(116), 23- 27.
- Sertdemir, İ. (2022). *Wang Yangming'in "Sezgisel Bilgi" Kuramı: Eylemde Zihinsel-Spiritüel Bütünlük*. Kilikya Felsefe Dergisi, 1, 177-192.
- Shaner, A. (2011). *Defining Steampunk Through the Films of Hayao Miyazaki [Unpublished Thesis]*. The Pennsylvania State University, Division of English.
- Shen, L. F. (2007). *The Pleasure and Politics of Viewing Japanese Anime [Unpublished Doctoral Thesis]*. The Ohio State University.
- Sheridan, J. E. (1975). *China in Disintegration: The Republican Era in Chinese History, 1912- 1949*. The Free Press, New York.
- Smith, D., Protevi J., Voss, D. (2023) "Gilles Deleuze", Stanford Felsefe Ansiklopedisi. (Ed.). Zalta, E. N., Nodelman, U. Erişim: <<https://plato.stanford.edu/archives/sum2023/entries/deleuze/>>. (14.01.2025)
- Smith, D. B. (1998). The Japan Handbook içinden *The Japanese Economy Since 1945*. (Ed.). Heenan, Patrick. Fitzroy Dearborn Publishers, UK, London.
- Sungur, N. (2001). *Yaratıcı Okul, Düşünen Sınıflar*. Psikoloji Dizisi, Evrim Yayınevi, İstanbul.
- Suzuki, S. (2011). *Learning from Monsters: Mizuki Shigeru's Yōkai and War Manga*. Image & Narrative, 12(1), 229-244.
- Swenson- Wright, J. (2011). (Eds.). Yoshihide, S., Masayuki, T., Welch D. A. The Limits to "Normalcy": Japanese- Korean Post Cold War Interactions içinden *Japan as a 'Normal Country': A Nation in Search of Its Place in the World*. Toronto: University of Toronto Press.
- Şahinel, S. (2007). *Eleştirel Düşünme*. (2. Basım) Pegem A Yayıncılık, Ankara.
- Tavşancıl, E. ve Aslan, E. (2001). *Sözel, Yazılı ve Diğer Materyaller için İçerik Analizi ve Uygulama Örnekleri*. Epsilon Yayıncılık, İstanbul.
- Temizkalp, G. (2010). *Öğretmen Adaylarının Yaratıcılık Düzeyleri [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]*. Mehmet Akif Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Burdur.
- Tezuka, O. (2003). *Metropolis*. (Çev. K. Sivasubramanian). Dark Horse Comics, Canada.

- Theisen, N. (2015). Eriřim: <https://whatismanga.wordpress.com/tag/ponchi-e/> (27.01.2025)
- Torrance, E. P. (1983). *Creativity in the Classroom*. National Education Association of the United States. (2nd edition) Washington, D.C.
- Uygun, S. (2013). *Türk Eđitim Sistemi Sorunları (Geleneksel ve Güncel)*. Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Yamada, Y. (2002). *Alacakaranlık Samurayı*. Japonya. 0:10:12- 0:11:07. Eriřim: <https://www.imdb.com/title/tt0351817/> (06.12.2024)



EKLER

Ek 1: K1'in Eleştirel Metni

Seidigim detektor

- Halkın bu Cihira'ya koyma planını onaylayan zeminde çalışmalar
- Dış tasvirleri
- Anlının kaybolup gittiği mekân
- Çimim bakarken oradaki müzik
- Mesne seyahatleri
- İş tenceresinin kaldırıldığı kömür Cihira'na kaldırılması ve oradan toprakları almak umarı
- maskeli figürün emiliye açıldığını kullanarak değişim ve emiliye
- topraklığıyla maskeli figüre adeta tapması
- Bebezi adası
- Trenin durdukları nokadaki saat, mum
- Anne ve babanın topraklıktan toprakta dönüşmesi
- Tuzaklara Cihira ya karşı etmek amacıyla ismini değiştirmesi

Sevmedijim detaylar

- Anne ve babanın, Elini ya evimsenmeleri
- Elinin Elinin ilk gününde
- Yasaçının neşesizliği

Ek 2: K2'nin Eleştirel Metni

[illegible]

Explain demands, needs & take decisions

11. başlarda tren için diktiler cesimleri ve nihai hedefleri da bir tren gidiş süresine
ge. 2019

Bu boyut da da yığın için çalışma alanının bulunması..

İnsanlık ahlaken her ne kadar da benzer olsa,

Bazıları gıdaların var olması. Alt ve üst kodlara da bakılması.

Kültürel yapıların gen varlıması. Pörözyo altın elgen varlıması

Mostali Kroatian ist Kroatisch in bosnischen zwei Dialekte zinsessig. ohne neamen auf die Kinder.

Kabul etmesini istemesi dikkat çekmek istemesi.

Yöneltilerin yönü insan ve böğüs olması; fakat başının bir insan başına konması fakat
böğüsün normal şekilde altına yerleşmesiyle büyük olması.

Travis'te bulunamayan noktaların gösterilmesi ve Travis'te insan ilişkileri gelişmelerin bulunması

Jüngste bin man findet in ein goldenes götterhaus

İki kız kardeşin karakterlerinin birbirinden farklı olması. Büyüme.

korkein mitalipäännä olivat, ja korotus perustuu toka vuosi teen-kokonaan liikkuvien
seuranta vuorokauden.

Kız kardeşleri anne ve babalarının yanına dâimiyetinde bulunuyor. Fakat bu hafta sonunda dönüşte.

Ek 3: K3'ün Eleştirel Metni

Ruhların Vagisi filmi arkaplan bakımından oldukça detaycı ve gözlelendirmeye önem veren bir yapım. Buna karşın karakter tasarımları ve animasyonları ele alındığında ise bilinçli olarak sade ve anlaşılabilirliği yüksek bir tarz benimsenmiş. Her yaştan insanın ilgi ve beğenisini alabilen bu yapım sanat tarzı olarak gerçeğe oldukça yakın hissettiriyor.

Buna kalırsa bu yapım karakter tasarımlarının birbirinden renkli ve görsitli görünüşlerini verilerek istenen alt mesajlara zemin hazırlamak için kullanıyor. Ağacılık olarak nitelendirilebileceğimiz dâvranışta bulunan karakterlerimizi domuz görünümü ile karşılayıp oluşumuz da buna bir örnek olabilir.

Filmde ana karakterimizin bir isme sahip olmasına rağmen isminin elinden alınması ve kendisine "sen" olarak hitap edilmesi durumu buna kalırsa isveren karşısında çalışanların hiçbir hakka sahip olmaması gibi bir durumu anlatmak istiyor olabilir. Aynı zamanda çalışan rolünde gördüğümüz pek çok karakterin kurbağa görünümü- lü olması da ilajını göstermektedir.

Canavarımsı veya ruhani formlaki karakterlerin kendilerine yapılan iyilikleri unutmaması ve iyiliklere karşılık olarak iyilik vermeleri fikrinde iç güzelliği vurgulamaktadır. Yapımda gördüğümüz pek çok karakter kendilerine ait olmayan veya hak etmedikleri şeylerin peşinde koşarken zorlanmaktadır.

Karakterlerin yaşları ve dış görünüşleri ele alındığında genele bakacak olursak küçük yaşlarda olan karakterlerin daha saaduyulu olduğunu söyleyebiliriz. Yaşça büyük olan karakterler kendi çıkarları doğrultusunda yaşıyor gibi görünmektedirler.

Ek 4: K4'ün Eleştirel Metni

- [illegible]

- 11.) Büyük Gölün kenarlarındaki topraklar: Çukurova, verimli toprakların bulunduğu alan. Büyük Gölün kenarlarındaki topraklar: Çukurova, verimli toprakların bulunduğu alan.

- 12-) Kəğıtlan kəsən çirə'si təkərləri

- 13- Hake'mun yuh'ga b'g'm'm Sigah rest d'as'i.
Sigah rest k'ashig'i; k'ashig'i, k'ashig'i
t'nsil d'r B'ndh k'ashig'i d'as'i d'r k'ashig'i
d'ig'i.

- İkinci yutukların etkisi sonuna işi bir hal aldı.

- 15-) Sanki olacaktı inceden belliyim, kederimmiş gibi
dört tane kilit vardı ve ansızın yaraktı da
trendeki gidiş son durak dahil oldu.
vallah

- 16) Belirginleri en büyük ve saygınlık ve saygınlık saygınlık

- 19- 2 player lomba detak dikawatir cedi:
20- futsal 12. 1.

- 18- Forays di luar lokasi ut kupa di atas kagamin banyu
bedasman rajman iki kaleris dharu kstomiyen
diketoni gati. Sugih dharu gati dharu gati kaleris dharu

Ek 5: K5'in Eleştirel Metni

Alles heeft hier te verstaan
 Kien ook chiro
 Als twee d'waer d'waer etrafte rühbe van
 Biri: ona garden etmek istedi
 Kie karkar burları bir rüja oldığını düşünmek istiyor
 Gargun oldu Efendi: Hoku Gökü öel yakine sahıP
 Kien karıyığı bulma lazim. Xabardan vakt durnası lazim
 Gökü, kien karıyıldığında biri: tanyor
 Xabardan garkın neden nefes tutuldu?
 Kien garkın karkın var
 Yargının garında Garkın istedi: ona karıy: onu reddetti
 Karıy: Gök garkın kelle işine sarıms durnadı
 Kien kien kien: garkın istiyor
 Karıy: kien kien durnadı
 Kadın ona garden ediyor bezaz bir cevap on
 takip ediyor
 Bezaz cevap ona garkı: karkın etti
 Karkın bir kadın onu adasına getti
 Zıfraz kelleler var kadın bir cadi gib: verdi
 Kadın ona bir it verdi
 Kien adı: orlık samı. Hoku ile karkın.

[illegible]

Ek 6: K6'nın Eleştirel Metni

Ruhları kâfir, fâkir, yâ'î bî eva lâzım olar. Çetirâ'ne cethâ'ın
Yaklaşığına girmenize lazıym. Daha sonra girdikleri luhut bî yâ' ve
âkâ'ın açığılığı sebebiyle Çetirâ'nın kurbânı olına bî dânyanın
kâinâ bulmasıyla devam ediyor.

Haka ve Chitiro'nun boyutlaştıkları sahnelerde balca kullandılar renkli cisimler, buna bu cisimlerin anlamlarına ve sahnelerde kullandıkları anlamların değinildi. Haka'nın Chitiro'ya atıştığı barutluğün bu sahnede arka planda olan ilk önceki işi, şifalı anlamları taşıyor. Başlıca cisimlerin bulunduğu bir arka planda Haka'nın Chitiro'ya atıştığı kumusunun da yine bu sahneye paralel olarak barış ve şifalı anlamlara gelen bu cismin kullanılması anlamları desteklemek için düşünülmüş olabilir.

Birbirleri'ni çok öz tenirlerken Haka'nun Chhiro'ya binden fazla
kız yolda etmes, Chhiro'nun Haka'nın hayatını kurtarması için zorlu
yollarla geçmesi, aralarında bugün ne kadar güçlü olacağını
hissettiriyor.

Ruhani boyutun en üst katmanı kapsamında bulunan "7" yani "Cevdet" katışı, a katı lazımsızlığın karakterin içine bir varlık olarak hissi, herse de katısına göre ve özgünlüğün zıttında, kontrol ve hesaplama yubana karakteri, diğerleri kendisi için çalışan kişilerden simlerini alarak onlara kendi bakışlarını yansıtır.

Sonuç olarak; Chitiro karakterinin iyilik, sevecilik ve nazikliği, Haku karakterinin yardımseverliği ve sağırlığı, Jabba karakterinin ise pek çok karakterin yanı sıra özgürlüğü temsil ettiğini düşünmekteyim.

Ek 7: K7'nin Eleştirel Metni

- o Gilt gibi saygınlığı olması
- o Hızlılıklarında kumşıkları ucuşması
- o Zihninde görünüşler oluşurken zihninde görünüşleri göstermesi
- o Yukarıdan her yelune bakarken merdivanların gizimi. Gerçekten düşünme hissini oluşturmuyor.
- o Akteşten yayılan ısıyla oluşan duvardaki gergiler.
- o Bütün işlerin tembellikle yapmaya çalışması.
↳ Bıyığı kocmaya
- o Yıldızlar ile iş beşmelerin
- o İslamın kız kardeşine gelmesi.
- o Mekan dışlarında derinlik ve sırsıklık çok basanlı.
- o Cadının elleri
- o Kırmızı, altın varaklı kâğıt
- o Cadının sigara içiş sahnesi
- o Cadının sinirleri kız kardeşine vurulması.
- o Babesinin uyarısı
- o Göklerin arasında yürürken, ayaklarında dönmesi
- o Pis parayı önce gelen kâğıtla.
- o Sigara için altın ile kâğıtla yapması.
- o Koca bebek çok rahat edici
- o Sığın yarattığı yuttuğu kâğıtların karakterini olması
- o Jin'in sığın yarattığı kız kardeş için tehdit etmesi.
- o Ağzından ailesi pürkürme sahnesi ve süsüğü güzel.
- o Kâğıdın ailesi dışlarında her şeyin izlenmesi olması.
- o Forenün bulgularının burununa epmesi
- o Hekimin gerçek önemi hatırladığı sahne.
- o İflesinin ayrıldığı sahne

Ek 8: K8'in Eleştirel Metni

Geographie ist beindefür eine bessere Umwelt
ne materielle Vorteile, sondern direkt oder
indirekt Vorteile, die eine positive Wirkung
haben.

Keberhasilan yang harus ada agar
proses kolaborasi kulawar juga ke kerjasama di
dalam keluarga untuk bisa jadi bisa keluarga kerjasama

Berikut ini konsep utama dalam psikologi:

- 1. **Perilaku**: Tindakan yang dapat diamati dan diukur.
- 2. **Emosi**: Perasaan yang dialami individu.
- 3. **Kognisi**: Proses berpikir dan memahami.
- 4. **Keperibadian**: Karakteristik yang membedakan individu.
- 5. **Interaksi**: Hubungan antara faktor internal dan eksternal.
- 6. **Metode Penelitian**: Cara mengumpulkan data.
- 7. **Teori**: Penjelasan tentang perilaku.
- 8. **Terapi**: Pendekatan untuk mengubah perilaku.
- 9. **Aspek Biologi**: Hubungan antara psikologi dan biologi.
- 10. **Aspek Sosial**: Hubungan antara psikologi dan masyarakat.
- 11. **Aspek Budaya**: Hubungan antara psikologi dan budaya.
- 12. **Aspek Lingkungan**: Hubungan antara psikologi dan lingkungan.
- 13. **Aspek Perkembangan**: Hubungan antara psikologi dan perkembangan.
- 14. **Aspek Kesehatan**: Hubungan antara psikologi dan kesehatan.
- 15. **Aspek Pendidikan**: Hubungan antara psikologi dan pendidikan.
- 16. **Aspek Pekerjaan**: Hubungan antara psikologi dan pekerjaan.
- 17. **Aspek Keluarga**: Hubungan antara psikologi dan keluarga.
- 18. **Aspek Masyarakat**: Hubungan antara psikologi dan masyarakat.
- 19. **Aspek Negara**: Hubungan antara psikologi dan negara.
- 20. **Aspek Dunia**: Hubungan antara psikologi dan dunia.

Mayores deities: insatiable for desire, wandering
 negroes, the old, women, child, girl, black, turn, spirit
 having, for, for, for, for.

Kopi, cuka, kefir, susu, dan ulat olusan. Injeksi
pentostatin merupakan...

Buğün kodları girilen ve puanlar gösterildiği ve sıfır
bulunmayan bir sınav oldu.

Trees (?)

Edinman, James (1961) ~~1961~~ ¹⁹⁶¹ yayınlı çalışması
Rusya ve Japonya'da, diğer 6 on gelişimin
özelliklerini.

Beleef me hoopzucht.

Šieši laisvi uždaviniai pateikti kaip pavyzdiniai.

Pearls du duple: modèles de la 1^{re} et de la 2^e mesure.

İlk sahne itibarı ile retim açısından da çok güzel ve yaratıcı. Kullanılan renk paleti ise açıcı ve izlenmesi keyifli. Tarih: eğerce farkını içerisinde gösteren yapının çizimi filmi genel yapıyla uyumda gözüktüyor. Ana diavda lokantaların olduğu sokaktaki sızınlar ve yerleşimlere çok basıldı. Harry Potter'da Diagon Alley'e benzettiler. Erkek karakterin ortaya çıkışı film anlamı konuyor. Ruhların ortaya çıkması... **sağır ve onnesin olark** **bu simgeleyen dorusu dorusunu biliyoruz** İkinci gelen karakter hakkında bilgi sahibi oluyoruz. Böylelikle kız ile bağlantısı ortaya çıkıyor. Bu da hikayeye derinlik katmış oluyor. Bujiçilerin ve melanların tasarımı ögün olduğundan gerçekten böyle bir evren varmış gibi hissettiriyor. Sadece milyonların dükkanlık için burada olduğunu öğreniyoruz. **Karakterimizin ismi almasıyla yeni bir başlangıç yapılıyor. Bu gerisi isim değişikliği ile pekiştiriliyor. Karakterimizin sokak ailetmasını ve bunun ile yediği güzel yemekle meydana geldiğini görüyoruz.** Sonrasında bulunduğu ortama alıştığını görüyoruz. Canavarı yakadığı salıncak, bunların iskelet tarzı bile gerçekten farklı bir dünyaya hissi yapıyor. **Sam'in ilk başarısı da iyi niyetinden kaynaklanıyor. Sıyah ruhun hikayeye tam olarak dahil olduğunu görüyoruz. İnsanların hüsranı kullanarak kendine hizmet ettiriyor. Ve sonunda beyaz ejderhayı görüyor. Sam onun hakkı olduğunu düşünüyor. Bu sırada herkes sıyah ruha hizmet etmekle meşgul. Buradan Sam'in farklılığını anlayabiliyoruz. Sıyah ruha teşekkür ederek sıyah ruh ona atıf veriyor.**

Ek 10: K10'un Eleştirel Metni

Hikaye Chihiro ve ailesinin tosinadları yeni eve gitmesiyle başlar. Eleri yolun üstünde olan bir ormanın içinden geçişti. Sonra babası Chihiro'nun onu ormana götürmesi: kuzumdu: uyarlarını görmeden selah inaltı. Sider ve yolun sonunda terz edilmis bir saat klesinin sını ne gelir. Chihiro sirmet istemese bile anesi ve babası onu dilerne. Chihiro'yu birtakı siderler. Terz bilmet istemeyen Chihiro onların pesinde erler vardır, bu görünüşe rasmen bir genç kütüsü diler ve babası ile anesi bu kütünün nereden geldiğini bilmek için ormana başlarlar. En sonunda kütüsünü bulur ve çok ağı oldıkları için sonradan ödemek şartıyla yemeye başlarlar. Arabaya xer: diler için anesini ve babasını itna etmeye gelir. Chihiro, onları itna edemediğini görünce kendisi xer: diler için onları yoluna bırakır. Göz dıus yolunda bir a-telle karsılır. Bu klesin adı: Hobu'dur ve Hobu dısan olmadan dıre ona xer: dilerine söyler ana ahtı çok sevir. Rıh tara yarıttır. Selahde bilmeye başlar. Hobu'nun yanında ayrılan Chihiro kagbulur ve yavaş yavaş yot olmaya başlar. Hobu, onu tetkar bulur ve yot olmasını dıye ona yigereer verir. Chihiro ya ıx bilmisin söyler ve nere ye gıhısı gerektığını ona söyler. Chihiro talimoları uyar ve gıhısı gereken yere gelir. Orada Kamay: ~~adlı~~ adlı patron dan ıx ister ana pıhı on ana ıx vermez, bu sradı ıceer. Zın adlı bir kadın gıer. Kamay: Zın'e, Chihiro ya ~~300~~ ^{yupıpa} kütü olmasını ve Zın:ba'nın yanına götürmesini söyler. Zın ve Chihiro ~~300~~ ^{yupıpa} nin yanına siderken mızıkler bu dırlıhı kende bir insan olıgını fık etmezler dıye Zın onları ayalamaya gı-kır bundan dılagi Chihiro terz basına gıhmet zanda bılır. Zın:ba: çok hıysır, zıval: ve aresel bir kadındır. Chihiro ya ılt baste ıx ver mek istemese fıkatz Chihiro'nun ısrarları zınele anıala anıasma yazar. Ahtı Chihiro'nun ısmı: Sadere "Sen" olmuştır. Anesi ve babası dı-mıza dıngızkeler: ıcan onları kurtarmak için tım her seye kattanmak ~~zorundadır.~~

Chihiro: Cesur, ahtısan, dıgırsal bir kızıktır bir çok sızıkeler: ve bırm mızımadır. Anesi ve babası ıy: bir aile gırtıksının yanına Chihiro ile asla ırtıne-gıyo onu görmeden selahırlardır. Chihiro'nun uyarlarını dılemesı kende bı-falarına gıne hareket etmezler.

Hobu: Chihiro ya çok yordun, dıtenmuştır, fılmdeki en ıy: kızıktılardan bısı:

Kamay: Chihiro'yu umursamıyır gıbi sızıkese de onu karsıya ırtılenmuştır.

2. m: İlk başta Chitro ile ilgilenmemek için çok ısrar etse de sonradan onun için endişelenmeye başlamış ve ilgilenmiştir.

Yubaba: ~~20~~ Hüysüz yaşlı bir kadındır ve Chihyo ne kadar dayanabilir diye
kadar zorlamaktadır.

Adı olmayan sıyahı Chihir ile ne gibi bir bağlantısı var simdi ki belli olmayan ama Chihir'a göz yardım eden bir kızıktır.

Chihirō'nun ilk söze: token ruh içmektedir. Zor bir süreçten sonra bu ruhun Nehru Ruhu olduğunu fark ederler. Bu ruh Chihirō'ya bir topağık Sider ve yuğurunda dışarı bakan. Bir tane eşderhe için odasına Haku'la birlikte tahnin girer. Fakat Saldırğa uşmamıştır. Chihirō ona çok Saldırğandır, o odadan hemen sider. Bu sırada dış olayın sıyah ruh hınamada iyice Saldırğantlaşmıştır, bunun nedeni bulundusu istasyanın su altında kolmasıdır. Chihirō ona dayadım eder ve beraber Haku'ya yardım etmesi için Yubaba'nın yani Zeni-ba'nın kız kardeşinin bulundusu diyana siderler. Zeni-ba'nın çocukları fare ve şneşne düşmektedir, onlara da Chihirō ile beraber siderler. Yubaba, Zeni-ba'ya göre daha yumuşak ve kibar bir kadındır. Chihirō Haku'nun kaldışı büyüye ona verir ve Haku adına dışar diler. Sonrasında Yubaba sayesinde Haku'nun Chihirō ile arasında tanıştığını fark eder. O sırada Haku eşderhe formu ile selin ve her biri-ber Yubaba'nın yanından ayrılırlar. Yolda giderlerken Chihirō Haku'nun gerçek ismini öğler ve Haku'nun altında olduğu buş bızılır. Zeni-ba'nın çocukları sefaletleri için Zeni-ba annesini ve babasını domizden insana çevirir. Haku Chihirō'ya eve dönmesi için yardım eder ve film burada biter.

Ek 11: K11'in Eleştirel Metni

rahlelerde dolu kasabaya düşen dihiro adlı
küçük kızın ailesini kurtarmak için yaşadığı
macerayı anlatır.

Burada asil anlatılmak istenen af gözlülüktür. Bu af gözlülüğü Chihiro'nun ailesinde, kasabada bulunan bir pot ruh ve şaraplarında görülebilir.

Doğu asya kültürü çok tuhaf ve öte dünyayla özel bir ilişkisi vardır. mesela hamamı ziyaret eden birkaç hayvan ve yekatiğin yanı sıra maskeli bir ruh dan yüzüme görünür.

kurbağa, japo ve çin kültüründe zenginliğin, bereketin ve hizmetin simgesidir.

Japonlar parfüm kullanmazlar ve hoşlukla doğal nicest kokusuyla iyi birliktir. Kiyi sahiptir Bu filmde insan kokusu olarak duyduğumuz Fey.

Verden geldiğini seneye gitmek istediğini
bilmediğimiz esrarengiz No face karakteri.

Filmin en derin çizgilerinden bir tanesi didiyeşizliği, iletişimsizliği bir hayalet imgesiyle birleşen No facin tüm karakterlere kıyasa farketli bir hissiyeti var. Sakin, sessiz, sık bir hayalet dardak. Otallarda dolaşan bu ruh, her hangi birini yakup onun Sesik sahip olarak konuşmadan çevresiyile iletişim daha kuramıyor. Böyle bir profilden, parayla mutluluğu ve sağlığı satın almaya faklan bir ego geumafına danişmesiyile onun sabelarinde de Shitiroda olduđu gibi büyük bir karakter evrimi gözlemleme şansı yaklıyoruz.

spiritüel olarak (ruhların karışması) fedaiyi kılan özelliklerinden biri de çok olası bir aşk temasının -tüm müsaaitliğine rağmen- kolaylıkla ilgi toplayabilmesi için ön plana çekilmesidir.

Ek 12: K12'nin Eleştirel Metni

- Chiro Aizai bir tük köpek
- Chiro'nun ailesi uyardı, diğer devarınlar.
- Chiro ailesine bağlı bir köpek
- giriş sahnesindeki tünelin üstüğü olanları isitelerine basarak çalışması.
- ailesinin ortasında katar Chiro postundan girilip istenildiğinde fazla bir
- diğer ona iyi gösteriyor olabilir
- ortamda sessizlik ve tük piliştirip diğer duya tük kişi Chiro
- Chiro'nun ailesi son cıktığı tüklerip diğer kısıtlarla gösterilecekleri
- Mangalar.
- ailesinin ağabeyi olanlar Chiro'yu unuttuğundan yengeye olabilir. başlangıçta
- Chiro son cıktı olrak ne kadar korktu da tüklerip birisi de gösterip
- cıktı kendi kralıyın: oklarla gibi gösterim altında tükler
- diğer gösterip kısıtlarla ve tükler. iyi kullandılar
- konuşma yandılar kısıt isitelerine yaran eden cıktı, isiteler tükler
- gösterip, diğer Chiro'nun diğer isiteler gösterilecekleri, diğer isiteler
- konuşma birinin bir cıktı yaran gösterip, cıktı yaran
- cıktı, Chiro'yu kısıtlarla edip diğer yaran diğer sona onu kullandılar
- başlar.
- Chiro'nun kısıtın isiteler diğer gösterip sona kısıtlarla isitelerin
- isitelerin
- cıktı'nın cıktı kısıtlarla ve sona onu kısıtlarla isitelerin kısıtlarla.
- Chiro tük gösterip diğer sona kısıtlarla isitelerin kısıtlarla.
- kısıtlarla bir sona kısıtlarla cıktı sona kısıtlarla isitelerin kısıtlarla
- yaran
- No face'in altın ile kısıtlarla isitelerin kısıtlarla sona
- Chiro kısıtlarla yaran isitelerin kısıtlarla kısıtlarla sona kısıtlarla
- Chiro'nun No face'in verdiği altınları almaları sona kısıtlarla
- kısıtlarla sona kısıtlarla isitelerin kısıtlarla kısıtlarla sona kısıtlarla
- cıktı kısıtlarla isitelerin kısıtlarla kısıtlarla sona kısıtlarla kısıtlarla
- cıktı kısıtlarla kısıtlarla isitelerin kısıtlarla kısıtlarla sona kısıtlarla

Ek 13: K13'ün Eleştirel Metni

- Seslendirme "Original Japanese" (Studio Ghibli)
- Cel Shading tekniği
- Bulutlar Japon çizimindeki gibi saygı.
- Çeşitli çizimleri suluboya / ahşap markatları
- Aksiyon karelerinde fps değişimleri → heyecan, korku, kovalanma
- Karakterlerin duyguları iyi vurgulanıyor hem sinematografik hem de görsel dil bakımından
- Çizim stili, Japon çizimleriyle Amerikan karikatür / çizimlerin stiliyle harmanlanmış.
- "Sense of scale" çok güzel
- Normal dünya'nın renkleri daha solgun. Her "astral" dünyanın renkleri daha doygun.
- Çocuk anne ve babasını anımsadığı için anılarından uzak kalıyor.
- Hayran gibi Japon kültürü yerleştirilmeleri.
- Choji Jin butsu-gigen'clara kurban kurban figürleri kolo kurbanlar
- Kadın işleri korkak, kurbanlar ve isimleri çok
- ~~Doğal~~ ~~tanrı~~ ~~alanak~~ ~~hız~~ ~~edilen~~ ~~vanlı~~ ~~arkada~~ ~~geçen~~ ~~dünyadaki~~ ~~başka~~ ~~bir~~ ~~nerde~~.

Ek 14: K14'ün Eleştirel Metni

Küçük kız başlarına geleceklere habersiz ama hissediyor gibi her fırsatta geri dönmek istiyor. Anne ve Babanın dönüşmesi rahatsız edici bir etki yaratıyor. Yaşamak için çalışmak zorunda olması üzerinde büyük bir baskı yaratıyor. İnsanların kendilerine ait en önemli özelliklerinden isimlerinin alınması ve isimlerini unutulursa o dünyada hapsedilmeleri oldukça ilginç. Kazanda çalışan sekiz kollu adam çok çalışkandır. Hiyerarşik bir sistem vardır. En üst katta Yubaba, en altta da işçi küçük böcekler vardır.

Ek 15: K15'in Eleştirel Metni

Chihiriko korkak, geciken ve yenitilere karşı önyargılı bir kız. Babası ise çok otlanmış ve annesi ise çok saf. Birlikteyken çok umursamaz bir şekilde hareket ediyorlar. Chiro ailesinden daha rasyonel ve tedbirli davranırken ailesi çok düşüncesizce hareket ediyor. Çocukları hiç bilmedikleri ve kimsenin görünürde olmadığı bir yerde gezerken dahi endişelenmiyorlar. Huku tekin eder bir tavrıyla yalvararak Oni'yi sakinleştiriyor ama Chiro tanımadığı bir insana çok hızlı güveniyor. Bunun sebebi hiç bilmediği bir dünyada yapayalnız olması ve korkması olabilir ama Chiro gibi tedbirli bir karakter genelde böyle bir durumda hiç güvenmezdi diye düşünüyorum. Muhtemelen kaygıyla kalma içgüdüğü ve ailesini kurtarma isteginden dolayı içinde bulunduğu duruma hızla adapte oluyor. Basta bilmediği bir dünyaya girmekten önce korkarken Chiro ailesi içinde bulunduğu dünyadaki olağanüstü durumlara çok az tepki vermeye başlıyor. Cadının öfke kontrolü çok zayıf ve otomatik ruhu çok güçlü. Aynı zamanda çok kaba ve gıcırca bir karakter. Huku'nun benzerlikten öte odeset duygusu var. Kendi yaşadıklarını bir başkası da yaşasın istemiyor ve bunun için mücadele ediyor. Zaman geçtikçe Chiro daha da cesur biri olmaya başladı. Normalde tek kalmaktan korkarken ve filmin başında olduğu gibi onu korumaları için ailesinin arasına kocarken zamanla korkularını yenerak sevdikleri için tek başına da kalsa mücadele ediyor. Daha girişken ve cesur davranmaya başladı. Film bize daha çok sevginin ve sevdiklerimizin için verdiğimiz mücadelenin ne kadar güçlü olduğunu anlatıyor.

Ek 16: K16'nın Eleştirel Metni

- **Afkanis kuyula pek kaba ilgilenmemiş.** Kendi işlerini bitirmişlerdir.
- halket etmeleri** (ki adı altında sandığı halde baka okula almaları).
yurtta okutulanları mekanda gösterge olarak kullanırlar bakmaları
- **Anne ve babası** oc gıcıklağı sonucunda çocuklarıdır. Günlük oc gıcıklağı
- Köle bir sayılır.** O kadar fakir yığılabilir. Fışırıyorlar da bu da doğrudur.
- **Ayrıca** kimsenin okuması b yerde izin almaları bir şeyler yapmak
- görmüşler.** Bunlardan ötüründe bazı alması mümkündür.
- **Yahşi örnekler** ilk baka bun gıcıklağı işlenmiştir. Anne kız pay
- etmediği için** kendi kabul ettirince kadar görene girer gıcıklağı.
- Sorunda bun kabul etmiştir.** Böylelikle ne kadar bir işte çalışırsa
- elinde sorunda istediği olursa.**
- **Kız, kömür** koyan küçük çamaşıra yordam etmiştir. Bunu gören diğer
- kömür taşıyan çamaşırlarda** kendisine yardım etmesi için istemiştir.
- Başarı insanları işlerine koşarak bun.** Her ne kadar yardım etmek istedi
- belki de bizim yordamlarımız orda için olursa** sonuç doğurabilir.
- **Görünen** usa görünenler her şeyin bir ruhu vardır. Düşünür ve düşünür
- **Herhangi;** para daha çok den daha iyi bir hallet alır.
- **Kız yordam** bir şekilde daha çamaşırlı olursa beklenmiştir.
- **Ne fazla** kordiler; yalınlık, kimsesizlik, kimsesizlik, kimsesizlik. Anne
- başarı** kordilerdeki bazı insanlar gibi.
- **Patron** çalışanların gerçek isimlerini bildiği için kendi benliklerinde
- silinmiştir.** Çünkü herkese onun gıcıklağına uygun bir şekilde gıcıklağı
- istediğinden.** Bu sorunda patronun gıcıklağı için gıcıklağı ve gıcıklağı
- kendisine** düşünme düşer.
- her ne kadar** yordam kendi benliğini unutturmuş bun. Çünkü bir
- uyun** kendi benliğini zedir.

Ek 17: K17'nin Eleştirel Metni

- Yeni zehrin pırsınması heykel, tunceldeb etse
- Chiro'nun doğumu felsefeye uygun şekilde olması.
- Chiro yeni olan her duruma eğilim ve tentenli yatacağı için ailesinin dışından, aldatıcı karakter etmesi.
- Köpüde Explastip, Gocun Chiro'yu pırsınır avarını alıp birşeyler içmesi. (Haku)
- Chiro'nun annenin değiştirilmesi. Adı Gaharsa evine dönemeceği.
- Haku'nun gerçek adını duyunca insanı bayıta geri dönmesi.
- Chiro'nun Haku sayesinde, dünyasına geri dönmesi.
- Tutenin fahiş bir dünyaya alınması.

Ek 18: K18'in Eleştirel Metni

Renk paleti filmin başında pastel renklerden oluşuyor, Tuten'den geuttikten sonra canlı renklere dönüşürken her şey ortaya çıktıktan sonra olana koyu renkler sahneyi kaplıyor, Dana önceden tonluyorlar? Yardım etmeye çalışırken Diğer karakterlerin aksine insanı duygularla hareket ediyor İkiz? → (asıl kötü) Haku'nun almaya çalıştığı mühür Her şeyi bastan yasadılar Her şey ağgöğlülüğe bağlanıyor, Chiro ve Haku bu yüzden her şeyin üstesinden gelebilir

Ek 19: K19'un Eleştirel Metni

- * İnsanlar bilmediği şeylerden daha az korkuyor kilerinde oluşan merak onları ne tür bir sonuca götüreceğini bilmediklerinden gittiklikleri yere daha hızlı ulaşmak istiyorlar.
- * Onların Olmayan şeyleri çok kolay sahiplenmeleri çok rahatsız edici.
- * Küçük kız duyurulu olması öğretildi mi? Öğretiliyse aile neden bu kadar duyursuz? Öğretilmediyse yaşına göre nasıl bu kadar duyurulu?
- * Filminde hiçbir detayın unutulmaması onu gerçek bir eser yapmış.
- * "Burası is dolu herkesin yedeği var."
- * İster yardım edildiğinde hemen sistimal etmeye kalkıştı. Genel anlamda hayat bu şekilde
- * İnsanların ismini, evini, ailesini, çevresini kaybetmiş olması içindeki asıl kişiyi kaybetmesi demek değildir. Küçük kızın ismi, ailesi, çevresi yaşamı değişmiş olabilir ama o hep içindeki kendine bağlı kalır.
- * Her kötü olanın bir faydalı noktası vardır. Yubaba'nın ise Odayı kapattığı, koruma ya çalıştığı bebeği. Onun bu kadar yalnız olması beni çok üzdü.

Ek 20: K20'nin Eleştirel Metni

Zevin babası çocuğunu ve esini düşünmeden onları tehlikeye atabilecek davranışlar yapması beni rahatsız etti
Ne anne nede baba çocuğun korkusunu dikkate almıyorlar
Filme genel olarak sıcak tonlar kullanılmış ve canlı,
Fazlaca motif kullanılmış ve abartılı kısımlar
Süreklili bir sesit yemeler kullanılmış
Farklı sesitlerde karakterler

Ek 21: K21'in Eleştirel Metni

→ Parçak renkleri.
→ Ana karakterin aileyle ~~temiz~~ yeni bir yer görmeye için aşırı istekiz olması.
→ Her yer canlı ve hayat dolu yapılmışken ana karakterin hem istekiz hem korkmuş olması.
→ Ailesinin hiçliğinin ortasında bulundukları yemeleri yemeleri.
→ ~~Ana~~ Ana karakterin kendi dünyasında yoğunlaşmasını ana sefaflaşması olarak vermek.
→ İş Melcer.
→ Aynı kadere ailemini hem iyi hem kötü kadere olarak ~~vermek~~ verilmesi.
→ Son kısımda tokarının parçak me olması.

Ek 22: K22'nin Eleştirel Metni

Betimsiz edici: Suretler, betimlemeler

Anne babasının dönüşü dönüşmesi

Nasıl tarun olabilir

Betimsizlerin, karakterlerin farklı farklı büyük küçüklü ya da parçalar halinde olması

Betimsizlerde herhangi bir normalite olmaması

Anne babasının gereğinden fazla gıyıp ses dahi duyulmadan

Korku gibi karakterler

Hatı'nın ejderhaya dönüşmesi

Sadece heykeli kapıya bakan yüzü yok sadece bir tarz kılığı

ANNE-B. → bomsu
Ağlayan B. → Anne
HATU → Ejderha

Hatı'nın dönüşü

Ek 23: K23'ün Eleştirel Metni

- Domuz ve ağızlılık
- Bir çağın içindeki panik anı ve kaos
- Medeniyet ile büyüyen toplum, karmaşanın içindeki düzen
- Hierarşi içerisinde bireyin kabullenisi ve ayak uydurması
- Biçimsel çirkinliği, kusurları abartılar ve aksesuarlar makajlar, güzel kıyafetler ve otorite olma çabaları ile yok sayma çabası ve kısmi başarı
- Toplum dinamiklerinde özbenliğini hafifletmek

Ek 24: K24'ün Eleştirel Metni

Yüksek karakterize özellikler mevcut
Duygular ön planda ve abartı var
Anamorfik boyutlarda örnekleştirilmiştir
Herkes bir amaç ve iş verilmiştir
Hüseyin çok güçlüdür

Ek 25: K25'in Eleştirel Metni

- Babasının dikkatsiz şekilde arabası kullanması.
- Ağızlılık
- Kızın psikolojik problemleri olduğunu düşünüyorum. bu yüzden böyle şeyler kuruyor olabilir.
- Büyümenin kuşa dönüşmesi.
- İyi karakterlerin güzel, normal olup kötü karakterlerin çirkin. Farklı olmaları.
- Çocuğun seni hep tanıyordum demesi kızın küskünlükten zihninde yarattığı negatif arkadaş olabilir.

Ek 26: K26'nın Eleştirel Metni

- "kollektifleşme" kavramı denotasyonu
- "iş iste" (yasanın amacı)
- vücut yetersiz (işin olma için) olan çalışmaya zorlanması ve istenilmeden çalışma zorunluluğu (alegorik anlatım)
- çalışmaya zorlanma durumu alt ve orta sınıfla yığın sınıf sınıflı ruhlar
- Halkın iş yerinde olan yerden isimle kışır edilemesi sonucu
- Halkın umutsuzluğu, karamsarlığı
- Tıbbi Halkın geçmişi hatırlanması ve gelecekte
- Halkın eğitilmesi,

Ek 27: K27'nin Eleştirel Metni

- aile bireylerinde sorumluluk kavramı yda Babo tam tersi hayranı ve fışını hareket
- teki ile çocuk rakını daha çok istenmekte. Çorak ise tam tersi diğetti
- ve daha derinli bir rol istenmektedir.
- sorumluluk sahibi olundıkları için dönüne dönüßen aileyi küçük bir tiz Çorak
- kurmak zamanı burada maleser birarab ailesine öbeveyn kavramını istenmekte
- zamanı kalıyor
- yeni bir işin verilmesi ve eski işini vutması bana biraz evcil hayvanlar yaptığının
- muamelesi hatırlattı. kişinin kendi baliğini kaybetmesi. yeni bir kişilik oluşturmak zamanı olması

Ek 28: K28'in Eleştirel Metni

[illegible]

Ek 30: K30'un Eleştirel Metni

karalılık beleni bir güvel; torular Sasılabilecek birisiye karalısız ve tesiriniği yok dur. Anne ve babasının deşimesi onu pek önemsetir. Bacaları tutmazken aslında engele Psikolojik olacağını hisseter. Domuzların arasından enişteyle bir yandan da güvenle geçer. Nefesini tutarak köprüden geçer ve maske gözler deşikte callıru yandan geçer su ma kadar gözükleim; birisi tek deşil bir kış kış olacağını kendini daha güvenle hisseter. Ailesi domuz olun birisine tevması huku saygısında hıfıflemis sayılır. Derinlerden yaratan adesta hayal ağısından yörner şibidi merdivenlerden zikketken inen güven vermesen merdivenler bir anda bir insanı birini bırakması gibi hissettirmek aşasında gerektir canını yakmış. Deşit bir medana giriş yaktı orolosa Sesta vardı bir uylaya denek geldi falınlık isediğini Sestaı fole kollu bir adamda canavalar vardı başlarızın işi bitir deşen aslında ona hayzalı tanıtmıştı herş; yarı biter canavalar kız yardım eksin adeste kendilerini ezmişlerdi Yemek gelen kadın güven verirdi ama bir insan adeste Sestendi insansıkollu adamın torunu olacağını öğrendi. Asasında şibidi bir şiflet yolar. Gülti engele deşitli insan olacağını bilirdi onu bir tehlike belirtirdi. Kapılıdunu konuşması Erkek insan daha çok şifletmişti. Kızın eğeri bir canı fermuar gibi kapalı. Bir daha kendi deşmasına dönemeyeceğinden bahsedti. Canı cadılığın gösterdi onu içimsekti ama birisi ne isterse onu bastırarak ger isente olurdu. İse alınıyor. Huku efendi olarak geri döner. Kışkır anne ve babasını görmek için gidiyor. Annesi ve babasını domuz olarak görüyor. İnsan olacağını bilmesen tek işi geç domuz olmak Şen bir ailesi Var di oruk. Bir ruh her onu izliyor fakat onun sayısında Sabun almış oluyor. Kışkır kolu tennis gelir ve her gelir kolu içinde. Psikik içinde buralar. fakat kız her türlü zorlunun aşısından gelir bu sorun içeren durumlar onu dırdastırır ve kendi aşıkdan izlenir. Zorlaşır. Sağlar. Doğanın ruhu olgu ve insanın doğası birleştiren için doğanın ruhunu temizlenmesi ve felsefe mutlak güzelliğe ulaşması. Sağlanır. Kız bizlere bir insanın versen bunun pesinden getirmiş ve hiçbir engeli bize engel demez. Çagın gösterir.

Altın gösteren bir ruh var ve bu ruh altın zıkkınlar gibi altın dağılıyorsa bir kurbana aç gözleştiren cezasını den altına da hayranlığını ruh tarafından yutulmak ediyor. Altın alabilmek için herkes elinde avucunda ne varsa ruha gösteriyor. Buda aç gözleştiren ve lüks gösterişten nekre mal olguları bizlere hatırlatıyor.

Haku nasıl kıza yardım ettiyse kızda ölmek üzere olan halıya yardım ettiği bizlere dostluğu göstermeyi hedeflemiştir de diyebiliriz. Çok kolları kamaşı tornuna yardım ediyor. Sevgi her şeyin ilacıdır aslında. Bırsileri bozan aslında iyilik de denebilir. Kışkırtıcı uğrunda yaratanlar iyilik kafasında deniyorlardı. İyileşen Haku kızı sorar hiç bir şey hatırlamaz neredeyse. Kızın ailesini salan ve sosis yapmayı düşünür canı, kız anne ve babasını domuzlar arasında seçmeye falidir. Aslında canlandı iyi tone ver asrı. Yatta hem iyilik hem kötülük gibi kız ailesinin o domuzlar arasında olduğunu söyler ve kenti deniyasına döner. Aslında bütün insanlar gibi sinirliken genel tecrübeler ve olgular kızın o kız kalıbı, yenden hayrana dönün etti. Artık daha garb ve tecrübe: bir kız oldu.

Ek 31: K31'in Eleştirel Metni

Chiro ailesiyle yeni bir yere taşınır. Chiro bu yeni hayata başlamak istemiyordu. Arabada giderken ki ruh hali bize bunu anlatıyor. Ailesinin işleri ile gari bir yere gidiyorlar.

Ailesi gari yerde sıcak yemekler buluyor ve hunhaca yiyor. Ailesi acı gırtlığının sonucu olarak domuzla dâhil oluyorlar.

Chiro gizemli yerde tek başına kalıyor ve ailesini aramak istiyor. Ve kasırsu bir erkek çocuğu buluyor ve ona yardım ediyor. Chiro orada buluyor çünkü ailesini kurtarması lazım. Chiro orada cesareti idare yapıyor. Chiro, Haku'yu aramaya çıkıyor ve onu yarak bir şekilde buluyor. Chiro korkmadan ona yardım ediyor. Nehir tarakasının ona verdiği sıfalı keki ailesinin iyileşmesi için kullanırdı ona Chiro yakın arkadaş Haku için kullandı ve onu iyileştirdi. Çölgede insanlar gibi acı gözü oldu ve her şeyi yemeye başladı. Chiro onu da iyileştirmek için Haku'ya verdiği sıfalı kekin yarısını ona verdi. Chiro'nun sevgisi ve ilgisi onu da iyileştirdi. Chiro, Haku'ya iyileşmesi için bulaşıcı grimeye korku verdi. Ailesinin yemeden her şeyden korkan kız arkadaşını için kendinden bulaşıcı sorumluluk olarak ona yardım etmek için yola koyuldu. Yolda gittiği de vardı ve bulaşıcı Haku'ya affetti. Kuru ila ihcadet - kurtuluşunda Kuru Chiro'ya Sakin ismini verince, bir kendi ismini hatırlanıyor denetisi. Deniste Chiro bir ailenin hatırladı ve Kuru'nun gerçek ismini hatırlamasını sağladı. Yubabın bebeği, Chiro'nun ailesinin geri dâhil - meşhri istedi. Bulaşıcı yani Yubaba ailesini geri dâhil etti. Chiro Haku ile beraberden geçirmek istedi ve denetisi. Korkarak geçirdi yollarından ailesine kavuşmanın önemliye korkusuz bir şekilde geri dâhil.

Filmnin konusu → Chiro'nun ailesi için aldığı sorumlulukları anlatılmaktadır. insanların nasıl bir acı gözü oldukları, kurtuluşları hayvanlarla girmektedir. Sevginin iyileştirme gücünden de bahsedilmektedir.