T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI

Haberimiz Olsun





ANİME

Çizginin Ardındaki Ayna



DİPNOT

Anime Bize Neden Bu Kadar Tanıdık Geliyor?

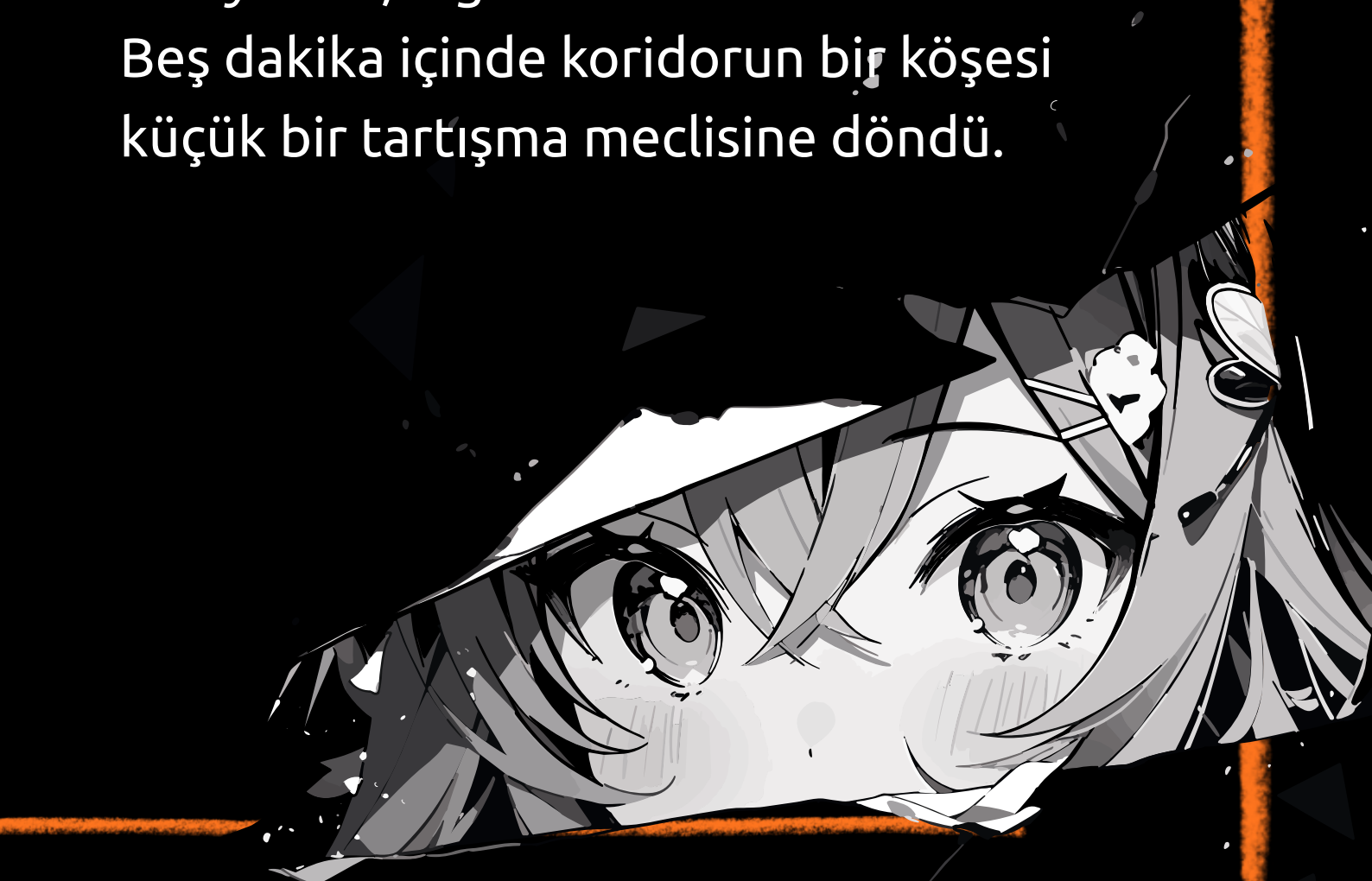
Renkli karakterleri, sınır tanımayan evrenleri ve kare kare işlenen görsel zenginliğiyle anime, bugün dünyanın dört bir yanında gençler için ortak bir dile dönüştü. Kimi için bir sığınak, kimi için bir çıkış noktası, kimi içinse kendini ifade etmenin bir yolu…



Peki birkaç çizgiden doğan bu dünyalar, nasıl oluyor da bize bu kadar tanıdık geliyor?

DİPNOT

Teneffüs zili çaldı. Daha sırandan kalkmadan arkadaşın yanına geldi:
— Dünkü bölümü izledin mi? Sonunu hiç böyle beklemiyordum!
Sohbete bir başka arkadaşın katıldı, sonra bir başkası. Biri, karakterin neden öyle davrandığına dair bir teori ortaya attı; diğeri hemen itiraz etti. Beş dakika içinde koridorun bir köşesi küçük bir tartışma meclisine döndü.



Akşam eve geldin. Bölümün en duygusal sahnesinde gözlerin doldu. Tam o sırada odadan geçen biri ekrana göz attı ve o tanıdık cümleyi kurdu:
— Hâlâ çizgi film mi izliyorsun?
İçinden “Anlatsam da anlaşılmaz.” dedin.
Çünkü senin için ekrandaki şey, sadece renkli çizgilerden ibaret değildi.
Bu sahne sana da yabancı değilse, gel bu hafta o çizgilerin ardına birlikte bakalım.

“Çizgi Film Değil mi O?”

Aslında hem evet hem hayır.
Anime de çizgilerle, renklerle, kare kare hareket eden resimlerle anlatılıyor. Fark, anlatılan hikâyede saklı. Pek çok çizgi film, her bölümü kendi içinde biten ve küçük yaştaki izleyiciler için tasarlanmış maceralar sunar. Anime ise çoğu zaman bölümden bölüme büyüyen, derinleşen bir evren kurar. O evrende kaybetmek de vardır, dostluk da; yalnızlık da vardır, aile de; büyümenin sancısı da…

Bahsettiğimiz farkı dünyaya en çarpıcı biçimde gösteren yapımlardan biri, Katsuhiro Otomo’nun 1988’de yönettiği Akira oldu. Film gösterime girdiğinde izleyiciler şaşkına döndü; çizgilerle bu kadar derin, bu kadar düşündürücü bir dünya kurulabileceğini pek kimse tahmin etmiyordu. O günden sonra animenin yalnızca çocuklar için yapılmadığı çok daha geniş kesimlerce kabul gördü.





2003’te bu kabul, sinema dünyasının en bilinen ödüllerinden biriyle taçlandı: Hayao Miyazaki’nin Ruhların Kaçışı filmi, en iyi animasyon dalında Oscar aldı. Ailesini kurtarmak için cesaretini toplayan küçük bir kızın hikâyesini anlatan ve büyük ölçüde elle çizilen bu film, dil ve kültür farkı tanımadan milyonlarca kalbe dokundu.

Peki bu kadar güçlü bir anlatı biçimi nereden geliyor? Cevap, sandığımızdan çok daha eskide saklı.

Japonya'nın Kyoto kentindeki Kōzan-ji Tapınağı'na ait, 12. yüzyılda çizilmeye başlanmış bir parşömen düşün. Üzerinde güreş tutan kurbağalar, suda yüzen tavşanlar, insan gibi giyinip törene katılan maymunlar var. Parşömen açıldıkça sahneler birbirini izliyor, hikâye gözünün önünde akıp gidiyor. Bu eser, bugün pek çok sanat tarihçisi tarafından Japon çizgi anlatı geleneğinin en eski atalarından biri sayılıyor. Asılları bugün Tokyo ve Kyoto'daki ulusal müzelerde korunuyor.



DİPNOT

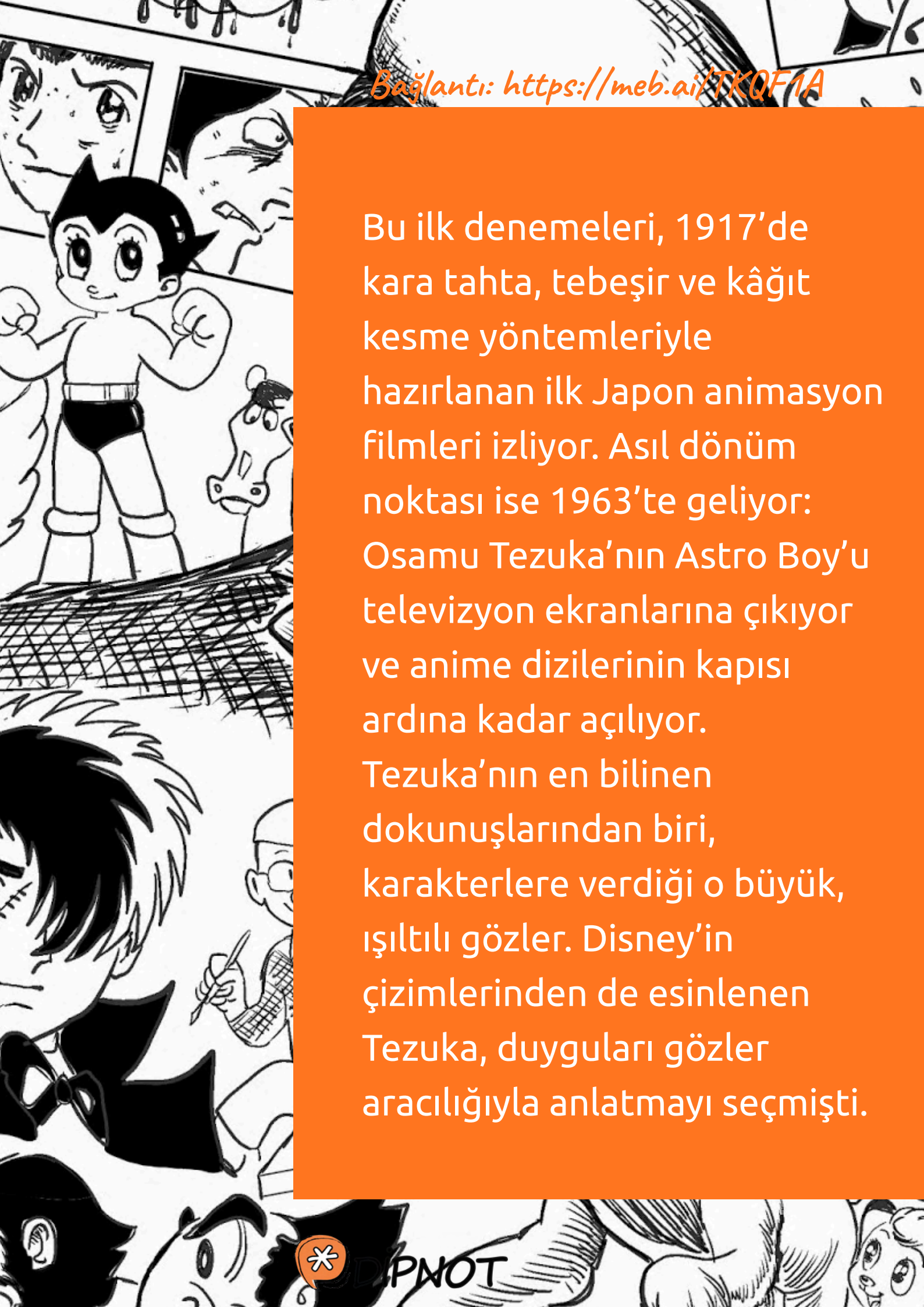
Bağlantı: https://meb.ai/2uvC9w



Katsudō Shashin adıyla bilinen bu küçük film, tarihi kesin olarak bilinmese de Japonya'daki en eski animasyon denemelerinden biri sayılıyor.

Aradan yüzyıllar geçiyor. 2005 yılında Kyoto'da eski bir film koleksiyonunun içinde yalnızca üç saniye süren bir parça bulunuyor. Denizci kıyafetli bir çocuk, "hareketli resim" anlamına gelen kelimeleri yazıyor, ardından izleyiciye dönüp şapkasını çıkarıyor ve eğilerek selam veriyor.

DİPNOT



Bağlantı: https://meb.ai/TKQF1A

Bu ilk denemeleri, 1917'de kara tahta, tebeşir ve kâğıt kesme yöntemleriyle hazırlanan ilk Japon animasyon filmleri izliyor. Asıl dönüm noktası ise 1963'te geliyor: Osamu Tezuka'nın Astro Boy'u televizyon ekranlarına çıkıyor ve anime dizilerinin kapısı ardına kadar açılıyor.

Tezuka'nın en bilinen dokunuşlarından biri, karakterlere verdiği o büyük, ışıltılı gözler. Disney'in çizimlerinden de esinlenen Tezuka, duyguları gözler aracılığıyla anlatmayı seçmişti.

Ekranda Kendimizi Görmek

Aslına bakılırsa anime, gücünü bu köklü geçmişten çok izleyicisiyle kurduğu bağdan alıyor. Bu bağın sırrı da büyük ölçüde karakterlerde gizli. Çünkü anime karakterleri çoğu zaman kusursuz değil.
Sınavdan düşük not alıyor.
Takımda yedek kalıyor.
Arkadaşını kırıyor, sonra özür dilemenin yolunu arıyor.
Kimsenin onu anlamadığını düşünüp bir köşede tek başına oturuyor.

Biz de ekranın bu tarafında, o karakterde kendimizden bir parça buluyoruz. Onun kimlik arayışında kendi sorularımızı, olgunlaşma yolculuğunda kendi büyüme hikâyemizi görüyoruz.



Bağlantı: https://meb.ai/UceEyBH

Çoğu hikâyede kahraman ilk bölümde kazanmıyor. Düşüyor, kalkıyor, yeniden deniyor. Yanında da genellikle onu yalnız bırakmayan birkaç dost oluyor. Bizi en çok etkileyen de bu hikâyelerin, güçlü olmanın; düştüğünde uzanan bir eli tutabilmek ve yeniden ayağa kalkabilmek olduğunu hatırlatması.

Anime yalnızca aksiyondan ya da fantastik dünyalardan ibaret değil. Herkes kendi ilgi alanına göre bir pencere bulabiliyor. Tıpkı filmlerde olduğu gibi her yapım her yaşa uygun değil. İzleyeceğin şeyin yaş sınırına bir göz atmak, kendine gösterdiğin özenin küçük ama önemli bir parçası.



Bağlantı: https://meb.ai/U8voTTe

Kara Tahtadan Dijital Çağa

Bir asır önce kara tahta ve tebeşirle başlayan bu yolculuk, bugün dijital çizim araçları ve yapay zekâyla yeni bir döneme giriyor. Ara karelerin hazırlanması, renklendirme gibi zahmetli işler hızlanıyor; teknoloji animatörlerin yükünü hafifletiyor. Anime de bu imkânlarla kabuk değiştirmeye, dünyanın dört bir yanındaki izleyicileri buluşturan bir kültür köprüsü olmaya devam edecek gibi görünüyor.

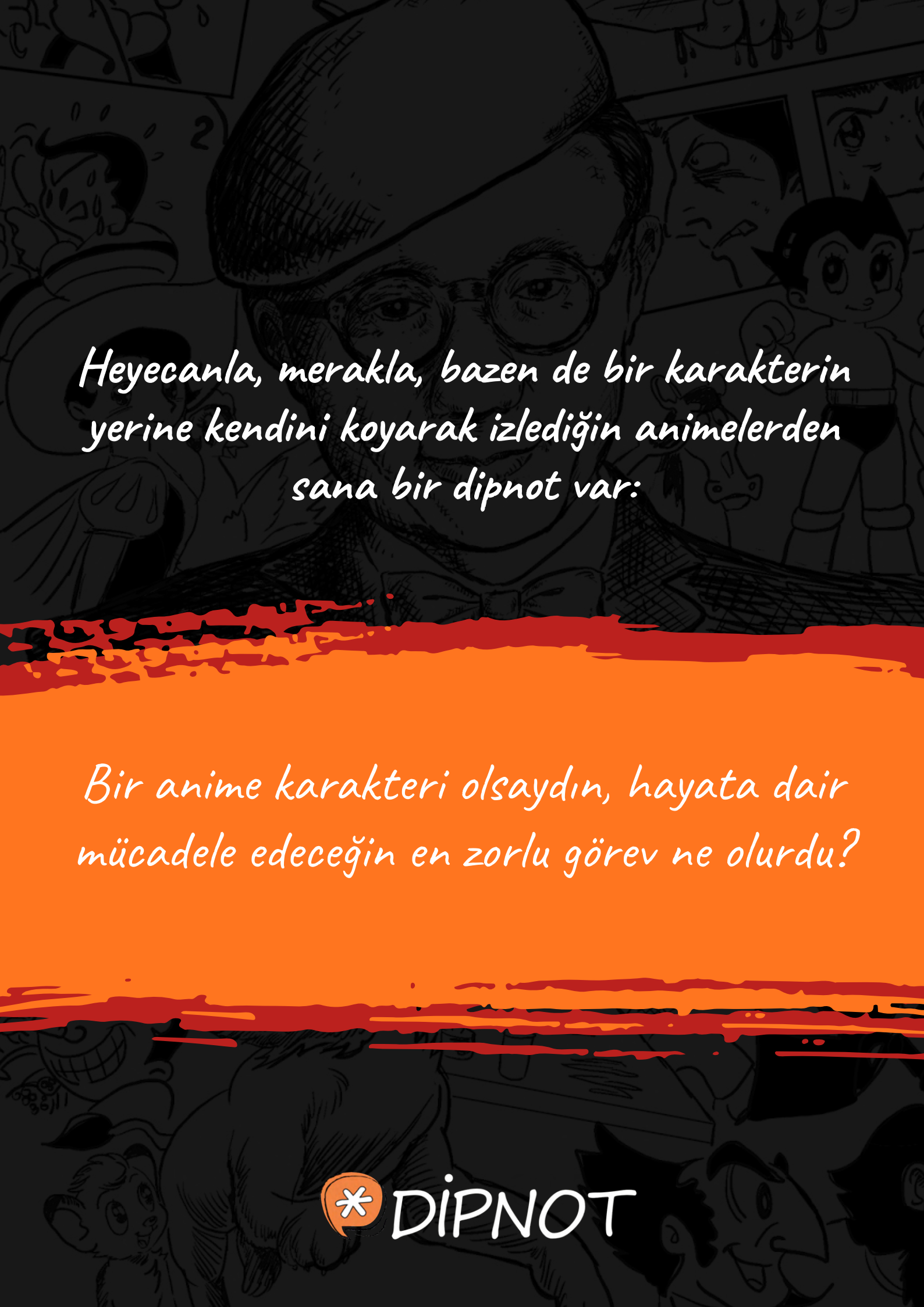
Tabii, araçlar ne kadar değişirse değişsin, bir sahnenin kalbini, bir bakışın içindeki hüznü, bir gülümsemenin sıcaklığını hâlâ insan dokunuşu belirliyor. Belki de bizi en çok etkileyen sahnelerin sırrı, o çizgilerde bir insanın emeğini ve duygusunu hissetmemizdir.

DİPNOT

Pek çok genç, animeyi izlemekle kalmıyor. Kimi defterinin kenarına karakter çizmeye başlıyor, kimi birkaç Japonca kelime öğreniyor, kimi kendi hikâyesini yazmaya koyuluyor. İzleyici koltuğundan kalkıp kalemi eline almak, sevdiğin şeyle kurduğun bağın en güzel hâli olabilir. Bir şeyi sevmek güzel. Onu anlamaya çalışmak daha da güzel. En güzeli ise ondan beslenerek kendi sesini bulmak.



DİPNOT


Heyecanla, merakla, bazen de bir karakterin yerine kendini koyarak izlediğin animelerden sana bir dipnot var:
Bir anime karakteri olsaydın, hayata dair mücadele edeceğin en zorlu görev ne olurdu?
DİPNOT