

ANİMEDE YAŞLI KADINLAR VE YAŞLILIK: MİYAZAKİ FİLMLERİ

Barışkan ÜNAL*

Gönderim Tarihi: 17.11.2024 - Kabul Tarihi: 28.03.2025

Ünal, B. (2025). Anime de yaşlı kadınlar ve yaşlılık: Miyazaki filmleri. *Etkileşim*, 15, 252-281.
10.32739/etkilesim.xxxxx

Bu çalışma araştırma ve yayın etiğine uygun olarak gerçekleştirilmiştir.

Öz

Yaşlılığa ilişkin kalıp yargılar, televizyon dizileri ve filmler gibi pek çok ortamda pekiştirilmektedir. Anime yapımları ise bedenin her şekilde resmedilebilmesini sağladığından ayrı bir yere sahiptir. Anime de genç kadın karakterlerin (*shōjo*) başat olarak kullanılması doğal olarak gençlik ve güzelliğin ön plana çıkarılmasına yol açarken, bu durum genç ve güzel kadınların arasındaki yaşlı kadınların ve yaşlılığın nasıl temsil edildiği sorusunu ortaya çıkarmaktadır. Bu çalışmada, anime ustası Hayao Miyazaki'nin tüm filmlerindeki yaşlı kadın ve yaşlılığa ilişkin imgeler, yaşlılık kuramları ve yaşlılık temaları çerçevesinde tematik analizle incelenmektedir. Literatürde *shōjolara* (genç kadın) ilişkin birçok çalışma olmasına karşın yaşlı kadın ve yaşlılık imgelerine yönelik uluslararası literatürde anime alanında araştırma bulunmaması bu çalışmayı özgün kılmaktadır. Bulgularda Miyazaki filmlerinde yaşlılara yönelik ayrımcı kalıp yargıların sunulmadığı, yaşlıların toplum içinde aktif ve çeşitli iş kollarında gösterildiği, aile bağları ve kuşaklar arası ilişkilerde yaşlının rolünün yanı sıra yerinde yaşlanma ve belgelik temalarının vurgulandığı görülmektedir. Filmlerde kadına dair bazı toplumsal roller tekrarlınsa da yaşlı kadınlar, farklı rollerde ve yüzeysel değil derinliği olan karakterler şeklinde temsil edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Shōjo*, anime, Hayao Miyazaki, yaşlılık, yaşlılık kuramları.

* Doktor/Gazeteci, Ankara, Türkiye.

bariskan_unal@hotmail.com, ORCID: 0000-0001-5434-6363

OLDER WOMEN AND AGING IN ANIME: MIYAZAKI'S FILMS

Barışkan ÜNAL*

Received: 17.11.2024 - Accepted: 28.03.2025

Ünal, B. (2025). Animedede yaşlı kadınlar ve yaşlılık: Miyazaki filmleri. *Etkileşim*, 15, 252-281.
10.32739/etkilesim.xxxxx

This study complies with research and publication ethics.

Abstract

As stereotypes about aging are reinforced in various media environments, from TV series to films, anime holds a unique position, as it allows the depiction of the body in diverse ways. Since young, attractive female characters (*shōjo*) dominate anime, this leads to an emphasis on glorification of youth. That raises the question of how older people are represented and portrayed in anime. This study conducts a thematic analysis of older women and images on aging throughout the filmography of director Hayao Miyazaki. Those films are examined through the lens of aging theories. While there are numerous studies on *shōjo* in the literature, the lack of research on older women and images on aging in the field makes this study unique. As findings, Miyazaki's films do not present discriminatory stereotypes against older women; rather, the films depict them as active members of society. In terms of themes and imagery related to aging, there is an emphasis on aging in place while maintaining family bonds, the need for older women to continue fulfilling social roles, and portraying elderly women as bearers of societal wisdom. Although some traditional gender roles persist in the portrayal of women, older female characters are presented in a rich and nuanced manner.

Keywords: *Shōjo*, anime, Hayao Miyazaki, ageing, older people, aging theories.

* PhD/Journalist, Ankara, Türkiye.

bariskan_unal@hotmail.com, ORCID: 0000-0001-5434-6363

Giriş

Yaşlıların medyada temsili genel olarak çok sınırlı kalmaktadır. “Görmezden gelinen” karakterler olan yaşlılar, film ve dizilerde yer aldığı da genellikle yardımcı karakterler ile büyükbaba, büyükanne gibi belirli rollerle gösterilmektedir. Her ne kadar yaşlılara ilişkin medyada bazı olumlu imgelere (Robinson & Anderson, 2006; Hatch, 2005) rastlansa da genelde yaşlılara ilişkin temsiller kalıp yargılar taşımaktadır. Bu noktada araştırmalar, film ve dizilerde yaşlılığın abartılı temsil edildiğini, yaşlıların olumsuz yansıtıldığını, yaşlılığın hayatın zor ve çekilmez dönemi, yaşlıların da verimsiz, ağır, sorun çıkaran, uyumsuz bireyler şeklinde sunulduğunu, böylece yaşlılara yönelik kalıp yargıların medyada tekrar edildiğini göstermektedir (Gerbner ve diğerleri, 2001; Davis, 1977; Aytaç, 2020; Bishop & Krause, 1984; Delloff, 1987, Kuruoğlu ve Salman, 2017; Garret, 2019; Robinson ve diğerleri, 2007; Schuler & Dias, 2022; Yıldırım Becerikli, 2013; Vickers, 2007). Bunda, “yaşlılığın toplumda görülme istenmeyen bir kimlik olmasının” (Aytaç, 2020, s. 49) etkisi olduğu düşünülebilir. Delloff (1987, s. 12), bu durumu “Medyayı en fazla izleyenler yaşlılar olmasına rağmen, medyanın yaşlı imgesine ilişkin hassas olmaması oldukça ironik!” şeklinde eleştirir.

Filmler ve dizilerde beden kullanımı oyuncunun bedeniyle sınırlıyken, anime beden her şekilde resmedilebilmesine olanak sağladığından yaşlılığa ilişkin imgelerin inşa edilmesinde ayrı bir yerde durmaktadır. Anime, *shōjo*, *shōnen*, *isekai*, *mecha*, *steampunk*, *slice of life* gibi çok çeşitli türlerle çocuktan yetişkine farklı hedef kitlelerine yönelmekte, bilim kurgudan korkuya, geniş konu çeşitliliği sunmaktadır (Ünal, 2023, s. 47). Anime ayrıca, film ve dizi yapımlarından oyuncaklar ve bilgisayar oyunlarına, farklı medya türlerine işlemiş “medya karması” (*media-mix*) yapıyla (Steinberg, 2009) geniş kitlelere ulaşmaktadır. Animenin geniş kitleye hitap edebilmesi, anime film ve dizilerinde karakter inşalarının nasıl sunulduğunun önem kazanmasına yol açmaktadır. Bu noktada animede dikkati çeken unsur, özellikle genç kız (*shōjo*) türünün (*genre*), zamanla hem tür hem de belirli genç kadın anime karakteri olarak popülerleşmesiyle, çocukluk ile gençlik arasında kalmış, hayalci, sevimli, çekici *shōjo* karakterlerin animenin olmazsa olması haline gelmesidir (Napier, 2005; Denison, 2015; Berndt, 2019; Sugawa-Shimada 2013; Freiberg, 2006; Lindwasser, 2018). *Shōjo*lara ilişkin bu özellikler de animede gençliğin, çekiciliğin ve güzelliğin çok fazla ön plana çıkarılmasına ve yüceltilmesine yol açmaktadır. Bu da anime yapımlarında yaşlıların ve yaşlılığın nasıl sunulduğu sorusunu ortaya çıkarmaktadır.

Anime literatüründe yaşlı ve yaş ayrımcılığına ilişkin sadece Dewangga ve Hendriyani’nin (2018) çalışmasında genç erkek (*shōnen*) türünde, yaşlı erkekler ile genç ana karakterlerin iletişimine ilişkin üç dizi örneği incelenmesi bulunmaktadır. Animede *shōjo*lara yönelik farklı dillerde birçok çalışma bulunmasına karşın, yapılan taramada, yaşlı kadın imgesine ve ayrıca yaşlılık temalarına odaklanan bir çalışmaya rastlanmamıştır. Animede tür ve yapımlarının çokluğu dikkate alındığında, yaşlı imgesi açısından çıkış noktası olarak, animenin bugüne kadarki en büyük ustası olarak nitelendirilen ve diğer yönetmenlere

anlatı yapıları, çizim tekniği ve karakterleriyle on yıllardır ilham olan Hayao Miyazaki'nin filmlerinden yola çıkılabileceği düşünülmüştür. Miyazaki'nin filmlerinde baş karakterler -bir film hariç- genç kadınlar olduğundan literatürde onun filmlerindeki *shōjo* imgelerine yönelik de farklı dillerde çok sayıda çalışma bulunurken, yaşlılık odaklı bakıldığında sadece Parson'ın (2007) *Yürüyen Şato*'daki *Sophie*'yi, "babaanne klişesi" noktasında yalnızca ev işlerinde iş bölümü bağlamında ele aldığı yazısı ile Ejaz'ın (2022) filmdeki iki ana karakter olan *Howl* ve *Sophie* üzerinden "savaş temasında yetişkinliğe geçiş" (*kidult ve coming-of-age*: yetişkinliğe ulaşma) odaklı yüksek lisans tez çalışması bulunmaktadır. Bu söz konusu iki çalışma da dahil, Miyazaki filmdeki yaşlı kadın veya yaşlılığa dair imgeleri merkeze alan ve bunu yaşlılık kuramları ve yaşlılık temaları açısından inceleyen çalışmaların olmadığı görülmektedir. Türkiye'de de Miyazaki sinemasında kadın imgesine ilişkin bazı tez ve makaleler (Taş Alicenap, 2012; Muratoğlu, 2013; Çetinkaya Tuğcu, 2017; Erdem, 2022; Taşkın ve İnanç, 2023; Öztat ve Arıkan 2020; Karatay, 2015, Köse ve Çınar, 2021; Çetinkaya 2023) bulunmakla birlikte, Miyazaki filmleri veya genel anlamda anime yapımlarında yaşlı kadınlar veya yaşlılık temsiline ilişkin bir çalışmaya rastlanmamaktadır.

Bu çalışma, Miyazaki filmlerindeki yaşlılık temsillerini yaşlı kadın imgeleri ve yaşlılık kuramları üzerinden yaşlılık kavramları/temaları temelinde incelemeyi amaçlamaktadır. Miyazaki'nin bugüne kadar hem yazıp hem yönettiği 12 filminden 10'unda yaşlı karakterler olduğu tespit edilmiş olup, bunlar arasında sadece *Yürüyen Şato*'da (*Howl's Moving Castle*, 2004) yaşlı, aynı zamanda ana karakterdir. Bu bağlamda araştırmada, *Yürüyen Şato*'da yaşlının yolculuğu Greimas'ın "Anlatının Sözdizimi: Dörtlü Şeması" ve tematik analizle yaşlılık kuramları temelinde analiz edilmekte, yaşlıların yardımcı veya yan karakterler olarak yer aldığı diğer dokuz film yaşlılık kuramları bağlamında yaşlılık temaları üzerinden tematik analizle incelenmektedir.

Literatürde, Miyazaki ve anime yapımlarında doğrudan yaşlıların ve yaşlılığın temsiline ilişkin araştırma bulunmaması, bu araştırmayı özgün ve önemli kılmaktadır. Miyazaki'nin genç yönetmenler üzerindeki güçlü etkisi değerlendirildiğinde araştırma, hem Miyazaki'nin yaşlı kadın karakter imgelerinin ve yaşlılık temalarının ortaya çıkarılmasıyla yönetmenin sinemasında kadın imgesinin daha bütüncül anlaşılmasını sağlayarak, hem de animede yaşlı kadın ve yaşlılık temsillerine ilişkin kaynak niteliği taşıyarak, anime, kadın çalışmaları ve yaşlılık çalışmalarına katkı sağlamayı hedeflemektedir.

Bu bağlamda araştırmada, önce Miyazaki sineması ve kadın baş karakterleri, ardından yaşlılık ve yaşlılık kuramları ele alınmakta, yöntem, araştırma sorunları ve temaların açıklanmasının ardından ilk olarak *Yürüyen Şato* filminde gençlik-yaşlılık imgeleri, ardından Miyazaki'nin diğer filmlerinde yaşlılık imgeleri analiz edilmektedir.

Miyazaki Sineması ve 'Shōjo'ları

Animenin en büyük yönetmeni olarak bilinen Hayao Miyazaki, kendine özgü çizim tarzı, karakter inşaları ve filmlerinin anlatısıyla on yıllardır sektörde varlığını sürdürmektedir. Miyazaki, daha ilk televizyon dizisi ve filmlerinden itibaren macera, bilim kurgu, fantazi, *steampunk*, *mecha shōjo*, *shōnen* gibi farklı türleri bir araya getirmekte ve anlatılarını yalnızca Japonya değil Avrupa kültüründen hikâyeler ve mitlerle beslemektedir. “Dışavurumculuğu ve realistiği” birleştiren bir yönetmen olarak tanınan Miyazaki, anlatısı, karakterleri ve temalarıyla da tüm toplumlara yönelik zengin sosyo-kültürel ve evrensel alt kodlar ve mesajlar içeren filmler yapmaktadır (Cavallaro, 2006, s. 7; Hu, 2010, s. 119, 123-126; Odell & Le Blanc, 2015, s. 20; Azuma, 2009, s. 12; Napier, 2001, s. 154; Napier, 2018, s. xii; Freiberg, 2006; Karatay, 2015, s. 117). Filmlerinde çok yönlü bakış açısıyla iyi ile kötü arasındaki sınırları belirsizleştiren (Ünal, 2023, s. 26) Miyazaki, özellikle çevrenin korunması, endüstrileşme, etik, savaş gibi sosyal konulara dikkati çekmektedir.

Anime geneline bakıldığında *shōjo* olarak kadın karakterlerin belirli arketiplerle sınırlandığı görülür. Animede genel *shōjo* karakterleri tamamen çekici veya çocuksu karakterler, bedensel olarak da mutlaka güzel ve “çocuksu-genç” şeklinde tasvir edilir. Miyazaki de filmlerinde çocuk ile “çocuksu-genç” karakterler yaratır ancak bu karakterler klasik *shōjo*lara göre daha güçlü, bağımsız ve derinliği olan karakterlerdir (Napier, 2018, s. xii; Freiberg, 2006; Napier, 2005, s. 154; Hairston, 2015, s. 101; Engle, 2023, s. 321; Cavallaro, 2006, s. 11). Maceraperest ve risk almaya eğilimli olan Miyazaki’nin kadın kahramanları, aynı zamanda şefkatli, nazik ve yüce gönüllüdür (Cavallaro, 2006, s. 11). Görsel olarak genç kadın karakterler diğer *shōjo*lar gibi ince hatlı ve çekici karakterler olsalar da vücutları daha orantılıdır (Myers, 2019, s. 10), fiziksel çekiciliklerine vurgu yapılmaz ve cinselleştirilmezler (Kurtköylü, 2019, s. 20; Taş Alicenap, 2012, s. 8). Bu noktada Miyazaki *shōjo*ları “kadınsılık ve maskülenlikle bağlantılı güçlülük ve bağımsızlığı bir arada taşıyan” karakterlerdir (Napier, 2005, s. 150). Bunun yanında, *Kawaii* (cute, sevimli) kültüründe *shōjo* karakterleri daha çok tüketimle ilişkilendirilirken, Miyazaki filmlerinde kadın karakterler çevrecilik ve doğa meselelerine dikkati çekerler (Freiberg, 2006). Hairston bu durumu “Diğer anime *shōjo*ları fiziksel görünümünün izlenmesi ve eğlendirmek için yaratılırken, Miyazaki, karakterlerini ciddi rol modeller olarak inşa eder” sözleriyle ifade eder (2015, s. 107). Miyazaki’nin kendine özgü *shōjo* tarzını ortaya çıkaran en önemli filmlerinden ilki, çevreyi yok etmenin insanlığı nasıl bir yaşama sürükleyeceğini genç kadın kahraman üzerinden anlattığı *Rüzgârlı Vadi*’dir (*Nausicaä of the Valley of the Wind*, 1984). Oscar’a aday gösterilen ilk anime olan *Prences Mononoke*’de (*Princess Mononoke*, 1997) güçlü, özgür, kendine güvenen *shōjo* karakteri, doğanın korunması-endüstrileşme dilemması içinde sunulur. *Shōjo* karakterinin başrolde yer aldığı *Ruhların Kaçışı* (*Spirited Away*, 2001) En İyi Anime Filmi Oscar’ını kazanmıştır. *Yürüyen Şato* (*Howl’s Moving Castle*, 2004), *Ponyo* (*Ponyo on the Cliff by the Sea*, 2008) ve *Rüzgâr Yükseliyor* (*The Wind Rises*, 2013) da *shōjo* baş karakterleriyle dikkati çeker.

Bazı çalışmalar, Miyazaki'nin ataerkilliğin yerine anaerkilliği, eril egemen erkek yerine dişil kahramanlığı getirdiğini (The Xylomite, 2016; Çetinkaya Tuğcu, 2017, s. 144; Erdem, 2022, s. 134) ve kahramanların dişil özelliklerinin zayıflık olarak yansıtılmadığını belirtirler (Bessalem, 2021). Myers ise Miyazaki'nin film anlatılarının ataerkil sisteme uygun olduğunu ve yönetmenin kadın kahramanlarının tüm güçlerine ve mücadeleci yanlarına rağmen anaç ve kendini feda etmeye hazır yönleriyle hala mevcut sisteme karşı duruş sergilemediklerini savunur (2019, s. 13, 71). Miyazaki'nin filmlerindeki genç *shōjo* karakterlerin güçlü, bağımsız ve derinlikli yapısı ile anaçlık ve fedakârlık yanları düşünüldüğünde bu filmlerde yaşı kadınların kalıp yargılarla mı yoksa daha üç boyutlu mu inşa edildiği, incelenmesi gereken bir konu olmaktadır.

Yaşlılık ve Yaş Ayrımcılığı

Yaşı, yaş grupları açısından genellikle 60 yaş ve üstünü kapsamaktadır (UNHR, 2020; DSÖ, 2023). Yaşlanma ise "yaşam boyu süren, zamana bağlı olarak fiziksel, psikolojik ve sosyal açılardan ele alınarak açıklanmaya çalışılan değişimi" (Arun, 2018, s. 10) ifade eder. Yaşlılık ve yaşlanma homojen olmayıp kronolojik, biyolojik ve psikolojik yaş değişiklik gösterebilmektedir. Kronolojik yaş, bireyin doğumundan itibaren yaşadığı yılları belirtirken, biyolojik yaş bireyin yaşamsal öneme sahip organlarının işlevsel kapasitesini ifade etmektedir. Psikolojik yaş, bireyin uyum sağlama kapasitesini ve aynı kronolojik yaştakilerle karşılaştırılmasını tanımlar. Sosyal yaş ise bireyin kronolojik yaşıyla da bağlantılı olarak kendisinden beklenen sosyal rolleri ve beklentileri yerine getirme düzeyini tanımlar (Lally & Valentine-French, 2019, s. 14; Kılıç & Becerikli, 2023, s. 11; Er-yılmaz, 2011, ss. 57-58). Dolayısıyla yaş kavramı aslında kendi içinde farklılıklar göstermektedir.

Yaş kavramındaki belirsizliğe rağmen tüm kültürlerde yaşlılara yönelik kalıp yargılar bulunmaktadır. Konuyu "yaşlılık (*ageism*)" olarak sistematik şekilde ilk ele alan Butler, yaş ayrımcılığını, yaşlılara karşı derinlere işlemiş ön yargılar olarak tanımlar (1975, ss. 11-12). Butler, "güçsüzlüğü, yararsızlığı ve ölümü" anımsattığı için yaşlıların gençlerin kişisel güvensizliklerini (*personal insecurity*) beslediğini ve bu nedenle dışlandıklarını belirtir (1969, s. 243). Dolayısıyla yaş ayrımcılığı, yaşlarına göre insanlara karşı kalıp yargıları, ön yargıları ve sistematik ayrımcılığı ifade eden merkezi bir kavramdır (Cole, 1983, s. 34; DSÖ, 2021, s. xv; Laws, 1995, s. 112). Genel anlamda yaşlılara yönelik öne çıkan ayrımcılıklar ise şöyledir: Verimsiz, yavaş, muhafazakâr, işe yaramaz, katılımcı olmayan, esnekliği bulunmayan, topluma yük, bunak, durgun, fakir, hasta ve huzurevindeki kişi (Butler, 1975; Cole, 1983, s. 34; Sargent-Cox, 2017, s. 1; Arun, 2021, s. 2).

Palmore (2003, 419) ayrıca, yaş ayrımcılığı türlerini ortaya koyar. Bunlar, yaşlıyla bebek gibi konuşma (*baby talk*), yaşlıların karmaşık konuları veya hızlı konuşmaları anlamayacağını düşünüp yavaş ve bağırarak konuşma (yaşı konuşması/*eldersspeak*), yaşlıyı "ihtiyacı olan kimse" olarak görme şeklinde acıma (*compassionate ageism*), ölümü hatırlatması nedeniyle "yaşlıdan korkma"

(*gerontophobia*), yaşlının kendisinin ayrımcılığı özümsemesiyle “içselleştirilmiş yaş ayrımcılığı” (*implicit/unconscious ageism*) yaşama, yaşlıyı ihtiyacı olsun veya olmasın bakıma muhtaç olarak görme şeklinde “öğrenilmiş çaresizlik” (*learned helplessness*) geliştirme, yaşlılıkla olumsuzluk kalıplarının bir araya getirildiği “olumsuz hale etkisi” (*negative halo effect*) yaratma ve yaşlılığa ilişkin “fazla genelleme etkisi” (*overgeneralization effect*) olarak tanımlar.

Yaş ayrımcılığının “sinsice varlığını sürdürmesi” (Butler, 1969) ve bireysel inanç ve tutumlara yansımaları belirli sonuçlar doğurmaktadır. Örneğin kuşaklar arası iletişimsizliğe, çatışmaya ve kopukluğa neden olmakta, adalet, sevgi, saygı ve dayanışmayı erozyona uğratmaktadır (Arun, 2021, s. 2; Sargent-Cox, 2017, s. 3; DSÖ 2021, s. xv). Dahası ayrımcılıklar yaşlıları fiziksel ve ruhsal olarak derinden etkileyerek bilişsel, psikolojik ve davranışsal olumsuz sonuçlar doğurmaktadır (Sargent-Cox, 2017, s. 3; DSÖ, 2021, s. xvi), hatta yaşlıların kendilerinin kalıp yargıları içselleştirmesiyle yaşam şekilleri ve yaşlanma süreçleri derinden etkilenmektedir (Palmore, 2015, s. 873). Bu bağlamda belirli yaşlılık kuramları ortaya atılmıştır.

Yaşlılık Kuramları

Yaşlanmaya ve yaşlılığın ne olduğuna yönelik biyolojik ve toplumsal açıdan farklı bakış açıları getirilmektedir. Bu kuramlar biyolojik, psikolojik ve sosyolojik kuramlar olarak ayrılmakta olup, bunlardan Eksiklik, Yaşamdan Geri Çekilme, Rol Bırakma/Kaybetme, Aktivite ve Süreklilik kuramları ile Yaşam Boyu Gelişim Yaklaşımı öne çıkmaktadır. Yerkes ve diğerlerinin (1921) geliştirdiği ‘Eksiklik Kuramı’na (*deficit*) göre, yaşlılık kayıp ve eksiklik sürecidir. Bu kuram, yaşlanmayı tamamen biyolojik açıdan ve çöküş dönemi olarak ele aldığından yaşlılığı ilgi, istek, öğrenme ve tepkide azalma olarak görür. Dolayısıyla kişinin hem zekâ hem beden olarak yaşlılıkta geriye gittiği savunulur. Bu kuramda yaşlanmaya çok dar bir perspektiften bakılmaktadır. Cumming ve Henry’nin (1961) ortaya attığı ‘Yaşamdan Geri Çekilme Kuramı’ (*disengagement*), yaşlının yaşlanmayla beraber toplumdan giderek uzaklaştığı tezine dayanır. Bu kuramın temelinde yaşlının gençken olduğu gibi zindeliğe ve enerjiye sahip olmadığı yatar. Buna göre yaşlının geri çekilmesi yaşlı ile toplumun karşılıklı anlaşmasına dayanır (Madison, 2000, s. 27). Dolayısıyla yaşlı, bu dönem daha çok kendi iç dünyasına yöneldiğinden izolasyonu doğal süreç şeklinde benimseyerek, huzurlu ve mutlu bir yaşam sürer. Ancak kuramda yaşlının toplumdan geri çekilmeyi tercih ettiği tezi eleştirilmekte olup, yaşlıların toplumdaki rollerinden bazen geri çekilmediği, hatta yeni rollere geçtiği bilinmektedir.

Yaşamdan Geri Çekilme Kuramı’na benzeyen ‘Rol Bırakma/Kaybetme Kuramı’, yaşlılığı toplumda bazı temel roller ve statünün yitirilmesi olarak görür (Duyan ve diğerleri, 2017). Örneğin emekli olan kişi iş yaşamındaki rolünü ve otoritesini yitirir. Yeni roller de bulmakta zorlanır. Bu nedenle yaşlının toplumsal bakımdan önemi ve topluma yararı azalır. Ancak bu kuram yaşlının belirli rolleri kaybetse de yerini başka rollerle ikame edebileceğini ihmal eder. Havig-

hurst ve Albrecht'in (1953) önerdiği 'Aktivite Kuramı', yaşlılıktaki geri çekilmeyi veya topluma katılmayı, yaşının aktivite durumuyla açıklar (Kılıç & Becerikli, 2023, ss. 20-21; Duyan ve diğerleri, 2017). 'Yaşamdan Geri Çekilme'nin aksine yaşlıların gençlikteki aynı aktifliğe sahip olamasalar da yeni aktiviteler geliştirebileceklerini vurgulayan bir kuramdır. Kuram, yaşlılar sosyal ve eğlence aktivitelerine yüksek düzeyde katılamasalar da ve toplum içinde belirli rollerini kaybetmiş olsalar da bunun başka rollerle ikame edilebileceğini savunur. Bu sayede yaşının sosyal izolasyon riski azalır. Duygusal yakınlık ve sosyal destek kişinin yaşlılıkta da kendini değerli hissetmesini sağlar. Ancak bu kuram, yaşlıların refahının aktiviteye bağlanmasının onların toplum tarafından dışlanmama için devamlı aktif ve genç kalmaya çalışmasına yol açacağı ve aynı zamanda sadece toplumca kabul edilebilir aktiviteleri devam ettirmeye zorlanacağı (Kuruoğlu & Salman, 2017, s. 4) için eleştirilmektedir.

'Süreklilik Kuramı' (*continuty*), hem 'Aktive' hem 'Yaşamdan Geri Çekilme Kuramı'nın yaklaşımına karşı çıkmaktadır. Bu kurama göre, yaşlılık hayatın son kısmı gibi değerlendirilerek diğer aşamalarından farklılaştırılmamalıdır (Madison, 2000, s. 27). Ne aktif olmak ne de isteyerek toplumdan çekilmek mutlaka mutluluk anlamına gelir. Bunun yerine, bu kuram, bir kişinin yaşamını nasıl olumlu sürdürdüyse öyle devam ettirmesi gerektiğini savunur (Havighurst ve diğerleri, 1963). Bu kurama göre ayrıca, yaşlılar mümkün olduğunca uzun süre kendi evlerinde yaşamayı sürdürmelidir. Bu mümkün değilse de yaşının arkadaşlıklarını ve alışkın olduğu çevreyi koruyabileceği aynı bölgede bir konutta yaşaması sağlanmalıdır. Birçok yaşlı, tanıdık bir çevrede kaldıkları sürece bağımsızlıklarını sürdürebilir (Aitken & Rudolph, 2019, s. 20). 'Yaşam Boyu Gelişim Yaklaşımı'na göre de (*life-span development or life-course*) insan gelişimi yaşam boyu süren bir süreçtir. Yaşlılık, yalnızca yaş almak ve bunun getirdiği bedensel değişikliklerle ilgili olmayıp, sosyal yapının da dahil olduğu, sosyal sınıftan coğrafyaya, kültürden eğitime, cinsiyetten beslenmeye süreç içerisinde biriken faktörler tarafından şekillenmektedir (Lally & Valentine-French, 2019, ss. 11-12; Arun, 2019, s. 83; Arun, 2018). İnsanın gelişimini ve yaşlanmayı biyolojik, bilişçi ve sosyo-duygusal gibi çoklu faktörlere dayandıran bu yaklaşıma göre herhangi bir gelişme süreci hem büyüme (kazanç) hem düşüş (kayıp) yönlerini getirir ve hiçbir yaş değerine göre üstünlük taşımaz. Bu noktada bu yaklaşım, insanın yaşam boyunca davranışlarındaki değişmeyen özellikler ve değişimlere odaklanır (Baltes, 1987, s. 615, 611). Bu kuram üç ilkeyi ortaya koyar: Birincisi, yaşlanma ve yaşamın ilerleyişi kişinin içinde bulunduğu toplumun doğasına göre değişir. İkincisi sosyal etkileşim hayatın her döneminde hayati önemdedir. Üçüncüsü, sosyal güçler bireylerin hayatlarına her dönemde belirli etkilerde bulunur (Schaie, 2001, s. 320). Gelişim her dönem çok yönlü ve biyolojik, bilişsel ve sosyo-duygusal olarak çok boyutlu ve esnektir (Aitken & Rudolph, 2019, s. 23; Kılıç & Becerikli, 2023, s. 22; Baltes, 1987, s. 613; Lally & Valentine-French, 2019, s. 10). Bu yaklaşım yaşlılığa daha kapsamlı yönlerden bakış sergilemektedir.

Ayrıca yaş ayrımcılığı temelinde başka kuramlara da kısaca bakmakta yarar

bulunmaktadır. ‘Terör Yönetimi’ (*terror management*) Kuramı, yaşlılara yönelik ayrımcılığın diğer insanlara ölüm düşüncesini hatırlatmasından kaynaklarını ifade eder (Palmore, 2003, s. 419; Kalıncara, 2016; Kılıç & Becerikli, 2023). Bu düşüncelerle başa çıkmak için genç bireyler, bilinç dışı olarak yaşlılardan kaçabilir, psikolojik olarak uzaklaşabilir veya kendilerini daha iyi hissetmek için yaşlıları küçümseyebilirler. ‘Sosyal Kimlik Kuramı’na (*social identity theory*) göre, bireylerin kimliklerinin temelinde grup üyelikleri vardır ve bireyler yalnızca kişisel özelliklerine veya kişilerarası ilişkilerine göre değil, aynı zamanda ait oldukları referans gruplarının üyesi olarak hareket ederler. İnsanlar olumlu bir benlik kimliğine sahip olmak istediklerinden gençler, yaşlı insanların değerini düşürerek kendileri hakkında olumlu imajlar kurma yoluna gidebilirler (Lev, Wurm & Ayalon, 2018; Ayalon & Tesch-Römer, 2018). ‘Sosyal Rol Perspektifi’ (*social role perspective*) yaşlılarla ilgili perspektiflerin, onların aldığı rollerle ilgili olduğunu savunur (Palmore, 2003, s. 419). Ancak burada da yaşlılar için üstlendikleri roller konusunda zorlama/zorlanma söz konusu olabilir. Örneğin kadın, yaşlanınca annecanne/babacanne rolünde torunlara bakması için zorlanabilir. ‘Etiketleme’ (Damgalama) Kuramı’na göre, yaşlılar toplumca nasıl sınıflandırıldıklarına ve konumlandırıldıklarına uyum sağlayarak hareket ederler (Akçay, 2011, s. 61; Müftüler, 2016, s. 38). Burada yaşlı içinde bulunduğu toplum tarafından nasıl tanımlandığından etkilenir ve toplumun “damgalaması” ve yakıştırdığı rolleri içselleştirir.

Bu noktada yaşlılığı farklı faktörlerin bileşimiyle inceleyen araştırmalar giderek artarken, inşa ettiği imgeler ve söylemlerle toplumsal söylemleri ve dolayısıyla kalıp yargıları taşıyabilen görsel temsil aracı olarak sinemada, yaşlılığı ilişkin temsillerin ne olduğunu, yaşlıların hangi temalar bağlamında sunulduğunu incelemek önemlidir.

Yöntem

Araştırma, Miyazaki’nin filmlerinde yaşlı kadın karakterler üzerinden yaşlılık imgelerini ve filmlerde yaşlılık açısından sunulan kavram/temaları incelemeyi amaçlamaktadır. Miyazaki’nin filmografisinde bugüne kadar hem yazıp hem yönettiği 12 filminin 10’unda yaşlı karakterler olup, araştırma evrenindeki filmler arasında sadece *Yürüyen Şato*’da yaşlı karakter aynı zamanda filmin ana karakteridir. *Büyücü Howl*’ın kalbini isteyen *Kötülükler Cadısı* tarafından 90 yaşındaki kadına dönüştürülen genç *Sophie*’nin macerasını anlatan *Yürüyen Şato*, gençlik ve yaşlılığı aynı karakter ve beden üzerinden inşa etmesi açısından nadir filmlerdendir. Miyazaki de bir röportajında, “Yaşlı bir kadının tüm filmi kaplaması sık karşılaşılan bir durum değil, büyük riskti” der (Talbot, 2006, s. 14). Yönetmenin *Gökteki Kale* (*Castle in the Sky*, 1986) ve *Ruhların Kaçışı* (*Spirited Away*, 2001) filmlerinde yaşlı kadınlar yardımcı karakter, *Rüzgârlı Vadi* (*Nausicaa of the Valley of the Wind*, 1984), *Kiki* (*Kiki’s Delivery Service*, 1989), *Porco Rosso* (*Porco Rosso*, 1992), *Prinses Mononoke* (*Princess Mononoke*, 1997), *Ponyo* (*Ponyo*, 2008) ve *Çocuk ve Balıkçıl* (*The Boy and The Heron*, 2023) filmlerinde yan

karakterler olarak yer almaktadır. Bu bağlamda araştırmada, yaşlılık imgeleri iki aşamalı incelenmekte olup, *shōjo* ve yaşlılık imgelerinin karşılaştırmalı olarak tek karakter üzerinden incelenmesine olanak sağladığından *Yürüyen Şato* filminde gençlik-yaşlılık dönüşümü, Greimas'ın "Anlatının Sözdizimi: Dörtlü Şeması" ve yaşlılık kuramları üzerinden tematik analizle incelenmektedir. Yaşlıların yardımcı veya yan karakterler olarak yer aldığı diğer dokuz filmde de yaşlı kadınlar ve yaşlılık, yaşlılık kuramları bağlamında yaşlılık temaları üzerinden tematik analizle incelenmektedir.

Greimas'ın dörtlü şemasında kahraman (Özne) 'Sözleşme/Eyletim'in ardından 'Edinç' ve 'Edim' evrelerini geçerek 'Tanınma'ya ulaşır. Bu kapsamda, Özne, sözleşmenin ardından çıktığı yolda sözleşmesi uyarınca zorunlu dönüşümleri gerçekleştirmek, bir eyleme geçebilmek için bazı yetenekleri kazanmak zorundadır. Bunlar istek, güç ve bilgidir. Edinç evresinde bunlara ulaşabilen kahraman Edim evresinde bu unsurlarla eyleme geçerek başarıya ve Tanınma'ya ulaşır (Kıran & Kıran, 2005, ss. 248-249). *Sophie* de istemediği bir büyü "sözleşmesi"ne dahil olduğundan ve büyü'nün bozulması için belirli dönüşümleri gerçekleştirmesi gerektiğinden yolculuğu Greimas'ın aşamalarına göre incelenmektedir. Tematik analiz ise "verilerdeki temaları tanımlama, çözümleme ve raporlama" yöntemidir (Braun & Clarke, 2006). Hem örtülü hem de açık fikirleri tanımlamaya ve açıklamaya odaklanan tematik analiz, toplumsal konuların, deneyimlerin toplumda işleyen söylemleri nasıl etkilediğini inceler (Büker & Özsoy, 2006). Analiz, araştırma sorularının önceden belirlendiği tümdengelim (kuram odaklı) veya araştırma sorularının veriler analiz edilirken ortaya çıktığı tümevarım (veri, bulgu) odaklı olmak üzere iki şekilde uygulanabilir (Braun & Clarke, 2006, s. 12). Tümdengelim analizi, araştırmacının alandaki kuramsal ya da analitik bilgisi tarafından yönlendirilir. Ayrıca gizil tematik analizde, verilerin sadece yüzeysel değil anlamsal içeriğine bakılır ve bu açıdan "söylem analizi" biçimleriyle örtüşmektedir (Çarıkçı ve diğerleri, 2024, s. 130). Arun, yaş ayrımcılığının sadece tek bir açıdan değil kesişimsellik perspektifiyle, toplumsal cinsiyet, sınıf, eğitim düzeyi, din, etnisite, kentli-köylü gibi birçok faktörle birlikte değerlendirilmesi gerektiğini belirtir (2016, s. 32; 2018, s. 15; 2019). Yaşlının imgesinin farklı faktörlerle birlikte analiz edilmesi gerekliliği, tematik analizi uygun yöntem/yaklaşım haline getirmektedir. Tematik analiz, filmler açısından anlatıda öne çıkan kavramlar, temalar ve temel imgeler bağlamında ele alınıp incelenebilir. Böylelikle anlatıya sadece ana karakterler, onların yolculukları ve olaylar zinciri odaklı bakmanın ötesine geçilerek, filmde anlatı veya karakterler üzerine inşa edilen temel kavramların ve temaların, böylece temel söylemlerin çözümlenmesi sağlanabilir. Yaşlılık ve yaşlılar daha çok hem belirli görsel imgeler ve belirli kavramlar/temalar çerçevesinde inşa edildiğinden, ayrıca filmlerin hangi yaşlılık kuramları temelinde bir bakışı ve söylemi pekiştirdiği ancak imgeler ve temalar yoluyla saptanabileceğinden araştırma için bu yöntem seçilmiştir. İncelenen filmler açısından da bir film hariç yaşlılar, olaylar zincirinden ziyade anlatıda belirli temalar ve sahneler bağlamında yer aldığından tematik analiz kullanılması uygun görülmektedir.

Bu noktada araştırmada, tündengelimden (kuram odaklı) ve gizil tematik analizden hareket edilerek, kuramsalda belirtilen yaşlılık kuramlarındaki temel kavramlar ve yaklaşımlar derlenerek yaşlılık kuramları bağlamında şu temalar/kavramların filmlerde nasıl sunulduğu incelenmektedir: Yaşlılık ve fiziksel/ruhsal/sosyal etkileri (eksiklik, damgalanma, bebek konuşması, yaşlı konuşması vb.), yaş ayrımcılığı, yaşlılık ve sorumluluk/aktivite (rol kaybı, geri çekilme, sosyal rol, rol üstlenme), yaşlılık ve aile (kuşaklar arası iletişim, gelenek aktarımı vb.), yerinde yaşlanma, gelenek/bilgelik aktarımı ve ölüm.

Filmlerde şu sorularına yanıt aranmaktadır:

- Miyazaki filmlerinde yaşlıların bedenine ilişkin sunulan görsel ve anlatsal veriler nelerdir?
- Miyazaki filmleri hangi yaşlılık kuramlarının (yaklaşımları) bakışını yansıtmaktadır?
- Yaşlılık kuramları bağlamında kavramlardan/temalardan hangileri Miyazaki filmlerinde nasıl (hangi verilerle) sunulmaktadır?
- *Yürüyen Şato* özelinde ana karakter hem genç hem yaşlı olduğundan yaşlının dönüşümü ve yaşamı nasıl sunulmaktadır ve karakterin gençliği *shōjo* kalıpları, yaşlılığı yaşlılık kavramları açısından nasıl inşa edilmektedir?

Çalışmanın sınırlılıkları açısından, Miyazaki'nin Avrupa'daki mekânları kullanması, karakterlerin spesifik bir etnik ırk görünümü arz etmemesi ve filmlerinin sadece Japonya'da değil dünya genelinde çokça izlenmesi, Netflix gibi online dijital platformlarda yer alması nedeniyle bu araştırmada filmlerdeki yaşlılık imgeleri, yaşlıya yönelik kuramlar, Japonya'ya özel veya Japonya'nın aile ve yaşlılık değerleri etrafında değil, evrensel açıdan yaşlılıkla ilgili perspektiflerle ve yaşlılık kuramları temelinde ele alınmaktadır.

Miyazaki Sinemasında Ana Karakter Olarak Yaşlı: *Yürüyen Şato*'da 'Shōjo'nun Yaşlılıkla İmtihanı

Filmde 18 yaşındaki *Sophie*, babasından kalan şapkacı dükkanında çalışırken, kalbi olmadığı söylenen yakışıklı büyücü *Howl*'ı arayan *Kötülükler Cadısı* tarafından 90 yaşında kadına dönüştürülür. Şehrini terk eden *Sophie*, lanetlenmiş bir korkuluğun yardımıyla *Howl*'ın *Yürüyen Şato*'suna gider. Kendini bakıcı/temizlikçi ve "büyükanne" olarak tanıtan *Sophie*, şatoda yaşamaya başlar. Bu süreçte hem kendisi dönüşür hem de şatodaki *Howl* ve *Calcifer* (ateş cini) ile sonradan kendilerine katılan *Kötülükler Cadısı*'nın dönüşüme uğramasını sağlar. Filmin sonunda üzerindeki lanet kalkan *Sophie* ile *Howl*, *Kötülükler Cadısı*, *Calcifer* ve *Markl*, *Yürüyen Şato*'da yeni hayatlarına başlarlar. Filmin uyarlandığı Diana Wynne Jones'ın aynı adlı kitabında *Sophie* özel güçlere sahipken filmdeki karakter özel güçlere sahip değildir. *Sophie* gücünü daha çok yaşlılıktan almayı öğrenir.

Açılış: Filmde gençlik-yaşlılık algısının sorgulanması

Shōjo olarak *Sophie*'yi ve yaşlılık yolculuğunu anlamak için önce filmin başında sunulan klasik *shōjo-Sophie* farklılıkları ve yaşam koşullarının yaşlılığa etkisine ilişkin inşa edilen imgelere/temalara bakmak gereklidir. Film, *Sophie*'yi önce şapkacı dükkânındaki küçük odasında, masaya doğru eğilmiş şapka süslerken gösterir. Solgun yeşil elbiseli *Sophie*, rengârenk giyimli genç kadınların dışarı çıkma teklifini reddeder. Kız kardeşini görmek için evden çıkarken süslü şapkalar içinde en sade olanı seçen *Sophie*, aynada kendini beğenmez, sokakta yürürken kasabanın canlılığına ilgi göstermez. Böylelikle açılıştaki canlı, renkli ve hareketli dış dünya ile solgun ve durağan *Sophie* arasında zıtlık kurulur. Restoranda çalışan süslü ve enerjik kardeşi ile fiziksel ve psikolojik zıtlıkları da eklendiğinde klasik *shōjo* imgesi ile *Sophie*'nin imgesinin karşıtlıkları pekişir: Enerjik, hayalci, çocuksulukla çekiciliği birleştiren çekici genç kadınlar ile içine kapanık, amaçsız, edilgen ve dikkat çekmeyen *Sophie* ayrımı netleşir. Bu noktada *Sophie*, Greimas'ın anlatının sözdizimi açısından hayata ve hayat sürecine ilişkin sözleşmesi bulunmayan bir genç bireydir. Kardeşiyle konuştuğu sahnede *Sophie*'nin ana engeli, büyük kardeş olarak babasından miras şapka dükkânına sahip çıkma zorunluluğunu hissetmesi olarak gösterilir. Yaşam Boyu Gelişim Yaklaşımı ve kesişimsellik perspektifiyle bakıldığında *Sophie* için inşa edilen tüm bu imgeler, yaşlılık açısından şu soruyu ortaya çıkarır: *Sophie*, hayatını bu şekilde sürdürürse yaşlandığında nasıl biri olabilirdi? Biyolojik, bilişçi ve sosyo-duygusal gibi çoklu faktörler üzerinden değerlendirildiğinde *Sophie*'nin, hapisane gibi sıkışmışlık hissi veren küçük odasında tüm gün eğilerek şapka dikmekten tamamen kamburu çıkan, insanlardan uzak durması nedeniyle dünyadan giderek kopan ve yalnızlaşan, hayallerini şapka dükkânı nedeniyle gerçekleştirmediği için giderek daha çok mutsuzlaşan bir yaşlıya dönüşmesi kuvvetle muhtemeldir. Film tam da bu noktada *Kötülükler Cadısı* tarafından bir gecede 90 yaşındaki bir kadına dönüştürülen *Sophie* için yaşam seyrini hızlandırarak yaşlanma-yaşlılık sürecinin başlamasını sağlar. Bu süreç filmin yaşlılığa ilişkin imgeler ve temalar sunmasına yol açar.

"Sözleşme" ile ani yaşlanma ve fiziksel/ruhsal etkileri

Filmde Greimas'ın anlatı sözdizimi bağlamında "sözleşme" *Sophie* için istemediği bir süreç olarak, zorla ve kendi inisiyatifi dışında diretilir. Bu sözleşme büyüyle gelen yaşlılığın kendisidir. Bu noktada yaşlılık ilk olarak *Sophie* için "lânet" (büyü) ve "kurban" olma durumu olarak sunulur. Fiziksel olarak *Sophie*, bükülmüş bele sahip, hareket güçlüğü çeken, kemikleri çatırdayan ve devamlı üşüyen bir yaşlıya dönüşür. Bu açıdan, filmde ilk olarak yaşlılık, Eksiklik Kuramı'na uygun olarak eksiklik ve güçsüzlük olarak sunulur ve yaşlılık olumsuzlukla tanımlanır. Ancak film, sabah kalktığında zor yürüyerek ayna karşısına gelen *Sophie*'nin "O kadar da kötü değil, hâlâ sağlıklı görünüyorum ve sonunda kıya-

fetim üzerine oturdu" sözleriyle yaşlılığın "lânet" ve "kurban" olma durumunu, trajedi teması etrafında sunmaz. Ancak bu durum Eksiklik Kuramı'nda olduğu gibi yaşlılık açısından bu imgelerin "normalleştirilmesi" olarak da yorumlanabilir. Yürürken kemikleri çatırdadığında "Yaşlılık düşündüğümünden daha kötü", rüzgâr çıkınca "Neden yaşlanınca insan daha çok üşür ki" gibi yorumlarda bulunması da Eksiklik Kuramı kavramlarını pekiştirerek yaşlılığa ilişkin olumsuz imgeler sunar. Böylelikle film, başlangıçta yaşlı bedeni, eksiklik, hastalık ve ağrılarla özdeşleştirir.

Yaşlılığa ilişkin ilk tema: Geri çekilme, rol kaybetme

Yaşlılığın *Sophie* üzerindeki ilk sosyal etkisi evini terk etmektir. Yaşamdan Geri Çekilme Kuramı'na uygun olarak artık gençlik zindeliğine sahip olmayan *Sophie* kendi isteğiyle kasabadan ayrılır. Ancak *Sophie*, kasabanın ortasından geçen trene binmeyip saman dolu at arabasının arkasında yemyeşil tepelere doğru yola çıkar. Bu da bu kuramın yaşlının bu dönem daha çok kendi iç dünyasına yöneldiği savunusunu destekler niteliktedir. Ayrıca, bu sahneyle kasaba modernlik ve gençlikle, doğa yaşlılıkla özdeşleştirilir. Bu da yaşlanan *Sophie*'nin modern dünyada ve çalışma yaşamında (şapka dükkânında) rolünü yitirdiği imgesini oluştururken, bu imge "yaşlılığın toplumda bazı temel roller ve statünün yitirilmesini getirdiği" üzerine temellenen Rol Kaybetme Kuramı'nın perspektifini yansıtır. Bu noktada "yaşlılık ve sorumluluk/aktivite" teması bağlamında, bu sahnelerde bu iki kuramla uyumlu şekilde kadın için yaşlılığın yalnızlık, geri çekilme, rol kaybı ve toplamdan uzaklaşma olduğu şeklinde imgelerin sunulduğu görülmektedir. Yaşlanan *Sophie*'nin yeni "ev"i olarak eski, paslanmış ve parçalı metallerle monte edilmiş, ağır aksak hareket eden, hareket ettikçe gıcırdayan *Yürüyen Şato* sunulur. *Şato*, görünümüyle hem eskiliği hem yaşlılığı anımsatır. İçinde, kadınların çekindiği ama bir yandan da güzelliğinden büyüldüğü büyücü *Howl* ile ateş şeytanı *Calcifer* ve küçük büyücü *Markl* yaşamaktadır. Bu noktada yaşlının yeni "evi"nin, yine kendi gibi "yaşlı" bir mekân ve kendi gibi toplumdaki dışlanan "ayrık"lar olması gerektiği teması ortaya çıkar. Bu bakış ise yaşlılığın Yaşamdan Geri Çekilme ve Rol Kaybetme'yi getirdiği yönündeki kalıp yargıları besler niteliktedir. Böylelikle, yaşlıların, yaşlılıkta ancak kendileri gibi yaşlı veya eski olanla temasa geçmesi gerektiği imgesi kurulur.

"Edinç" evresi: Yeni rol üstlenme

Edinç evresinde kahramanın istek, güç ve bilgiye adım adım ulaşması beklenir. *Sophie* ise bu yolculuğa zorla çıktığından ve genç olarak da hayata ilişkin bir sözleşmesi olmadığından "istek" değil "zorunluluk" hali kendini gösterir. Ayrıca, yaşlılık "güç" değil bedensel "güçsüzlük" getirmiştir. Ancak kahramanın Edim ve Tanınma evrelerine geçebilmesi için, isteğe, güce ve bilgiye ihtiyacı vardır (Kiran & Kiran, 2005). Bu da yeni yaşamında yaşlılığı daha farklı bir açıdan yaşaması gereksinimini ortaya çıkarır. Bu açıdan filmde yaşlı, yeni yaşamın-

da “yaşlılık ve sorumluluk/aktivite” teması etrafında, Sosyal Rol Perspektifi ve Aktivite Kuramı çerçevesinde gösterilir. Filme göre, yaşlılıkta geri çekilen ve topluma katılımını azaltan yaşlının, aile ve sosyal çevreyi korumasının veya yeni çevreye girebilmesinin tek yolu aktif olmak ve gençlikte yaptığından farklı, yaşına uygun yeni roller üstlenmesidir. Bu noktada “özelikle yaşlı kadınlardan büyükanne rolüne geçmesi ve torunlara bakması” beklendiğinden *Sophie* de yaşlanmış ve evsiz bir kadın olarak şatoda temizlikçi/bakıcı rolünü ister ve kendisini “büyükanne Sophie” olarak adlandırır. *Sophie* filmin uyarlandığı kitapta bu güçlerini sihirden alırken, filmde *Sophie*’ye aradığı “gücü” yeni sosyal rolü; büyükanne ve bu rolle gelen birilerinin hayatından sorumlu ve aktif olma duygusu verir. Bu yeni roller ise yeni bakış açısı kazandırır. Genç *Sophie* oturduğu yerde bile penceresinden manzaraya bakmazken, yaşlı *Sophie* bir masa çekip karşısındaki gölü ya da pencereden denizi izlemekten ve *Markl* ile alış-veriş yapmaktan keyif alır. Yeni sosyal rol ve aktiviteler ise yaşlıya “zorlayıcı” gelmeyip, onun için yeni hayat kurmasına ve aile bulmasına olanak sağlayan bir dönem olarak, hayata ilişkin endişe ve bakışını değiştiren, kendini kabullenmesini, istekleri için mücadelesini öğreten bir sürece dönüşür. Film, Sosyal Rol Perspektifi ve Aktivite Kuramı’nın öngördüğü, yeni rol ve aktivitelerin yaşlının sosyal izolasyon riskini azaltacağına ve duygusal yakınlık ile sosyal desteğin, kişinin yaşlılıkta kendisini değerli hissetmesini sağlayacağına ilişkin savunularının gerçekleştiğini yansıtır.

“Edinç” evresinde yaşlının yolu: Yaşam boyu gelişim

Yaşam Boyu Gelişim Yaklaşımı’na göre, yaşlanma ve yaşamın ilerleyişi kişinin içinde bulunduğu toplumun doğasına göre değişir. Genç *Sophie* hayat amacı olmadan ömrünü şapka üretmeye adanmış, içine kapanık, sessiz ve mutsuz bir karakterken, yaşlanan *Sophie* yeni ev ortamında, içinde bulunduğu toplumun doğasına göre dönüşür; giderek kendini daha iyi ifade eden, korkularını yenen, huzura eren bir karakter olur. Aynı zamanda, askerler karşısında korkan genç *Sophie* çekingen ve ürkek iken, yaşlı *Sophie*, *Howl* dışında kimsenin ateşini kullanmasına izin vermeyen *Calcifer*’ı alteder; hem *Calcifer* hem *Markl*, onun otoritesini kabul eder.

Yaşam Boyu Gelişim Yaklaşımı’na göre, herhangi bir gelişme sürecinin hem büyüme (kazanç) hem düşüş (kayıp) yönlerini getirir. *Sophie* için yaşlılık da bedensel zorluk, eksiklik ve rol kaybetme şeklinde (kayıp) gelirken, kendi iç dünyalarına sıkışmış bireylerin yanında “büyükanne” ve “evi çekip çeviren” rolünü alması ve kendini tanımaya başlamasıyla saygı ve otorite gücünü (kazanç) getirir. Öte yandan, yaşlılara yönelik ayrımcı dilde, yaşlı “bunak” olarak tanımlanırken, Cicero bilgisi ve erdemi yaşlının en yetkin silahları (2016, s. 10) olarak görür. Baltes da Süreklilik ve Yaşam Boyu Gelişim Yaklaşımı’ndan bakıldığında yetişkinliğin ve yaşlılığın, “entelektüelliğin yeni bir formu olup olmadığını” sorar (1987, s. 614). Yaşlılık, *Sophie*’nin klasik *shōjo* için inşa edilen güzellik, canlılık, çekicilikle özdeşleştirilen kalıplarını aşmasını ve özgürleşmesini sağlar. Yaş-

lılık *Sophie*'ye bunaklığı değil bilgeliği getirir. Böylelikle yaşlılıkta etkin bir rol ve aktivite üstlenen yaşlı, Edinç evresinden Edim evresine geçmesi için sadece bilgiyi değil bilgeliği elde eder. Böylece filmin başlangıç bölümünde inşa edilen yaşlılığa ilişkin olumsuz imgeler *Sophie*'nin Edinç evresinde ters yüz edilir. Bu evrede Süreklilik Kuramı'na uygun olarak yaşamın farklı bir aşaması olduğuna ilişkin imgeler inşa edilir. Başlangıçta kurulan "kurban" imgesi yok olur. Bu noktada, Greimas'ın, ana karakterin macerası için gerekli olan istek-güç-bilgi eksenini yaşlı için farklı işler. Yaşlılık *Sophie*'nin, "istek" karşısında "aile sevgisi", bedensel güçsüzlük karşısında "sosyal güç", "bilgi" karşısında "bilgeliği" bulmasını sağlar. Böylelikle Greimas'ın eksenini bir yaşlının yolculuğunda önce "zorunluluk-bedensel güçsüzlük-kayıp", ardından aile ve sosyal rol bulduğunda "aile sevgisi-sosyal güç-bilgelik" kazanımı şeklinde ilerler.

Edinç evresinde aile ve kuşaklar arası ilişkiler teması

"Yaşlılık ve aile" teması açısından bakıldığında, şatoda yaşayanların birlikte-likleri aile bağlarından değil zorunluluktandır. *Calcifer*'in *Howl*'ın kalbine sahip olmasıyla ikisinin varlığı birbirine bağlanmıştır. Örümcek ağlarıyla kaplı şatoda herkes kendi halinde hayat sürmektedir. Filmde, yaşlı *Sophie*'nin şatoya varıp büyükanne sıfatıyla *ebevenleştirme* rolü almasıyla, yetişkin *Howl*, yaşlı *Sophie*, çocuk *Markl*, *Calcifer* ve *Turp Kafa* ile nevi çok-nesilli aile inşası başlar. Toplumlarda yaşlılara yönelik "verimsiz, yavaş, işe yaramaz" ön yargıları bulunurken, *Sophie*'nin temizlik yaptığı sahnede *Markl*'in "ona enerji verdiğini" söylemesiyle alt kodlarda büyükanne/büyükbabalar ile torunlarının ilişkisinin yaşlıları hayata bağladığı ve enerji verdiğini, onları verimli kıldığı hatırlatılır. Filmin ilerleyen sahnelerinde *Sophie*'nin saraydan kaçıp döndüğünde neşeyle "Markl, eve geldim" ifadesi, sonraki bir sahnede, "Biz aileyiz" demeleri karakterlerin birbirlerini aile olarak görmeye başladığını yansıtır. *Sophie*'nin, sihirli elinden alındığında kendisi de yaşlıya dönüşen *Kötülükler Cadısı* ve sarayın köpeğini şatoya almasıyla büyük aile yapısı iyice tamamlanır. Şato ahalisini en son *Howl* "küçük ailem" olarak tanımlayınca aile inşası tamamlanır. Yaşlı *Sophie*'nin bilgeliği ve rehberliğiyle başlangıçta hepsi "ailesiz" olan bu karakterler aile kurumunun "kutsal" çatısı altında birleşir. Dolayısıyla, yaşlılık, aile birliği ve aile bağlarıyla birlikte tanımlanır ve bunların olması için yaşlı ve onun bilgeliği ana unsur olarak sunulur. Bu noktada *Howl*'ın "küçük ailem" ifadesini kullandığı sahnede şatonun iç düzenlemesinin değişmesi de önemlidir. *Howl*, şatoyu *Sophie*'nin filmin başında ayrıldığı kendi evine dönüştürür. Süreklilik Kuramı'na göre yaşlılar mümkün olduğunca uzun süre kendi evlerinde yaşamayı sürdürmelidir. Yaşlı ancak bu şekilde bağımsızlığını koruyabilir. *Sophie*, şato kendi evine dönüştüğünde daha güçlenir, gençleşir, aile bağları artar. Film, kuramda olduğu gibi yaşlıların kendi çevrelerinde kalması gerektiği ve ailelerin böylelikle daha mutlu olacağı imgesini kurar.

Edim evresi: Ailelerin “kurtarıcısı” olarak yaşı teması

Yaşlı *Sophie*'nin bilgeliği ve rehberliği sayesinde diğer karakterler dönüşüm geçirirler. *Calcifer* bencillikten uzaklaşır, *Calcifer*'ın ateşiyle çalışan “yaşlı” şato daha da canlanır. “Güzel değilse yaşamının hiçbir anlamı olmadığını” düşünen, güzellik uğruna *Kötülükler Cadısı*'nın kalbini kıran *Howl*, *Sophie* sayesinde hem sevmeyi hem sevlmeyi öğrenir. Hatta *Sophie*'ye yaşlı görünümündeyken âşık olması bu noktada önemlidir; yaşlı bedeninin damgalanması ve yaşlılık görünüşleriyle ilgili tüm imgeler tamamen ters yüz edilir. Şatoda oluşan çok-nesilli ailede ortaya çıkan kuşaklar arası, “eşitlikçi iletişim modeli” (Kılıç & Becerikli, 2023, s. 95), dayanışma kültürünü ve bunlara bağlı olarak da “aileye sadakati”ni (Schuler & Dias, 2022, s. 405) getirir. *Sophie* annesinin çağrısına rağmen şatodakileri bırakmaz. *Howl*'ı savaştan kurtarmak için gittiği saray sahnesinde merdivenleri tırmanmakta zorlanan *Kötülükler Cadısı*, *Sophie*'nin “bu gücü nereden bulduğuna” şaşırırken, seyirci bu gücün kaynağını bilir. *Kötülükler Cadısı*, baş büyücünün *Howl*'ı bulmak için gönderdiği böceği kullanmaz ve o böceği yok ederek aileye ihanet etmez. Böylelikle filmde, aile kurumunun inşasında yaşlıların hem birleştirici rolü hem otorite inşası vurgulanırken, bu noktada yaşlıların ailelerin temel direği olarak inşa edildiği görülmektedir. Greias'ın şemasında üçüncü aşama olan Edim Evresi'nde, özne edindiği “kipsel edinçten” yararlanarak dönüştürücü işlemlere yönelir; özne istek, güç, bilgiyi birleştirerek eyleminin gerçekleşmesini sağlar (Kıran & Kıran, 2005, s. 250). Aile içinde paylaşılan ebeveynlik ve sadakat ile gelişen aile bağları filmin sonunda adaleti de getirerek *Sophie*'yi edim evresine ulaştırır. *Howl* ve *Calcifer*'ın sırrı, ailenin geleceğini korumak için dayanışmayla çözülür. *Calcifer*, kendisinin ölmesi ihtimaline karşılık *Howl*'ın kalbini iade eder. *Cadı* da yıllardır aradığı *Howl*'ın kalbini bulduğunda onu kendisine saklamaz ve *Sophie*'ye verir. Bu noktada kilit rol yaşlıya verilir. *Howl*'ın tamamen yaratığa dönüşmesini önleyen, *Kötülükler Cadısı*'na ailesini açan, prensi (*Turp Kafa*) öperek ülkeler arasındaki savaşın durdurulmasını sağlayan, *Howl*'ın tekrar bir kalbe -hem gerçek hem metaforik olarak- sahip olmasını sağlayan yaşlı *Sophie*'dir. Yaşlı, kendi dahil tüm karakterlerin kurtarıcısıdır. Bu noktada film yaşlıyı “kurban” olmaktan çıkarır ve “kurtarıcıya” dönüştürür.

Tanınma evresi: Yerinde yaşlanma ve “gelenek bilgeliği” teması

Tanınma evresi kahramanın amacına ulaşmasını tanımlar ve sözleşme tamamlanır. Edinç evresinde aile sevgisi, sosyal güç ve bilgeliği edinen, Edim evresinde bu kipsel edinçleri kullanarak kendi dünyalarında kaybolmuş diğer karakterleri de kurtaran *Sophie*'nin üzerindeki yaşlılık büyüsü böylece kalkar. Tanınma evresi yaşlılık açısından da önemli imgeleri sunar. Yaşlının ailenin temel direği olduğuna, kuşaklar arası sağlıklı ilişkileri sağladığına yönelik tüm söylemler Tanınma'nın olduğu filmin sonunda da pekiştirilir. Sırlar çözüldüğünde aileden kimse ayrılmaz; *Sophie*'nin yaşlıdan yetişkin kadın görünümüne dönüşmesiyle *Sophie*, *Howl*, *Markl*, *yaşlı cadı*, *Calcifer* ile büyükanne, anne-baba,

çocuktan oluşan çok-nesilli aile yapısı yerine oturur. Böylelikle film hem yaşlılığı olumlar hem de yaşlıları sağlıklı bir aile için gerekli kılar. Hatta çok-nesilli aile yapısını önerir. Bu noktada geleneksel bilgelik, diğer deyişle “yaşlının bilgeliği” toplumda aile yapısı için bir gereklilik olarak sunulur ve yaşlılar ailelerin “kurtuluş” ve “bilgelik” odağı olarak olumlanır. Bu da aslında dolaylı olarak “gelenek bilgeliği”ne sahip yaşlının aile içinde toparlayıcı rolü olduğunu ve yaşlıların aile içinde ve yerinde yaşlanması gerektiğini ima eder.

“Yıldız” Shōjo: Çocuksu-geç yerine olgun-geç shōjo kimliği

Sophie, gençlik-yaşlılık üzerinden *shōjo* imgesinin de yeniden tanımlanmasını sağlar. Filmde, 90 yaşına getirilen *Sophie*'nin bedeninin zaman zaman gençleştiği görülür. Bu sahnelerde ise bedensel ve ruhsal gençlik-yaşlılık ile hayata ilişkin kavramlar sorgulanır. Öncelikle filmde *Sophie*, her uyuduğunda genç bedenine geri döner. Uykuda kendisiyle mücadele etmeyen ruh, öz halini yansıtır. Bilinç halinde ise *Sophie*'nin gençleşmesi, aile ve sevgi duygusunu hissetmesi, yaşlılık bilgeliğine ermesi, kendine güvenmesi ve cesaretli olmasıyla başlar. Bu noktada şatoyu temizleyip gerçekten yaşanan bir eve dönüştürürken *Sophie*'nin enerjisi geri gelir. Göl kenarında çamaşır asıp *Markl* ile dinlendiği sahnede yemyeşil doğa içinde büyükanne-torun tablosunda, *Sophie*'nin yüzündeki kırışıklıkların ve kamburunun azaldığı gösterilir. Bu sırada gülümsemesi aile ilişkilerinin ve doğanın yaşlıların hayat kalitelerini artırdığına yönelik mesajlar içerir.

Sarayda, kralın baş büyücüsüne karşı *Howl*'ı cesaretle savunduğu sahnede ise ilk kez tamamen genç bedeni geri gelir. Bu bağlamda *Sophie*, yalnızca gerçek aşkı ve sevgiyi bulduğunda değil, kendini ve sevdiklerini savunmayı ve geleceği için savaşmayı öğrendiğinde gençleşir. Böylelikle film klasik aşk temelli *shōjo* anime yapımlarından ayrılır; klasik masallardaki aşk kalıpları da kırılır. *Sophie Howl*'ın yaratık halini gördüğünde bile onu sevdiğini söyler ve gençleşir. Böylece bedensel gençliğin veya yaşlılığın değil, ruhsal olarak sevginin önemine işaret edilir; güzellik kavramı beden sınırlarından ve çekicilik, seksilik kavramından ayrıştırılır. *Sophie*, üçüncü olarak *Howl*'ın şapka diktığı odayı yeni yatak odasına dönüştürdüğü sahnede genç bedenine döner. Değer görmek ve geniş aileye sahip olarak eski evine dönmek onu gençleştirir. Ancak dönüşmesini ve yeni hayatına kavuşmasını sağlayan yaşlılık bilgeliği olduğundan gençleştiğinde bile gri saçları ve gri kaşları yerinde durur. Dahası *Howl*, *Sophie*'ye “hediye” olarak *Howl*'ın çocukken kalbini yitirdiği “gizli bahçesi”ne ve “en sevdiği sığınağı”na giden kapıyı açar. *Howl*'ın dünyasında “kendini evinde gibi hisseden” *Sophie* üçüncü kez gençleşir. Bu noktada *Sophie*'nin yaşlı-geç bedenini arasında salınmasına ruhsal dünyasındaki çatışmalarının yol açtığı görülür. Aynı sahnede *Howl*'ın gideceğini öğrenen *Sophie*'nin tekrar 90 yaşına dönmesi de bunu gösterir. *Sophie*'nin beşinci ve kalıcı olarak gençleşmesi ise uçaklar kassabasasını bombalarken ailesini koruması gerektiğinde ortaya çıkar. *Sophie*'nin birleştiren gücüyle oluşan aile bağıyla tüm sorunlar çözüldüğünde *Sophie* tek-

rar gençleşir ancak yaşlılara özgü bilgeliği edinen genç *Sophie*'nin kaş ve saçları artık gridir. Bu durum ulaştığı, yükseldiği bilgeliği simgeler. *Howl*'ın "Saçların ne güzel, yıldız gibi" demesi, *Sophie*'nin de kendi saçlarını sevmesi, bir yandan ruhsal olarak kendisiyle barıştığını gösterirken bir yandan da yeni bir *shōjo* kimliğini ortaya koyar; çocuksu davranan, hayalci ve seksapeli "çocuksu-genç"ten, "olgun-genç"e dönüşen bir *shōjo* figürüdür.

1990'larda ortaya çıkan "daha karanlık" karakterler ve *shōjolar*, önceki dönemlerdeki hayalci, çocuksu ve sihir sahibi *shōjolar*a göre daha zorlu konularla uğraşan, karanlık yönleri olan ve daha bağımsız genç kadınlardır (Napier, 2005, s. xv, 150; 2001, s. 87). Ancak fiziksel görünüşleri klasik *shōjolar*la aynıdır. Gri saçları ve kaşları ve genç bedeniyle "olgun-genç" şekline dönüşen *Sophie*, bu noktada onlardan bariz şekilde ayrılır. Bu *shōjo* karakterin karanlık yönü yoktur, daha çok umutsuzluktan umuda yönelir, yalnızlıktan aileye, kendiyi mücadeleden kendi bedenini eksiklikleriyle kabul etmeye dönüşür. Fiziksel olarak da hem gençliği hem yetişkinliği bedeninde taşır. Olgun-genç *shōjo* aslında genç-yaşlıdır hem genç bedeni hem de bilge ruhu kendinde birleştirir. Bu noktada Miyazaki, klasik *shōjolar*dan farklılaşan karakterlerine "olgun-genç *shōjo*"-yu eklemektedir.

Miyazaki Filmlerinde Yardımcı ve Yan Karakter Olarak Yaşlılar ve Yaşlılık Temaları

Prences Mononoke'de filmin başlangıcında kabilenin bilge kişisi, *Ruhların Kaçışı*'nda hamam işletmecisi *Yubaba* ve ikizi *Zeniba*, *Yürüyen Şato*'da *Sophie*'nin yanı sıra *Kötülükler Cadısı* ve ülkeyi yöneten kralın yardımcısı büyücü *Madam Suliman*, *Çocuk ve Balıkçıl*'da evin yedi hizmetçisi ve koruyucusu yaşlı kadınlardır. *Rüzgârlı Vadi* filminde yaşlı *Obaba* kasabanın bilgisi, *Gökteki Kale*'de *Dola* çete lideridir. Önce kötü karakter gibi beliren *Dola*, daha sonra ailesi olmayan ana karakteri kollayan ve gözetleyen bir "ebeveyne" dönüşür. *Totoro*'da anneleri hasta *Mei* ve *Satsuki*'ye komşusu yaşlı kadın destek olur. *Kiki*'de kasabada yaşlı *Dora*, kentte yaşlı kadın ve hizmetçisi gösterilir. *Ponyo*'da film boyunca gündüz bakımevindeki yaşlılar belirli sahnelerde gösterilir ve final sahnesinde kahramanların gerçek sevgiye ulaşmasına şahitlik ederler. *Porco Rosso*'da uçak atölyesinde çalışan kadınlar arasında yaşlılar vardır. Miyazaki filmlerinde yardımcı ve yan rollerdeki yaşlı kadın imgelerinin ve yaşlılık temalarının ağırlıklı olarak, bir kişinin yaşamını nasıl sürdürdüyse öyle devam ettirmesi gerektiği bağlamındaki Süreklilik Kuramı ile yaşlanmanın biyolojik, bilişçi ve sosyo-duygusal gibi çoklu faktörlere dayandıran Yaşam Boyu Gelişim Yaklaşımı'na uygun inşa edildiği görülmektedir.

Yaşlılık ve fiziksel etkileri

Yaşam Boyu Gelişim Yaklaşımı'na uygun olarak filmler yaşlılığın türdeş olmadığını gösterir. *Ponyo*'da neredeyse tüm yaşlı kadınlar tekerlekli sandalyede

gösterilirken, *Kiki*'de aynı evdeki hizmetçi ve evin sahibi arasındaki farklılık dik-kati çeker. Evin yaşlı sahibinin pek kamburu yoktur, yüzü az kırışmış ve bakımlıdır. Hizmetçinin ise iyice kamburu çıkmıştır ve yüzü kırışmıştır. Kasabadaki *Dora* da bastonlu, kambur ve dişleri dökülmüş olarak çizilmiştir. *Çocuk ve Balıkçıl*'da, *Kiki*'deki gibi hizmetçilik yapan kadının yüzü oldukça karışıktır ve kamburu vardır. *Porco Rosso*'da kasabadaki yaşlıların yüzü kırışmıştır ama hareketleri çevik ve güçlüdür. *Totoro*'da ev işi yapan ve tarlada çalışan yaşlı kamburdur. *Prences Mononoke* ve *Rüzgârlı Vadî*'de topluluğun lideri kadınlar ise hizmetkar rolündekiler kadar kambur gösterilmez. *Yürüyen Şato*'da *Sophie* ilk yaşlandığında çok kamburken, hayattan keyif almaya başladıkça kamburu düzelir. *Madam Suliman* yaşlı olsa da yüzünde bulunduğu yüksek sosyal konuma uygun olarak çok kırışıklık yoktur. *Kötülükler Cadısı* ise yaşlanınca küçülür ve vücudu sarkar. *Ruhların Kaçışı*'nda, *Yubaba* her ne kadar yüzü çok kırışık çizilse de çalışan bir kadın olarak oldukça çeviktir, kamburu yoktur, süslü elbiseler giyer ve büyük takılar takar. Benzer şekilde *Gökteki Kale*'de çete lideri *Dola*, çevik bir kadındır. Yaşlı olmasına rağmen uzun, belik yapılmış güçlü ve pembe renkte saçları vardır. Silah kullanır, kapitanlık yapar, dağa tırmanır. Böylelikle filmde kesişimsellik perspektifine uygun olarak bedensel yaşlanma sürecinin sosyal sınıf, çalışma hayatı, coğrafya ve yaşamın diğer koşullarına göre farklılaştığı gösterilir.

Yaş ayrımcılığı

Miyazaki filmlerinde diğer karakterlerin yaşlılara yönelik ayrımcı söylemde bulunmasına ve bu tür imgelere *Porco Rosso* hariç rastlanmamaktadır. Filmlerde, yaşlıya yönelik bebek gibi konuşma (*baby talk*), yaşlıların karmaşık konuları veya hızlı konuşmaları anlamayacağını düşünüp yavaş konuşma (yaşlı konuşması/*eldersspeak*) gibi imgeler bulunmamaktadır. Yaşlı kadın karakterlerin zaman zaman kendilerinin kulaklarının iyi duymadığı, gözlerinin iyi görmediği gibi ifadeleri bulunsa da bunlar diyaloglarda kalır ve ayrımcılık olarak sunulmaz. Bunun yanında, Sosyal Kimlik Kuramı bağlamında filmde genç karakterin, yaşlının değerini onun düşürerek kendileri hakkında olumlu imajlar kurmaya çalıştıkları sahneler yer almamaktadır. Ancak *Yürüyen Şato*'da *Kötülükler Cadısı* üzerinden yaşlının kendi kendine yönelttiği yaş ayrımcılığı gösterilmektedir. Goffman'a göre yaşlılar "itibarsızlaştırıcı" bir olgu olan damgayla başa çıkmak ve "normal" olmak için "aldatıcı görünüm" sergilemeyi seçebilirler (2014, s. 116). Büyüyle kendini genç kadın gibi gösteren cadı, *Howl* ile gönül ilişkisi yaşamış, *Howl*, onun görüldüğü gibi olmadığını (hem karakter hem yaş olarak) öğrenince kaçmıştır. *Cadı* o günden beri *Howl*'ın kalbini ele geçirmek istemektedir. Bu bağlamda *Kötülükler Cadısı*'nın, yaşı nedeniyle damgalanma yaşadığı, ama aynı zamanda kendi yaşlılığını yok edip gençlik iksiri içerek damgalamayı benimsediği, kendi kendine yaş ayrımcılığına dahil olduğu ve "içselleştirilmiş yaş ayrımcılığı" (*implicit/unconscious ageism*) yaşadığı görülmektedir. Ancak büyüyle sağlanan geçici gençlik mutluluk değil yalnızlık ve olumsuz duygular (intikam hissi) getirdiğinden filmde, sahte gençlik imajının kalıcı olamayacağı

ve asıl olarak bireyin kendi özüne döndüğünde mutluluğu ve huzuru bulabileceği verilir. Filmde cadı gençliğini kaybedip özüne döndükten sonra aradığı sevgiyi, aile ortamını ve huzuru bulur.

Yaşlılık ve ölüm

Yaşlılık ve ölüm teması açısından bakıldığında Terör Yönetimi Kuramı unsurları filmlerde yer almamaktadır. Filmlerin bir kısmında (*Çocuk ve Balıkçıl*, *Porco Rosso*, *Yürüyen Şato*, *Ponyo*) yaşlılık ile ölüme yakınlık arasında bağ kurulmasına rağmen, yaşlılık ve ölüm korku unsuru olarak sunulmamaktadır. Sadece *Porco Rosso*'da, uçağını tamir için gittiği atölyede çalışmaya gelenlerin hep kadın olduğunu gören Porco Rosso, en son üç yaşlı kadını da gördüğünde, "Ninccim melekler sizi almaya gelmedi mi daha" derken, yaşlı kadınlar güler. Bu sahnede yaşlılık ölümlle özdeşleştirilir. Dahası filmlerde ölümlle (*Prences Mononoke-Ashitaka*, *Yürüyen Şato-Howl*, *Rüzgarlı Vadi-Nausicaa*, *Ruhların Kaçışı*-anne ve baba) ve hastalıkla (*Totoro*-anne karakteri) yüz yüze kalan veya ölen (*Çocuk ve Balıkçıl*-anne) daha çok genç karakterlerdir. Bu noktada Miyazaki filmlerinde ölüm sadece yaşlıya özgü bir durum olarak sunulmamakta, yaşlılar ölüm temasıyla özdeşleştirilmemekte ve yaşlılar ölüm düşüncesini ve korkusunu (*gerontophobia*) uyandırmamaktadır.

Yerinde yaşlanma

Miyazaki'nin filmlerinde yaşlılar her zaman içinde yaşadıkları toplumda yaşlanmaktadırlar. *Küçük Cadı Kiki*'de yaşlı *Dora*, kentte ise yaşlı kadın ve yaşlı hizmetkârı bahçeli evde oturmaktadır. Bahçedeki çiçeklerin, evin içinin düzeninin göstermesiyle, onların yaşamlarını rahatça idame ettikleri yansıtılır. Gerçi ampul takmak, merdiven çıkmak gibi işlerde zorlanırlar ama *Kiki* onlara yardım eder. *Rüzgarlı Vadi*'de *Obaba*, *Prences Mononoke*'de köyün bilge yaşlısı, *Totoro*'da komşu yaşlı kadın, *Ruhların Kaçışı*'nda *Yubaba* ve ikizi *Zeniba*, *Yürüyen Şato*'da *Sophie*, *Madam Suliman* ve cadı, *Çocuk ve Balıkçıl*'da evdeki yedi hizmetkar kendi toplumlarında ve evlerinde yaşlanmaktadır. Yaşlılar *Ponyo*'da ise sabah servis aracıyla bakımevine getirilir. Bu da mekânın gündüz bakımevi olduğunu gösterir ki, yaşlıların yerinde yaşlanma sürecini ev ile gündüz bakımevi arasında yürüttüğü anlaşılır. Bu bağlamda Miyazaki filmlerinde yaşlılar yerinde yaşlanırlar ve "yerinde yaşlanma"nın önemi vurgulanır.

Yaşlılık ve sorumluluk/aktivite

Miyazaki'nin filmlerinde yerinde yaşlanan yaşlılar, yalnız olmayıp toplumla ve aileleriyle aktif bağlarını, sorumluluklarını ve ilişkilerini sürdürmektedir. Bu noktada filmlerde yaşlı kadınlar için toplum dışına sürülen "kurban" söylemi inşa edilmez, eksiklik, geri çekilme ve rol bırakmaya maruz kalmazlar. Dolay-

sıyla yaşlıyı “ihtiyacı olan kimse” olarak görme şeklinde acıma (*compassionate ageism*), yaşlıyı ihtiyacı olsun veya olmasın bakıma muhtaç olarak görme şeklinde “öğrenilmiş çaresizlik” (*learned helplessness*) temaları ve temsilleri filmlerde yer almamaktadır. Yaşlı kadınlar için Sosyal Rol Perspektifi bağlamında “büyükanne” diye hitap edilir. Ancak filmlerde yaşlı kadınlar “büyükanne” olarak çağrılırsalar da rolleri çeşitlidir. *Totoro*’da yaşlı kadın hem ev işleri yapar hem tarlada çalışır, *Yürüyen Şato*’da *Sophie* evin bakıcısı rolünü üstlenirken, *Madam Suliman* savaşı yönetir. *Çocuk ve Balıkçıl*’da yaşlılar evin hizmetkarıyken, *Ponyo*’da tekerlekli sandalyede dinlenirler. *Gökteki Kale*’de yaşlı kadın güçlü kuvvetli çete lideri, *Ruhların Kaçışı*’nda hamamın sahibi ve yöneticisidir. *Prences Mononoke*’de yaşlı köyün ruhani liderdir, erkekler onun kararlarını ve öngörülerini temel alır. *Porco Rosso*’da ise *Porco Rosso*, uçağın tamirinde yaşlılar dahil yalnızca kadınların çalışmasını yetersizlik olarak görürken atölyenin sahibi, kadınları “çevik” olarak nitelendirir ve iyi çalıştıklarını söyler. Nitekim yaşlı kadınlar uçağın kanadının yapılması için çekiçlerle çalışırlar, uçağı boyarlar; her türlü güç gerektiren işte yer rahatlıkla hareket ettikleri gösterilir. Böylelikle ana karakterin kadınlara ve yaşlılara yönelik ayrımcılığı çürütülerek, yaşlı kadınların rahatlıkla çalışabileceği imgesi oluşturulur. Bu noktada Miyazaki filmlerinde yaşlı kadınlar toplumun içinde aktif yer alırken, yöneticilikten çete liderliğine ev hanımlığından hizmetçiliğe geniş yelpazede iş kolunda çalışmakta ve toplumda sorumluluk üstlenmektedir.

Yaşlılık, aile ve kuşaklar arası iletişim

Yaşlı ayrımcılığı, çocukların okula, gençler ve orta yaşlıların işe ve yaşlıların bakımevlerine şeklinde bölümlendirilmesiyle ortaya çıkan toplumsal ayrımayla sürdürülmektedir (Grefe, 2011). *Ponyo*’da gündüz bakımevinin anaokulunun yanında konumlandırılmasıyla bu ayrıştırma kırılır. *Sosuke*’nin, annesinin çalıştığı bakımevine girip çıkmasıyla oradaki yaşlılar onun “seçilmiş büyükanneleri” gibidir. Bu nedenle, *Ponyo*’nun insan olabilmesi, *Sosuke*’nin de *Ponyo*’yu hak etmesi için geçmeleri gereken sınavda seçilmiş büyükanneler şahit ve yardımcı olurlar. *Sosuke*’nin yaşlılarla doğru ve sevgiye dayalı ilişkisi, onun *Ponyo* için şefkatli ve herkesi olduğu gibi kabul eden “doğru kişi” olmasını sağlar. *Totoro*’da, anneleri hastanedeyken ev taşıyan baba ve çocuklara yardım eden komşu, aynı zamanda babanın işte olduğu veya annenin ziyaretine gittiği sıralarda çocukların bakımı üstlenir. Bu noktada özellikle ebeveyn yokluğunda (ister işte olsun ister hastalık/ölüm vb.) veya ebeveynlere çocuklar için yardımda yaşlıların aktif rolünün önemi vurgulanır. *Gökteki Kale*’de her ne kadar *Dola*’nın amacı kaleyi bulup altınlara ulaşmaksa da yolculukta *Sheeta* ve *Pazu* için bir nevi ebeveyn rolünü üstlenir. Onlara iş öğretir, kendi koruması altına alır. Filmin sonunda da iki çocuğun onunla birlikte yaşayacağı hissettirilir. Böylelikle ailesi olmayan çocuklar yaşlı kadın yanında yeni ailesini bulur. *Ruhların Kaçışı*’nda *Yubaba* kötü karakter gibi gösterilse de seyircinin nefretini kazanmayacak şekilde sunulur ve *Chihiro*’nun olgunlaşması ve kendini bulmasında ayna işlevini görür. Filmin

sonunda ikizi *Zeniba*'nın iyi "büyükanne" imgesiyle de yaşlının gençlerin olgunlaşma sürecindeki rehberliğinin önemi pekiştirilir. *Yürüyen Şato*'da yaşlı, tüm karakterlerin dönüşmesini sağlayan bir rehber ve güç olarak sunulur. *Rüzgarlı Vadi*'de *Omların* saldırısı yaklaştığında küçük çocukları çevresinde toplayan *Obaba*, onları sakinleştirir. *Kiki*'de gücünü yitiren ve yalnız hisseden *Kiki*, kentteki yaşlı kadının ona sürpriz doğum günü pastası hazırlamasıyla sevgiyi yeniden bulur. Yaşlının sevgisi *Kiki*'nin tekrar kendine güvenli bir insan olmasını ve cadı gücünü kazanmasını sağlar. Bu noktada Miyazaki filmlerinde, yaşlılarla çocukların iletişim içinde olmasının sevgi ve şefkat duygusunu artıracak, ayrımcılığı azaltacak ve yeni nesillerin gelişmesine katkı sağlayacak sunulur, yaşlının aile içindeki değeri vurgulanır ve kuşakların birlikte yaşadığı veya temas ettiği büyük aile yapısının önemi vurgulanır.

Gelenğin aktarımı ve bilgelik

Miyazaki filmlerinde yaşlı kadınlar bilgelikle ve gelenek aktarımıyla özdeşleştirilmektedir. *Yürüyen Şato*'da *Sophie* yaşlandığında bilgeliği kazanır. *Rüzgarlı Vadi*'de halkın kurtuluşuna ilişkin bin yıllık efsaneyi bilen *Obaba*'dır; gelenek bilgeliği ile bilginin korunması ve aktarılması görevini yürütür. Köylere işgal edildiğinde askerlere cesaretle karşı durur, köylüler zehirli maddenin yayılmasını durduramadığında yapmaları gerekeni söyler. *Prens Mononoke*'de kabilenin bilge kişisi yaşlı kadındır. Prens kaderinin nasıl olacağını taş falıyla gören ve kabileden ayrılması kararını veren kişidir. Toplantıda yaşlı kadın karşısında sıraya dizi oturan yetişkin erkekler ise prenslerini kaybedecek olmalarına rağmen onun verdiği kararı kabul eder. *Totoro*'da eski evlerdeki sis perilerine ilişkin efsaneyi yaşlı komşu kadın bilir. *Ponyo*'da denizkızı efsanesini bilen ve *Sosuke*'nin doğru adım atmasında rehberlik görevi yapan yaşlılardır. *Kiki*'de annesinin, *Kiki*'nin evden erken gittiğine yönelik endişesine karşın, ona küçük-lüğünde kendisinin de aynısını yaptığını hatırlatan *Dora* olur. Yolculuk akşamı annesinin "yaşlı süpürgesini" almamakta direnen *Kiki*'yi ikna eden yine *Dora*'dır. *Çocuk ve Balıkçıl*'da öteki dünyaya geçtiklerinde gençlik haline dönen *Kikiro*, dünyaya gelecek çocuklara dönüşecek *Warawaraları* koruyan ve koruyuculuk geleneğini devam ettiren kişidir. *Gökteki Kale*'de çete lideri *Dola*, bilge olmasa da lider bir kadın olarak çetede erkeklerle komutlar verir, kararlar alır. Benzer durum *Ruhların Kaçışı*'nda hamam işletmecisi *Yubaba* için de geçerlidir. Kötü karakter olarak bilge değildir ama çok şeyi bilir, sezer ve öngörür. Yöneticidir ve hükmetmeyi sever. Miyazaki filmlerinde yaşlı kadınlar bilge olmadığı durumlarda da sözü dinlenen, bilgili, güçlü kadınlardır. Bu bağlamda Miyazaki filmlerinde yaşlıların, toplumunda sözü dinlenen, güçlü ruhsal yönü bulunan, aile ve toplum için bilge ve bilginin taşıyıcısı olarak sunulduğu görülmektedir. Yaşlı hafıza, gelenek ve bilgelikle özdeşleştirilmektedir.

Sonuç ve Değerlendirme

Bu çalışmada, Miyazaki filmlerindeki yaşlı kadın imgeleri ve yaşlılığın temsili yaşlılık kuramları ve yaşlılık kavramları/temaları üzerinden incelenmiştir. Yönetmenin bugüne kadar yazıp yönettiği 12 filminden 10'unda yaşlı karakterler olduğu tespit edilmiş olup, yaşlının ana karakter olduğu *Yürüyen Şato*'da yaşlının yolculuğu Greimas'ın Anlatının Sözdizimi: Dörtlü Şeması ve yaşlılık kuramları temelinde tematik analizle, yaşlıların yardımcı veya yan karakterler olarak yer aldığı diğer dokuz film de yaşlılık kuramları bağlamında, yaşlılık ve fiziksel/ sosyal etkileri, yaş ayrımcılığı, yaşlılık ve sorumluluk, yaşlılık ve aile, yerinde yaşlanma, gelenek/bilgelik aktarımı ve ölüm temaları üzerinden tematik analizle incelenmiştir. Literatürde Miyazaki'nin filmlerinde genç kadın karakterlere (*shōjo*) yönelik önemli sayıda çalışma bulunurken hem Miyazaki hem de genel anlamda anime yapımlarında doğrudan yaşlı kadınların ve yaşlılığın temsiline ilişkin araştırma bulunmaması bu araştırmayı özgün kılmaktadır.

Yürüyen Şato filminde, başlangıçta yaşlılık ana karakter için "kurban" olma ve "lanetlenme" durumuyla gelmekte, yaşlılık Eksiklik Kuramı bağlamında bedensel güçsüzlükle özdeşleştirilmekte, *Sophie*'nin evini zorunlu terk etmesiyle de "yaşamdan geri çekilme" ve "rol kaybetme" olarak sunulmaktadır. *Sophie*'nin *Howl*'ın şatosunda temizlikçilik/bakıcılık yapması ve kendini "büyükanne" olarak konumlandırması da yaşlıların toplum içinde aktif olduğu kadar kendine yer bulabildiğine yönelik Aktivite ve Sosyal Rol Perspektifi kuramlarıyla uyumlu sunulmaktadır. Bu noktada filmin başında yaşlılığın ne olduğuna ilişkin "fazla genelleme etkisi"nin (*overgeneralization effect*) sunulduğu ve yaşlılığın kalıp yargılarla yansıtıldığı görülmektedir. Ancak sunulan tüm bu kalıp yargılar, kahramanın, Edinç evresi sürecinde Yaşam Boyu Gelişim Yaklaşımı ve yaşam döngüsü perspektifinden yansıtılmasıyla ters yüz edilmektedir. *Sophie*, yaşlandığında bedensel zayıflıklarla (kayıp) karşılaşsa da "verimsiz, ihtiyaç duyan acınacak kimse" değil şatoyu yaşanabilir hale getiren, diğer karakterlerin ihtiyaç duyduğu, onları birleştiren bir merkezi figür haline dönüşmektedir. Film, bu yönleriyle yaşlılığı, başkarakterin erdemini ve kendi benliğini ortaya çıkarmak için yaşanması gereken bir dönem olarak konumlandırmakta ve yaşlılığı bir son değil devam eden gelişim evresi; hatta "gelenek bilgeliliği" olarak sunmaktadır. Böylelikle film, gençlik-yaşlılık kavramlarını yeniden sorgulatarak, gençlik ve yaşlılığın ve bu dönemlere ilişkin kalıp yargıların insanın bakışıyla ilgili olduğunu sunmaktadır. Miyazaki'nin bu filminde ayrıca, klasik *shōjo* temsili açısından "çocuksu-geç" karakter betimlenmesi kırılarak "olgun-geç" *shōjo* olarak yeni bir *shōjo* betimlemesi ortaya çıkarılmaktadır.

Miyazaki filmlerinde yardımcı ve yan rollerdeki yaşlı kadınlar ve yaşlılığın, bir kişinin yaşamını nasıl olumlu sürdürdüyse öyle devam ettirmesi gerektiği bağlamında Süreklilik Kuramı'na ve yaşlanmanın biyolojik, bilişçi ve sosyo-duygusal gibi çoklu faktörlere dayandıran Yaşam Boyu Gelişim Yaklaşımı'na uygun inşa edildiği görülmektedir. Filmlerde kesişimsellik perspektifine uygun olarak bedensel yaşlanma türdeş değil, sosyal sınıf ve çalışma hayatı gibi faktörlere

göre sunulmaktadır. Filmlerde yaşı kadınlar geniş iş yelpazesinde gösterildiklerinden fiziksel görünimleri de değişmektedir. Filmlerde, yaşlılık bedensel sorunlarla resmedilmesine rağmen, ölüm veya hastalık teması bağlamında sunulmamakta; yaşlılık ölümle özdeşleştirilmemekte ve “yaşlıdan korkma” (*gerontophobia*) imgesi oluşturulmamaktadır. Filmlerde yaşı kadınların çoğunluğu aktif görevleri dolayısıyla aile ve sorumluluk/rol üstlenme teması etrafında sunulmakta ve “yerinde yaşlanma”nın önemi vurgulanmaktadır. Bu noktada Miyazaki filmlerinde yaşı kadınlar için “verimsiz, işe yaramaz, katılımcı olmayan, bunak, ihtiyacı olan, bakıma muhtaç” gibi yaş ayrımcılığına ilişkin imgeler inşa edilmemektedir. Aksine, yaşı toplumun hafızası, bilge, gelenek ve bilginin taşıyıcısı ve toplumu yönlendiren lider olarak sunulmaktadır. Miyazaki filmlerinde en önemli tema aile ve kuşaklar arası iletişimidir. Yaşlıların çocukların yetişmesinde aktif önemi ve rolü vurgulanmakta, bunun kuşaklar arası sevgi ve şefkat duygusunu artıracığı, ayrımcılığı azaltacağı ve yeni nesillerin gelişmesine katkı sağlayacağı sunulmaktadır. Bu noktada yönetmenin filmleri kuşakların birlikte yaşadığı veya temas ettiği büyük aile yapısını olumlamaktadır.

Tüm bu açılardan Miyazaki filmlerinin “anaerkil ve kadınları özgürleştiren” söylemler mi inşa ettiği yoksa “anaçlık, şefkatli olma ve kendini feda etme yönleriyle” ataerkil söylemleri tekrar mı ettiği yönündeki kuramsal çerçevede değinilen bazı farklı bakışlar hatırlandığında, aslında Miyazaki sinemasının çift yönlü işlediği görülmektedir. Miyazaki, yaşı kadınlara bir yandan “büyükanne” diye hitap ettirerek ve onları ev işi yapma ve çocuklarla ilgilenme rolleriyle resmederek kadına yönelik geleneksel rolleri pekiştirmekte ama aynı zamanda onları toplum içinde aktif lider, sözü dinlenen bilge olarak sunarak ve güçlü pozisyonlarda göstererek yaşı kadınlara ilişkin kalıp söylemleri kırmaktadır. Ayrıca, Miyazaki filmleri kadınları şefkatli gösterirken, bu bir zayıflık değil güç, otorite ve saygınlık çerçevesinde verilmekte; yaş ayrımcılığı temaları oluşturulmamaktadır. Dolayısıyla Miyazaki, yaşı kadınları toplumları içindeki rollerinde ama daha özgürleştirici biçimde sunmaktadır.

Miyazaki’nin filmlerindeki yaşı kadın imgeleri ve tema olarak yaşlılığın temsiline ilişkin bu araştırma, hem Miyazaki sinemasında kadın imgesinin daha bütüncül anlaşılmasını sağlaması hem de animede yaşı kadın ve yaşlılık temsillerine ilişkin alana özgün bir katkı getirmesi açısından önemlidir. Ancak animenin çocuktan yetişkine geniş bir izleyici kitlesine hitap ettiği ve bedensel güzelliğe vurgunun giderek arttığı düşünüldüğünde, bu alanda hem yaşı kadın ve yaşı erkek imgelerinin hem de yaşlılık temalarının daha fazla incelenmesine hala ciddi oranda ihtiyaç bulunmaktadır.

Kaynakça

Aitken, M.J., & Rudolph, M. (2019). Biological and social theories of aging, *Occupational Therapy with Elders*, 19-27. <https://bhasvicbtechscyr2.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/biological-and-social-theories-of-ageing.pdf>

- Aja. (2023). *Anime industry report*. https://aja.gr.jp/download/2023_anime_ind_rpt_summary_en
- Akçay, C. (2011). *Yaşlılık kavramlar, kuramlar ve yaşlılığa hazırlık*. Kriter.
- Akıncı, F. N., & Uçan, B. (2021). Prenses Mononoke (Mononoke Hime) filminin karakter analizi. *AURUM Journal of Engineering Systems and Architecture*, 5(1), 41-50. <https://doi.org/10.53600/ajesa.862575>
- Arun Ö. (2016). Çağdaş Türkiye’de yaşlılık ve eşitsizlik. *Akdeniz İnsani Bilimler Dergisi*, 6(2), 29-48.
- (2018). Arayışlar: Türkiye’nin yaşlanma serüveni. Ö. Arun (ed), *Yaşlanmayı aşmak* (ss. 7-23). Phoenix.
- (2019). Büroyla saha arasında: Yaşlanma çalışmalarında ilişkisellik. *Strata: İlişkisel Sosyal Bilimler Dergisi*, 0, 75-86.
- (2021). Yaşlı hakları insan hakkıdır! *Senex: Yaşlılık Çalışmaları Dergisi*, 5(2), 1-2.
- Ayalon L., & Tesch-Römer C. (2018). Introduction to the section: Ageism-concept and origins. L. Ayalon & C. Tesch-Römer (Eds), *Contemporary perspectives on ageism* (ss. 1-11). Springer Open.
- Aytaç, O. (2020). Sinemada yaşlılık temsillerine karşılaştırmalı bir bakış. *Senex: Yaşlılık Çalışmaları Dergisi*, 4, 40-50.
- Azuma, H. (2007). Animalization of otaku culture (Y. Furuhashi & T. LaMarre, Çev). *Mechademia*, 2, 175-187.
- (2009). *Otaku: Japan’s database animals* (J. E. Abel & S. Kono, Çev.). University of Minnesota Press.
- Baltes, P. B. (1987). Theoretical propositions of life-span developmental psychology: On the dynamics between growth and decline. *Developmental Psychology*, 23(5), 611-626. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.23.5.611>
- Berndt, J. (2019). Introduction: Shōjo mediations. J. Berndt et al. (eds.), *Shōjo across media, east Asian popular culture* (ss. 1-21).
- Bessalem, S. (2021, July 16). Fantasy, femininity and heroism: A look into Miyazaki’s female characters. *Fantasy Animation*. <https://www.fantasy-animation.org/current-posts/fantasy-femininity-and-heroism-a-look-into-miyazaki-female-characters>
- Bishop, J. M., & Krause, D.R. (1984). Depictions of aging and old age on Saturday morning television. *Gerontologist*, 24(1), 91-94.
- Braun V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Büker, S., & Özsoy, A. (2006). *Gönülden gönüle Mevlana imgesi: Mevlana üzerine alımlama çalışması*. Ütopya.

- Butler, R. (1969). Age-ism: Another form of bigotry. *The Gerontologist*, 9(4), 243-246.
- (1975). *Why survive?*. Harper&Row.
- Cavallaro, D. (2006). *The anime art of Hayao Miyazaki*. McFarland & Company.
- Cicero, P. (2016). *Dostluk ve yaşlılık* (A. Özüpek, Çev). Yason.
- Cole, T.R. (1983). The 'enlightened' view of aging: Victorian morality in a new key. *The Hastings Center Report*, 13(3), 34-40.
- (1992). *The journey of life. A cultural history of aging in America*. Cambridge.
- Cumming, E., & Henry, W. (1961). *Growing old*. Basic Books.
- Çarıkçı, K., Meral, H., Berkil, S., Çalışır, A., Önala, L., & Arslan, Ö. (2024). Nitel araştırmalarda tematik analiz. *Socrates Journal of Interdisciplinary Social Researches*, 10(37), 127-140.
- Çetinkaya, H. (2023). Miyazaki animasyonlarında kadın karakterlerin yeri ve önemi. *International Social Sciences Studies Journal*, 9(111), 6920- 6927.
- Davis, R. H. (1977). Audio-visual media and aging grandparenting: Varying themes in films. *The Gerontologist*, 17(1), 45.
- Delloff, L.-M. (1987). Distorted images: The elderly and the media. *The Christian Century*. <https://www.religion-online.org/article/distorted-images-the-elderly-and-the-media/>
- Denison, R. (2015). *Anime: A critical introduction*. Bloomsbury Publishing.
- (Ed) (2018). *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's monster princess*. Bloomsbury.
- Dewangga, R. G., & Hendriyani, H. (2018). Ageism in pop culture: Comparison of elderly people in animated superhero made in America and Japan. *Semantic Scholar*. 10.7454/IGCC.V2I0.150
- DSÖ. (2021). Global report on ageism. <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/340208/9789240016866-eng.pdf?sequence=1>
- (2023). Ageing. https://www.who.int/health-topics/ageing#tab=tab_1
- Duyan, V., Yolcuoğlu, İ. G., & Artan, T. (2017). *Dünü, bugünü, yarınıyla insanı anlamak (İnsan davranışının kökenleri ve sosyal çevrenin etkileri)*. Nar Yayınevi.
- Ejaz, X. (2004). *Confronting coming of age and war in Hayao Miyazaki's howl's moving castle*. (Unpublished thesis) Lahore School of Economics
- Engle J. (2023). The prototypical cross-cultural female hero: Western inspiration, Hayao Miyazaki and Studio Ghibli. K.N. Sheehan (ed), *Cross-cultural influences between Japanese and American pop cultures* (pp. 319-336). Cambridge Scholars Publishing.

- Erdem, H. (2022). *Hayao Miyazaki filmlerindeki kadın karakterlerin Freud ve Lacan perspektiflerinden psikanalitik temsilleri* (Yayımlanmamıř yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eryılmaz A. (2011). Yařam boyu geliřim yaklařımı. *Psikiyatride Güncel Yaklařımlar*, 3(1), 49-66.
- Freiberg, F. (2006). Miyazaki's heroines. *Sense of Cinema*, <https://www.sensesofcinema.com/2006/feature-articles/miyazaki-heroines/>.
- Gajdos, N. (2023). The linguistic representation of women in Hayao Miyazaki's movies noémi gajdos. *Humán Innováció Szemle*, 2, 85-102.
- Garret, M. (2019). *Coming of age in films*. Cambridge Scholar Publishing.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., Signorelli, N., & Shanahan, J. (2001). Growing up with television: Cultivation processes. J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 43-67). Lawrence Erlbaum Associates.
- Goffman, E. (2014). *Damga* (ř. Geniř, L. Ünsaldı & S. N. Ağırnaslı, Çev). Heretik.
- Hatch, L. R. (2005). Gender and ageism. *Generations Journal; San Francisco*, 29(3), 19-24.
- Hairston, M. (2015) Miyazaki's view of shojo. M. Toku (Ed.), İçinde *International perspectives on Shojo and Shojo Manga* (pp. 101-109). Roudledge.
- Havighurst, R. J., & Albrecht, R. (1953). *Older people*. Longmans, Green.
- Havighurst, R.J., Neugarten B.L, & Tobin S.S. (1963). Disengagement, personality and life satisfaction in the later years. P. Hansen (Ed), *Age with a future*. Munksgaard.
- Hu, T. G. (2010). *Frames of anime of anime: Culture and image-building*. Hong Kong University Press.
- İmarc. (2023). Anime market size, share, trends, and forecast by revenue source, and region, 2025-2033. <http://imarcgroup.com/anime-market>
- Kalinkara, V. (2016) *Temel gerontoloji yařlılık bilimi*. Nobel Akademik.
- Karatay, A. (2015). Miyazaki sineması ve auteur kuramı. *İdil*, 4(18), 111-122.
- Kılıç, N. P., & Becerikli, S. Y. (2023). *Kuřaklararası iletiřim*. Ütopya.
- Kıran, Z. & Kıran, A. E. (2011). *Yazınsal okuma süreçleri*. Seçkin.
- Köse, Ö., & Çınar, S. (2021). Doęu batı sentezinde Hayao Miyazaki. *Sanat Dergisi*, 38, 19-32. <https://doi.org/10.47571/ataunigsfd.876800>
- Kurtköylü, N. (2019). *Hayao Miyazaki ve eserlerinin semiyolojik olarak incelenmesi* (Yayınlanmamıř yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Kuruoęlu, H., & Salman, S. (2017). Medyada yařlılık ve Türk sinemasında yařlılık temsili. *Abant Kültürel Arařtırmalar Dergisi (AKAR)*, 2(3), 1-23.

- Lally M., & Valentine-French, S. (2019). *Lifespan development: Psychological perspective*. Open education resource. <http://dept.clcillinois.edu/psy/LifespanDevelopment.pdf>
- Laws, G. (1995). Understanding ageism: Lessons from feminism and postmodernism. *The Gerontologist*, 35(1), 112-118.
- Lev, S., Wurm, S. & Ayalon, L. (2018). Origins of ageism at the individual level. L. Ayalon & C. Tesch-Römer (Eds.), *Contemporary perspectives on ageism* (pp. 51-73). Springer Open.
- Lindwasser, A. (2018, 28 June). How anime has evolved though the years, *Ranker*. <https://www.ranker.com/list/how-anime-has-changed-and-evolved/anna-lindwasser>
- Muratoğlu, B. (2013). *Görsel anlatı yapısı ve canlandırma sineması: Hayao Miyazaki sineması'nın incelenmesi* (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- McCarthy, H. (2019). Teenage wildlife: *Princess Mononoke* and Hayao Miyazaki's theory of the feminine. R. Denison (Ed.), *Princess mononoke: understanding Studio Ghibli's monster princess* (pp. 97-114). Bloomsbury Academic.
- Madison, H. E. (2000). Theories of aging. AG Leackenotte (Ed.), *Gerontologic nursing* (pp. 20-33). Mosby.
- Müftüler, H. G. (2016). *Modernleşme sürecinde yaşlılık açısından kurumsallaşma ve maneviyat* (Yayımlanmamış doktora tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Myers, K. (2019). Gendered power in Studio Ghibli's shojo: Subversion, containment, reinscription (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). East Asian Studies - Graduate School of Arts and Sciences
- Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave.
- (2005). *Anime from Akira to Howl's moving castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave.
- (2018). *Miyazakiworld: A life in art*. Yale University Press.
- Odell, C., & Le Blanc, M. (2015). *Studio Ghibli: The films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata*. Kamera Books.
- Okuno, T. (2014). Roots of cool Japan: From the Japanese traditional edo culture to anime and manga. *Kwansei Gakuin University Social Sciences Review*, 19.
- Öztat, F., & Arıkan, A. (2020). Göstergebilimsel açıdan Hayao Miyazaki film afişlerinde kız çocuğu imgesi. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 6(2), 127-144. <https://doi.org/10.46641/medenietsanat.841124>
- Palmore, E. (2003). Ageism. *The Gerontologist*, 43(3), 418-420.
- (2015). Ageism comes of age. *Journal of Gerontology: B Psychological*

- and Social Sciences*, 70(6), 873–875. doi:10.1093/geronb/gbv079
- Parsons, E. (2007). Animating grandma: The indices of age and agency in contemporary children. *Journal of aging, humanities, and the arts*, 1(3-4), 221-229.
- Robinson, T., & Anderson, C. (2006). Older characters in children's animated television programs: A content analysis of their portrayal. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(2), 287-304.
- Robinson, T., Callister, M., Magoffin, D., & Moore, J. (2007). The portrayal of older characters in Disney animated films, *Journal of Aging Studies*, 21, 203-213.
- Sargent-Cox, K. (2017). Ageism: We are our own worst enemy. *International Psychogeriatrics*, 29(1), 1-8.
- Schuler, E., & Dias, C. (2022). Loyalties beyond life: An essay on the film *Coco* from a transgenerational perspective. *Gerontologist*, 62(3), 404-412.
- Steinberg, M.A. (2009). *The emergence of the anime media mix: Character communication and serial consumption* (Yayımlanmamış doktora tezi). Brown University.
- Sugawa-Shimada, A. (2013). Grotesque cuteness of *shōjo* representations of goth-loli in Japanese contemporary TV anime. *Japanese Animation Guide*.
- Talbot, M. (2006). The auteur of anime, *The Asia-Pacific Journal, Japan Focus*, 4(3). <https://apjif.org/-Margaret-Talbot/1900/article.html>
- Taş Alicenap, Ç. (2012). *Japon çizgi film (anime) sanatı, Hayao Miyazaki çözümlemesi ve Türkiye örneği* (Yayımlanmamış doktora tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Taşkın, H., & İnanç, A. (2023). Reflections of the female identity constructions in animation movies: An analysis on of Disney and Hayao Miyazaki movies. *Erciyes İletişim Dergisi*, 10(1), 57-78. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1183539>
- The Xylonite. (2016). Miyazaki's representation of the shojo. <https://thexylonite.wordpress.com/2016/12/21/miyazakis-representation-of-the-shojo/>
- Tuğcu, L (2017). *Semiotic analysis of cultural differences between the representation of female protagonist in Disney animations and Hayao Miyazaki animes* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Social Sciences Institute Department of Visual Communication Design.
- UNHR (18 May 2020). Older persons. <https://emergency.unhcr.org/protection/persons-risk/older-persons>
- Ünal, B. (2023). History of anime: Genres, periods and industry. K. Hayashi & W.H.U. Anderson (Eds.), *Anime philosophy and religion* (pp. 1-61). Vernon Press.
- Vickers, K. (2007) Aging and the media: Yesterday, today, and tomorrow. *Californian Journal of Health Promotion*, 5(3), 100-105.
- Yerkes, R. M. (1921). A New Method of studying the ideational behavior of mentally defective and deranged as compared with normal individuals. *Journal of Comparative Psychology*, 1(5), 369-394.

Yıldırım Becerikli, S (2013). Kuşaklar arası iletişim farklılığı: Bilim teknoloji ve yenilik haberleri üzerinden bir odak grup çalışması. *Selçuk İletişim*, 8(1), 5-18.

Etik Kurul Onayı: Etik kurul onayına ihtiyaç bulunmamaktadır.

Çıkar çatışması: Çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Finansal destek: Finansal destek bulunmamaktadır.

Ethics committee approval: There is no need for ethics committee approval.

Conflict of interest: There are no conflicts of interest to declare.

Financial support: No funding was received for this study.