

“ YERELDEN EVRENSELE JAPON ANİME VE MANGA SANATI ”

Yrd. Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP*

ÖZET

Anime ve manga kültürü Uzakdoğu çizgi roman sanatının yoğun üretimi, tarih, din, kültür ve felsefenin konulara yansımaları ve Batı çizgi film ve çizgi romanlarından ayrılan farklı tarzlarıyla araştırılması ve öğrenilmesi gereken değerler içermektedir. Japonya’da çizgi film sanatının Batı’daki Disney gibi bir endüstrinin dışında bu denli özgün ve başarılı örnekleri elbette o sanatçıların yetiştiği kültürün, tarihin, sanatın ve felsefi değerlerin olduğu kadar eski ve yeni, doğu ve batı arasındaki kuvvetli bağlarla mümkündür.

Japonya ile Türkiye’ nin kıyaslaması yapıldığında, Japonya’ nın çizgi filmde elde ettiği başarıların Türkiye için niçin sağlanamadığı sorusu akla gelmektedir. Bu çalışmada Japon anime ve manga sanatı kültürel birer form olarak ele alınarak incelenmiştir. Bu anlamda Japonya’ nın izlediği yol ve uyguladığı yöntemler değerlendirilerek Türkiye’ nin içerisinde bulunduğu şartlara göre yararlı sonuçlar oluşturacak fikirler geliştirilebileceği düşünülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Anime, Manga, Animasyon, Japon Kültürü

* Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film Bölümü, Eskişehir / TÜRKİYE ctas@anadolu.edu.tr

“ JAPANESE ANIME AND MANGA ART FROM LOCAL TO GLOBAL ”

Assist. Prof. Dr. ıgdem TAŞ ALİCENAP*

ABSTRACT

Anime and manga culture have important values to be researched and learnt due to high production of Far East comics art; reflection of history, religion, culture and philosophy to the themes; and their different styles from Western cartoons and comics. Such original and succesful works in cartoons art of Japan apart from a wide industry like Disney in West can only be possible with the artists’ strong connections to their culture, history, art and philosophy as well as the connections between old-new and East-West.

When Japan is compared with Turkey, it is inevitable to question why the success of Japan in cartoons could not be achieved in Turkey. Here in this study, Japanese anime and manga art have been studied as a cultural form. It’s been argued that new ideas can be produced to provide beneficial results to Turkey by evaluating the course and methods of Japan in this sense.

Key Words: *Anime, Manga, Japanese Culture*

* Anadolu University, Fine Arts Faculty, Animation Department, Eskisehir / TURKEY ctas@anadolu.edu.tr

GİRİŞ

Japonya, Haiku, Zen, resim ve dövüş sanatları gibi yüksek kültür ürünleri ile tanınırken 1990' lı yıllarda bir anda manga ve anime gibi popüler kültür ürünleriyle tüm dünyada adından söz ettirmeye başlamıştır. Kendinden önceki yüksek kültür geleneklerinin temeli üzerine kurulan anime ve manga hem geçmişin hem de çağının ortak bir ürünü olarak yeni bir kültürel form oluşturmayı başarmıştır. Japonların sanatsal gelişimi ülke içindeki etkenlerle birlikte Çin' le başlayan ve sonraları Avrupa' ya uzanan dış etkenlerin de benimsenmesiyle şekillenmiştir. Anime ve manganın popüleritesi ve başarısı da eski ve yeninin, doğu ve batının bu kombinasyonundan kaynaklanmaktadır.

Japon anime araştırmacısı Well, Japon sanat tarihinin büyük başarılarla dolu olmadığını, yeni akımların sürekli olarak eski alışkanlıkların üzerine empoze edildiğini iddia etmektedir. Well, Japon sanatının karakteristik özelliklerinin ülkenin kendine özgü kültürü ile adapte edilen türlerin özgür bir ortamda birbirine kaynaşmasıyla ortaya çıktığını belirtmektedir (Well, 1997' den aktaran McDonald, 2004: 1). Japonya' da anime alanında Stüdyo Ghibli' nin çalışmaları, özellikle de stüdyonun önde gelen yönetmeni Hayao Miyazaki' nin eserleri bu saptamayı doğrular niteliktedir. Miyazaki' nin eserleri hem Batılı kaynak ve mekânları içermekte hem de Japon tarihi ve geleneklerini yansıtmaktadır. Bu iki öğeyi ustaca birleştirerek hikâye, karakter ve anlatım diline yansıtmayı başaran anime ve manga hem popüler kültürün klişeleri ile beslenegelmiş Batı' lı izleyicilere farklılık sunarak, hem de evrensel tema ve imgelerle oldukça anlaşılabilirlik göstererek tüm dünyada izleyici ve okuyucuların ilgisini çekmeyi başarmıştır. Susan Napier' in (2008: 17) de belirttiği gibi; kitle kültürünün Amerikan hâkimiyeti altında olmasının itirazsızca kabul edildiği ve yerel kültürün yayılcı küresellekle çatıştığı ya da onun altında ezildiği bir dünyada anime ve manga, örtülü bir kültürel direnişin son kalesi olarak durmaktadır. Benzersiz birer sanatsal ürün; kendi Japon köklerinin belirgin niteliklerini taşıyan, ama aynı zamanda kendi yerel sınırlarının ötesine de gittikçe artan bir etkide bulunan yerel kültür formlarıdır.

Türkiye' de çizgi film çalışmaları uzun yıllar reklam sektörü alanında sıkışıp kalmıştır. Yapılan pek çok çizgi film çalışması da teknik ve maddi imkânsızlıklar yüzünden başarılı olamamıştır. Günümüzde gelişen teknolojik alt yapı ve çizgi film alanında yetişmiş sanatçıların varlığına rağmen halen daha evrensel bir Türk çizgi film karakterinden ya da uzun metraj bir çizgi film çalışmasından söz etmek mümkün değildir. Çizgi film alanında teknik yetersizlikler, sektöre yatırım eksikliği gibi konuları bir kenara koyacak olursak çalışmalarda temelde eksik kalan taraf üslup ve içeriktir. Anime ve mangaların Japonya' da başardığı gibi Türkiye' de de çizgi filmin kültürel bir forma dönüşmesi gerekmektedir. Ancak bu şekilde Türk çizgi filmi kendi üslubunu bulabilecektir.

Bu çalışmada Japon anime ve manga sanatı araştırılarak, Türk çizgi filminin gelişmesine ve çeşitlenmesine katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Bu çalışma, tarama modeline dayalı bir çalışmadır. Yazılı ve görsel kaynaklar araştırılarak ayrıntılı olarak incelenmiştir. Araştırma konusu kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılmıştır.

Japon Manga Sanatı

En basit tanımıyla Japon çizgi romanı olan manganın tanınması kendinden sonra ortaya çıkan animelerin tüm dünyada yaygınlaşmasıyla olmuştur. Manganın tanımı Oxford sözlüğüne göre; bilim kurgu, fantastik öğeler ve zaman zaman şiddet ya da cinsel içerikli temalardan oluşan Japon çizgi roman türüdür. Kelimenin kökeni Japonca “gelişigüzel” anlamına gelen “man” ve “resim” anlamına gelen “ga” sözcüklerine dayanmaktadır (<http://oxforddictionaries.com/> , Erişim tarihi: 20.10.2010)Manganın ortaya çıkış tarihi kesin olarak bilinmemektedir. Ancak bugüne dek elde edilen bulgular manganın tarihçesini, Japon sanatının en önemli örneklerinden biri olan Choju giga ya da Hayvan Çizimlerine (Animal Scrolls) dayandırmaktadır. Choju giga, hayvanların gündelik yaşantısını kullanarak dini hiyerarşiye eleştirel bir bakış açısı getirmiştir. Bu bakımdan özellikle 12. yüzyılda Toba adlı bir Budist rahip tarafından din adamları ve asalet üzerine hazırlanmış bir yergidir (Brenner, 2007:1-2). Bu çizimleri günümüz mangasından ayıran en önemli farklılık kitle tüketimi için değil, elit bir okuyucu grubu için üretilmiş, tek kopyası olan sanat eserleri olmasıdır (“Manganın Tarihçesi”, 2007: 21)



Görsel 1: Choju Giga

Günümüzde manga türleri ve kitapları 18’ inci ve 19’ uncu yüzyıldan iki kitap türü ile bağdaştırılmaktadır. Bunlardan biri Toba-e (Toba Resimleri ki adını Choju Giga’ nın yaratıcısından alır) ve bir diğeri de Kibyoshi ya da diğer bir deyişle Sarı Kapaklı Kitaplardır (Yellow Jacket Books). Bu kitaplar manga sanatçıları ve asistanları tarafından izlenen seri üretim yöntemi ile basılmıştır ve başta Osaka ve Edo (yeni adıyla Tokyo) olmak üzere büyük şehirlerde oturan insanlar tarafından büyük bir ilgi ile takip edilmiştir. Toba-e’ ler, sayıları yirmi ile otuz arasında değişen ve sözcük balonları içermeyen resimlerden oluşmuş kitaplardır. Baskı kalıbı tekniği (Ukiyo-e) kullanılarak kitap formunda basılan Kibyoshi ise anlatım ve diyalogların genellikle bilinçli bir şekilde yazı ve resim arasındaki ayrımın ortadan kaldırılarak anlatıldığı, yetişkinler için olan hikâye kitaplarıdır. Kibyoshi şehirlerdeki günlük yaşantıyı genellikle alaycı bir üslupla aktarmıştır ve bu nedenle de sık sık yasaklanmıştır. Modern mangalar gibi onlar da mizah, dram, fantezi ve pornografi gibi çeşitli konularla ilgilidir. Toba-e ve Kibyoshi, dünyanın ilk çizgi roman/karikatür kitapları olarak adlandırılmaktadır (Schodt, 1996: 22, “Manganın Tarihçesi”, 2007: 21, Brenner, 2007: 3). Japon çizgi romanlarının bugünkü durumuna ulaşmasında



Görsel 2: Toba-e

asıl Japonya' nın Batı' yla olan etkileşimi önemli rol oynamıştır. Japon hükümetinin limanlarını Batı' ya açmasıyla Japon kültürünün Batı' ya açılması da gerçekleşmiştir. Brenner' in belirttiği gibi; 1853 yılında Amerika ve Batı' dan gelen siyasi ve askeri baskılar Japon hükümetinin ülke limanlarını Batı' ya açmasına neden olmuş; bu olayla başlayarak 19. yüzyılın sonlarına kadar sürecek olan dönemde (Tokugawa Dönemi- Meiji Dönemi) Japon kültürü tam bir karmaşa içine girmiştir. Toplum Japon geleneklerini korumaya çalışan ve Batı' yı olduğu gibi kabullenmek isteyen iki kesim arasında siyasi ve kültürel bir iç savaşa sürüklenmiştir. Özellikle teknolojik anlamda Batı' ya ayak uydurmaya çalışan toplum büyük bir mücadele içine girmiştir (Brenner, 2007: 4).

Elli yıl içerisinde feodal bir krallıktan çağdaş ve batılı bir topluma dönüşmeye başlayan Japonya' da sanat da dâhil olmak üzere yaşamın bütün dallarında bir devrim yaşanmıştır. Japon toplumu Batı kültürünü, bilgisini ve teknolojisini benimserken; Kibyoshi, yerli ve Batı çizgi roman türlerinin bir meleziyle yer değiştirmiştir. Batı sanatı ve geleneklerini taşıyan yeni akımların Japonya' yla buluşmasıyla, Japon sanatı ve yeni nesil sanatçılar biçem ve düzenlemeler anlamında yeni çalışmalar üretmişlerdir. Bu yeni çalışmalar en çok Londra' nın ünlü mizah ve çizgi roman dergisi Punch' da yayınlanan çizimlere benzerlik göstermiştir. Punch dergisinin az sayıda resim karesi ile görselleştirme tekniği, Japon sanatçıların büyük ölçüde etkilemiş ve bu teknikle yaptıkları siyasi ve kültürel eleştirileri "Japan Punch" adını verdikleri dergilerine taşımışlardır. "Japan Punch" 1862 yılında Japonya' da yaşayan İngiliz Charles Wirgman tarafından yayınlanmış; zaman içinde dergi, Japon editör ve sanatçıların yönetimine geçmiştir. Gülmece içerikli "Japan Punch" dergisi Yokohama' da yaşayan yabancı topluluk için hazırlanmış, fakat daha sonra Japonlar için yeni bir mizah ve tarz sahibi olan bu dergi Japonca' ya çevrilerek basılmaya başlanmıştır. Japan Punch, içerik olarak yabancı topluluğun dışındaki yaşantıyla fazla ilgilenmemiş, tipik İngiliz davranış biçimlerini resimlemiştir. Zamanla Japon toplumunun yaşantısıyla ilgilenmeye başlayan Wirgman, Japon toplumunun modern hayata uyum sağlama sürecini eğlenceli fakat küçük düşürmeyen bir yaklaşımla çizmiştir." (E. Varol, 2003, <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160>, Erişim tarihi: 15.02.2011). 1877 yılında Japan Punch' dan esinlenerek "Marumaru Chimbun" adlı bir dergi daha yayınlanmaya başlanmış; fakat bu dergi Japan Punch' un başlattığı tekniği çok daha ileri taşımıştır ("Manganın Tarihçesi", 2007: 22, Brenner, 2007: 4).



Görsel 3: Japan Punch Dergisinin Kapağı ve İçeriği

Japon çizirler, 1900' lerin başında Amerikan gazetelerinde yaygınlaşmaya başlayan çizgi bantların ve çizgi roman dizilerinin etkisinde kalmışlardır. Bu çizirlerden biri olan Kitazawa, ilk sürekli karakterli Japon çizgi roman dizisini yaratmıştır. "Togosaku to Mokube no Tokyo Kem-butsi" adındaki çizgi roman dizileri, Birleşik Devletlerdeki benzerlerini örnek alan renkli pazar eki "Jiji Manga" dergisinde yayınlanmıştır. 1920' lerde Japonya' da siyasi ve toplumsal düşünce tarzlarında özgürleşmenin günlük yaşama taşındığı görülmektedir. Amerikan etkisi, müzikten moda ve dekorasyona kadar güncel olan her şeyde kendisini göstermeye başlamış; bu dönemde çizgi roman sanatçıları, yozlaşma eğiliminde olan Japon toplumunu resmetmişlerdir (<http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160>, Erişim tarihi: 15.02.2011).

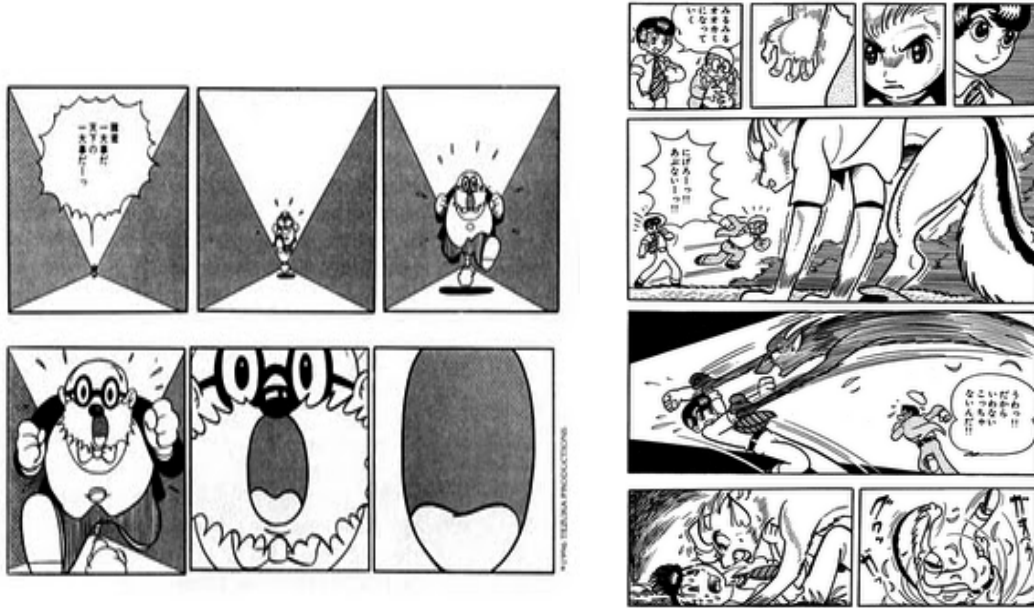
II. Dünya Savaşı Japon toplumu ve kültürü üzerinde önemli izler bırakmıştır. Manga dünyasında yarattığı en büyük etki ise konuların savaş ve savaştan etkilenen masum sivillere odaklanması olmuştur. Pek çok hikâyede insan ve teknoloji arasında yaşanan çatışma ve Dünya' yı tehdit altında bırakan kıyamet senaryolarına yer verilmiştir. Japonya' ya atılan Hiroshima ve Nagasaki atom bombaları da bu etkinin daha da güçlenmesine yol açmıştır. Brenner' in (2007, s.4) belirttiği gibi, savaşın manga dünyasında düşüşe yol açan izleri beklendiği kadar uzun sürmemiş; savaş sonrası dönemde manga çalışmaları daha da yoğunlaşmıştır. Bu dönemde genç ve yetenekli pek çok çizir manga endüstrisine giriş yapmıştır. Daha ucuza mal etmek için eserlerini "küçük kırmızı kitaplar" (akabon) adıyla daha küçük boyutlu, ince ciltli ve kırmızı mürekkep kullanarak bastırmışlardır.

Bu dönemde Kırmızı Kitap çizirlerinden Osamu Tezuka başarısıyla yayınevlerinin dikkatini çekmeyi başarmıştır. Tezuka' nın manga dünyasına getirdiği yenilikler O' nu "manganın Tanrısı" yapmıştır.

Manganın Öncüsü “Osamu Tezuka” ve Katkıları

Japon sanatçı Osamu Tezuka'nın sanatı ve sanatsal becerileri manga ve animenin temel taşları olmuş ve çalışmaları tüm dünyayı etkilemiştir. Tezuka, daha önce görmedikleri bir dünyayı okuyucu ve izleyicilerine sunmuştur. Sanat ve edebiyat alanına getirdiği yeniliklerle, görsel açıdan zengin bir Japon pop kültürünün oluşmasına olanak sağlamıştır.

II. Dünya Savaşı'ndan sonra ön plana çıkan Osamu Tezuka hikâye anlatımında yeni bir yöntem benimseyerek; Japonya'da çizgi roman sanatına yeni bir boyut kazandırmıştır. Özellikle Amerikan animasyonlarından etkilenen Tezuka; bir hikâyeye eskiden olduğu gibi on ya da yirmi sayfa ayırmak yerine, roman türünde mangalar çizmeye başla mış ve hikâyeye yüzlerce hatta binlerce sayfa ayırmıştır. Bunun yanı sıra farklı bakış açıları ve görsel efektler de kullanarak; bugün “sinematik teknikler” adı verilen üsluba ulaşmıştır. Amerika'da yaşayan Will Eisner gibi sanatçılar çizgi romanda, kamera efektlerine benzeyen görsel teknikleri Tezuka'dan yaklaşık 10 yıl önce hayata geçirmiştir. Fakat; bu tekniği, hikaye anlatım tarzıyla bağdaştırmak Tezuka'nın ortaya attığı bir yenilik olmuştur (Schodt, 1996: 21-24, Brenner, 2007: 7-8).



Görsel 4: Tezuka'nın Sinematik Yaklaşımına Ait Örnekler

Tezuka'nın ulaştığı çizgi roman tekniğinde, Amerika ya da Avrupa'da olduğundan çok daha az kelimeye yer verilmiş; bir olayı ya da düşünceyi anlatmak için çok daha fazla kare ve sayfa kullanılmıştır. Örneğin; bir Amerikan çizgi romanında tek bir kare, konuşma baloncukları ve hikâye anlatım notu ile Superman'ın Lois Lane'i nasıl kurtardığı anlatılmaktadır. Fakat Japon mangalarında aynı olay on sayfada, tek bir kelimeye yer verilmeden aktarılabilir.

Tezuka'nın Japon çizgi romanlarına getirdiği bir diğer yenilik de ses efektlerini kullanması olmuştur. Schodt, bu yeniliği bir dönüm noktası olarak önemle vurgular; "yaratıcı sayfa düzenlemesi, ses efektlerini zekice kullanması ve tek bir eylemi betimleyen sahnelerin karelerinin arttırılması manganın neredeyse bir film gibi izlenmesini sağlamış; Japon çizgi romanlarına yeni bir bakış açısı ve çizim tekniği getirmiştir" (Schodt,1986: 62). Tezuka geliştirdiği sinematik teknikle maceradan komediye, komediden drama kadar her konuda manga yapılabileceğine inanmış ve bunu uygulamaya geçirmiştir.

Osamu Tezuka, içerik açısından da pek çok yeniliğe öncülük etmiştir. Ele aldığı konuları belli bir zaman, mekân ve karakter gelişimi içinde hikâyeleştirerek anlatmıştır. Örneğin, "Beyaz Aslan Kimba" (Kimba the White Lion) çizgi romanında Kimba'nın bekleliğinden yetişkinliğine uzanan süreci ele almıştır. Hayali bir bilim kurgu macerasının başkahramanı olan Robot "Astro Boy", macera/bilim kurgu türünün ilk örneğidir. İnsan ve makine arasındaki çatışmayı ve teknolojinin toplumun ahlak değerleri ve kaynakları üzerinde yarattığı tehditleri ele almıştır. Genç kızlara yönelik shōjo manganın öncülerinden olan 1953 yapımı "Şövalye Prenses" (Princess Knight) adlı çizgi romanda ise krallığını kurtarmak için şövalye kılığına bürünen, büyük gözleri ve cesur kalbiyle maceralara atılan bir kadın kahraman karşımıza çıkmıştır (Brenner, 2007:7).

Tezuka, Batılı animatörlerin tarzlarından da etkilenmiş ve onlardan aldığı bazı unsurları geliştirerek kendi eserlerinde kullanmıştır. Betty Boop ve Mickey Mouse'un büyük gözleri gibi karakter özelliklerinden esinlenmiştir. Fakat Tezuka bu tür özellikleri olduğu gibi kullanmak yerine, kendine has karakter biçimleri geliştirmeyi tercih etmiştir. Yuvarlak hatları olan, basit görümlü karakterlere Japon geleneklerinden öğeler eklemiş ve Ukiyo-e'lerdeki gibi mekân kullanımına gitmiştir (Brenner, 2007: 7-8, Schodt, 1983: 40). Mangalarda karakter tasarımı Osamu Tezuka'yla başlamış ve sonrasında her sanatçı kendine özgü çizimler ve karakterler geliştirmeye önem vermiştir.

Osamu Tezuka'nın sinema ile olan etkileşimleri, onu animasyona yönlendirmiştir. Sanatçının "Astro Boy" adlı eseri 1960'lı yıllarda animasyona uyarlanmaya başlanmış ve 1963 yılında televizyon dizisi olarak gösterime girmiştir. Bu yıllardan sonra sanatçılar mangayı geliştirerek televizyon ve sinema aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşan güçlü bir iletişim ortamı yaratmışlardır (Gravett, 2004: 12). Tezuka sadece manganın değil, animasyonun tarzını da değiştirmiştir. Fazla bütçeye gerek duymadan animasyon yapabilmek istemiştir. Çünkü Disney animasyonları kusursuz hareketlendirme yöntemiyle (full animation) elde çiziliyor ve son derece pahalıya mal oluyordu. Japonya'da ellerindeki kısıtlı imkânlarla onları taklit edebilmek mümkün olmuyordu. Bunun üzerine 1962 yılında Tezuka sınırlı animasyon (Limited Animation) tekniğini kullanmıştır. Sabit ifade ve pozların olduğu kareleri tekrar tekrar kullanarak animasyonda kullandıkları karelerin sayısını azaltabilmişlerdir (Shilling, 1997: 266).. Bu yenilikler zamanla Japon animasyon endüstrisinin standart uygulamaları haline gelmiştir. Bu yöntemlerle birlikte animasyon sektörü düşük maliyetli ve kısa sürede film üretilen bir sürece girmiştir.

Japon Anime Sanatı

Anime, 1960' lardan bu yana Japon popüler kültürünün temel öğelerinden biri olmuş; dünyanın dört bir yanında takipçileri olan bir iletişim ortamı haline gelmiştir. Richmond belirttiği gibi; her gün, hemen her dakika yaklaşık 600 anime videosu internet üzerinden indirilmekte; bu sayı haftada altı milyon kopyaya denk düşmektedir (Simon, 2009: V). Anime izleyicileri çocukları, gençleri ve yetişkinleri; kısacası her yaş grubundan insanı kapsamaktadır. Büyük gözleri ve ilginç saç modelleri olan gençler; etrafa lazer ışınları saçan dev robotlar, havalı figürleri olan ninjalar ve sevimli küçük canavarlar en az geysa ve samuraylar kadar Japonlara özgü birer kültür temsilcisi olmuştur. Anime Japonya' da da kültürel bir olgu kabul edilmektedir. Richmond (2009: V) çalışmasında, 2007 yılında Japon hükümetinin, "Doraemon" adlı bir anime karakterini Japonların kültürel elçisi olarak nitelendirdiklerini belirtmektedir.

Anime terim olarak Japonya' da üretilen bütün animasyon çalışmalarını kapsamaktadır. Animenin uluslararası alanda elde ettiği başarı, birdenbire ortaya çıkmamış; uzun bir sürecin sonucunda bugünkü boyutlara ulaşmıştır. Anime, genel anlamda Japonya' da üretilen animasyonlar olarak bilinmektedir. Japonya' da "anime" kelimesi "animasyon" terimini karşılamaktadır. Poitras' a (2005: s.7) göre, anime; zaman zaman tek başına bir "tür" olarak görülmektedir. Esasında anime; kahramanlık destanlarından romantizme, bilim kurgudan komediye kadar sinema ve edebiyatta karşımıza çıkan türlerin tamamını kapsayan bir sanat dalıdır.

Animenin ortaya çıkışı ile ilgili çok fazla kaynak bulunmamaktadır. 20. yüzyıl başlarında Japonya' da üretilen animasyon filmlerin neredeyse tamamı önce 1923 yılında Tokyo' yu yerle bir eden Büyük Kantō Depremi; ardından da II. Dünya Savaşı' nda yaşanan hava saldırıları ve bombalamalarla yok edilmiştir. Richmond' un "The Rough Guide to Anime" kitabında belirttiği üzere; bilinen ilk Japon animeleri 1917 yılında izleyici ile buluşmuştur. Oten Shimokawa' nın beş dakikalık animasyon filmi "Kapıcı Mukuzo Imokawa" (Mukuzo Imokawa the Doorman) 1917 yılı Ocak ayında gösterime girmiş, Shimokawa kısa metrajlı ve deneysel filmlerle çalışmalarını sürdürmüştür. Bu yılda animeye önderlik eden tek isim Shimokawa değildir. Junichi Kōchi ve Seitarō Kitayama da geleneksel Japon halk hikâyelerine dayanan "Maymun ve Yengeç" (The Monkey and the Crab) ve Momotarō adlı kısa animasyonları üretmişlerdir.

Seitarō Kitayama, bu yeni medyumun potansiyelini fark etmiş ve reklâm, eğitim filmleri gibi farklı alanlarda kullanmaya başlamıştır. Japonya' nın ilk animasyon stüdyosunu kuran Kitayama' nın "Momotarō" adlı filmi Fransa' da gösterilerek animenin ilk kez Japonya dışına taşınmasını sağlamıştır. Bugün hala izlenebilecek durumda olan "Yaşlı Kadınların Terk Edildiği Dağ" (The Mountain Where Old Women Are Abandoned) ve "Kaplumbağa ile Tavşan" (The Tortoise and The Hare) adlı filmler 1924 yılında Kitayama' nın asistanı Sanae Yamamoto tarafından üretilmiştir. Sessiz film olarak ekrana taşınan bu animelerin gösteriminde üst anlatıcı ve canlı müzik kullanılmıştır. II. Dünya Savaşı yıllarında propaganda animeleri yapan Yamamoto, 1947 yılında "Tōei Dōga" adlı animasyon stüdyosunu kurmuştur.



Görsel 5: Kaplumbağa ile Tavşan



Görsel 6: Kapıcı Mukuzo Imokawa

Noburō Ōfuji 1927 yılında ilk sesli anime olan “Balina” (The Whale) ve 1929 yılında ilk renkli anime olan “Altın Çiçek” (The Golden Flower) adlı eserlere imza atmıştır. 1930 ve 1945 yıllarında animeler, gazete ve dergilerde yayınlanan popüler manga serilerini hayata geçirmiştir. Bu dönemde II. Dünya Savaşı’ nın da etkisiyle Japonya’ nın içinde bulunduğu askeri ve siyasi koşullar animelere konu olmuştur (Richmond, 2009: 1-6).

Anime asıl büyük çıkışını 1963 yılında Osamu Tezuka’ nın “Astro Boy” adlı eserinin televizyonda yayınlanmasıyla yapmıştır. Astro Boy’ un Amerika televizyonlarında yayınlanmasının ardından pek çok Japon anime çalışması Batı’ ya açılmaya başlamıştır. Animenin Batı’ da bu kadar çabuk kabul edilmesinin nedeni, Japonların anime karakterlerini Amerikalılara benzer şekilde tasarlamış olmasıdır. Bu sayede animelerin çevirisi, karakterlerin yeniden adlandırılması, hikâyede olayların yeniden yorumlanması gibi uyarlamalar için uygun bir zemin hazırlanmıştır.

1960’ ların sonlarına gelindiğinde, Amerika’ da anime benzeri çizgi filmlerin yapılmaya başlanması ve “Star Wars” gibi popüler eserlerin ortaya çıkması, Japon animelerine olan ilgiyi büyük ölçüde azaltmıştır. Animelerin Amerika’ da yükselişindeki ikinci dalgayı Drazen’ in (2005: 4-15) belirttiği gibi, Amerikan televizyonculuğunda gerçekleşen iki önemli olayla ortaya çıkmaktadır. Bunlardan ilki kablolu televizyona geçiş; ikincisi de evlere video teknolojisinin girmesidir. Kablolu yayında kanal sayısının artması ve bazı kanalların yalnızca çizgi filmlere yer vermesi sonucu farklı ve yeni programlara ihtiyaç duyulmuş; bu boşluğu Japon animeleri doldurmuştur. 1980’ lerde video teknolojilerinin tüm dünyayı etkisi altına almasıyla anime filmler de uyarlamadan geçmemiş, orijinal halleriyle videoculardaki raflarda yerlerini almışlardır. İlk defa orijinal haliyle dünya genelindeki izleyici kitlesine ulaşan anime, kısa sürede kendi fan gruplarını yaratmıştır. 1990’ lara gelindiğinde “Sailor Moon”, “Dragon Ball” ve “Pokemon” serileri tüm dünyada animeleri ulaşılabilir en üst seviyeye taşımıştır.

Animenin geldiği son nokta, izleyiciyi televizyon başından sinema salonlarına taşıyan Hayao Miyazaki filmleridir. Başarılı manga ve anime sanatçısı Miyazaki; filmlerindeki konu, karakter ve kültürel öğelerin zenginliği ile dünya çapında kendini tanıtmayı başarmıştır. Bu başarısı 2001 yapımı “Ruhların Kaçışı” (Spirited Away) adlı filmiyle aldığı Oscar’ la ödüllendirilmiştir. Miyazaki filmleri, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’ de de sinema salonlarında gösterime girmiş ve geniş izleyici kitlelerine ulaşmıştır.

Animenin Ayırt Edici Özellikleri

Japon çizgi romanı manganın hareketlendirilmiş hali olan animeler, mangayla ortak görsel ve estetik özellikler taşımaktadır. Manganın hikâye anlatımı, karakter-mekân tasarımı vb. anlatım özellikleri, animede de karşımıza çıkmaktadır. Mangalar gibi animeler de her yaş grubundan izleyici kitlesine ulaşmaktadır. Animelerin getirdiği en önemli özellik ise animasyon tekniğinde kendini göstermektedir. Bu özelliği ile animeler Batılı çizgi filmlerden de ayrılmaktadır.

Japon animelerini Amerikan çizgi filmlerinden ayıran belli başlı özellikler bulunmaktadır. Bunların başında kullanılan animasyon tekniği gelmektedir. Lamarre (2002: 335) “From Animation to Anime” adlı makalesinde, geleneksel animasyonda iki tür hareket olduğunu belirtir: “hareketleri çizmek” ve “çizimleri hareketlendirmek”. Geleneksel animasyonda hareketleri çizmek, Disney tarzı “full animasyonu” oluşturmaktadır. Çizimleri hareketlendirmek ise “limited animasyon”(sınırlı animasyon) tekniğidir ve animelerde sıkça görülmektedir. 1960’ lar ve 1970’ ler arasında anime, farklı bir ifade şekli olarak ortaya çıkmıştır. Animeyi farklı kılan estetik özellikler ise limited animasyon tarzıyla gelişmiştir. Limited animasyon, animatörlerin kısıtlı kaynaklarla çizimlere hareketlilik katmak için kullandıkları animasyon tekniğidir. Animelerde zaman ve para tasarrufu sağlayan bir teknik olan “limited animation”(sınırlı animasyon) ile çizimler hareketlendirilmektedir. Bu teknikle her bir karenin yalnızca bir parçası hareketlendirilmekte ya da sabit çizimler birbiri ardına sıralanmaktadır. Bu nedenle animeler “hareketli çizgi roman” olarak düşünülmektedir.

Animasyon tekniği dışında animeyi bu denli ayırt edici bir stil haline getiren pek çok özellik vardır. Hiç şüphesiz ki büyük gözler ve dikkat çekici vücut hatları gibi karakter tasarımları bu özelliklerden bazılarıdır. Fakat asıl anime ruhunu ortaya çıkaran, animenin mangalara olan bağlılığıdır. Batı tarzı animasyon kendisini hareketler aracılığıyla ortaya koymaktadır. Karakter ne kadar çok hareket ederse, animasyonun o kadar iyi olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle Batılı animasyon üreticileri çizgi romanlardan animasyona geçişte karakterleri yeniden tasarlayarak, onlara gösterişli hareketler yapabilecek özellikler kazandırmışlardır. Animeler de mangalara dayanmaktadır. Ancak animelerin üretiminde manganın orijinaline ya da karakterlerin tasarımına müdahale edilmez. Mümkün olduğunca orijinale bağlı kalınarak, detaylar ön plana çıkarılmaya çalışılmaktadır. Ana karakterler daha gösterişli hareketler yapabilsin diye, karakter tasarımından ödün verilmez. Sonuç olarak animeler, mangaların birebir hayata geçirilmiş halleridir.

Batı animasyonları ve anime arasındaki farklardan bir diğeri de, animenin Batılılar gibi hızlı bir hareket akışına sahip olmamasıdır. Bunun nedeni; animelerin bütçesinin, Batı animasyonlarından çok daha az olmasıdır. Japonlar, animelerde bölüm başına oldukça kısıtlı bir bütçe ayırmaktadır. Bu nedenle kısıtlı hareketliliği telafi edebilmek üzere karakter tasarımı, görüntüler arası geçişler, duygusal yoğunluk gibi unsurlara vurgu yapılmaktadır (Hart, 2002: 7).

Animelerin Batılı örneklerinden ayrıldığı bir bakışa nokta da; Japonlar'ın animasyonu sadece çocuklara yönelik bir eğlence alanı olarak görmemesidir. Napier'ın (2005: 15) de belirttiği gibi Batı'da animeyi Disney ile kıyaslama çabaları olmuştur; "Anime çocuk çizgi filmleridir; ama aynı zamanda da kıyamet sonrası fantaziler ve şizo-psiko heyecan hikâyeleridir, sex ve samuray destanlarıdır. Animeyi basitçe "Japon Çizgi Filmleri" diye tanımlamak, bu medyayı oluşturan derinliği ve çeşitliliği göz ardı etmek olur. Batılı çizgi film çalışmalarında gençlere yönelik olarak hazırlanan örnekler olmakla birlikte bunlar çok sınırlıdır; çoğunlukla çocuklara yönelik çizgi filmler hazırlanmaktadır. Japon animatörler ise animasyonu daha geniş bir alana yayarak; aşk, ölüm, savaş, barış, tarih ve gelecek gibi pek çok temayı kapsayacak şekilde kullanmakta; her yaş kesiminden izleyici kitlesine ulaşmaktadır. Japon animatörler, Batılıların yaş ve içerik gibi kısıtlamalarından uzak durmuş; animasyonun sınırlarını zorlayarak hep daha yeni yaklaşımlar elde etmeye çalışmıştır (Drazen, 2003: viii). Sonuç olarak animeler kendi biçem ve içeriğini oluşturmuş ve tüm dünyada kendini tanıtmıştır.

Anime ve Manga Sanatında Yerel ve Evrensel Özellikler

Anime ve manga Japonya'da ortaya çıkan, Japon kültür ve sanatından beslenen fakat aynı zamanda Japon köklerine rağmen küresel kültürün kesişme noktasında bulunan birer sanat formudur. 1980'lerin ortalarından itibaren Japon popüler kültürünün küresel pazarda dolaşıma giren örnekleri olan anime ve manganın tüm dünyada bu derece tanınması ve sevilmesinin nedenleri; ne sadece Japon kökleriyle ne de taşıdıkları evrensel değerlerle açıklanabilir. Bütün sanat eserleri hem tarihinin hem de kendi zamanının bir ürünüdür. Bu iki form da sadece doğu ile batının, yerel ile evrenselin, farklılık ile klişenin iç içe geçtiği film akademisyeni Susan Pointon'un da belirttiği gibi "çapraz yayılma" ile açıklanabilir (Pointon'dan aktaran Napier, 2005, s. 32). Çünkü Japon anime ve manga çizerlerinin Japon kaynaklarından etkilendikleri kadar Batılı kültürel kaynaklardan da etkilendikleri aşikârdır.

Manga ve anime Japonya'da sanayileşme ile birlikte yaygınlaşmıştır. Bu iki formu Japon toplumundaki kültürel değerleri, sanatı, toplumsal ve siyasal değişiklikleri, tüketim alışkanlıklarını, doğa ve insan ilişkisini, inanç sistemlerini, kısacası Japonya'yı izleminin yolu olarak görmek mümkündür. Anime ve manganın kaynağı olan Japonya kelime anlamı "güneşin kaynağı" olan, hiçbir ülkeye kara sınırı olmayan adalardan oluşan bir Uzak Doğu ülkesidir. Zengin kültürel yapısı, tarihi, ekonomisi ve sanatıyla Batı'ya meydan okuyan bir mirasa ve güce sahiptir. Doğu'da kendi ayakları üzerinde durmayı başarmış, kendi kültürel mirasına, geleneklerine sahip çıkmış, ekonomik alanda başarıyla sanayileşmiş, Dünya'nın ikinci büyük ekonomisine

sahip tek Batılı olmayan ülkedir. Japonya'nın bu başarısının altında ise geçirdiği toplumsal ve teknolojik değişimler karşısında kültürel değerlerini korumayı başarabilmiş olması yatmaktadır. Bozkurt Güvenç'e (1983: 359) göre;

Japon toplumu ve insanı geleceğe yöneliktir ama geçmişle ilgisini kesmemiştir. Hatta güncel sorunları göğüslemek için geçmişten güç ve esin alır. Geçmiş, bugüne destek olacak, geleceğe ışık tutacak biçimde yorumlar. Zaman boyutunda süreklilik, Japon kültürünün en dayanıklı özelliğidir.

Japon toplumunun kültürel değerlerine bağlılıkları kadar sanata olan yaklaşımları da oldukça farklıdır. Güvenç (1983: 119), "Japon Kültürü" adlı kitabında "İyi, güzel, temiz yapılabilen her iş güç, her meslek Japonya'da bir sanattır." der. Bakıldığında Japonlar doğada karşılaştıkları her tür malzemeyi sanat eserine dönüştürme hünerine sahiptirler. Örneğin; Origami, kâğıt katlama sanatı, İkabana (çiçeklerin hali) çiçek düzenleme sanatı, çay sanatı, savaş sanatı gibi. Sanata olan bu ilgileri ilk çağlardan itibaren kendini göstermiş ve bugün gelenekselden çağdaş sanata, Japon sanatı tüm dünyada kendini tanıtmış ve ispatlamıştır. Ayrıca Japonya yazı karakterleri ve ideogramları kullanmasından anlaşılacağı üzere Batı'daki kültürlere kıyasla çok daha resim merkezli bir ülkedir (Napier, 2005: 15). Roland Barthes'e (1996: 17-19) göre, "Japonya'da göstergeler imparatorluğu öylesine geniştir ki, sözü öylesine aşar ki, dilin saydam-sızlığına karşın, gösterge alışverişi büyüleyici bir zenginliğe, büyüleyici bir devingenliğe, büyüleyici bir inceliğe ulaşır. İletişimi kuran ses değildir, bütün bedendir." Nitekim bu göstergeler alışverişinde, yaratılan sözsüz dilde sanat eserlerinin katkısı da büyüktür. Japonların sanatta geleneksel yapıya bağlılıkları da kaçınılmaz bir gerçektir.

Cemal (2000: 169), "Sanatta Gelenekle Hesaplaşma" başlıklı makalesinde önemli sanat kuramcıları ve sanat tarihçilerinden olan Arnold Hauser'ın şu alıntısına yer vermektedir;

Öteki anlatım biçimleri gibi sanat da 'insanlığın unutulması ve yerine başkasının konulması olanaksız bir anadil' değildir; sanat da yalnızca geçerliliği sınırlı bir lehçedir. Sanat hiçbir zaman kendisinden önce hiçbir dilsel iletişimin bulunmadığı bir ilk dil ya da herkesin her zaman anlayabileceği bir dünya dili sayılmaz. Buna karşılık sanat, çoğu kimse tarafından konuşulan ve anlaşılabilen bir dil'dir, bir şivedir, başka bir deyişle kullanılabilirliği geleneksel, zımnem benimsenmiş anlaşma araçlarının geçerliliğine dayanan bir anlatım taşıyıcısıdır.

Cemal (2000: 169), bu alıntı ile her dil gibi sanatın dilinin de geleneksel yapıyla sıkı sıkıya bağlılığına vurgu yapmaktadır. "Bu gerçek karşısında hiçbir sanatçının, gelenekle bütün köprüleri atarak 'yepyeni bir dilin yaratıcısı' olduğu söylenemeyecektir ve hiçbir sanatçı da böyle bir sav ile ortaya çıkamayacaktır" der. Anime ve manga sanatçıları da kendi geleneklerinden, tarihsel ve kültürel köklerinden yararlanarak yeni bir dil yaratmışlardır. Bu dil anime ve manganın "farklılığını" yaratmıştır. Aslında animenin cazibesinin de bu farklılıktan kaynaklandığı söylenebilir. Japonya içe dönük, kurallara bağlı yapısını, gündelik yaşamlarını, korku ve beklentilerini anime ve mangalar aracılığıyla anlatmaktadır. Bu açıdan bakıldığında anime ve manga eserleri dünyanın Japon kültürüne ulaşma yoludur. Bir yandan evrenseli yakalarken, Japonya'ya ait olanın farklılığını ön plana çıkartan bu medyumlar konu, hikâye ve karakter çe-

şitliliği anlamında teknolojiden, dinsel inanç sistemlerine, tiyatrodan, resme ve sinemaya kadar yerel değerlerinden yararlanmayı bilmişlerdir.

Anime ve manga sanatçıları tarihsel ve kültürel köklerinden yararlanarak korku ve beklentilerini işlerine yansıtırken, teknolojiyle olan ilişkileri iyi kurmuşlardır. Çünkü Japonların teknolojiyle ilişkisi ve özellikle II. Dünya Savaşı'ndan sonra teknolojiye yaklaşımları anime ve mangalar için konu, karakter ve yaratıcılık anlamında farklı bakış açıları sunmuştur. Susan Napier' in de "Akira' dan Prenses Mononoke' ye Anime" (Anime from Akira to Princess Mononoke) adlı kitabında belirttiği gibi Japonlar nükleer bombanın etkisiyle sayısız tecrübe yaşadıkları teknolojiden ve değişen bedenlerden korkmak yerine yeni olasılıkları göz önünde bulundurmuşlardır. Çünkü Hiroşima ve Nagazaki bombaları insanların teknolojiden ve teknolojinin insan bedenine vereceği zarardan çok daha fazla korkmasına neden olmuştur. II. Dünya Savaşı'ndan sonra Japonlara ordu kurmaları yasaklanmıştır. Askeri teknolojilere ayrılacak ve diğer ülkelerde harcanacak paranın, tüketim mallarına yönelik teknolojik gelişmelerde kullanılmasına karar verilmiştir. Bu da Japonya'yı dünyanın teknoloji merkezi haline getirmiş ve teknolojinin insan bedenini tehditlere karşı koruduğuna, insanların yumuşak ve zayıf tenlerini bir zırh gibi sardığına inanılmıştır. Teknoloji sayesinde insan bedeni radyasyon ve bombalama gibi olası tehditlere karşı korunabilecektir (Heinricy, 2011: 35.). Tüketim mallarına yönelik teknolojik gelişmelerinin birer ürünü olan anime ve mangaların kendileri savaş teknolojilerinin sağlayacağı güçten daha etkili birer yumuşak güç haline gelmiştir. Joseph S. Nye (2005: 1-2), İkinci Sünya Savaşı'nın ardından kısa sürede kalkınıp dünyanın önde gelen ekonomik güçlerinden biri olan Japonya'nın "yumuşak güç" için oldukça etkileyici kaynaklarının bulunduğunu söylemektedir. Örnek olarak da Pokemon çizgi filmlerinin 65 ülkede yayınlanması ve Japon animasyonunun dünyanın dört bir yanında film yapımcıları ve gençleri etkisi altına almasını göstermektedir.

Japonların teknolojiyle ilişkileri bir yandan anime ve mangaları "yumuşak güç" olarak Japonya'nın önemli tüketim kaynakları haline getirirken; diğer yandan da teknoloji, insan ve beden kavramları üzerinde farklı olasılıkları anime ve mangalarda değişen bedenlerden, makinelere, syborglara kadar farklı karakter tasarımlarında ortaya koymaktadır.

Araştırmacı Shana Heinricy (2011: 38), teknolojiyle ilişkisi bakımından, animede açıkça temsil edilen iki temel insan ötesi oluş (posthuman) olduğunu belirtmektedir. Bunlardan ilki kendisinin "Makinedeki Hayalet" olarak adlandırdığı bakış açısidir. Bu bakış açısı Ghost in the Shell adlı filmde adeta kişiselleştirilmiş; mecha türünün tamamında kullanılmıştır. Makinedeki hayalet bakış açısı, insan bedenini tamamen terk etmenin avantajlarından faydalanır. Bu bakış açısının altında yatan fikir şudur: İnsan zihnini bir makineye aktarabilirsek hem bedenden hem de beraberinde getirdiği zayıflık ve güçsüzlükten kurtulabiliriz. Ghost in the Shell filminde sayborg polis Motoko Kusanagi, Kukla Ustası (Puppet Master) adlı bilgisayar korsanını (hacker) yakalamak için kendisini bilgi ağlarına bağlar. Motoko yarı insandır ve insan bedeni nedeniyle birtakım kısıtlamalara maruz kalmaktadır. Sonunda Puppet Master' ın aslında bir bilgisayar programı olduğunu ve zamanla bilinç kazandığını öğrenir. Bu bilinçlenme hareketi bilgi ağı

üzerinden ilerler ve makinedeki hayalet halini alır. Sonunda Motoko da bilgi ağı üzerinden bilincine kavuşarak daha önce insan bedenine bağlıyken yaşamadığı kadar büyük bir özgürlüğe kavuşur. Bu film, bilince ulaşmak kaydıyla teknoloji üzerinde var olabilme olasılığını anlatmaktadır.

Animede temsil edilen diğer insan ötesi oluş ise “mecha”dır. Mecha türü, büyük mekanik gövdeler içine gömülmüş insan bedenlerini kullanmaktadır. İnsan ve makineyi bir araya getirerek syborglar yaratır. Mecha gövdeleri, insan bedenlerinin kendi başlarına yapamayacağı şeyleri başarmalarını sağlar. Örneğin uzaydan gelen dev istilacıları alt edebilir. Mecha yalnız korumakla ilgili değil; aynı zamanda bir olmakla ilgilidir. Teknoloji insan bedenini korur ve insan bedeni de teknolojinin gelişimine yardımcı olur. İnsan bedeni makinedeki hayalet gibidir; fakat mitlerde belirtilenden biraz farklı bir çeşittir. Bedenler tamamen ortadan kalkmaz; ama teknolojiyi yaratıp kullanarak makineleri yönetir. Dev gövdelerde yaşamak insanoğlu için yeni bir yapılanmadır (Heinricy, 2011: 38-39). Japonya’ da yaşanan Hiroşima ve Nagazaki bombaları ve sonrasında yaşananlar insan ve teknoloji arasındaki ilişkiye yeni bir bakış açısı getirmiş, anime ve manga sanatçıları da bu olasılıkları karakter ve hikâye anlatımlarına yansıtmayı başarmışlardır. Bu durum anime ve mangalarda tam da Susan Napier’ in “mahşer” olarak adlandırdığı temayla örtüşmektedir.

Japonya’ da geleceğe dair kaygıların ve mahşer temasının beslendiği; atom bombası ve teknoloji dışındaki bir diğer kaynak ise doğal afetlerdir. Bir adalar ülkesi olan Japonya coğrafi konumu gereği deprem kuşağında yer almaktadır. Bu sebeple pek çok büyük deprem, yanardağ patlaması, tsunami, tayfun gibi doğal afetle karşılaşmış; bu felaketlerden en az nükleer saldırı felaketinde olduğu kadar maddi ve manevi etkilenmiştir. Japon toplumunun felaketler ve afetler karşısında oluşan bilinçaltı korkuları ve gelecekle ilgili kıyamet senaryoları ise resimden, edebiyata farklı sanat dallarında olduğu kadar, anime ve mangalar için de iyi birer malzemeye dönüşmüştür.

20. yüzyılı kuşatan bu karanlık olaylar, Miyazaki’ nin Naussica’ sından, Oe Kenzaburo, Abe Kobo gibi savaş sonrası yazarların eserlerine ve anime olmayan Kurosawa Akira filmlerindeki daha derin irdelemelere kadar yerini almakta ve mahşer teması geleceğe dair büyük kaygıları gözler önüne sermektedir (Napier, 2005: 40). Kıyamet sonrası dünya, Japon edebiyatının örneklerinde de kendine yer bulmuştur. Nobel adayı Kobo Abe, Nobel sahibi Kenzaburo Oe de bu konuda romanlar yazmıştır. Abe’ nin ‘The Ark Sakura’ sı bir yeraltı sığınağında yaşayan insanların konu alırken, Oe’ nin “The Pinch Runner Memorandum”u ise engelli bir adamla oğlunun, dünyayı tüm sosyal yapıyı değiştirecek bir deprem de dâhil olmak üzere kaotik olaylara karşı koruma mücadelesini aktarmıştır. İlk baskısı 1973’ te yapılan Sakyo Komatsu’ nun “Japonya Batıyor” (Japan Sinks) romanı ise Kobe depreminden sonra bir kez daha basılmıştır. “Japonya Batıyor” adlı roman daha sonra aynı isimle filme uyarlanmış ve filmin tanıtımında afetlere yönelik bilinçaltı korku açık biçimde ortaya konmuştur: “Her şey yıkıcı depremlerle başlar! Sonra kontrol edilemeyen yangınlar gelir! Ama en kötüsü en son yaşanır... Dev dalgalar!”. Anime ve mangalarda bu tür çalışmaların en bilinenleri ise anime ve manganın klasikleri arasında yer

alan Evangelion ve Akira serileridir. Evangelion, depremle ve tsunamiyle yıkılmış Tokyo' da geçen grup çatışmalarını konu alırken, Akira bir gencin yabancılaşması ve gövdesinin mutasyona uğramasını anlatmaktadır. Tüm bu senaryolar ve ortaya çıkan hayal ürünü dünyalar, karakterler, kuşaklar boyu süren bir huzursuzluk ve gelecekte emin olamama halinin bir göstergesidir.

Genel olarak bakıldığında anime ve mangaların, Japonya' nın felaket geçmişine yaklaşımı fantastik bir görsellik ve hayal dünyasıyla kendini göstermektedir. Bu özellik esasında Japonların mit ve efsanelerinden bu yana süregelen bir gelenektir. Örneğin, Japonya' da deprem ve tsunaminin efsanevi bir kedibalığı olan "Namazu" nun kuyruğunu sallamasıyla oluştuğuna inanılmaktadır. Bu balık, ukieyo tahta baskılarının popüler konularından biri olarak pek çok kez resmedilmiştir. Görsel etkisi kadar bu tür efsaneler hikâye anlatımında da önemli bir yere sahiptir. Anime yönetmeni Hayao Miyazaki de "Küçük Deniz Kızı Ponyo" da tsunamiyi insan olmak isteyen küçük bir japon balığının ruh haline bağlamıştır.

Sadece felaket hikâyeleri değil, tarih, mitoloji ya da kültürün bir yanını tasvir eden hikâyeler de sıklıkla anime ve mangalarda kullanılmaktadır. Hikâye anlatımı Japonya' da geleneksel bir sanattır. Bu geleneğin temeli de Japonya' daki maskelerle yapılan ilk oyun olan No tiyatrosuna dayanmaktadır. Bunlar Napier' in (2008: 41) kitabında "festival" olarak adlandırdığı alana girmektedir. Japonca karşılığı "matsuri" olan kavram Japon dini ve sosyal yaşamının ayrılmaz bir parçası, "oyun ve ayin diyarının bir kutsamasıdır." Napier bu alanı eleştirmen Ian Buruma' nın tanımıyla, "daha çok acı ve coşkuyla kendinden geçme, cinsellik, ölüm, tapınma ve korku, saflık ve kirlilik" olarak açıklasa da esas Japonya' daki popüler kültürün temelini oluşturan tanrılar tiyatrosudur. Japon geleneklerine ait, No ve Kabuki Tiyatrosunun temelleri hikâye anlatımı üzerinedir. Japon No tiyatrosu, 700 yıllık tarihi ile gelenekleri en üst düzeyde yansıtan bir sahne sanatıdır. Mecazi bir anlatımı olan No tiyatrosunun kökleri, eski Shinto ayinlerine dayanmaktadır. Ruhlar, tanrılar ve kadınlar için maskelerin yer aldığı, bir maskeler dramasıdır. 17. Yüzyılda ortaya çıkan Kabuki Tiyatrosu ise parlak makyajı, gösterişli kostümleri ve dekorları ile Japonya' nın dinden bağımsız klasik tiyatrosudur. Bu tiyatro oyunlarında aktörler, kılıçla dövüşür, dans eder ve hatta izleyicilerin üzerinden sahneye doğru uçar (Pound, 2009: 111). Bunlar dışında, 1920' den 1950' ye kadar Japonya' da arka plan olarak değişebilir çizimlerle portatif küçük tiyatrolar kullanan ve bisikletlerle dolaşarak sokaklarda çocuklara hikâye anlatan anlatıcılar da görülmektedir. Hikâye anlatımı Japon kültüründe o kadar önemlidir ki; hikâye anlatımını görsellikle bağlayan geleneği bugün anime ve manga sanatçıları devam ettirmektedir. Bu kültür birikiminin etkileri anime ve mangalarda da hikâye anlatımı, karakter yaratımı, sahneleme, dekor ve kostüm kullanımında kendini göstermektedir.

Diğer yandan, Japon kültüründeki mitler, destansı masallar, folklorik kahramanlar ve tanrılar anime ve mangalar için bulunmaz birer kaynaktır. Tanrılar uçabilir, şekil değiştirir hatta fırtınalar çıkarıp depremler yaratırlar. Ölümlüleri fantastik güçlerden oluşan yeteneklerle ödüllendirir ya da cezalandırabilirler. Hikâye anlatımında olduğu kadar Japonya' da günlük yaşamın her alanına etki eden bu Tanrı, Tanrıça ve ruhlar esasında, geleneksel din Shinto, Budizm ve Zen inanışlarının birer uzantısıdır. Bu inanç sistemleri bugün dahi toplumu etkilemektedir. Ja-

pon inanışları temelde bireylerin iç hesaplaşmalarına ve öz denetimlerine önem vermektedir. Doğayı sevmek, ataları saymak, doğada yaşayan binlerce tanrı ve ruha saygı göstermek, kırsal bölgelerde, yol kenarlarında shinto tapınaklarını ziyaret etmek, içinde düştükleri durumdan kurtulmak için dua etmek, hemen hemen tüm anime ve manga karakterlerin gerçekleştirdiği eylemlerdir. Ayrıca hikâye anlatımında Yuu Watase' nin "Fushigi Yugi"si içeriğini Shinto ve Taoist inanıştan almaktadır. Takado Yuzo' nun "Blue Seed"i, modern zamanda kurgulanmış olsa da Shinto mitolojisi üzerine kuruludur. Bu hikâyelerde Batı' daki örneklerde olduğu gibi uydurma tanrılarda oldukça yaygındır. Örneğin; "The Legend of Crysania", kararları veya anlaşmazlıkları insanlar üzerinde feci etkiler yapan hayvan kafalı tanrılarla dolu bir adadan bahseder."

İnanç sistemleri ve tanrılarla bezeli hikâyeler dışında anime ve mangalar; Odysseus ve Robin Hood' un Batı hikâyeleri gibi bir görev için yola çıkmış, zalime karşı savaşı ve engelleri aşmak için aklını ve fiziksel gücünü kullanmak zorunda kalan insanların hikâyelerini anlatmaktadır. Bu tür hikâyeler cesaretin değerini, hem fiziksel hem de zihinsel disiplini, gelenekleri ve kahramanın varlığına dair tek bir kanıt olmasa dahi insanların tarihini öğretme amaçlıdır. Diğer bir hikâye anlatım aracı olan masallar da anime ve mangalarda yansımaları bulmuştur. Rumiko Takahashi' nin "Urusei Yatsura" eseri, bir kaplumbağa bulan ve onu serbest bırakan ve sonunda kaplumbağanın bir prenses olduğu anlaşılan masalın bir uzantısıdır. Anime ve mangalarda Japon masalları dışında Batının masallarından da alıntılar dikkat çekmektedir. Hayao Miyazaki' nin Hans Christian Anderson' nın "Küçük Deniz Kızı" hikâyesinden esinlendiği "Küçük Deniz Kızı Ponyo" filminde ve Nippon Animation' ın Grimm' in Masal Klasiklerini ("Pamuk Prenses, Külkedisi, Altın Yumurtlayan Kaz, Hansel ve Gretel, Bremen Mızıkacıları, Kırmızı Başlıklı Kız ve Kurbağa Prens" gibi hikâyeleri) temel alarak hazırladığı animeler örnek gösterilebilir. (W. Moondaughter.http://www.sequentialart.com/archive/may03/ao_0503_1.shtml,Erişim tarihi:10.11.2010) Bu senaryolar töre, ahlak öğretimi, kötü hareketlerin sonuçları hakkında uyarma gibi amaçlar taşımaktadır. Ayrıca istisnasız hile ve hokkabazlıkla birinin diğeri üzerinden kazanç sağlaması ile ilgili zengin ve fakir arasındaki ilişkileri göstermektedir. Genelde bu tür hikâyelerin çocuklar için olduğu yanılgısına düşeriz. Oysa gerek içerik gerekse biçimsel açıdan anime ve manga bu hikâyeleri sadece çocuklar için değil, yetişkinler için üretmektedir.

Hikâye anlatan, anime ve manganın birikimlerinden yararlandığı bir diğer sanat dalı da sinemadır. Osamu Tezuka, manga alanında çalışmalarını gerçekleştirenken, daha önceki bölümde de bahsedildiği gibi Batı' daki çizgi romanlardan farklı olarak daha ayrıntılı sinematrafik anlatım biçimini eserlerinde kullanmıştır. Daha az diyalogla daha çok sayfada ayrıntılı görselleştirmeyi kullanmıştır. Elbette bunu yaparken yeni bir şey keşfetmemiştir. Çünkü Fransa' da 1896' da Lumiere Kardeşlerle başlayan sinema serüveninde, David W. Griffith' in 1915' de film dilinin gramerini oluşturduğu öğeleri, Osamu Tezuka 1950 yılında manga ve animelere taşımayı başarmıştır. Sinema sanatının birikimini kullanarak çizgi roman ve çizgi film alanında yeni bir tekniğin kapılarını açmıştır. Tezuka' nın bu alanda gerçekleştirdiği çalışmalar sonrasında hem kendi ülkesinde hem de tüm dünyada ilgi çekmiş ve pek çok genç sanatçıyı peşinden sürüklemiştir. Sinemanın ortak anlatım öğelerini etkili bir biçimde kullanan anime ve manga

sanatçıları, dünya sinemasından olduğu kadar elbette kendi ülkelerinin sinema geleneğinden de etkilenmişlerdir. Dünyada varlığından haberdar olunan ve Kurosawa, Ozu gibi yönetmenlerle dikkat çeken Japon sineması, son yıllarda korku türü filmlerdeki yeni hikâye anlatımlarıyla geniş izleyici kitlelerine ulaşmaktadır. Japon sineması ele aldığı konular ve çatışmalar anlamında Batı sinemasının ideallerinden belirgin farklılıklar göstermektedir. Batı sinemasına baktığımızda, “birey” ve “birey olma yolunda toplumdaki güçlüklerle mücadele etme” teması dikkat çekmektedir. Oysa Japon sinemasında birey ve toplum arasındaki ilişki biraz daha karmaşıktır. Salt birey değil bireyin toplumla olan bağları da önemlidir.

Japon inanışları ve gelenekleri üzerinde bağlılık konusu en çok değer verilen erdemdir. Bu konu Japonya’ da geleneksel yaşam biçiminden, bireylerin görev ve iş algısına kadar farklı alanlarda kendini göstermektedir. Japon edebiyatı ve sineması da bu konuya sıkça değinmektedir. Filmlerde birey-toplum-bağlılık arasındaki bu gerilim hikâyelerde yerini almıştır. Napier bu gerilimi ağıt temasıyla açıklar. Bu lirik ve ağıtsal yapı Napier’ e (2008: 310-312) göre, niceedir Japon kültürünün bir parçası olmuş, şiir, Kabuki tiyatrosu ve pek çok Japon yüksek kültür biçimi için duygusal bir temel oluşturmuştur. Genelde nostaljileştirmeye kendini ortaya koyan bu yaklaşım, modernleşen Japonya’ nın hem geçmişten kaçma hem de geçmişi yitirmekten korktuğu için geçmişe sığınma çatışmasını ortaya koymaktadır. Örneğin anime yönetmeni Hayao Miyazaki animelerinde birey olarak olgunlaşma temalarını kadın karakterler üzerinden başarıyla işlemektedir. Fakat Batı sinemasının aksine birey olma yolunda toplumla, gelenekle, aileyle olan bağları bir kenara itip, kişisel çıkarları ya da hedefleri temel almamaktadır. O’ nun filmlerinde birey, toplum ve gelenekler arasındaki bağ koparılamaz bir bütündür. Moist ve Bartholow (2007: 39) belirttiği gibi; gerçek bir toplum, yalnızca özveride bulunmayı kabullenen bireylerden oluşur ve bireyin kendini tamamlaması kendisinden bir şeyleri başkalarına vermekle gerçekleşir. Toplumsal uyumu bozan negatif unsurları eleştirmek son derece önemlidir; fakat insanlar topluma tamamen sırt çevirirlerse sonları Marco’ nun insani iyiliğe inanmayan “domuzluğu”na döner. Çünkü Miyazaki’ nin Porco’ su “faşist olmaksızın domuz olurum” diyerek insanlığından vazgeçmiş; insanlarla ve toplumla bağlarını kesmiş bir karakterdir.

Diğer sanat dallarında ya da sanat akımlarında da olduğu gibi anime ve mangayı anlamak için onun arkasındaki kuşağın dünya görüşünü, inasana, yaşama ve sanata bakışını bilmek önemlidir. Görüldüğü gibi anime ve manga tarihten, mitolojiye, teknolojiye, inanç sistemlerine, yaşam biçimlerine kadar kendi toplumunun geleneklerinden yararlanmayı bilen, geçmişle hesaplaşmasını tamamlamış bir kuşağın ürünleridir. “Anime ve manga Japonya’ da varoluşçuluğun besleyeceği kültürel direnişin en büyük silahları haline gelmiştir; gençlerin kendi gelecek kurmacalarını, geçmiş ve gelenek ile olan bağlarını yeniden inşa ederek tanımlamak, varoluşlarını yeni baştan nedenselleştirmek için kullandıkları medyumlar olmuşlardır... Mahşer sonrası bir toplum olarak Japonların artık modernizmin ön gördüğü her şeyin ötesine geçtikleri ve ütopyacı olmaktan ziyade renovasyoncu bir yaklaşımla hareket ettikleri ortadadır. Kaybedilen ulusal hedefleri ve onuru yeniden kurmakta ve tamir etmekte sanatsal ifadenin yeri büyüktür.” (Öztekin, 2011: 238). Anime ve manga sanatçıları yalnızca kendi kültürlerine ait öğelerden yararlanmazlar aynı zamanda evrensel konu ve değerleri de eserlerine taşırlar. Böylece dünyayı

nasıl algıladıklarıyla ilgili ya da dünya genelindeki takipçilerin onları nasıl anlamlandıracağıyla ilgili ipuçları da verirler. Sonuç olarak anime ve manga birer iletişim kurma aracıdır. Japonya ile diğer kültürler arasında birer köprü oluşturup, anlatım biçimleri ve hikâyeleriyle ortak bir dil oluşturma çabasındadırlar.

Türkiye’ de Çizgi Film Sanatı

Türkiye’ de 1930’ lardan günümüze uzanan canlandırma çalışmalarına baktığımızda, büyük bir yeri reklam alanında yapılan çalışmaların ve bireysel özveriyle çizgi film yapmak isteyen sanatçıların denemelerinin oluşturduğunu görmekteyiz. Bunlar özellikle çoğunun karikatür geçmişli olan sanatçıların ellerindeki malzemeleri el yordamıyla bir araya getirerek gönüllü olarak yaptıkları çalışmalardır.

Türkiye’ de Batı’ dan gelen çizgi filmlerin sinemalarda gösterime girmesinin ve basında yer almasının ardından 1930-1940’ lı yıllarda Batılı anlamda çizgi film yapma arayışları başlamıştır. Çizgi film yapımının sorumluluğunu, ilk üstlenen karikatüristler arasında ise Cemal Nadir Güler yer almaktadır. Cemal Nadir Güler 1930’ larda popüler karikatür tiplmesi Amca Bey’ i canlandırmak istemiştir. (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli, 07:46-08:46). Fakat ne yazık ki bu çalışma yarım kalmıştır. Toplamda 47 saniye sürecek olan “Amca Bey Plajda” filmi tüm özverili ve uzun çalışmalara rağmen imkânsızlıklar yüzünden tamamlanamamıştır. Fakat şişman, gözlüklü, fötr şapkalı Amca Bey tiplmesi çok sevilmiş ve takip edilmiştir. Orhan Selim 1935 yılında Akşam gazetesinde yayınlanan bir yazısında Amca Bey’ in başarısını Nasrettin Hoca gibi günlük yaşamamızın içine girmesiyle açıklamış ve onu Şarlo’ ya benzetmiştir. (aktaran: Nazım Hikmet, “Sanat, Edebiyat, Kültür, Dil”, 1993, s. 120-121).



Görsel 7: Amcabey

Cemal Nadir’ in ardından 1948-49’ da İstanbul Devlet Sanatlar Akademisi’ nde Öğretim Üyesi Vedat Ar tarafından yönetilen bir kursta ilk çizgi film çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Film şirketini kuran Vedat Ar burada pek çok kısa metrajlı film gerçekleştirmiştir (Alsaç, 1994, Türkiye’ de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film, s.47). Ali Ferruh Durukan, Adnan Çoker ve Orhan Dağ’ ın, Vedat Ar’ ın hocalığında gerçekleştirdikleri 3 dakikalık “Zeybek Dansı” bu filmlerden bir tanesidir. Aslında bu bir filmden ziyade bir sahnedir. Zeybek oynayan bir efeyi

çekerek, onun hareketlerini çizmişlerdir. Son derece basit ve öğrenci işi olma özelliğine sahip birkaç dakikalık tek karakterli bir iştir.

1940' lı yıllarda Eflatun Nuri Erkoç 14-15 yaşlarında enteresan bir deneye imza atmıştır. Boş parça film pelikülleri üzerine çizim yaparak film yapmaya çalışmıştır. Ortaya çıkan "Dolmuş ve Şoförü" adlı çalışma en eski Türk çizgi film çalışmaları arasında yerini almıştır. Erkoç, "dünyada bu alanda yapılan çalışmalardan habersiz kendi başına yenilik kabul edilebilecek bir tekniği bulmuştur. 10' u renkli 17 siyah-beyaz resim karesi o filmde elde kalan en eski örneklerdir..." (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli, 30:00-32:10). Bu filmde sadece basit çizgilerle çizilmiş bir dolmuş ve camdan tek dirseğini dışarı çıkartan bir şoför görülmektedir. Herhangi bir olay örgüsü, karakter ya da sinematografik anlamda bir çalışma söz konusu değildir.

1947 yılında Yüksel Ünsal kendi imkânlarıyla Folklorcu Kara Yılan ve Nasrettin hocayı konu alan 37 karelik bir film hazırlamıştır. Amacı uzun metrajlı bir Türk çizgi filmini yapmak olan Ünsal, konu olarak hareket ve mizahı bir araya getiren bir çalışma düşünmüştür. Bunun için Türk mizahının önemli karakterlerinden Nasrettin Hoca ve hareket anlamında Türk masallarından biri olan Keloğlan ele alınmıştır. Hikâyeye bir de aşk hikâyesi eklenip Kaf Dağının sultanı Gülderen Sultan eklenmiştir. Böylece filmin adı "Evvel Zaman İçinde; Nasrettin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan" olarak belirlenmiştir. 8 senelik çalışma sonunda 40 kişilik bir ekip ile gerçekleştirilen ilk uzun metrajlı Türk çizgi film çalışması, banyo için gönderilen ABD' de kaybolmuştur (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli, 51:00-52:00, Alsaç, 1994, s.47). Bugün bu filmde elimizde Gülderen Sultan' ın dans ettiği çok kısa parçalar dışında herhangi bir sahne ulaşamamıştır. Uzun metraj ilk Türk çizgi film olması yanında, Nasrettin Hoca ve Türk masallarından Keloğlan' ı konu olarak ele alması açısından da son derece önemli bir çalışma ne yazık ki talihsizlikle sonuçlanmıştır.

1960' da siyasi ortamın gerginliği, sıkıyönetim, basın sektörünün yaşadığı sıkıntılar karikatür sanatçıları sıkıntıya soktuğu gibi sinema salonlarında film gösterimlerinin azalması da canlandırma alanında çalışmaları durdurmuştur. Bu yıllarda canlandırma sineması reklam filmlerinde ağırlıklı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu yıllarda Süheyl Gürbaşkan reklâmların çizgilerle yapılmasının daha dikkat çekici olduğunu düşünmüş ve bu sebeple İstanbul Reklâm stüdyosunu kurmuştur. Özellikle sinema salonlarında film gösterimlerinden önce çıkan canlandırma reklâm filmi çalışmaları başlamıştır. (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli, 01.20.51-01.24.00). Reklâm sektöründe canlandırma filmlerin ilgi çekmesi başka stüdyoların da açılmasına sebep olmuştur. Karikatürist Ali Ulvi Ersoy 1962' de Kare Reklâm Stüdyosunu kurmuştur. Kare Ajansın kapanmasından sonra Ali Ulvi Ersoy, Tonguç Yaşar' la ortak Stüdyo Çizgi' yi açmıştır. Bu stüdyoda Ali Ulvi Ersoy Piri Reis belgeselini, Yalçın Çetin de iki bölüm olarak Evliya Çelebi serisini gerçekleştirmiştir.

Oğuz Aral, Tekin Aral ve Ferruh Doğan 1964-65 yıllarında Canlı karikatür Stüdyosunu kurmuşlardır. Bu stüdyoda "Bu Şehir-i Stanbul", "Direklerarası" "Ağustos Böceği ile Karınca" ve "Koca Yusuf" gibi kısa filmleri gerçekleştirmiştir (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli, 01.53.24). Cihan Şampiyonları; Koca Yusuf" 5 dakikalık bir çizgi film olup, bir Türk güreşçinin dünyadaki

tüm rakiplerini yendiği ve ülkesinde dönüšte bir gemi kazasında öldüğü gerçek bir hikâyeyi anlatmaktadır. Üst sesin hikâyeyi anlattığı, renkli bir film olarak gerçekleştirilmiştir. Diğer filmlerde olduğu gibi bu çalışmada da hareket minimumda tutulmuştur.

1960 yıllarda kültür dünyamızda yeni gelişmeler dikkat çekmektedir. Toplumsal olaylar sinemaya da yansımaktadır. Yeşilçam'ın kısır döngü içinde olduğu bu yıllarda bazı aydınlar Dünya sinemasını tanıtmak ve daha çok film çözümlemek istemişlerdir. Türk Film arşivi, Türk Sinematek Derneği, Robert Kolejli Sinema Klubü ve yabancı ülkelerin kültür merkezlerinde Dünya sinemasının klasik ve modern yapıtları gösterilmiş ve tartışılmıştır. Bu süreç sonunda sinemamızda yenilikler ve özgürleşmeler başlamıştır. Çizgi film alanında da Miki Filmleri olarak adlandırılan Walt Disney'in tekeline kırmaya çalışan çalışmalar Sinematek gibi kuruluşlarca gösterilmiştir. Canlandırma sanatçıları Walt Disney çalışmaları dışında kıpırdayan bu çizgilerin yenedünyasından etkilenmişlerdir. Bu dönemde canlandırma film yarışmaları da yapılmaya başlanmıştır. (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli, 02.10.00-02.19.00).

Bu yıllarda yaşanan en sevindirici ve umut verici gelişme ise Tonguç Yaşar'ın 1972 yılında Adana'da düzenlenen Altın Koza film festivalinde seçici kurul özel ödülünü kazanması ve ardından 1973'de katıldığı Annecy Çizgi Film şenliğinde ön elemeyi geçip gösterilmeye değer bulunan ilk Türk çizgi filmi gerçekleştirmesidir (Alsaç, 1994, s.48). Senaryosunu sanat tarihçisi Sezer Tansuğ'un yazdığı film grafik canlandırma tarzında gerçekleştirilmiştir. "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?", hat sanatının yola çıkarak Arap alfabesinden oluşan bir Osmanlı kayığının kürek çekerek yüzdürülmesini konu alır. Türk hat sanatını ve konu olarak Türk inanç sistemini birleştirerek gerçekleştirdiği bu çalışma oldukça özgündür. Ayrıca Arap harflerinin karakterleştirilmesi de çizgi filmin ruhuna uygun ve Türk çizgi filmi açısından umut verici olmuştur.



Görsel 8: "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" Filminden Bir Kare

Yaşar bu filminden sonra 1972’ de “Bahar Nasıl Tamam Oldu?” filmini gerçekleştiren Meral Simer ile “Yaşa Donkişot” filmini hazırlamıştır. Film, Darüşşafaka Sinema Kulübü’ nün düzenlediği I. Uluslararası Kısa Film Şenliği’ nde en iyi film ödülünü kazanmıştır. 80’ lerde ise Kültür Bakanlığı Emniyet Müdürlüğü için filmler hazırlamıştır. Ayrıca Fazıl Hüsnü Dağlarca’ dan uyarladığı “Balina ile Mandalina” adlı eseri filme çevirmiştir. Çizgi film alanında önemli başarılarla imza atan ve bu alanda uzun yıllar çalışmalarını sürdüren Tonguç Yaşar Türkiye’ deki çizgi film çalışmalarında bir üslup eksikliğinden bahsetmektedir. Ona göre Türk çizgi filminin gelişmesi, bir Türk çizgi film geleneğinin oluşmasıyla mümkün olacaktır. Bu gelenek de kişisel üslupların yanında bir Türk çizgi film üslubunun geliştirilmesi ile oluşacaktır. Bu konu ile ilgili düşüncelerini şu sözlerle dile getirmiştir;

“Sadece reklam filmi yapan o kadar arkadaşımız vardı ki işte bunlar hiçbir zaman kişisel olarak bakmadılar meseleye. Bakanların da kendi filmleri vardır. Mesela 20 kişiye, üç-beş kişinin kendi filmi vardır. Bu üç kişi de başka türlü bakanlardır; Daha iyi, daha değişik nasıl yapılabilir?. Kendi çizgimizi bile kullanma fırsatı bulamadık. Hatta giderek Türk çizgi film üslubu meydana getirmek gerekli. Karikatürde biz bunu yaptık. Karikatürde bir kişiliği vardır Türkiye’ nin ama çizgi filmde bundan söz edilemez. Çünkü üzerine hiç düşünülmemiştir. Bundan sonraki kuşaklar hem kişisel hem de ülke olarak bir üslup bulmak, yani evrensel olmak zorundadırlar. Bunun için de önce tabi altyapısı gerekli işin. Tekniğinin çok iyi olması gerekli.” (Alsaç, 1994, s.48, Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli, 02.25.16-02.26.09).

Aslında Tonguç Yaşar’ ın yıllar önce dile getirdiği bu durum ve eleştiri günümüzde için de geçerlidir. Günümüzde artık o yıllara kıyasla altyapı ve teknik anlamında eksiklikler aşılmış olmasına ve bu alanda yetişmiş eğitilmiş sanatçıların sayıca fazla olmasına karşın, yapılan çalışmalar kişisel kalmaktadır. Ve hala evrensel anlamda bir Türk çizgi film üslubundan söz edilememektedir.

1970’ li yıllar yarışmalar ve başarılarla devam etmiş ve çizgi film açısından canlı bir dönem olmuştur. 1970’ de Tan Oral “Sansür” adlı filmiyle da TRT’ nin düzenlediği bir yarışmada birinci olmuştur. Yine aynı yıl Engin İnal “Silgi” adlı filmiyle Hisar kısa film yarışmasında, 74’ de Cemal Erez “65 KV” çalışmasıyla, Emre Senan ise 75’ de “Gergeadam”, 76’ da “Canlandırma Tabanca” ve 77’ de de “Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Kez Keşfeden Adam” çalışmalarıyla Boğaziçi Üniversitesi Sinema Kulübü kısa film yarışmasında birincilik kazanmışlardır. 1978’ de Balkan Filmleri Şenliği çerçevesinde düzenlenen ulusal kısa film yarışmasında Meral Erez’ in İtalya’ da gerçekleştirdiği 5 dakikalık “Kedi”(II Gatto) adlı filmi yarışmayı kazanmıştır. Aynı yıl Kültür Bakanlığı tarafından düzenlenen Nasrettin Hoca yarışmasında birincilik ödülü Tunç İzberk’ in “Hoca ve Hırsızlar adlı çalışması ile Tonguç Yaşar’ ın “Hoca ve Hırsız” çalışması arasında paylaştırılmıştır. Aynı yarışmada Ateş Benice “Hoca ve Bir Gün” ile ikinci, Emre Senan da “Kısasa Kısas” ile üçüncü olmuşlardır (Alsaç, 1994,s.48-49).

Bu tarihlere kadar yapılan çalışmaların çoğu geleneksel figürlerin alışılmış şekliyle karikatürize olarak karşımıza çıktığı, sinematografisi üzerine düşünülmemiş, çok da çizgi film ruhu olmayan filmler ya da reklâmlardır. Çoğunun grafik yanı ağır basan bu çalışmalar bir fikri an-

latmaya çalışmaktadır. Bu filmlerin kendi kültürel hazinesinden bir parçayı ele alıp işleyerek özgün bir iş ortaya koymak ve evrensel anlamda tüm dünyaya ulaşmak gibi kaygıları yoktur.

1980' li yılların ikinci yarısından sonra yeni bir canlanmayla birlikte yapımcılar konulu uzun çizgi filmler üretmeye başlamışlardır. Derviş Pasin ve Ateş Benice tarafından yapılan "Boğaçhan", "Az Gittik, Uz Gittik", "Karınca Ailesi" gibi çalışmalar gerçekleştirilmiştir. "Boğaçhan" Pasin ve Benice' nin Dede Korkut masallarından biri olan Boğaçhan' ı konu aldıkları, gösterime giren ilk uzun metraj Türk çizgi filmi olur. TRT kurumundaki ilk uzun metraj çizgi film üretimi böylece Pasin ve Benice ile başlamış olur. Boğaçhan İllüstrasyon bir çalışmadır ve yaklaşık 40 kişilik bir ekip çalışmasıdır. "Karınca Ailesi" ise 5 dakikalık 76 adet dizi olarak gerçekleştirilmiştir. Bu dizi Türkiye dışında birçok ülkede de alıcı bulmuştur. Kanadalı bir firma tarafından satın alınır. "Deli Dumrul", "Hacivat ve Karagöz Uzayda" gibi uzun metraj filmler de bu yıllarda gerçekleştirilmiştir. Tunç İzberk yine bu yıllarda Kültür Bakanlığı ve TRT için Nasrettin Hoca' nın hikâyelerini anlatan çizgi filmler yapmıştır. Bu gelişmeler canlandırma kısa film yarışmalarını başlatmıştır. Konulu ve eğitim amaçlı yarışmalar yapılmıştır. Fakat bu gelişmeler de canlandırma sinemamıza yeni bir açılım getirememiştir (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli, 04.05.10-04.20.56). Bu filmlerin ortak özelliği, Türk kültürüne ait geleneksel hikâye ve karakterleri konu edinmiş olmalarına rağmen bu hikâye ve karakterleri yeniden üretmekte yetersiz kalmış olmalarıdır. Dede Korkut bir Türk destanından çıkarak, Japonların animelerinde geleneksel No ve Kabuki tiyatrosuna ait maskeler taşıyan anime karakterler gibi, sanatçısının elinde yeniden yögrularak ulusal sınırları aşacak bir evrensel karaktere dönüşmemiştir.

80' lerde bilgisayar teknolojisinin işin içine girmesiyle canlandırmacılar için duraklama devri başlamıştır. Özellikle reklâm filmlerinde bilgisayar kullanılmaya başlanmış ve grafik animasyon filmler üretilmeye başlanmıştır. Neşet Kırçalıoğlu, Ruhi Görüney ve Kerem Kurdoğlu bu alanda çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. Bu yıllarda ilklerden biri, Salih Memecan' ın sevilen karikatürü "Bizimkiler" in Zeytin ve Limon karakterini ATV' nin reklam kuşağı araları için canlandırması olmuştur. Ardından kendisinden istenen günlük yayınlanan "Bizim City" i hayata geçirmiştir. "Bizim City" ile günümüzde hala devam eden televizyonda haber kuşağından sonra günün siyasi olaylarını konu aldığı canlandırmaları yapmaya başlamıştır. Çalışmanın canlandırma bölümünü Emre Ulaş gerçekleştirmektedir. Siyasi karikatürle ilgilenen Cihat Hazerdağlı da 1990' da ABD dönüşü kukla tekniğiyle politik kısa canlandırma filmlerini gerçekleştirmiştir (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli, 04.42.00- 04.50.20).

1990' lara gelindiğinde artık TRT' nin ve Kültür Bakanlığı' nın canlandırma sinemasına desteği artık yoktur fakat çizgi film eğitimi anlamında gelişmeler dikkat çekicidir. 90' ların ilk çeyreğine kadar çizgi film bazı güzel sanatlar fakültelerinde ders olarak verilmektedir. Bu anlamda ilk eğitim, 1972 yılında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Grafik Sanatlar Sinema ve TV Filmleri Atölyesinde Prof. Namık Bayık ve Prof. Vedat Ar' ın vermiş olduğu çizgi film dersleridir. 1980' de Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Uygulamalı Endüstriyel Sanatlar Yüksekokulu adını alan okulda Emre Senan ve Tan Oral gibi sanatçılar çizgi film dersleri vermişlerdir. Ancak okul kısa bir süre sonra kapatılmıştır. 1990' lara kadar çizgi film eğitimi, güzel sanatların içinde ders

olarak okutulmuştur. Bu alanda ilk ciddi çalışma, 1988 yılında Anadolu Üniversitesi Uygulamalı Güzel Sanatlar Yüksekokulunda gerçekleştirilmiştir. 1988-1989 öğretim döneminde grafik ana sanat dalı son sınıf öğrencilerinden, çizgi film ana seçmeli dersini alan öğrenciler “Bu Zamanlar Nasreddin” isimli 16 mm renkli çizgi filmi gerçekleştirmişlerdir. Erim Gözen’ in öğretim görevlisi olduğu derste, asistanları ile birlikte dokuz öğrenci bu filmi yaklaşık 6 ayda tamamlamışlardır. Türk Mizah karakterlerinden en önemlisi olan Nasreddin Hoca fıkralarının farklı yorumlandığı bu film, 4. Ankara Film Festivalinde Özendirme Ödülünü almıştır. 1990’ da Yüksek Öğrenim Kurumuna yapılan başvuru kabul edilerek Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde Çizgi Film Bölümü kurulmuştur (Kaba, “Türkiye’ de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi”, 2002, s. 138-139). Bölümün kurulduğu yıllardan günümüze kadar pek çok deneysel kısa metraj öğrenci çalışması ulusal ve uluslararası yarışma ve festivallerde başarılı olmuşlardır. Anadolu Üniversitesi dışında bugün Kütahya Dumlupınar Üniversitesi ve Maltepe Üniversitesi’ nde de Çizgi Film bölümleri bulunmakta ve çizgi film sanatçıları yetişmektedir. Bu bölümlerin gelişmiş teknolojileri de kullanarak çizgi film eğitimi almış mezunları animasyon şirketlerinde reklâm ve TRT Çocuk gibi kanallar için çizgi dizi projelerinde çalışmalarını sürdürmektedirler. Ayrıca Türk sinemasında görsel efekt anlamında da bu eğitilmiş sanatçılardan yararlanılmaktadır.

Gelişmiş ülkelerde canlandırma filmlerine olan rağbet artarken, büyük yatırımlarla büyük projeler gerçekleştirilirken Türkiye’ de canlandırmaya gönül vermek isteyen yetenekli sanatçılar beklentilerini ülkelerinde gerçekleştiremeyince, çözümünü yurt dışında, özellikle de Amerika’ da arama yoluna gitmişlerdir. Devlet ve özel sektörün canlandırma sektörüne yeteri kadar ilgi göstermemeleri sonucunda; değişik sebeplerle yurt dışında çalışmalarını sürdüren canlandırma sanatçıları, dünyada gösterime giren canlandırma filmlerinin, yapım aşamasında, çalışarak büyük başarılar kazanan birçok projede yer almaktadırlar. Birkaç örnek verilecek olursa; Spiderman, Xman, Disney Micky Mouse Twice gibi birçok filmde karakter modelleme, doku kaplama ve canlandırma çalışmaları yapan Cemre Özkurt, Define Gezegeni’ nin senaristlerinden Kaan KALYON, Tarzan filminin önemli bazı sahnelerini gerçekleştiren Tahsin ÖZGÜR, Dream Works şirketinin ortaklarından biri olan Şahin ERSÖZ, Kayıp Balık Nemo, Karınca-Z gibi filmlerin arka sahnelerinin (background) çoğunu yapan Taylan ERDEM, örnek olarak gösterilebilir. Canlandırma sektöründe çalışan bu sanatçılar büyük başarılarla imzalar atmışlardır ve atmaya da devam etmektedirler. Türkiye’ de canlandırma sektörünün yeterince gelişememesi nedeniyle yetenekli birçok Türk sanatçısı çalışmalarını yurt dışında sürdürmeyi tercih etmektedir (Türker, “Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Tarihi”, 2011, s.238).

2008 yılında TRT’ nin Türk yapımı çizgi filmleri desteği ile sanatçılar Türk Televizyonlarında, Türk çizgi dizileri ve yapımları yayımlama ve maddi destek imkânı bulurlar Özellikle 1 Kasım 2008 yılında yayın hayatına başlayan ve “Türkiye’ nin ilk yerli çocuk kanalı” sıfatını taşıyan TRT Çocuk üç yıldır, sabah 06.30 ile akşam 21.00 saatleri arasında toplam 14 saat 30 dakika yayın yapmaktadır (<http://www.trt.net.tr/trtcocuk/>). TRT’ nin bu desteği pek çok Çizgi film tutkunu girişimci ve sanatçı için de umut kaynağı olmuştur. Bu kanalda yayınlanan yapımlar arasında yer alan ve 2009’ da TRT Çocuk’ ta yayınlanmaya başlayan Pepee kısa sürede Türk çocuklarının sevgilisi olmuştur.

TRT Çocuk' ta yayınlanan Türk yapımı çizgi filmlerin kültür aktarımında önemli bir yere sahip olduğu bir gerçektir. Kültür aktarımı ve kültürel süreklilik meselesi Türk sanatında önemli bir yere sahiptir. Türk sanatında kültürel sürekliliğin temel sorunu sanatçının kendi geçmişiy-le ve kökleriyle ilişki kuramamasıdır. Bu durum köklerden kopuşla birlikte geçmiş ve gelecek, doğu ve batı arasında sanatçının kendini nerede konumlandıracağı konusunda da açmazlara neden olmaktadır. Benzer bir süreç çizgi film sanatında da karşımıza çıkmaktadır. TRT' de son dönemde yapılan çizgi film çalışmalarına baktığımızda kültürel değerlerden beslendiğini görmekteyiz. Ancak yapılan işlerin üslup, hikâye anlatımı, karakter ve mekân tasarımı gibi konularda yetersiz kaldığı da aşikârdır.

Sonuç olarak Türk canlandırma tarihine bakıldığında uzun yıllar sektörün karikatür sanatçılarının bireysel ve özverili çalışmalarıyla sınırlı kaldığını ve 60' lı yıllara kadar elimizde Türk canlandırmasına dair film çalışmalarının bulunmadığını söyleyebiliriz. Yapılan çalışmaların çoğu reklâm filmleri ile sınırlı kalmıştır. 70' lerle birlikte yapılan canlandırma film yarışmaları ile birlikte kişisel, deneysel çalışmalar ön plana çıkmıştır. Ulusal ve uluslararası başarı kazanan kişisel filmler canlandırma sanatçılarımızı yüreklendirmiştir. Ancak yapılan çalışmalar kişisel üslupların ön planda tutulduğu, hikeye anlatımı, karakter ve sinematografik anlamda üzerine fazla düşünülmemiş, sınırlı teknik olanaklarla yapılan işlerden öteye geçememiştir. Tonguç Yaşar' ın 1970' lerde söylediği gibi bugün de ülkemizde en büyük eksik henüz bir Türk çizgi film üslubunun olmayışıdır. Günümüzde de bu sorun devam etmektedir. Çizgi film sanatçı-larının hem kişisel hem de ülke olarak bir üslup bulmaları ve evrensel olanı yakalayabilmeleri gerekmektedir. İşte Japonya animelerle bunu yapabildiği için bugün adından söz ettirmektedir. Japonya' da anime denen bir çizgi film üslubu, dili vardır. Ve bu üslup özelde de Miyazaki gibi gelenekçi yaratıcıların kişisel katkılarıyla daha da zenginleşerek, çeşitlenmektedir. Önemli olan elimizdeki şartları en iyi şekilde değerlendirmek, kültürel mirasımıza, tarihimize, gelenekleri-mize sahip çıkarak, ekip halinde sorumluluklarımızı unutmadan çalışmaya devam etmektir.

Çizgi film sanatı diğer sanat dalları gibi insanların kültüründen, günlük yaşamından, tari-hinden ve dünyayı algılama biçimi olan hayat felsefesinden yoğun olarak etkilenir. Çizgi film bir iletişim dilidir. Toplumsal yapı içerisinde gelişen, teknolojik gelişmelerden etkilenen ve kül-türünü yeniden üreten sanatçı, bu özelliğiyle yaşadığı toplumun kültürel dokusuna ve hayat felsefesine de etki etmekte, bir anlamda onu dönüştürmektedir. Bir dilin kelime hazinesini zen-ginleştiren, edebi ve görsel yönden estetik ürünler çıkarmasına zemin hazırlayan o dili konuşan insanların kültürü ve yaşam felsefesidir. Japonların anime ve manga ile yaptığı da budur. Anime sanatçısının hayat ile kurduğu ilişki, onun filmlerinde karakter, tema, mekân, zaman olarak kurgulanarak karşımıza çıkmaktadır. Aslında bizde de bu ilişki çözümlenmeye başladığında gerçek anlamda başarılı ve inandırıcı işler ortaya çıkacaktır. Bunun en güzel örneklerinden biri de Türk yapımı Cille çizgi dizisidir. Fedakâr' ın (2011: 116-117) aktardığı gibi, topu belir-li bir hedefe yönlendirmek kuralını işleten bir oyunu konu alan Cille çizgi filmi oldukça eski bir konuyu ele almaktadır. Hem işlediği konunun yaygınlığı ve eskiliği hem de Türkiye' deki çizgi film sektörünün yeniliği nedeniyle pek çok çizgi filmle benzer olması doğaldır. Bu bakımdan Alâeddin' in sihirli lambasına benzediği kadar Pokemon' a da benzer. Ancak her kültür

kendi lisanıyla, tabiatıyla ve sembolleriyle bilgiyi çocuğa aktardığında yaşayabilecektir. Bugün Cille' nin yaptığı veya farkı da buradadır. Cille, evrensel bir bilgiyi, bir oyunu çocuklarımıza kendi dilimizden, kültürümüzden, mitolojimizden yaralanarak anlatmakta ve aktarmaktadır. Cille' nin ve Cordobo ekibinin yaptığı yolculukta varacakları nokta, çocuklarımızın kendi gücünü kendi kültüründe keşfetmesini sağlamaktır.

Türkiye' de çizgi film sektörünün gelişmesi yatırımla ilgili sorunlar bir yana üretilecek işlerin içerik ve üslup olarak başarılı olmasıyla mümkün olacaktır. Örneğin Türkiye' de çizgi filmin geçmişine bakıldığında sanatçılarımızın, geleneksel anlatı ve karakterlerimizden sıklıkla yararlandıklarını görmekteyiz. Özellikle Naseddin Hoca, Keloğlan, Dede Korkut Masalları, Evliya Çelebi, Karagöz ve Hacivat üzerine çizgi film yapmak üzere pek çok deneme gerçekleştirilmiştir. Ancak bu çalışmalar ele alınan bu geleneksel hikâye ve karakterleri bugüne taşıyamamıştır. Aslında tüm bunlar bir birikimdir ve ne yazık ki henüz değerlendirilemeyen birikimlerdir. Oysa pek çok anime sanatçısının kendi kültürüne ait destan, mitoloji, hikâye, masal gibi anlatıları, karakterleri ve tüm bu birikimleri ustaca filmlerine yerleştirdiğini görmekteyiz. Örneğin Japon anime yönetmeni Hayao Miyazaki Rüzgârlı Vadi' nin dişi kahramanı Naussicaa' yı; Japon mitolojisinden güçlü dişi bir karakter olan Naussicaa ve Yunan mitolojisinde yaralı Odysseus' u iyileştiren dişi Naussicaa' yı hatırlatacak biçimde, teknoloji ve savaşların insanın, doğanın sonunu getirdiği bir modern destanın kahramanı yapmıştır. Doğu ve Batı mitlerine ait iki anlatıyı, bugünün sorunlarının gelecekte yaratabileceği felaketler üzerine kurguladığı bir hikâyenin merkezine yerleştirmiştir. Ya da Ponyo' da, Japon geleneklerindeki inanışlara göre Tusunamiye büyük kuyruğunun hareketiyle sebep olan kedi balığının hikâyesini, küçük bir kırmızı Japon balığının insan olmak istediği fantastik bir hikâyeye kurgulamıştır. No ve Kabuki tiyatrosunun başlıca sembolleri olan maskeler ise Ruhların Kaçışı' nda yalnızlığını yenmek için açgözlülüğe esir olan "Adsız" karakteri ile sembolleştirilmiştir. Bizim çalışmalarımızda eksik kalan taraf dünü bugüne ve evrensele taşımadaki bu yetersizliktir.

Oysa geçmişi yüzyıllara dayanan pek çok medeniyete ev sahipliği yapan, Ezop gibi masalcıları Homeros gibi yazarları yetiştiren Anadolu topraklarında çizgi film sanatçıları besleyecek zengin bir kültürel miras vardır. Çizgi film sanatçılarının elinde hikâyeyi karakter ve mekâna dönüştürebilecek halk hikâyeleri, kahramanlık destanları, masallar, ninniler, fıkralar, toplumsal süreç içinde tarihte gelişen savaşlar, doğal afetler, bu topraklarda yaşamış Yunus Emre, Mevlana Celaleddin Rumi gibi tüm evreni kucaklayan sevgi yüklü hümanistler, kültürel hafıza içinde devamlılık arzeden Nasrettin Hoca, Keloğlan gibi karakterler ve pek çoğu bugünün şartlarında yeniden yorumlanmak ve Dünya' ya açılmak için beklemektedir. Burada önemli olan nokta bu kaynakların farkına vararak onları alışılmışın dışında çizgi filmin ruhuna uygun yaratıcılık ve fantazyayla birleştirilerek izleyiciye ulaştırabilmektir. Başka bir deyişle çizgi film için malzemeyi kendi kültüründen alan çizgi film sanatçısı Japonların animelerinde yaptığı gibi sınırları aşan ve tüm Dünya' da izleyicinin ilgisini çeken özgün ve yaratıcı işler çıkartabilmelidir. Özetle yerelden evrensele ulaşabilmelidir. O zaman Türkiye' de özgün bir çizgi film üslubundan bahsedilebilecektir.

SONUÇ

Bu çalışmada Japon anime ve manga sanatı kültürel birer form olarak ele alınarak incelenmiştir. Anime ve manga kendi yerel köklerinden beslenerek evrensel ulaşan bir dilin yaratıcısı olmuştur. Ele aldıkları konu ve motifler; evrensel değerler, korkular, beklentilerle ilgili ortak bir bilinçaltına seslenirken, Japonya'ya ait yerel birikimlerden de (hikâyeler, inançlar, felaketler vb.) yararlanmayı ihmal etmemiştir. Tüm bu konular göz önüne alındığında her birinin evrensel özellikler taşıdığı ve her toplumun ortak sorunlarına değindiği açıktır. Anime ve manganın başarısı sanatçılarının ortak ve aşına olunan sorunları kendi bireysel yetenekleri ve Japon kültürünün gelenekleriyle harmanlayabilmeleridir. Anime ve mangaların ele aldığı konular, karakterler, yarattığı zaman ve mekân algısı, Doğu ve Batı'ya ait motif ve göndermeler, Türkiye'nin zengin kültürel mirasına ve geleneklerine sahip çizgi film sanatçıları için önemli birer örnektir.

Türkiye'de çizgi film alanında teknik yetersizlikler, sektöre yatırım eksikliği gibi konuları bir kenara koyacak olursak (ki artık TRT desteğiyle sektörde canlanma başlamıştır ve teknik konularda çizgi film bölümü mezunu, yetişmiş sanatçıların sayısı artmıştır) yapılan çalışmalar üslup ve içerik anlamında yetersizdir. Bunun sebebi olarak ele alınan geleneksel hikâye ve karakterlerin bugüne taşınmamasından, senaryo, mekân ve karakter anlamında bir yaratıcılığı ortaya koyamamasına, eldeki kaynakların (masal, destan, mitoloji vb) farkında olamamaktan, varolanı bugünün şartlarında yeniden yorumlayamamaya kadar pek çok şey sayılabilir.

Sonuç olarak Türkiye'de çizgi film sanatının gelişmesinin, bu konuda yapılacak yeni ve özgün çalışmalarla mümkün olabileceği düşünülebilir. Çizgi filmin bir sektör olarak ülkemizde gelişmesi ve yapılan işlerin tüm dünyada dolaşıma girmesinin; kendi kültürünü, tarihini, geleneklerini bilen, onlarla bugünün şartlarında hesaplaşan, Dünya'daki gelişme ve değişimleri takip eden, sorgulayan, sanat alanında Dünya klasiklerini, özellikle çocuk edebiyatını bilen, yerelden evrensel ulaşma yolunda senaryo, karakter, zaman ve mekân kurgusu konusunda yaratıcı fikirler ortaya koyan, herşeyden önce insanı ve insan olmanın ortak değerlerini ortaya koyabilen, başarılı ve yetenekli çizgi film sanatçılarının özverili ve istekli çalışmalarıyla mümkün olacağı düşünülebilir. Bunu yapmak için teknik imkânlar vardır. Gerekli kaynaklar aslında kendi kültürel hazinemiz içerisinde beklemektedir. Sadece bunları değerlendirmeyi bilmek yeterlidir. Tıpkı Japon kültürünün büyük geleneği içinde Batı ve Doğuyu, kendi bireysel yetileriyle aynı potada eriterek, özgün ve başarılı eserler ortaya koyan anime ve manga sanatçıları gibi...

KAYNAKLAR

- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye' de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İstanbul : İletişim Yayınları.
- Baker, J. S. (1984). *Japanese Art*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Brenner, E. R. (2007). *Understanding Anime ve Manga*. London: Libraries Unlimited.
- Cemal, A. (2000). *Sanat Üzerine Denemeler*. İstanbul: Can Yayınları.
- Çeviker, T. (Yapımcı-Yönetmen). (1995). *Türk Canlandırma Sineması Tarihi / 1931-1995*. [Film]. İstanbul: İris Film.
- Drazen, P. (2003). *Anime Explosion*. 3. Basım, California: Stone Bridge Press.
- Fedakar, P. (2011). "Çizgiyi Aşanlar: Cille Türk Mitolojisinin Çizgi Filmde Kullanılması ve Çizgi Filmle Aktarılması". *Türk Dünyası incelemeleri Dergisi/Journal of Turkish World Studies*, XI/1, Sayfa 107-119.
- Gravett, P. (2004). *Manga: 60 Years of Japanese Comics*. United Kingdom: Lorraine King Publishing.
- Gravett, P. (2004). *Manga: Japon Çizgi Romanının Tarihi*. (Çev: R. Baksoy). İstanbul: Mart Matbaacılık.
- Güvenç, B. (1983). *Japon Kültürü*. 2. Basım, Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Hart, C. (2002). *Anime Mania*. NewYork: Watson- Guptill Publications. London: Routledge.
- Hikmet, N. (1993). *Sanat, Edebiyat, Kültür, Dil*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Kaba, F. (2002). "Türkiye' de Çizgi Film: Gelişimi ve Eğitimi". *Anadolu Sanat, Sayı:13*. Eskişehir, Sayfa 135-140
- Bulunduğu yayın: *Anadolu Sanat Güz 2002, Sayı: 13, Sayfa: 135-140*.
- Lamarre, T. (2002). "From Animation to Anime: Drawing Movements and Moving Drawings" *JapanForum*,(14).http://web.me.com/lamarre_mediaken/Site/Animation_Technics_files/From%20animation%20to%20anime.pdf (erişim tarihi: 10.09.2010)
- "Manganın Tarihçesi" (2007) (Çev: A. Paköz). *Sanat Dünyamız, Sayı:105*, YKY, İstanbul, Sayfa 21-29.
- McDonald, R. (2004). "Studio Ghibli Feature Films and Japanese Artistic Tradition" http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/RoslynMcDonald_Ghibli.pdf (erişim tarihi: 15.09.2010)
- Moondaughter, W.(2003). "Tellmea story".http://www.sequentialtart.com/archive/may03/ao_0503_1.shtml (erişimtarihi: 10.08.2010)
- Napier, S. (2008). *Anime: From Akira to Princess Mononoke*. (Çev: M. M. Başhekim). İstanbul: Es Yayınları.
- Nye, J.S, ve Myres, J.J. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politic*. <http://users.tnok.com/~tumble/jpp/japor.html> (erişim tarihi: 15.01. 2011)
- Dergi, Makale, Bildiri
- Türker, H.İ.(2011). "Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı". *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*. Cilt/Vol.1 Sayı/No.2, Sayfa 227-241.
- Öztekin, M. K. (2011). *Manga Bir Kültürel Direniş Aracı*. 2. Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Poitrass, G. (2005). *Anime Essentials: Everything a Fan Needs to Know*. California: Stone Bridge Press.
- Pound, E. (2009). "Japon No Tiyatrosuna Bir Giriş", *Sanat Dünyamız, Sayı:111*, YKY; İstanbul, Sayfa 110-122.
- Richmond, S. (2009). *The Rough Guide to Anime*. U.K. : Rough Guide.
- Rosso B.; Moist, M.; Kevin, M.. (2007). "When Pigs Fly: Anime, Auteursim, and Miyazaki' s Porco" *AnimationStudies* (2), 27. <http://anm.sagepub.com/cgi/content/abstract/2/1/27>(erişim tarihi: 01.05.2010).
- Schodt, F. (1986). *Manga Manga*. Japan: First Paperback Edition.
- Schodt, F. (1996). *Dreamland Japan*. 3. Basım, California: Stone Bridge Press.
- Shana H. (2011). *Take a Ride on the Catbus*. *Anime and Philosophy*. (Ed: J. Steiff ve T.D. Tamplin). Chicago. www.opencourtbooks.com (erişim tarihi: 02.05.2010)

Shilling, M. (1997). *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. New York: Weatherhill, Inc.

Taş Alicenap,Ç. (2012). "Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği", Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Varol, E. (2003). *Uzakdoğu Kültüründe 'Japonya Örneğinde' Çizgi Roman Sanatının Gelişimi ve Bir Çizgi Roman Denemesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi. <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=150> (erişim tarihi: 15.02.2011).

Oxford English Dictinory. www.oxforddictionaries.com , (erişim tarihi: 20.10.2010)

Japon Araştırmaları Derneği- JAD. <http://www.japonya.org> (erişim tarihi: 15.08.2010)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Tobae.jpg>(erişimtarihi:20.06.2010) <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160>

TRT ÇOCUK Resmi Web Sitesi: <http://www.trt.net.tr/trtcocuk/> (erişimtarihi:18.05.2013)