

**T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANASANAT DALI
SANATTA YETERLİK TEZİ**

**BİR KÜLTÜREL DİRENİŞ ARACI OLARAK
JAPON ÇİZGİ ROMANI (MANGA)'NIN İNCELENMESİ**

Hazırlayan
Mehmet Korkut ÖZTEKİN

Danışman
Prof. Dr. H. Yakup ÖZTUNA

İZMİR-2008

YEMİN

Sanatta Yeterlilik Tezi olarak sunduđum “**Bir Kltrel Direniř Aracı Olarak Japon Grafik Romanı (Manga)’nın İncelenmesi**” adlı alıřmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı dřecek bir yardıma bařvurmaksızın yazıldıđını ve yararlandıđım eserlerin bibliyografya da gsterilenlerden oluřtuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmıř olduđunu belirtir ve bunu onurumla dođrularım.

Tarih

.../.../.....

Mehmet Korkut ZTEKİN

İmza

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün/...../..... tarih vesayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği'ninmaddesine göreAnabilim Dalıöğrencisi' ninkonulu tezi/projesi incelenmiş ve aday/...../..... tarihinde, saat' da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini/projesini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin/projeninolduğuna oy.....ile karar verildi.

BAŞKAN

ÜYE

(ÜYE)

(ÜYE)

ÜYE

YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ

TEZ/PROJE VERİ FORMU

Tez/Proje No: Konu Kodu: Üniv. Kodu:

• Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.

Tez/Proje Yazarının

Soyadı: ÖZTEKİN

Adı: MEHMET KORKUT

Tezin/Projenin Türkçe Adı: “Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Japon Çizgi Romanı (Manga)’nın İncelenmesi”

Tezin/Projenin Yabancı Dildeki Adı: “Exploration of Japanese Graphic Novel (Manga) As A Tool For Cultural Resistance”

Tezin/Projenin Yapıldığı

Üniversitesi: D.E.Ü.

Enstitü: G.S.E.

Yıl: 2008

Diğer Kuruluşlar :

Tezin/Projenin Türü:

Yüksek Lisans:

Dili: Türkçe

Doktora:

Sayfa Sayısı: 212

Tıpta Uzmanlık:

Referans Sayısı: 138

Sanatta Yeterlilik:

Tez/Proje Danışmanlarının

Ünvanı: Prof. Dr.

Adı: H. YAKUP

Soyadı: ÖZTUNA

Türkçe Anahtar Kelimeler:

- 1- Japonya
- 2- Manga
- 3- Anime
- 4- Kültürel Direniş
- 5- Yumuşak Güç

Tarih:

İmza:

İngilizce Anahtar Kelimeler:

- 1- Japan
- 2- Manga
- 3- Anime
- 4- Cultural resistance
- 5- Soft power

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum Evet

Hayır

ÖZET

Manga, Japon sanatçılar tarafından üretilen grafik romanlara ve bu çalışmalardan türeyen kültürel oluşuma verilen addır. Manga kültürü sonsuz ve engindir; Animasyonlar, kostümlü oyunlar, aksesuarlar, sinema filmleri ve özgün yaşam tarzı bu kültürel bedenin nüvelerinden birkaçıdır. Manga, çağdaş Japon kültürünün en dikkate değer kurumlarından biridir. Kökenleri, binlerce yıllık geleneksel Japon grafik sanatlarıyla, Yirminci Yüzyıl boyunca Japon toplumunun yaşadığı zorlu sosyal ve politik çalkantılarda yatmaktadır. Manga, şu anki itibarına, Japon ulusunun yaşadığı reformlar ve çetin sınavlarla eş güdümlü olarak kavuşmuştur. Şu an için Manga, Japonya'nın sahip olduğu en kudretli yumuşak güçlerden biridir. Yumuşak güç, bir ülkenin askeri, politik ve ekonomik caydırıcılığı ve kapasitesi olan “katı” gücün tam tersidir. Sanat, edebiyat, gelenekler, moda ve din gibi, uluslar arası bir aktörün kültürel değerlerinin, küresel düzeyde prestiji ve manipülasyon kapasitesini tanımlamak için bu terim kullanılır. Yeter düzeyde bir yumuşak gücü geliştirebilmek için, başarılı bir süpergücün kullandığı temaların neler olduğunu, bu temleri nasıl geliştirdiğini ve bunları diğer yabancı kültürlerle nasıl doğru paylaşabildiğini anlamak çok önemlidir. Japon Mangası, başarılı bir yumuşak gücün vasıflarını ve kendi toplumunun lehine, dünyayı dönüştürme iradesini incelemek için çok önemli bir örnektir.

ABSTRACT

Manga is the collective name given to the graphic novels and comics created by Japanese artists and to the culture that derive from them. Manga culture, which includes but not limited to animations, cos-plays, accessories, movies and a particular life style associate with this culture is vast and infinite. Manga is also one of the most significant features of the contemporary Japanese culture. Its foundations are embedded in thousands years old traditional Japanese graphic arts and harsh sociological and political turmoil of the Japanese society in the twentieth century. Manga's current influence on the Japanese culture is closely related to the reforms and ordeals of the Japanese nation as a whole. One can argue that manga is one of the strongest global soft powers of Japan. Soft power is just the opposite of "hard" power, which is the military, politic and economic intimidation force and capacity of a county. Soft power is prestige and manipulation capability of an international actor's cultural values, such as art, literature, costumes, fashion and religion. For developing a soft power, it is crucial to understand how a successful soft power works, how its themes develop, what are those themes and how it communicates those themes successfully to other foreign cultures. Japanese manga is an important example to explore the qualities of such a succesfull soft power and its impact on the world for the benefit of its society.

ÖNSÖZ

2005 yılında Çizgi Romanın Grafik Tasarıma Etkileri başlıklı yüksek lisans tezimi yazdığım sırada çizgi roman türünün farklı kültürlerde oluşum süreçlerini inceledim. Araştırmalarım sırasında Japonya'daki manga endüstrisinin gücü, tarihi, tüketim demografisi ve Japon halkıyla yakın ilişkisi üzerine bulgularım beni derinden etkilemiş ve şaşırtmıştı. Kısa zamanda manga üzerine ulaşabildiğim teorik bilgi yüzeyseldi, oysa ki manga olgusu, içinde rahatlıkla kaybolunabilecek engin bir denizdi. Değil kısa bir makale ile başlı başına bir çiltle bile konunun işlenebilmesi mümkün değildi. Dönemin ve üzerinde uğraştığım çalışmanın gerektirdiği ölçülerde, o zamanki gücüm yettiğince manganın tarihine değindim, sonra da bu konuyu ileride daha kapsamlı bir çalışmada inceleme umuduyla tezimi tamamladım.

Hızla sanatta yeterlik çalışmama başladığımda, konu seçimi benim için hiç de güç olmadı. Japon grafik romanı manga ve kültürü ile ilgili bir çalışmaya başladığım zaman karşıma çıkan ilk problem elbette ki dil oldu. Japonya'da Çin ideogram alfabesi kökenli Kanji, Kana(Hiragana, Katakana, Hentaigana, Man'yogana) yazı sistemleri ve latin harfleriyle yazılan Romaji gibi farklı yazı dilleri kullanılır. Çağdaş basılı yayınlar için kullanılan harf karakterleri ve yazı tipi, el yazısı ve arkaik Japonca metinlerde kullanılan karakterlerden farklıdır. Geçtiğimiz yüzelli yıl boyunca Amerikan kültürü ile yakın ilişki içinde olan Japonca'ya İngilizce'den geçen kelimeler ve kavramların sayısı bir hayli fazladır. Onbinlerce ideogram kullanılarak yazılan Japon yazı sistemine göre latin alfabesi harfleri ile yazılan Romajiyi öğrenmek çok daha kolaydır.

Japonca okumak ve yazmak, dil eğitiminin en son safhasında öğretilir. Bu durum, manga üzerine yapılmış Japonca kaynakları birinci elden incelememi zorlaştırdı. Bununla birlikte Onyedinci Yüzyıl'dan itibaren Avrupa kültürlerinin, ardından da Amerikan kültürünün merceği altında son derece yakından incelenen Japon dünyası üzerine İngilizce'de ve Fransızca'da basılmış sonsuz sayıda yayının bulunduğunu gördüm. Seçtiğim eserler ve yayınlarda uzak doğulu aydınların yorumlarına da eşit miktarda yer vermeye çalıştım. Bu arada Türkiye'de yeni yeni oluşmaya başlayan Japon animasyon serilerine duyulan ilgi, manga alanında

ülkemizin genç arařtırmacılarının alıřmalar yapmasını tetikledi. Deęerli dostum Murat Basekim'in dilimize tercüme ettięi Suzan J. Napier'in "*Anime: Akira'dan Howl'un Hareketli Őatosuna*" adlı alıřması güzel bir sürpriz oldu. Ayrıca, Miyazaki ve Stüdyo Ghibli animasyonlarının giře başarısını takiben, Tıglon firmasının bu filmlerin DVD'lerini yayınlaması; Sanat Dünyamız'ın bir sayısını manga ve animeye ayırması; yeniden yayınlanmaya başlayan Doęan Kardeř dergisinde Avrupa Nouvelle Manga örneklerine yer verilmesi; televizyon kanallarında Japon animeleri için özel zaman dilimlerinin ayrılması; manga üzerine tartıřma programlarının düzenlenmeye başlaması ve film festivallerinde Japon animasyonuna özel gösterimlerin gerçekleştirilmesi, Japon grafik roman kültürünün Türkiye'yi iřgal etmeye başladığının göstergeleriydi.

Bu alıřmayı ortaya koymamda büyük bir itici gü olan sevgili annem Nezahat Öztekin'e, bütün desteęiyle hep arkamda olan biricik babam Ali Öztekin'e, beni hep imkansız düřlemeye ve gerçekleřtirmeye zorlayan aęabeyim Ahmet Öztekin'e; akademik ortamda rahat ve özgür alıřmamı saęlayan, fikirleriyle yolumu aydınlatan ok deęerli hocam ve danıřmanım Prof. Dr. H. Yakup Öztuna'ya; Türkiye grafik tasarım camiasında kısa sürede önemli bir bař vuru kaynaęı ve özgün bir ses haline gelen Grafik Tasarım Dergisi mensuplarına; gözümün önünde olduęu halde farkedemediğim kilit bir takım kaynaklara iřaret eden oda arkadařım ve meslektařım Öğr. Gör. Emre Duygu'ya, yedi seneden beri bir arada alıřtığım ve birlikte büyüdüęüm bütün Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Bölümü kadrosuna teřekkürü bor bilirim. Saygılarımla.

12.11.2008

İZMİR

İÇİNDEKİLER

YEMİN	i
TUTANAK.....	ii
YÖK DÖKÜMANTASYON MERKEZİ TEZ VERİ FORMU	iii
ÖZET	iv
APSTRACT	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	viii
FIGÜR LİSTESİ	ix

I. BÖLÜM; KÜLTÜREL DİRENİŞ VE MANGA	1
GİRİŞ	1
I.A. Kültürel Direniş Ve Manga	6
I.B. Manganın Kısa Tarihi	21
I.B.A. Japonya'da resim	21
I.B.B. Japonya'da Matbaa Teknolojisi ve Yayıncılık	30
I.B.C. Japonya'da Manga'nın Doğuşu ve Yükselişi	34

II. BÖLÜM; Manga ve Animelerde İnsan, Teknoloji ve Çevre Tasvirleri	44
II. A. Kukla ve Efendisi; Savaş Pilotları, Savaşçı Robotları ve Siborglar	55
II. B. Robotech; Dönüşen Bedenler	58
II. C. Nausicaa ve Rüzgarlı Vadi; Mahşer Sonrası Bir Toplum Tasviri ve Geleceğe Öğütler	64

.....	67
II. C. a. Miyazaki'nin Eserlerinde Doğaya ve Teknolojiye Yaklaşım	
.....	80
II. C. b. Miyazaki'nin Eserlerinde Kadınlar	89
II. D. Evangelion; Zırhlı Bedende Hapsolmuş Çocuk	94
II. E. Makinadaki Hayalet; İnsanın Teknolojiyle Kutsal Birleşmesi	102
III.BÖLÜM; Manga'da Gelenek, Tarih ve Toplum	114
III. A. Kentten Köye Dönüş; Ruh Kaçışı ve Komşum Totoro'da Modern Masallarla Geleneğe Dönüş	114
III. B. Samuraylar ve Düellolar; Ölümsüzün Kılıcı, Kılıç ve Kahramanlık Öyküleriyle Geçmiş Hatırlamak	132
III. C. Çocukların Gözüyle Mahşer Günü; Isao Takahata'nın Ateş Böceklerinin Mezarı Ve Keiji Nakazava'nın Yalınayak Gen'inde İkinci Dünya Savaşı Ve Çocuk	144
III. D. Yarının İnsanı; Çizgi roman, Manga ve Değişen İletişim Üzerine Düşünceler	156
SONUÇ	166
BİBLİOGRAFYA	182

FIGÜR LİSTESİ

1. Genji monogatari emaki,.....	25
2. 1596- 1614 yılları ait Setsuyo-shu'nun bir kopyası.....	31
3. 1654 tarihli Genji Monogatari'nin ağaç baskı bir nüshası.....	33
4. Sazae-san, dergi kapağı.....	43

5. Minamoto Taro, “Funjitachi; Komodor Perry”.....	48
6. Osamu Tezuka , Astro Boy.....	52
7. Uzay Savaş Gemisi Yamato.....	55
8. Tenjin Hidetaka, Siren Valkrie.....	60
9. Tenjin Hidetaka, Çocuk Pilot ve Valkrie.....	61
10. Tenjin Hidetaka, Zırhlı Beden ve Valkrie.....	63
11. Hayao Miyazaki, Nausicaa ve Rüzgarlı Vadi, sayfa 1.....	64
12. Animasyon filmi Nausicaa ve Rüzgarlı Vadi'nin giriş sahnesi için Miyazaki'nin çizdiği story-board.....	65
13. Hayao Miyazaki'nin senaryosunu yazıp yönettiği Rüzgarlı Vadi adlı uzun metrajlı animasyon filminin giriş sekansı.....	66
14. Torumekia Prensesi Kushana'nın özel savaş uçağı.....	69
15. Torumekia bombardıman uçakları ve ordugahları.....	70
16. Rüzgarlı Vadi erkekleri, “Gun Ship” üzerinde çalışıyorlar.....	73
17. Efendi Yupa, Rüzgarlı Vadi zindanlarındaki atık uçak karkaslarının arasında....	74
18. Hayao Miyazaki, Laputa adlı animesinin jeneriğinde endüstri ve teknolojinin ilerlemesini özetler; Bölüm 1.....	79
19. Hayao Miyazaki, Laputa adlı animesinin jeneriğinde endüstri ve teknolojinin ilerlemesini özetler; Bölüm 2.....	80
20. Hayao Miyazaki, Laputa adlı animesinin jeneriğinde endüstri ve teknolojinin ilerlemesini özetler; Bölüm 3.....	81
21. Porco Rosso.....	89
22. Zırhlı Kushana, askerlerini selamlıyor.....	93

23. Yoshiuki Sadamoto'nun Neon Genesis Evangelion EVA'sı.....	94
24. Ikari ve annesinin EVA'nın içindeki siborg hayaletleri.....	98
25. Nerv adlı teşkilatın saklı depolarında tutulan EVA fosilleri.....	100
26. Ikari, öz annesinin klonlarıyla karşılaşılıyor.....	102
27. Masamune Shirow, "kurgusal" bir sinir hücresi mikro çipi ile geleceğin şehir görüntüsünü karşılaştırılıyor.....	103
28. Albay Motoko Kusanagi, Kabuktaki Hayalet'in kahramanı.....	105
29. Hayao Miyazaki'nin Ruh Kaçışı adlı animesinin giriş sekansı.....	114
30. Cadı patroniçe Yubaba, Chihiro'nun adını çalıyor.....	123
31. Chihiro kayboluyor	130
32. Sonsuzluğun Bekçisi I.....	131
33. Sonsuzluğun Bekçisi II.....	132
34. Manji ve Rei yeni maceralara doğru ilerliyorlar.....	144
35. Komşum Yamadala.	146
36. Ateşböceklerinin Mezarı'nda Seita, yanmış annesini ziyaret ederken.	150
37. Gen ve Annesi bombardıman sırasında çöken çatının altında kalan ailenin diğer üyelerinin başında çaresizlikten ağlıyorlar.	152
38. Küçük Etsuko ve İhtiyar Cho arasındaki sessiz savaş.	166
39. Küçük Etsuko, bina enkazının önünde.	167
40. Neo Tokyo, bir kez daha yerlebir olmuş.	172
41. Yüce Tokyo İmparatorluğu.	182

I. BÖLÜM; KÜLTÜREL DİRENİŞ VE MANGA

GİRİŞ

1915 ve 1916 yılları arasında Sovyet Rusya’da sanatçı Kazimir Malevich ve öğrencisi Lazar (El) Markovich Lissitsky’nin ellerinde baskı altındaki halkların ortak dili olmaya aday bir grafik anlayışı doğar. Rus Avangartlarının zihinin ürünü olan suprematizmin can damarı, İtalyan Fütürizm’iyle, Dada’yla ve Sovyet yapısalcılığıyla aynı ortak kaynaktan beslenmektedir. Emperyalizmi, her türlü elitizmi, zulüm ve baskıyı, toplumun katmanları arasına duvarlar ören bütün kodlamaları red eden ve kafa tutan avangart, kendi evrensel ve modern Babil dilini oluşturma çabasına girişir. Devrimin liderlerinin dudaklarından akan sözcükler, kitlelere ulaştırılmalı, halklar, bu yeni Dünya’da sahip oldukları haklardan ve üstlenmeleri gereken toplumsal sorumluluklardan haberdar edilmelidir. Sinema ve afiş sanatı, böylece Sovyetler Birliği’nde desteklenir. Devrimin zirvesinin kendi tabanına kısa zamanda ulaşmasını ve halkı kendi arzusuna göre eğip bükebilmesini sağlayan bu teknikler, işlevselliklerinin mükemmelleştirilmesi için deneysel çalışmalara tabi tutulurlar. Dönemin tanıtım propaganda ve reklam amaçlı grafik işlerinde kullanılan üslup, Art Nouveau’dan beslendiği için illüstratif realizmdir. Ancak Sovyet Yapısalcılarına ve Suprematistlere göre, bu yöntem farklı etnisitelere ve eğitim düzeylerine sahip Sovyet vatandaşları için uygun değildir.¹ Bu yüzden fotoğraf destekli kolajlara, dinamik tipografiye, göz alıcı renk kullanımına ve atılımı çağrıştıran geometrik kurgulara önem verilir. Kompozisyonda izledikleri yol, yalın ve etkilidir, sloganı yazarken yazıyı kullanım biçimleri fütüristlerden etkilenmiştir. Ayakları yere basan, sağlam, güven uyandıran bir birlik kurgusu yaratmaya çalışmışlardır. Sovyetler, genel olarak bütün diğer sanatsal üretimlerinde benzer, bütünsel bir yapı benimserler. Bu arada okyanusun öte tarafında illüstratif realizm hala kullanılmaya devam edilmektedir.

Avrupa’da avangart sanatın gelişi ve Dünya Savaşları’nın sebep olduğu yıkım ve kıtlık yüzünden erken ölen ilüstrasyonun “Altın Çağı”, William Randolph Hearst ve Joseph Pulitzer gibi basın kodamanlarının tutuşturduğu yayıncılık devrimi sayesinde

¹ MOUNT, Cristopher, “*Seventy Years of Soviet Poster Art*”, Graphis 28 September(Eylül) 1993, s.85

Amerika Birleşik Devletleri'nde Kırklı yıllara kadar devam eder. Bu süreçte Bauhaus'un kurucularından Lyonel Charles Feininger gibi çoğu Avrupa'dan göç eden sanatçı, para kazanabilmek için Amerikan gazetelerine çizgi roman, karikatür ve illüstrasyonlar yapmaktadırlar. 1941'de Amerika'nın İkinci Dünya Savaşı'na girdiği sene Amerikan Başkanı Franklin Delano Roosevelt Birleşik Devletler Kongresi'nde yaptığı bir ulusa sesleniş konuşmasında, dört ana özgürlükten bahseder. Bunlar sırasıyla, konuşma özgürlüğü, inanç(din) özgürlüğü, muhtaç kalmadan yaşama özgürlüğü ve korkmadan yaşama özgürlüğüdür. Roosevelt, konuşmasının sonunda, demokrasi için savaşıyan bütün uluslara destek vereceklerini, ihtiyaç duydukları her türlü yardımı göndereceklerini vaad eder. Bu duygusal konuşmanın hemen ardından, hükümetin savaş bonoları satışa çıkartılır. Satış duyurusunu yapmak için ünlü Amerikan illüstratörü Norman Rockwell'in hazırladığı poster serisi kullanılır. Rockwell, aslında bu resimleri yapmak için devlet otoritelerine kendisi başvurmuştur. Teklifiyle otoriteler ilk etapta ilgilenmeyince sanatçı, illüstrasyonlarını Saturday Evening Post'a verir. Gazetede yayınlanan resimlerin büyük beğeni uyandırınca, çalışmalar Hazine Bakanlığı'nın ilgisini çeker. ²Roosevelt'in dört özgürlüğünü betimleyen bu posterler, Başkan'ın konuşmasından çok daha etkili olurlar. Posterler o kadar beğenilmiştir ki orijinal resimler, gezici sergilerde bütün ülkeyi dolaşır. Posterlerle yapılan propoganda kampanyası sırasında yüzotuz milyon dolara yakın para toplanır. Bu bütçe sayesinde Amerikan ordusu, İkinci Dünya Savaşı'nı sürdürebilmiş, 1945'de Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombalarını atmasını sağlayan Manhattan projesini sonuçlandırabilmiştir. Norman Rockwell'in illüstratif gerçekçilik üslubunda yaptığı bu posterlerin toplumsal ve siyasi başarısı, ister istemez şu soruyu akla getirmektedir; Acaba suprematistler ve Avrupalı avangartlar tercihlerinde yanılmışlar mıdır? Rockwell'in çalışmaları, ilk bakışta fotoğraf gibi görünmesine rağmen, analog tekniklerle üretilmiş kurmaca "resimler" oldukları bellidir. Sanatçının, görsel metni oluştururken ve resim karakterleri kurgularken gözler önüne serdiği yeteneği ikna edici bir güce sahiptir. Çünkü ortaya konan çalışmanın sergilediği aşkın yeterlilik, ayrıca bir ulusun ve bir ülkenin neler yapmaya kadir olduğunu belgeleyen bir delil olarak algılanır. Sanatçının sahip olduğu yetkinlik ve eğitimi boyunca kazandığı disiplinin getirdikleri, temsil ettiği kavramla

² SICKELS, Robert, "The 1940's", Greenwood Publishing Group, s.225-226

özdeşleştirilir, böylece inandırıcı bir görsel yargı, güvenilir bir grafik mesaj oluşur.

İllüstrasyon ve illüstratif realizm, İkinci Dünya Savaşı boyunca Amerikan hükümetinin kullandığı etkin ve ezici bir propaganda aracıdır. Amerikan çizgi romanlarındaki süper kahramanlar ve karton animasyon kısımlarındaki çizgi film karakterleri, maceralarında sadece müttefik güçlerinin düşmanlarıyla savaşmakla kalmazlar, ayrıca Amerikan ordusunun bayraklarında, flamalarında, üniforma rozetlerinde ve savaş gereçlerinin üzerinde kullanılan maskotlara dönüşürler. Amerikan Hava Kuvvetleri'nin kullandığı bütün maskotları ve armaları Disney stüdyolarındaki ressamlar tasarlar; cephedeki askerler, savaş çizgi romanları okuyarak vakit geçirirler. Savaş sonlandıktan sonra, Amerikan ordusu tarafından işgal edilen Japonya'da kurulan sahra hastaneleri, esir kampları ve çocuk yurtlarında askerlerin kullandıkları propaganda malzemeleri ve çizili yayınlar, ilk etapta göze çarpmayan ancak süreç içinde oldukça etkili “yumuşak güç” silahlarına dönüşür. Savaş sonrasında yeni baştan sınırları çizilen Dünya coğrafyası, bu kez suskun bir çarpışmaya sahne olacaktır. Holywood'un ve Avrupa sinemasının yükselen komünizm değerlerine karşı en büyük direnişini sergilediği yerler, sinema salonları ve çizgi romanlardır. Hatta 1952 tarihli İlk İngiliz uzun metrajlı animasyonu Animal Farm'ın(Hayvanlar Çiftliği) CIA ve İngiliz merkezi haber alma bürosu MI5'in propaganda ve örtülü operasyonlar ofisi tarafından yaptırıldığı söylentisi yaygındır. George Orvel'in ünlü anti-Stalinist eserinden uyarlanan bu yapımın, özellikle çok dikkat çekmemesi için Disney stüdyolarında değil de İngiltere'de yaptırıldığı iddia edilir.³ Batının propaganda ve manipülasyon için son derece yetkin bir biçimde kullandığı illüstrasyon, poster, çizgi roman ve animasyon, çok geçmeden küllerinden yükselen Japon kültürünün bağrında cevabını manga olarak alacaktır.

Çelik zırhları ve mayın tarlalarıyla korunan sınırları, yumuşak ve dost canlısı bir dokunuşla aşarak, genç ve diri beyinleri hedef alan bu “masum” grafik ürünlerin ikna kudreti ve dönüştürücü etkisi, şapka çıkartılacak kadar hayret vericidir. Çizgi romanın, grafik romanın ve animasyonun Japon kültürünü, bakış açısını ve ihtiraslarını aktarırken sergilediği performansı incelemek son derece aydınlatıcı bir deneyimdir.

³ CANEMAKER, John, “*Farm Subsidy*”, Print European Design Annual 2005, May/June (Mayıs-Ocak), F&W Publications, 4700 E. Galbraith Road Cincinnati, s. 91-94

Bir kültürel direniş aracı olarak, Japon grafik romanı Manga'nın incelenmesi yolculuđuna bařlarken, ilk önce Japon ulusunun kökenlerinden ve resim sanatının kısa tarihinden bahsetmek gereklidir. Bu arada, toplumsal olayların, iç savařların, matbaanın Japon topraklarına gelişinin ve ardından hızla gelişen basın yayın endüstrisinin, sanatçıların üretiminde nasıl bir etkiye sahip olduđu incelenmelidir. Aynı anda, genelde dışa kapalı ve konservatif bir politika izleyen Japonların, Avrupa kültürleri ile kurduđu ilk ilişkilere ve bunların Dünya'daki sonuçlarına da bakılmalıdır.

Japonya ve Amerika arasındaki dış ilişkilerin gerilimli bir şekilde başlamasının ardından, Japon toplumsal yeniden yapılanmasıyla beraber, basın ve çizgi roman sektörünün yükselişı sırasında sahip olduđu politik güç dikkat çeker. Meiji dönemi olarak adlandırılan bu restorasyon sürecinin sonunda İkinci Dünya Savaşı patlak verir. İncelememizde değindiğimiz eserleri üreten çağdaş manga sektörünün önde gelen yaratıcıları, İkinci Dünya Savaşı'nın çocuklarıdır. Farklı başlıklar altında incelemeye alınmış bu eserler, Japon grafik roman ve animasyon sektörünün Dünya çapında en çok bilinen ve en kolay ulařılabilen örnekleri arasından seçilmiştir. Bu yüzden çalışmada ağırlıklı olarak adı geçen isimlerden biri Hayao Miyazaki'dir. Sanat hayatı boyunca seyrek ürün veren Akira Kurosava'ya Seksenler'de Batı Dünyası'ndan destek çıkan George Lucas ve Steven Spielberg gibi tanınmış yapımcılar, Doksanlar'ın sonunda, aynı biçimde Hayao Miyazaki'nin çalışmalarının Japonya dışında tanıtılması için ön ayak olmuşlardır. Özellikle Disney Stüdyosu, Miyazaki ve diđer Ghibli yapımlarının Dünya çapında dağıtımcılıđını üstlenmekle kalmamış, yeni yetişen genç Avrupalı ve Amerikalı animasyon yaratıcıları, "Miyazaki üslubu"na öykünerek eserlerini üretmeye başlamışlardır. Küresel olarak son derece saygı duyulan ve etki sahibi olan Miyazaki'nin teknoloji, sosyal yaşam, gelenek ve ekonomi üzerine ürettiđi söylemlerine değinilmeden geçildiđi takdirde, böylesine bir çalışma eksik kalacaktır.

Bilim-kurgu, teknoloji ve gelecek kurmacaları Japon mangasına hakim olan son derece zengin temlerdir. Kendine has yorumlara ve tasarım anlayışına sahip Japon grafik bilim kurgusundan bahsedilirken, Japon kültürünün savaş ve teknoloji ile yaşadığı özgün tecrübeleri aktarmadan, travmalara işaret etmeden geçmek, bu sıra

dışı olgunun özünü atlamak demektir. Hızla yükselen Japon endüstrisinin ve sosyal hayatının, toplum içinde yarattığı gelenek-modern çatışması sergilenirken, Japon manga sanatçılarının ideolojik eğilimleri ve gelecek stratejileri önerileri bu araştırmanın önemli bir yönü haline gelmektedir.

Tamamı İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra oluşan manga endüstrisinin devamlı olarak kullandığı acı savaş anıları etkileyici bir faktördür. Bu deneyimlerin izleri, çizgi roman ve animasyonda açıkça görülmektedir.

Japon yaratıcılar tarafından üretilen animasyon eserlerini ayrıca sınıflandırmak için animasyon kelimesinin Japoncaya asimile olmuş hali olan “anime” tanımlaması kullanılmaktadır. Japon animasyon eserlerinden bahsedilirken “anime” terimi, etnik farklılığın altını çizmek için kullanılır. Japon grafik romanlarıyla ilgili olan bu çalışmada anime eserlere de yer verilmesinin sebebi, Japonya’da animasyonların, hemen her zaman aynı adı taşıyan grafik romanları takiben çıkartılmasıdır. Animasyonları yönetenler genellikle çizgi roman sanatçılarıdır. Bir animasyon filminin bütün story-boardlarını resimleyen kişi, o filmin yönetmeni olarak kabul edilmektedir. Story-board ve animasyon, Will Eisner ve Scott McCloud’un kuramlarına göre ardışık grafik sanatlardır. Japonya’da animasyon ve çizgi romanın bütün mecralarının oluşturduğu alt kültüre “manga” adı verilir. Bu sebeple manga kültürünün irdelendiği bu çalışmada çizgi romanların yanında animasyon yapımlarından bahsedilmesi bir gerekliliktir. Zaten amaç, bir kültürel duruş ve direniş aracı olarak çizginin gücünü ortaya koymaktır, dolayısıyla tamamen manga kültürünün kümesi içinde olan animasyonlara değinmeden çizili yayınların ne kadar etkili birer siyasi ve sosyal söylem araçları olduklarının ortaya konulması mümkün değildir.

Bütün bunlar anlatılırken Joseph S. Nye’in uluslar arası ilişkilerde “yumuşak güç” teorisi kilit rol oynar. Dönüştürücü, ikna edici, iş birliğine sevk edici ve caydırıcı bir politik aktör olarak çizginin önemi ortaya çıkar.

Bu çalışma oluşturulurken yurt dışından getirilen kaynaklarla birlikte, İnternet ortamındaki akademik veri bankalarından, amatör araştırmacıların ve fanatiklerin oluşturduğu elektronik arşivlerden de faydalanılmıştır. Japon Diyet

Meclisi Müzesi Sitesi, Amerikan Atom Arařtırmaları Sitesi, A.B.D. Kongre Kütüphanesi Sitesi gibi hükümetlerin arşiv sitelerinden toplanan bilgilerin rolü büyüktür. Ayrıca řu an Türkiye’deki İnternet servis sağlayıcılardan giriři yasaklanan “Youtube” gibi serbest video ve veri paylaşımlarının yapıldığı sitelerden elde edilen dokümanların gücü yabana atılamaz. Hayao Miyazaki ile yüz yüze yapılan sohbetlere, Keiji Nakazawa’ın savař tecrübelerinin ağırlıklı olarak yer verildiği White Light Black Rain gibi belgesellere, bu ortamlar olmasaydı asla ulaşamayabilirdi. Orhan Pamuk’un 15-20 Ekim 2008 tarihleri arasında Frankfurt Kitap Fuarı’nda yaptığı konuşmasında ifade ettiği gibi çağdař akademisyenler ve arařtırmacılar için son derece engin bir bilgi denizi olan İnternet’in gerçek amacı doğrultusunda, özgürce kullanılacağı günler ipele çekilmektedir.

I. A. KÜLTÜREL DİRENİŐ VE MANGA

Kültür, Latince’de Colere teriminin bozulmuş hali Cultura kelimesinden gelir ve etimolojik anlamı yetiřtirmek, büyütme demektir. Ancak sosyoloji ve antropolojide genellikle, insan davranıř modellerini ve bu modellere anlam kazandıran alametleri, sembolik yapıları tanımlamak ve deęerlendirmek için kullanılır. Kültürün farklı tanımları ise, insan davranıřlarını ve yařama kalıplarını ele alırken gelişim gösteren farklı anlayıř biçimlerinden temellenir. Fakat genel kaniya göre kültür, akıllı varlıkların oluşturduğu toplulukların ve cemiyetlerin, bilime, teknolojiye, sanata, ahlaki sistemlere, yařama hukukuna, kısacası her řeye dair gerçekleřtirdikleri tüm üretimlerini tanımlamak için kullanılır. Antropologlar kültürü, kendi edinimlerini řifrelemeye, sınıflandırmaya ve paylaşmaya iliřkin insanların sahip olduđu evrensel kapasite olarak tanımlarlar. Bu kapasite, çok uzun zamandan beri insan türünü tanımlamak adına kullanıla gelmiştir, ancak Primat bilimciler insana atfedilen bu özelliklerin izlerini, hayvanlar dünyasında da gözlemlemiřlerdir.

Kültürü anlamanın bir yolu da sadece eęitim aracılıęıyla nesilden nesile aktarılan dört ana elemanı tanımlamaktan geçer;

a. Değerler

b. Normlar

d. Kurumlar

c. Artifacts; Alametler; İnsan elinden çıkmış nesnelere,^{4 5}

Değerler yaşamda neyin önemli olduğunu tartışan fikirler dizisidir. Kültürün geri kalanına rehberlik ederler. Normlarsa, insanlar ve kitleler belli durumlar karşısında ne şekilde davranış göstermelidir sorusuna derman olmaya çalışırlar. Her kültürün kendi normlarını uygulamak adına geliştirdiği metotlar ve yaptırımlar mevcuttur. Bu yaptırımlar, normların önemine ve işlevine göre değişim gösterir; norm ne kadar vazgeçilmezse yaptırımı da o denli ağır ve ölümcül olur. Bir topluluğun oluşturduğu normlar, kanunların yerine geçerler. Kurumlar veya müesseseler ise bu değerlerin ve normların üretildiği ve uygulandığı toplumsal yapılarıdır. Alametler ise materyalleri, kültürün dokunulabilir öğelerini oluştururlar; değerleri ve normları temsil ve işaret eden nesnelere dir.⁶

Semiolojideyse bir işaretin değeri, belirgin ve özel kodların kullanıldığı bir sistemde bulunduğu yere ve çevresiyle olan ilişkisine bağlıdır.

Semiolojik olarak Saussure'e göre bir işaretin "değeri" iki parçadan oluşur:⁷

-Gösteren olarak; bir kişinin görebileceği, dokunabileceği, koklayabileceği ve/veya duyabileceği bir biçiminin olması gerekir...

-Gösterilen olarak; bir şeyin bizzat kendisinden çok onu var kılan fikri ya da zihinsel bir yapıyı temsil eder. Dolayısıyla bir işaret, gönderme yapılan, kastedilen şeyin, mevzunun ya da nesnenin sınıfını gösteren bir semboldür sadece. Bu sebeple, "kutu" adının ya da cins isminin, sıfatının sözlüksel anlamı, ucuz bir karton kutudan

⁴ Fact-Archive.com, *Online Encyklopedia and Dictionary*; http://www.fact-archive.com/encyclopedia/Culture#Culture_as_values.2C_norms.2C_and_artifacts

⁵ HOULTH, Thomas Ford, *"Dictionary of Modern Sociology"*, Littlefield, Adams & Co. 1969, 93

⁶ HOULTH, y.a.g.e., 64

⁷ "Saussure.Lec", KLAGES, Mary, Dr., *"Structuralism And Saussure; Section II: Linguistic Value"*, Eylül 6, 2001, english2010-010@lists.colorado.edu, <http://www.colorado.edu/English/courses/ENGL2012Klages/saussure.html>, 30,09,2008

altın işlemeli, fildişi kakmalı, telkari bir oyun kutusuna kadar oldukça geniş bir olasılıklar dizisini çağıracaktır zihinlerde. Okuyucu ya da izleyici, kastettiğimiz bu söz konusu kutuyu göremeyebilir ancak bu kelimeye eşlik eden diğer işaretler vasıtasıyla, kutunun olası formu ve niteliği üzerine fikir sahibi olabilir.

Bu yüzden her bir kişi ya da cemiyet, topluluk, kendine özgü değerler silsilesine sahiptir. Kişisel değerler, bireyin kendi çevresiyle olan etkileşimi neticesinde gelişir, dolayısıyla zamanla da değişir. Değerlerin uygulanışındaki tutarlılık, toplumsal ve bireysel devamlılığını belirler. Değerlerin geçerliliği üzerinde yapılan tartışmalar olumlu ya da olumsuz, ne şekilde sonuçlanırsa sonuçlansınlar kişiler, bu değerleri uygulamaya ve varlıklarını da kabul etmeye devam ediyorsa değerlerin geçerliliği pekişir.

Kişisel değerler, yoğun olarak tercihlerle alakalıdır; yapılan seçimleri, her seçeneğin sahip olduğu değerleri sınavarak onarlar. Öyle ki erken yaşta edinilen değerler sonraki yıllarda bireyin değişmesini ya da değişen koşullara adapte olmasını engelleyebilir. Kişisel değerler, kültür, din, politik parti gibi dış oluşumlardan etkilenerek biçimlenebilirler. Ancak kişisel değerler evrensel değildirler.

Norm ya da sosyal norm ise sosyolojik olarak bireyi veya bireyleri bağlayan kuraldır. Sosyal yaptırımlar normların, değerler ve anlamlar gibi diğer sosyolojik ürünlerden ayırt edilmesini sağlarlar. Normlar ya da normsuzluk insan davranışını çok büyük boyutlarda etkiler.⁸

Dolayısıyla normların çiğnenmesi, toplumsal kurallar çerçevesinde cezalandırılır; normlar yasalar tarafından da korunabilir. Normların çiğnenmesi, egzantriklikten sapkınlığa kadar pek çok ölçüde sınıflandırılır ve bu normları çiğneyenler toplum tarafından yaftalanırlar. Alternatif davranışlar genellikle kabul görmez ve takdir edilmez. Dolayısıyla norm, aşırı derecede, yaftalanmaya ya da cezalandırılmaya, hatta söz konusu normatif davranışın yeniden tanımlanmasına sebep olacak her türlü baş kaldırışa engel olmayı amaçlar. Örnek olarak “sevgili” kelimesi genellikle karşı cinsten bir partneri çağırıştırır, çoğu zaman bir bireyin uygun

⁸ HOULTH, y.a.g.e., 64

yaşa geldiğinde evlenmesi gerektiği, evli çiftlerinse çocuk yapmak istedikleri varsayılır.

Kurumlarsa iki ya da daha fazla bireyin davranışlarına hükmeden bir işbirliği ve sosyal düzen mekanizmalarıdır. Kurumlar bir sosyal amaç ve kalıcılık çerçevesinde tesis edilirler; insanların bireysel ihtiyaçlarının ve emellerinin de üzerine çıkararak etkileşimli insan davranışlarını düzene koymak adına kurallar ve yasalar oluşturmayı amaçlarlar. Kurum terimi genellikle toplum açısından oldukça önemli olan gelenekleri ve davranış modellerini tanımlamak için kullanılır. İnsanlar arasındaki sosyal düzenin yapıları ve mekanizmaları olarak kurumlar sosyal bilimlerin başlıca çalışma alanlarından biridir. Kurumlar, politik olarak yasama ve yürütme rejiminin aracı olan kanunların odak noktasını oluştururlar. Kurumların yaratılışı ve gelişimi, tarihin en temel konu başlığıdır.

Artifact, Latince’de kabiliyet anlamına gelen “arte” ya da “ars” ile ellerle yapmak anlamına gelen “facere” kelimesinin geçmiş zaman kipinden türetilmiş factus’un nötr hali olan factum’un birleşiminden ortaya çıkmış bir terimdir. Ayrıca “ars” yine latince de sanat, “factus” ise hakikat olarak kullanılır. Arkeolojide “Artifact” ya da “Artefact” insan kültürü tarafından üretilmiş ya da geliştirilmiş bir objeye verilen addır. Ok uçları gibi taştan yapılmış araç gereçlerden tutun da çömleklere, düğme ve tabanca gibi metal eşyalara, dahası mücevherler ve kostümler gibi giyim kuşama dair ürünlere kadar, insan yapısı olan her şey “Artifact”’dir. Ya da hayvan kemiklerinden yapılmış silahlar ve dini tılsımlar da veya yemek yapmak için kurutulmuş, tütsülenmiş gıdalar da artifact’dirler. Bu tür eşyalar üzerine yapılan çalışmalar arkeoloji biliminde çok önemli bir araştırma sahasıdır. Sadece bu objeler üzerine yapılan incelemeler, söz konusu objelerin niteliğine ve üretim teknolojisine dair pek önemli ip uçları sağlayabilirler. Ancak bu nesnelerin toplumsal değerine ve tasarımlarının oluşmasında ağırlıklı önem taşıyan sosyal faktörlere, dolayısıyla onları üreten insanların besledikleri emellere dair çok az fikir verir. Dolayısıyla artifact’lerin incelenmesinde izlenen metodolojinin niceliği arkeoloji teorisyenlerinin başlıca tartışma konusunu oluşturur.

Ünlü Huxley ailesine mensup İngiliz biyolog Sir. Julian Sorell Huxley, “artifact”’leri bir birleriyle ilişki içinde olan üç ana guruba ayırır; “Mantifact”

ideolojik, “Sociofact” sosyolojik ve “artifact” teknolojik nesnelere... J.Huxley’e göre sosyalizasyon, inanç alt sistemiyle bağlantılıdır. Böylece sosyal alt-sistemler insanların kurguladıkları ikili ilişkileri idare ederler. Materyal nesnelere ve kullanım biçimleri ise teknolojik alt-sistemlerin oluşmasını sağlarlar.

Sözle veya diğer iletişim biçimleriyle aktarılan kültürel yöntemlerin, bilgilerin, inançların ve fikirlerin oluşturduğu ideolojik alt sistemlere “*Mantifact*” denir. Mitolojiler ve teolojiler, efsaneler, edebiyat, felsefe ve folklor bu alanı oluştururlar. Bu soyut inanç sistemleri ya da “*Mantifact*”lar, neye inanmamız gerektiğini, nelere inanabileceğimizi, nasıl davranmamız gerektiğini, kuşaktan kuşağa aktarmakla görevlidirler. İnançlar, sosyalleşme sürecinin temelini oluştururlar. Genellikle sözlü ya da yazılı önermelerinden bir gurup inancın ne olduklarını biliriz veya bildiğimizi düşünürüz. Kimi zaman da gerçek, doğru fikirlerin ve değerlerin ne olduğunu kavrayabilmek adına, davranışlarımızın sonuçlarına ya da bir başkasının, başka bir gurubun daha objektif olduğuna inandığımız görüşlerine bel bağlamak durumunda kalırız. “*Bir hareket bin nasihat bedeldir*” ya da “*dediğimi yap ama yaptığımı yapma*” gibi deyişler, davranışların, değerlerin ve sözlerin her zaman kavuşmadıkları gerçeğinin halkın bilincinde dile gelmiş halleridir.

İnsanların yaşayabilmesi ya da daha kolay yaşayabilmeleri amacıyla, kullanılış biçimleri doğrultusunda bir araya getirilen materyallerden oluşan teknolojik alt sistemlere ise “*Artifact*” denir.⁹ Bu gereçler, bizim beslenmemizi, giyinmemizi, barınmamızı, korunmamızı, seyahat etmemizi ve gönlümüzü eğlendirebilmemizi sağlarlar. Yiyeceğimize olmalı, türlü etmenlere karşı bir savunmamız bulunmalı; kendimizi, sevdiklerimizi, sahip olduğumuz şeyleri ve soyumuzu koruyacak güce sahip olmalıyız. Huxley, insanın temel ihtiyaçlarını gerçekleştirmek için kullandığı nesnel araçları adlandırmak için bu terimi kullanır.

Bireyler arası ilişkilerin ekonomik, politik, dini, askeri ve tüm diğer çeşitli yoldaşlık mecralarına açılmalarını sağlayan, kültürlerin sosyolojik alt sistemlerine ise Huxley, “*Sociofact*”ler adını verir. Bu “*Sociofact*”ler kültürlerin ne türlü sosyal

⁹ HILPINEN, Risto, “*Artifact*”, Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2004, <http://plato.stanford.edu/entries/artifact/>, 2, 11, 2008

organizasyonlar halinde biçimlenebileceklerini tanımlarlar. Bireyin, aile olsun, dini cemaat olsun ya da devlet olsun diğer guruplarla girdiği etkileşimin nasıl gerçekleşeceğini düzenlerler.

Dolayısıyla kültür bir fabrikasyondur. Bir kurgudur; insan topluluklarının yaşama yöntemidir. Var oluşları boyunca yaşadıkları coğrafya da zürriyetlerini sürdürebilmek adına geliştirdikleri hayatta kalma bilgisidir. Örnek olarak, Avusturalya aborojinleri, batı kültürlerindeki gibi çizgisel değil döngüsel bir zaman algısına sahiptirler; Tamamen avcı toplayıcı olarak yaşadıkları için hayatta kalabilmeleri, yılın belli dönemlerinde yağın yağmurlar sayesinde dolan geçici su havzalarına, mevsimlik yabanıl meyvelere, vahşi hayvanların göç sezonlarına bağlıdır. Bu temel yaşama bilgileri Aborojin kabilelerinin yöresel yaratılış öykülerinde kodlanmıştır.¹⁰ Böylece, o bölgede yaşayan halkın hayatta kalma sırları yabancı istilacılardan korunmuştur. Eğer kötü niyetli bir ziyaretçi iseniz ve yabancı topraklarda şeytani emeller peşindeyseniz, içinde bulunduğunuz bu toprakların gerçek sahiplerinin yaratılış öykülerini bilmeden asla hayatta kalamazsınız. Topluluklar, yaşadıkları coğrafya da var olabilmek adına nesiller boyunca, büyük bedeller ödeyerek kazandıkları edinimleri kolayca paylaşamazlar, sırlarını böylesine çabuk ifşa etmezler. Eğer bu bilgiyi korumazlarsa, yeni kaynaklar aramak uğruna sefere çıkmış diğer kabileler tarafından toprakları işgal edilir. En büyük kabusları yok edilmek ya da topraklarını terk ederek hayatta kalabilmek uğruna yeni yaratılış öyküleri derlemek için her şeye baştan başlamaktır. Bu korku, kültürel ulusçuluk kavramının temelini oluşturur.

Ancak ulusçuluk ve kültürel muhafazakarlık giderek köyleşmeye başlayan Dünya'da modası geçmiş oyunlardır. Annelerimiz ve babalarımız ölümsüz değildir ve bizim geri dönecek bir evimiz yoktur artık. Bireysel ve ulusal kimlik devamlı olarak acımasızca yağmalanmaya mahkumdur. Kokusu üzerimize sinse de bize ait olan yaşama yöntemi her türlü bilişim ve iletişim teknolojisi sayesinde ister istemez anonimleşmeye başlamıştır. Dolayısıyla ulusçuluk, trans-ulusalcılık adlı bir top oyununa dönüşmüştür.

¹⁰ McKAY, Helen, Gadi Mirrabooka; Preface "Australian Aboriginal Stories", <http://www.gadimirrabooka.com/gadi-mirrabooka.php>, 14,11,2008

Joseph S. Nye, Robert Keohane ile birlikte 1977 senesinde yayınladıkları Güç ve Bağımsızlık kitabıyla, neoliberalizm adlı uluslararası ilişkiler teorisinin mucididir. Yine Keohane ile birlikte asimetrik ve karmaşık iç bağımlılık kavramlarını geliştirmiştir. Ayrıca bu ikili, transnasyonal ilişkiler ve dünya politikası kavramlarını, 1970 yılında çıkardıkları bir kitapta incelemiştir. Nye, geçenlerde (1990) ortaya attığı “yumuşak güç” teorisiyle yeniden gündeme gelmiştir.

Nye’ a göre “güç”ün temel tanımı çevrenizdeki insanlara istediğiniz şeyi yaptırabilecek etkinizin olmasıdır. Bunu gerçekleştirmek için de izleyebileceğiniz üç temel yol vardır;

“ Birinci yöntemde, onları sopayla tehdit edebilirsiniz; ikinci yöntemde havuç vererek onları kandırırsınız; Üçüncüsünde ise onları etkileyip ikna etmeye çalışır, iş birliği yapmaya davet edersiniz, böylece onlar da sizin istediğiniz şeyin aynısını istemeye başlayacaklardır. Eğer onları etkilemeyi başarırsanız, bu size daha az havuca ve daha az sopaya mal olacaktır.”¹¹

Yumuşak güç, politik bir bedenin, örnek olarak bir devletin, diğer politik bedenlerin hal ve tutumlarını, ideallerini ve hedeflerini kültürel ve ideolojik yollarla değiştirebilme kudreti olarak tanımlanan uluslararası ilişkiler kuramıdır. Tanımlayıcı bir kuram olarak devamlı meydan okunmasına ve geçerliliğinin sınanmasına rağmen yumuşak güç, askeri ve ekonomik yaptırımlar gibi “katı” güçlerin haricinde kültürün ve ideolojinin dönüştürücü etkisini ifade etmek için kullanılan bir terimdir.

Yumuşak güç, tarih boyunca bir ülkenin tüm kudretini ölçmek için kullanılan “katı”gücün tam karşısında yer alır, ki bunlar kabaca, ülkenin askeri yatırımları ve varlığı, nüfusu, kaynaklarının değeri ve gayri safi milli hasılası gibi ölçülebilir değerlerdir. Bu değerler, elle tutulabilir ve gözle görülebilir, cetvelle ölçülebilir değerler oldukları için “katı” güç olarak adlandırılırlar. Yumuşak güç ise, daha muğlak ve belirsizdir.

Savaş, korkunç yıkımları beraberinde getirirse de kültürler arasında yaşama

¹¹ Joseph S. Nye, Joanne J. Myers, “Soft Power: The Means to Success in World Politics”, Nisan 13, 2004

bilgisi ve yöntemleri trafiğinin oluşmasını ve hızlanmasını sağlayan çok büyük bir vakadır. Savaş, ülkelerin teknolojik atılımlar yapmasını ve yeni idari yapılar ve stratejiler kurgulamalarını sağlarken, beraberinde ülkelere ağır bedeller de ödetir. Fütüristlerin de ifade ettiği gibi klasik düzenin¹² ortadan kalkmasını, kozmik sayacın sıfırlanmasını; daha iyi ve daha doğru olanın inşa edebilmesi için yeni bir boş sayfanın açılmasını sağlar. Savaşın ardından edinilmiş tecrübelerle toplumlar, daha temkinli ancak çok daha farklı biçimlerde ve boyutlarda gelişen iletişim, alışveriş ve etkileşim sahaları kurgulayabilirler. Ancak yitirilmiş sayısız hayat; işlenen onca insanlık suçu; yüzyıllar sürececek kan davaları; yok edilmiş ve bir daha asla geri gelmeyecek binlerce yıllık kültürel miras; yeniden ıslahı ve hale yola konması onlarca yıl alacak, yaralanmış ekonomi, eğitim, sosyo-politik ve kültürel devinim; Savaşın yarattığı travmaların, depresyon ve sosyal paranoyaların altında beli bükülmüş, suçunun yaftasını boyunlarında taşıyacak bir sürü nesil; Bir küresel “güç” yöntemi olarak savaşın ne kadar kullanışsız, hantal ve pahalı olduğunun kanıtlarıdır. Savaş, galip taraf için bir ayak bağı, mağlup taraf için de bir ölüm fermanıdır. En iyi ihtimalle berabere kalmak ise çağlar boyunca sürececek çözümsüzlüğe gebedir. Sonucu belirsizdir, başarı asla garanti edilmez.

Art Spiegelman, İkinci Dünya Savaşı’nda Holokost kurbanı olan anne ve babasının yaşadıklarından yola çıkarak resimlediği Maus adlı grafik romanda, bir muhabir ile yaşadıklarını şöyle aktarıyor;

“Bir Alman muhabir- Bir çok genç Alman, Holokost öyküleriyle büyüdü. Bütün bunlar daha onlar dünyaya gelmeden önce oldu bitti. Neden suçluluk duymalılar ki?”

Art Spiegelman- Ben kimim ki söyleyeyim?”¹³

Ancak yumuşak güç, daha sinsi ve daha emin adımlarla ilerler; Eğer bir ülkedeki bütün sinemalarda sizin filmlerinizi gösteriliyorsa; o ülkenin insanları sizin yazarlarınızı takip ediyorsa; televizyonlarında oynayan sizin dizilerinizse; tükettikleri

¹² MARINETTI, F.T., “*Destruction Of Syntax-Imagination Without Strings-Words-In-Freedom*”, Lacerba, Floransa Ocak 15, 1913, <http://www.unknown.nu/futurism/>, <http://www.unknown.nu/futurism/destruction.html>, 29, 09, 2008

¹³ SPIEGELMAN, Art, “*Maus II; And Here My Troubles Begun*”, “*Complete Maus*”, Pantheon Books, New York 1997, s. 202

teknolojinin patent sahibi sizseniz; sizin fabrikalarınız o ülkenin insanlarını istihdam ediyorsa, artık o ülkeyi katı ve kaba güç kullanarak işgal etmenize gerek yoktur; çünkü orası zaten sizin ülkenize dönüşmüştür. Ancak bunu yapabilmeniz için kendi kültürünüzü bir cazibe merkezi haline getirmeniz, basbayağı bir metaa olarak pazarlamanız gerekir. Sadece bu kültürel pazarlama süreci sırasında keşfedilebilecek ve denenecek yeni yöntemler bütün Dünya için pratik ve teorik, yepyeni iş alanlarının da oluşmasına neden olur. İletişimle alakalı tüm sanatsal ifade biçimleri bununla yakından ilintilidir.¹⁴

Nye'e göre, bir ülkenin değerleri ve kurumları, yumuşak gücün ana temellerini oluşturur. Nye, bir ülkenin yumuşak gücünün üç ana kaynağı olduğunu belirtir; (1) bir ülkenin kültürü başka kültürlerce çekici olarak algılanıyorsa, (2) bir ülkenin politik değerleri, evde ve yurt dışında tutarlı bir biçimde işliyorsa; ve (3) bir ülkenin uluslararası ilişkilerde izlediği politika başka ülkelere hukuka uygun ve ahlaki görünüyorsa.¹⁵

Bir “yumuşak güç” kampanyası doğrudan propaganda ile ilintili olsa da tamamen propaganda değildir. Ülkenize ait büyük bir teknoloji ve endüstri firmasının yabancı bir ülkede fabrika açması ve o ülkenin beyin gücü ile yeni araştırma geliştirme projelerine imza atması gibi; basitçe sizden olan bir kültür nüvesinin tanıtımı bile etkili bir yumuşak güç odağına dönüşebilir; O zaman bu nüve, Çin yemeği, Fransız Şarabı, İtalyan spagettisi gibi üzerinde sizin bayrağınızı taşıyan kültür elçinize dönüşür. Bir kültür, işte sahip olduğu bütün özgün metaaları doğru pazarlayarak atağa geçerse, işgalci bir savaşçı gibi değil de paylaşımcı bir ortak, sevecen bir komşu, kaynakları engin bir tüccar gibi yaklaşırsa, karşısındaki odaklar için son derece dönüştürücü bir kudret haline gelebilir.

¹⁴ Marks W. Wartowsky, “artifact”leri ayırırken şöyle bir yöntem izler; Birincil artifactlar üretim amaçlı olarak yaratılır(çekiç, çatal, lamba, fotoğraf makinesi vb.), ikincil artifactlar, birincil artifactların sunumu için kullanılır (fotoğraf makinasının kullanım klavuzu vb.), üçüncül artifactlar, ikincil artifactların sunumu için kullanılır (fotoğraf makinasının kullanım klavuzunun içindeki yönlendirme grafiği ve açıklamalı illüstrasyonlar, vb.); WARTOFSKY, Marx W. , “*Models: Representation and scientific understanding*”, Springer, D. Raider Publishing company, 1 edition , 30 Ekim, 1979, s. 202-203

¹⁵ AKAHA, Tsuneo, “*Debating Soft Power Japan’s Security Policy; Implications for Alliance With United States*”, Monterey Institute of International Studies, prepared for presentation at the annual convention of International Studies Association, Honolulu, Havai, Mart, 2005; http://www.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/0/6/9/2/1/pages69216/p69216-1.php, 16.08.2008

Böylesine bir kültür atağına karşı uygulanabilecek savunma, kültürel izolasyon değildir. Yerli dili ve üreticileri kayıran ticaret politikaları da eğer bağınaz bir yaklaşımla ve acemice uygulanırsa, iç ekonomimize, kültürel ve sanatsal devinimize faydadan çok zarar verecektir. Burada asıl önemli olan şey sosyal ve kültürel hafıza oluşturacak medyumlara ağırlık vererek, ithal edilen her türlü yabancı metayı dönüştürüp geliştirerek sizden kılacak ve yeniden dışarı pazarlayacak kültürel, sanatsal, endüstriyel ve bilimsel refleksler geliştirmektir.

Örnek olarak Amerikalı yönetmen George Lucas, Joseph Campbell'in *Heroic With A Thousand Faces* adlı kitabında çözümlediği edebiyatta ve mitolojide kahraman tipinin arketipal yolculuğu teminden yola çıkarak *Yıldız Savaşları* adlı fantastik bir bilimkurgu film çeker; Bu filmde Lucas, oluşturduğu bilimkurgu alemi içinde bulunan bazı doneleri uzak doğu ve Japon sanatından esinlenir, ayrıca en büyük ilham kaynaklarından birinin de Japon yönetmen Akira Kurosawa'nın tarihi bir samuray draması olan *Saklı Kale* (隠し砦の三悪人 *Kakushi toride no san akunin*) adlı filmi olduğunu da belirtir;¹⁶ Ruhani bir savaş ve yaşam disiplini benimsemiş, özel güçlere sahip bir Jedi olan (bir tür savaşçı keşiş) Obi Van Kenobi (Obi; Japonca'da bele bağlanan kuşağa verilen addır), siyah bir samuray zırhının içinde yaşayan kötü adam Dart Vader'a ve onun ağa babası şeytani imparatora karşı savaşıp galip gelmesi için Luke adlı genç bir çocuğu yetiştirir. Lucas Obi Van Kenobi'yi Kurosawa'nın *Saklı Kale*'deki General Rokurota Makabe adlı karakterden yola çıkarak yaratır ve bu karakteri canlandıran ünlü oyuncu Toshiro Mifune'yi filmde oynatmayı planlar. Ancak sonradan Obi Van Kenobi, İngiliz aktör Sir Alec Guinness tarafından canlandırılır. Orjinal *Star Wars* üçlemesi 1977'den 1983'e kadar Dünya çapında gösterilir, büyük başarı kazanır. *Star Wars* çizgi filmleri ile çizgi romanlarıyla, oyuncakları ve aksesuarlarıyla dev bir marka haline gelir. Bu arada Hisao Tamaki, Toshiki Kudo, Shin-Ichi Hiromoto, *Star Wars*'ı manga, Japon çizgi roman formatına uyarlarlar. Manga üçleme, Amerika ve Avrupa'da yayınlanır. Bilerek ya da farkında olmadan gerçekleşen bu etkiler aslında yumuşak gücün kuvvetini gözler önüne serer, trans-ulusalcılık ise bu etkilerin, etnik öğelerle

¹⁶ LUCAS, George, "*The Force is With Them; Legacy of Star Wars*", bonus DVD of "*Star Wars Trilogy; A New Hope, The Empire Strikes Back, Return of The Jedi*", Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, 2004

beslenip, bezenen yeni eserler ortaya konmasında ilham kaynağına dönüşmelerini sağlar.

Burada asıl amaç asimile olurken asimile etmektir; Zira kültür, varlığını sürdürebilmek için döneme ve duruma göre kendisini uyarlıyor hatta yeniden icat ediyorsa burada karşılaşılan olgu asimilasyondan daha ziyade basbayağı adaptasyondur. Bir başka deyişle geleneğin değişerek gelişmesi bu süreç yaşanırken farklı kültürleri etkilemesi, en iyi ihtimalle onlara yön verebilmesidir.

Çağdaş kültürler arasında Japonya, yumuşak gücü en etkili biçimde kullanan kültürlerden biridir;

“Asya’nın yeniden dirilişi Japonya’nın ekonomik başarısı ile başlar. Yüzyılın sonlarına doğru, Japonya’nın dikkate değer performansı sadece Japonya’yı zengin kılmamış, aynı zamanda ülkenin yumuşak gücünü de arttırmıştır. Batı ile modernizasyon konusunda başa baş gidebilen ilk Batılı olmayan ülke olarak bu süreç içerisinde özgün bir kültürün de muhafaza edilebileceğini sergilemiştir; Japonya, herhangi bir Asya ülkesinden çok daha fazla yumuşak güç kaynağına sahiptir.

Bu gün Japonya, Dünya üzerinde en çok patente sahip ülke olarak birinci sıradadır, araştırma geliştirme projelerine gayri safi milli hasılasından ayırdığı pay ile üçüncü, kitap ve müzik satışları ile ikinci ve ortalama insan ömrü en yüksek olan ülkedir. Zirvedeki ilk 25 çok uluslu markadan üçüne ev sahipliği yapmaktadır (Toyota, Honda ve Sony).

1990’larda yaşanan on yıllık ekonomik yavaşlama Japonya’nın itibarını zedelemiştir, ama Japonya’nın yumuşak güç kaynaklarını silememiştir. Japonya’nın küresel kültürel etkisi modadan, yemeğe, pop müzikten elektronik ürünlere, mimariden sanata kadar çok farklı alanlarda büyümeye devam etmiştir. Japon üreticileri bilgisayar oyunları pazarını yönetmektedir. Pokemon çizgi filmleri 65 ülkede

gösterilmektedir, Japon animasyonu Dünya'nın her yerindeki film yapımcıları ve gençler arasında büyük ilgi çekmektedir.”¹⁷

Japonya, bu başarısını Batılı kültürle paylaştığı ilişkilerde benimsediği stratejik yaklaşıma borçludur. Ancak bu strateji, gelişim ve ilerlemenin peşinde koşarken yaşanan korkunç çarpışmalarla da pekişmiştir. Japonya'nın yeniden yapılanmasını tetikleyen ve bu günkü büyük ekonomik ve kültürel güç olmasını sağlayan en büyük olay İkinci Dünya Savaşı'nda oynadığı roldür. Japonya, bu savaştan sadece yenik bir devlet olarak ayrılmamış, ayrıca Dünya tarihindeki atom bombası maduru ilk ve tek halk olmuştur. Bu toptan yok oluş , Japon kültürünün kendi dinamikleri içerisinde ve tabiki dışarıklı baskılar neticesinde Japon kafa yapısını, değerlerini ve kurumlarını yeniden değerlendirmeye, temize çekmeye itmiştir.

Takashi Murakami, atom bombası tecrübesi ve İkinci Dünya Savaşı Japonyası üzerine şunları yazıyor;

“Kör edici beyaz ışığın ardından, turuncu bir yangın başladı... ve sonra, birden bire kapkara moloz yığınları ve çiğnenmiş vücut parçaları, yerdeki insanların üzerine sel olup yağdı.

...2005. Altmış yıl sonra. Çağdaş Japonya barış içinde.

Ancak Japonya'da yaşayan herkes biliyor-bir şeylerin yanlış olduğunu... Genç kızlar boğazlandı; Halkın bağısladığı yığınla para, vurdumduymazlıkla yabancı topraklarda çarçur edildi; Gönüllülük yoluyla katarsise ulaşma seferi; yüz­süz bir medya, ekonomik büyümeyi destekleme bahanesi ile her türlü basın yayın kısıtlamalarını yutmaya hazırды... Buz gibi histeri.”¹⁸

Altmış yıl boyunca Dünya'nın her yerindeki sayısız yaratıcı beyin, İkinci Dünya Savaşı'nın uygarlık tarihine kazandırdıkları ve yok ettikleri üzerine kafa

¹⁷ NYE, Joseph S., “*Soft Power Matters In Asia*”, The Japan Times, Aralık 5, 2005; http://belfercenter.ksg.harvard.edu/publication/1486/soft_power_matters_in_asia.html, 11, 11, 2008

¹⁸ MURAKAMI, Takashi, “*Earth in My Window*”, “*Little Boy; The Arts of Japan's exploding Subculture*”, Japan Society, Yale University Press, NewYork 2005, s.100

yormaktadır. Şahitler, travmalarını ve korkularını, savaşın öğretisi ile birlikte kendi çocuklarıyla paylaşmaktadır. Savaşın gerçeğini yaşamayıp sadece mitosuna kapılan çocuklar, kendi yaratılarında onun dehşetini ve efsanesini daha da kutsallaştırmaktadır; ve her türlü sanatsal ifade biçimi de bunun kaçınılmaz aracısı olmaktadır.

İkinci Dünya Savaşı'nın Avrupa sahnesi, Almanya ordusunun Sovyetler Birliği'nin askeri güçlerine 1945 senesinin 7 Mayıs'ında teslim olması ile birlikte son bulmuştur. Temmuz ayında Müttefik liderleri Almanya'nın Postdam şehrinde toplanırlar ve Mihver Devletleri'nin teslimiyet şartları üzerine mutabakata varılır.¹⁹ Japonya'ya kayıtsız şartsız teslim olması aksi taktirde Japon ulusunu bekleyen şeyin "ivedi ve toptan yok oluş" olduğu bildirilir.²⁰ Japonya Postdam şartlarını redetmeyi sürdürünce, 25 Temmuz 1945'de Amerika Birleşik Devletleri Başkanı Harry S. Truman, Japonya üzerinde atomik güç kullanılması emrini verir. Böylece A.B.D., elinde bulunan iki farklı patente sahip iki atom bombasını Japonya'nın en kalabalık endüstri ve ticaret merkezleri olan Hiroşima (6 Ağustos 1945, Enola Gay, Little Boy) ve Nagazaki (15 Ağustos 1945, Bockscar, Fat Man) şehirlerine atar. Bu sırada Kızıl Ordu, Japonya tarafından işgal edilmiş Mançurya topraklarını ele geçirir. Nagazaki'ye atılan atom bombasından hemen sonra, Japon liderlerini ortak kararı sonucunda, Japon İmparatoru Hirohito(1926-1989) radyoda gerçekleştirdiği halkına sesleniş konuşmasıyla Japonya'nın Postdam Protokollerini kayıtsız şartsız kabul ettiğini ve teslim olduğunu ilan eder.

Savaşın Pasifik sahnesinin farklı cephelerinde gerçekleşen seramonilerle Japon askerleri, müttefik birliklerine silahlarını teslim ederler. İmparator Hirohito'nun radyo yayını psikolojik propoganda hareketi zanneden ve Japonya'nın yenilgisine inanamayan tek tük askerler, Eylül ayına kadar çatışmayı sürdürür. Amerika Birleşik Devletleri, Britanya, İngiliz Hindistanı, Yeni Zellanda ve Avustralya ile birlikte Japon anakarasını işgal etti. Böylece Japonya, uzun ve sancılı bir yeniden yapılanma sürecine adımını attar.

Merewether bu sürecin Japon kültürü ve sanatını dinamik bir yeniden

¹⁹ WILLIAMS, Andrew J., "*Liberalism and War: The Victors and the Vanquished*", s. 90

yapılanma sürecine soktuğunu ifade eder. Özellikle A.B.D.’nin ekonomik desteği ile kalkınan Japon ekonomisinin böylesine bir gelişimi tetiklediğini belirtir. Savaş öncesinde Batılı modernist ve avant-garde değerlere doğru ilerleyen Japon sanatçıları, özgün ve çağdaş dillerini bulmalarını engelleyen Faşizm ve izolasyonla yüzleşerek, ağırlıklı olarak Amerikan kültürüyle paylaştığı etkileşim sayesinde “bölücü” bir moderniteyi benimsemişlerdir; Bunun bir yanında, hali hazırda varlığını sürdüren ısrarcı imparatorluk düzeni ve elit kültür, diğer yanında da endüstriden ilham alan, yayılcı kitle kültürü durmaktadır.²¹

Bu yayılcı kitle kültürünün en göze batan yüzlerinden biri de “manga”dır. Manga, Japon’ların çizgi romana verdiği addır. Japonlar, sadece öz kültürlerinden çıkmış olan değil ayrıca Amerika ve Avrupa gibi diğer kültürlerden ithal edilmiş çizgi roman ürünlerini de bu isimle tanımlarlar. Oysa ki bu “diğer” kültürler, özellikle Japon çizgi romanını tanımlarken Manga terimini kullanırlar. Üslupsal duruşu, bu kesin ayrımın yapılmasının sebebidir; Plastik kalitesi, çizgi romana özgü ardışıklık ilkelerinin kullanılış biçimi, görsel ve yazılı öyküleme sürecinden, konu seçiminden, yöntem ve uygulamaya kadar pek çok alanda tamamen kendine özgü oluşu, böylesine kesin bir tanımlamanın yapılmasına sebep olmuştur. Amerikalı çizgi roman sanatçısı ve çizgi roman teorisyeni Scott McCloud, *Understanding Comics*’de, Amerikan kültürünü hedefe odaklı bir kültür olarak tanımlar; eserin finali çok önemlidir, sonuç izlenen yolu aklar. Ancak Japon kültüründe, bu sonuca nasıl ulaşıldığı daha büyük önem taşır. Keza bu savını desteklemek adına McCloud, Japonların mimarilerinde küçük alanları değerlendirmek konusunda ne kadar başarılı olduklarına dem vurarak bir Japon bahçesini örnek gösterir;²² Bahçe, ziyaretçisinin dikkatini, kurulu olduğu dar alanda bulunan detaylara yönlendirerek, yolculuğunun uzamasını sağlayıp mekan algısıyla oynamaya çalışmaktadır. En nihayetinde olabilecek bütün sonlar yaşanmış, tüm ihtimaller de ön görülmüştür; dolayısıyla muhteşem bir final yaşatmaktansa, güzel ve mütevazı bir yolculuk yaptırarak yaşamın kendisine dikkat çekmek çok daha anlamlıdır.

²¹ MEREWETHER, Charles, “*Disjunctive Modernity; The Practice of Artistic Experimentation in Postwar Japan*”, “*Art, Anti-Art, Non-Art; Experimentation in The Public Sphere in Postwar Japan*”, Getty Research Institute, Los Angeles 2007, s.2

²² McCLOUD, Scott, “*Understanding Comics; The Invisible Art*”, Paradox Press, Kanada 2000, s. 81

Japonya,da manga pek çok farklı yaş gurupları tarafından okunan bir türdür; Bu sebeple mangalar bilim-kurgudan, romantik komediye, pornografiden psikolojik drama, tarihi maceradan ekonomiye, korkudan oto-biyografiye kadar sonsuz bir konu çeşitliliğine sahiptirler.²³ 1950'den beri manga, Japon basın yayın endüstrisinin en büyük parçasıdır.²⁴ 2006'nın Japon iç pazarında 481 milyar Yen (yaklaşık 4.4 milyar Dolar) tutarında Pazar payına sahiptir.²⁵ Manga ayrıca Dünya çapında ilgi görmektedir.²⁶ 27 2006 senesinde A.B.D.'de manganın edindiği Pazar payı 175-200 milyon Dolardır.²⁸

Bu veriler ışığında ulusal kültürü koruma kaygısı duyanlar, kendi toplumlarının yabancı kültürlerin asimilasyonu altında kalarak kültür erozyonuna uğradığına inananlar, ulusal kültürlerinin Dünya çapında yeterince ilgi görmediğini düşünenler için Japon yumuşak güç macerasını ve trans-ulusalcılık olgusunu incelemek aydınlatıcı bir deneyim olacaktır. En azından Japonya'nın sahip olduğu yumuşak güç yığınının bir parçası olan manga sektörünün, global temleri, grafik roman ürünleri içinde nasıl dönüştürdüğünü ve geleneksel temleri kullanırken izlediği yöntemleri görmek bile yeterince bilgilendirici ve eğlendirici bir yolculuktur.

²³ GRAVETT, Paul. 2004. "*Manga: Sixty Years of Japanese Comics.*" NY: Harper Design. ISBN 1-85669-391-0. p. 8.

²⁴ KINSELLA, Sharon 2000. "*Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*", Honolulu: University of Hawai'i Press. ISBN 978-0824823184.

²⁵ "2006 Japanese Manga Market Drops Below 500 Billion Yen", Cumartesi, 2007-03-10 22:37; <http://comipress.com/news/2007/03/10/1622>, 11, 11, 2008

²⁶ WONG, Wendy Siuyi. 2006. "*Globalizing manga: From Japan to Hong Kong and beyond.*", Mechademia: An Academic Forum for Anime, Manga, and the Fan Arts, 1:23-45.

²⁷ PATTEN, Fred. 2004. *Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews.* Berkeley, CA: Stone Bridge Press. ISBN 978-1880656921.

²⁸ CHA, Kai-Ming, "VIZ Media and Manga in US", PW Comics Week, 3 Nisan 2007; <http://www.publishersweekly.com/article/CA6430330.html?nid=2789>, 20, 11, 2008

I. B. MANGA'NIN KISA TARİHİ

I. B. A. Japonya'da resim

Japonya'da resim sanatı, çok çeşitli formlarda ve tekniklerde gelişmiş olup, resim sanatının kökenleri Japonya'nın tarih öncesi dönemlerine dek uzanır. Elde bulunan ilk örnekler Jomon dönemine (M.Ö. 14000-400)ait çanak, çömlek ve seramik eserlerin üzerinde ve Yayoi dönemine (M.Ö. 400- MS. 250) ait bronz “Daoi” çanlarının üzerlerinde bulunan çöpten adam figürleri ve bezemelerdir. Kofun döneminden (M.S. 250- 538) kalma pek çok tümülüste ve mezar odasının duvarında da resimli süslemelere rastlanmıştır.^{29 30 31}

Asuka döneminde (M.S. 538-710) Budizm ile beraber Çin yazı sistemi ve Çin devlet idaresi modeli, Kore yarımadası aracılığıyla Japonya'ya ulaştı. Bu dönemde pek çok Çin el sanatları ürünü de Japon piyasasının dolaşımına katıldı. Seçkin sınıfın saraylarında kıymetli parçalar olarak kabul edilen bu eserlerin yerli sanatçılar tarafından üretilen taklitlerine sıkça rastlanıyordu.³²

Altıncı ve yedinci yüzyıllarda Budizmin Japonya'da yaygınlaşmasının sonucu olarak, Budizm temalı dini resimler, yöneticiler tarafından inşa edilen tapınakları süslüyorlardı. Buna rağmen Nara dönemi (MS. 710-794) Japonya'sı, resim sanatından daha ziyade halkının heykele olan düşkünlükleriyle tanımlanan bir dönemdir.^{33 34} Nara vilayetindeki Ikaruga şehrinde bulunan tapınakların duvar resimleri, bu dönemden günümüze ulaşmış eserlerin arasında önemli bir yere sahiptir. Bu resimlerde Buda, Bodişatva (Aydınlanmış Beden) ve daha alt seviyedeki diğer ilahların hayat hikayeleri bölüm bölüm betimlenmektedir. Bu çalışmalarda

²⁹ “*Kofun Period (ca. 3rd century–538)*”, Heilbrunn Timeline of Art History, Copyright © 2000–2008 The Metropolitan Museum of Art, http://www.metmuseum.org/toah/hd/kofu/hd_kofu.htm, 18, 11, 2008

³⁰ KEALLY, Charles T., “*Kofun Culture*”, Japanese Archeology, Mart 14, 2008, <http://www.t-net.ne.jp/~keally/kofun.html>, 18, 11, 2008

³¹ FARRIS, William Wayne, “*Sacret Texts And Buried Treasures*”, University of Hawaii Press, 1998, s.7

³² “*Kofun and Asuka Periods, CA. A.D. 250-710*” Library of Congress, A Country Study,; Japan, <http://lcweb2.loc.gov/frd/cs/jptoc.html>, 18, 11, 2008

³³ “*Nara And Heian Periods, A.D. 710-1185*”, Library of Congress, A Country Study; Japan, <http://lcweb2.loc.gov/frd/cs/jptoc.html>, 18, 11, 2008

³⁴ “*Nara and Heian Periods (710 - 1185)*”, Copyright © 1996-2008 japan-guide.com, <http://www.japan-guide.com/e/e2132.html>, 18, 11, 2008

gözlemlenen üslup Sui Hanedanı (MS. 581-618) dönemine veya Geç Onaltı Krallıklar dönemine (MS. 304-439) ait Çin resim sanatının özelliklerini hatırlatmaktadır.³⁵ Ancak, Nara döneminin ortalarına gelindiğinde Çin'in T'ang Hanedanı dönemine ait resim üslubu, Japonya'da epey popüler olmuştur. Buna MS. 700'lü yıllara ait Takamatsuzuka Mezarı'nda bulunan duvar resimleri güzel bir örnektir. Bu üslup daha sonra Erken Heian Dönemi'ne (MS. 794) kadar evrilerek Kara-e türünün ortaya çıkmasına önayak olacaktır. Kara-e'ler, büyük, taşınabilir, sökülüp yeniden birleştirilebilir duvar panolarının ve kapıların üzerlerine yapılan, hayali manzara görüntüleridir; Ayrıca, Kara-e'ler konularını efsanelerden, masallardan, gündelik ve tarihi olaylardan da alabilirler. Genellikle bu pastorel panoramalarda romantik aşk sahnelerine yer verilir. Byobu'lar da benzer nitelikte çalışmalardır, katlanabilir paravanların üzerine yapılan resimler ve kaligrafilere oluşan Byobu'lar büyük bir salonda mahrem bir alan yaratmak ya da bir iç mekânı daha küçük parçalara ayırmak için kullanılırlar. Çin'den ithal edilen diğer bir resim türü olan Byobu'lar, Nara döneminden başlayarak günümüze dek farklı biçimlerde ve niteliklerde üretimleri sürdürülür.

Heian Dönemi'nin sonlarına doğru Çin resmine özgü konu seçimleri ve teknik uygulama yöntemleriyle Japon resmi arasında bariz bir ayırım oluşmaya başlayacaktır; Böylece Kara-e daha sonra da Yamato-e adlı resim türleri sahneye çıkacaktır.

Heian döneminin sonu Japonya için bir iç karışıklık dönemidir.³⁶ Emsalleri aynı dönemde Avrupa'da da yaşanan bir takım politik vakalar, Japonya'da bir huzursuzluk ve savaş havasının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Fujivara Aşireti, kültürel ve politik hayata dair Japon tarihine yaptığı büyük katkılara rağmen, onbirinci yüzyılın sonlarına doğru Japonya'nın tamamı üzerindeki gücünü yitirmeye başlamıştır. ³⁷Ülkenin kuzeyinde, yerli Ainu halkını daha da kuzeye iterek

³⁵ SCHUMACHER, Mark, “*Early Japanese Buddhism; Spread of Buddhism in Asuka, Nara, and Heian Periods*”, *Buddhism & Shintoism In Japan A to Z Photo Dictionary Japanese Sculpture & Art 1995-2008*, Ocak 2008, <http://www.onmarkproductions.com/html/early-japanese-buddhism.html>, 18, 11, 2008

³⁶ GUTTIERREZ, Fernando G., “*Emakimono Depicting The Pains of The Damned*”, *Monumenta Nipponica*, Vol. 22, No. 3/4 (1967), Sophia University, s. 278

³⁷ History.com, *History Made Every Day*, “*Fujiwara*”, 1996-2008, A&E Television Networks,

topraklarını genişleten aç gözlü, akıncı aileler yavaş yavaş güç kazanmaktadır. Yedinci ve sekizinci yüzyıllarda, Çin geleneklerine göre, büyük miktarda toprak, mal ve hak kazanan bir avuç soylu, güçlerine güç katarak ülkeyi bir kaç parçaya bölüp paylaşmışlardır. Soylular bunu tıpkı Avrupalı büyük derebeylerin uyguladığı biçimde gerçekleştirmişlerdir. Kendi başlarına tarlalarını ekemeyen küçük malsahiplerinin topraklarını, tarım yardımı sağlamak ve koruma hizmeti vermek karşılığında teslim almışlardır. Bu feodal beyler, sahip oldukları toprakların genişliğiyle orantılı büyüklükte ordular topladılar ve ellerindeki kudret, kolay kolay tahmin edilemeyecek boyutlara ulaşmaya başladı

Sekizinci ve Dokuzuncu Yüzyıllarda Japonya'da Şingon ve Tendai adlı Budist tarikatların ortaya çıkışıyla birlikte, dini tasvirler, özellikle de Mandala'lar oldukça popüler bir hale gelir.³⁸ Aslen Hindu kökenli olan Mandala'lar diğer dinlerce de kullanılırlar. İnsanın gözünden evreni ve içindeki bütün varlıkları, bir mikro-kozmos olarak sunan her türlü şematik ve geometrik sembolik çalışmaya Mandala denir. Bir Mandala izleyicisine resim formatı içinde sıkıştırılmış bir yaratılış öyküsü ve kozmogoni sunar. "Elmas Diyarı" veya "Rahim Diyarı" gibi yaratılışın pek çok farklı boyutunun tasvirleri, tapınaklarda duvar resimleri ve Kakemono'lar, duvarlara asılan tomarlar olarak gündelik yaşamı süslemeye başlarlar.

Benzeri çalışmaların en seçkin örnekleri Kyoto şehrinin kuzeyinde bulunan beş katlı pagoda tapınak Daigo-ji'de görülebilir. Onuncu yüz yılda Japon Budizm'inin, pasif dövüş sanatı tarikatı Jodo'nun "Saf Dünya" formuna evrilmesiyle birlikte³⁹ Raigozu adlı yepyeni bir resim türü ortaya çıktı. Bu tür resimler Buda Amida'yı Batı Cenneti'ne henüz yeni ayak basmış ruhları karşılarken betimliyordu. Bu tür resimlerde Buda, pembe bir bulutun üzerine binmiş olarak ve genellikle Bodişatva'larla birlikte resimleniyordu. Raigozu'lar ahiret temalı resimler oldukları için, ölüm döşeğindeki insanların evlerinde ve cenaze törenlerinde kullanılıyorlardı.

<http://www.history.com/encyclopedia.do?articleId=209914>, 18, 11, 2008

³⁸ SCHUMACHER, Mark, "*Mandalas (Mandara) Especially important to Japan's Esoteric Sects (Shingon, Tendai)*", Şubat 4 2008, Buddhism & Shintoism In Japan A to Z Photo Dictionary Japanese Sculpture & Art 1995-2008, <http://www.onmarkproductions.com/html/mandala1.shtml>, 18, 11, 2008

³⁹ Jodo Shu, Honen Budizm, "*What is Pure Land Buddhism*", HATTORI, Sho-on, "A Raft from The Other Shore Honen and the Way of Pure Land Buddhism", , s. 57, http://www.jodo.org/about_plb/what_plb.html, 22, 11, 2008

Özellikle ölü akrabalarını, yılın belirli dönemlerinde onurlandırmak isteyen yüksek sınıfın konutlarında oldukça popülerdiler. Hemen hemen hepsi Yamato-e şeklindeydi ve Japon peysajını resimlemek isteyen sanatçılar için kaçınılmaz fırsatlardı. Bu türün örnekleri en eski örneklerinden biri 1053 senesine tarihlendirilmekte ve Kyoto'nun Uji bölgesindeki Byodo-in tapınağında bulunmaktadır ve Kyoto'un çevresini saran doğal panoramayı betimlemektedir.⁴⁰

Heian döneminin ortalarına doğru Çin üslubu olan Kara-e resmi ortadan kayboldu ve yerini ilk olarak kayan bambu panolar Byobu'larda arzı endam eden Yamato-e'ye bıraktı. Ancak, Yamato-e kendi içinde yeni yöntemlerin ve biçimlerin oluşmasını tetiklemişti. Bu yeni biçimlerden biri "emakimono" yani el tomarıdır. Emakimono, Genji Monogatari gibi resimlenmiş romanları, Ba Dainagon Ekotoba gibi tarihi dokümanları ve dini eserleri kapsar. E-maki ressamaları, her bir sahnenin duygusal içeriğini görsel olarak karşılayabilmek için resimsel kural sistemleri oluştururlar. Genji Monogatari, bölümlerden oluşurken, Ban Dainagon Ekotoba, hızlı fırça tuşlarıyla oluşturulmuş, ince ama çarpıcı renklerle boyanmış, bir birini takip eden dinamik figür ilüstrasyonlarına odaklanır. Sanjo Şatosu Kuşatması adlı çalışma da bu üsluba güzel bir örnektir.

Emakimono'lar veya E-maki'ler uzun ince kağıt tomarlarının ard arda eklenmesiyle oluşturulurlar.⁴¹ Bu kağıt tomarı, uzun bir ipek şeride yapıştırılır. Klasik bir emakimononun eni yaklaşık 30 cm, boyu ise üç ile dört metreye yakın olabilir. Emakimono'nun bir kapağı ve arkasına tutturulmuş bir tomarı vardır. Bazı örnekler kutu içinde saklanır. Emakimonolar okunurken sağdan sola doğru okunur ve okuyucu emakimono tomarını bir kol boyu genişliğinde açarak resimleri takip eder. Öykünün kahramını genellikle diğer figürlerden biraz daha irice çizilir. Karakter çizimi aynı kalırken çevresindeki dekor ve peyzaj durmadan değişebilir. Devamlılığı olan olaylar birbirlerini takip eden resimlerle anlatılır. Yazı bazen emakimononun ilk bölümüne toplanmış olarak bulunur; kimi zaman da kaligrafiler halinde resimlerin arasına ve içine serpiştirilir. Tomardaki görüntü ilerledikçe zaman da ilerler. Tek bir resmin içinde aynı yerde birden fazla zaman dilimi resmedilebilir. Sahneler genellikle

⁴⁰ "Byodo-in Profile on Asian Historical Architecture",

<http://www.orientalarchitecture.com/kyoto/byodoinindex.htm>, 11, 11, 2008

⁴¹ COHN, Neil, "What Is Emaki", 2007 Neil Cohn, <http://www.emaki.net/emaki.html>, 12, 11, 2008

dağlar, ormanlar, bulutlar ve sis görüntüleri ile birbirlerinden ayrılır. Resimler çoğu zaman yukarıdan ve aşağıdan sis motifleriyle de sınırlanır. Çatı ya da sundurma gibi mimari öğeleri es geçerek okuyucunun algısını söz konusu sahneye odaklamak için kompozisyonu kurgulamak Toba-e okulunun en dikkat çekici özelliğidir.

Ayrıca otoko-e (Erkek resimleri) ve onna-e'lerin (Kadın Resimleri) en önemli ilk örneklerinden bazıları E-maki formatında hazırlanmıştır. Bu resimlerdeki gözle görülür farklılıklar, cinsiyetlere özgü beğenilerin ve tercihlerin dışa vurulmasıdır. Onna-e için verilebilecek örneklerden biri Genji'ni Öyküsü'dür; cariyeler, romantik temalar, geleneksel saray yaşamı konu edilmektedir. Otoko-e ise savaşlar gibi tarihi olayları tasvir ederler. Kamakura (M.S. 1185-1333) döneminin sonuna kadar çok farklı alanlarda e-maki üretimi yaygınlaşır.

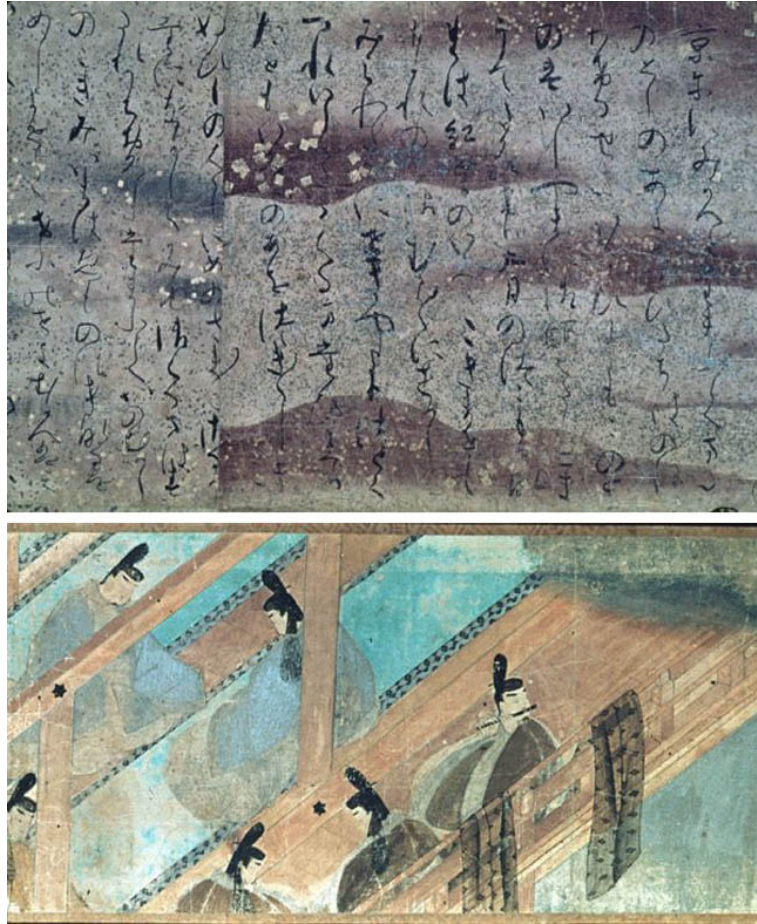


Figure 1, Genji monogatari emaki, ya da Çiçek Açan Kaderler Hikayesi Resimli Tomarı'ndan iki bölüm; Genji'nin öyküsünün ilk resimlenmiş nüshalarından biri olan bu çalışmada kaligrafinin gök yüzü manzarasının üzerine çalışıldığı açıkça görülüyor

14. YY.'da Kamakura ve Kyoto'da büyük Zen manastırlarının kurulmasıyla birlikte, güzel sanatlar büyük bir atağa kalktı. Çin'in Sung ve Yuan Hanedanlıkları'na özgü monokrom (tek renkli) bir mürekkeple desen tekniği olan Suiboku-ga ya da Sumi-e, önceki dönemlere hakim olan diğer polikrom tomar resimleme üslubunun yerine geçti; Bununla beraber çok renkli portre resimlemesi geleneği, öncelikli olarak Zen keşişlerinin Chinso resimlerinde, varlığını muhafaza etmeyi sürdürdü. En yaygın Suibokuga'lar, ressam rahip Kao'nun fırçasından çıkan efsanevi Keşiş Kensu'nun (Çin'de Hsien-tzu olarak bilinir) aydınlanma anını betimleyen resimlerdir. Bu tür resimler, sert ve çevik fırça darbeleriyle oluşturuluyorlardı ve oldukça sadeydiler; çok az detay içeriyorlardı.⁴²

Rahip ressam Josetsu'nun "Bir Sukabağıyla Bir Kedibalığını Avlamak" adlı deseni, Muramachi resminde bir dönüm noktası olarak kabul edilir. Ön planda, bir göl ya da dere kenarında elinde küçük bir sukabağı tutan ve önünde duran iri ve kaygan kedi balığını seyreden bir adam betimlenmektedir. Sis orta planı doldurmaktadır ve geri planı tamamen uzaktaki sıradağlar kaplamaktadır. 1413 senesinde yapılan bu resmin, resim düzlemi üzerinde Çin resim sanatına has bir alan derinliği duygusu sergilediği görülür.

14.Y.Y.'nin sonlarına doğru mürekkeple yapılan manzara resimleri olan Sansuiga'lar iktidardaki aile olan Ashikagalar'ın himayesi altına da girince, Zen ressamlar tarafından artık ağırlıklı olarak tercih edilen bir çalışma üslubu haline geldiler; Böylece bu teknik, Çinli köklerinden gittikçe uzaklaşarak, daha özgün ve belki de daha Japon bir forma doğru evrildi.

Muramachi döneminin başlıca sanatçıları rahip ressamlar Shubun ve Sesshu'dur. Shubun, Kyoto'daki Shokoku-ji tapınağına bağlı keşişlerden biridir; biçimsel düzeyde gerçeğe yakın durma kaygısıyla mekan ve boşluk sorunsalını irdelediği "Bambu Korusunda Okumak" adlı çalışmasıyla tanınır. Sesshu, çağdaşlarının aksine, Çin'e seyahat edebilmiş ve Çin resmini esas kaynağından, ustalarından öğrenme fırsatını yakalamıştır. Aynı mekanı, dört mevsim içinde bütün değişimleriyle tek bir ruloda resmettiği "Uzun El Yazması" ("Dört Mevsimin Manzarası" da denir), Sesshu'nun en önemli çalışmaları arasındadır.

⁴² "Ink and Wash Painting", <http://en.wikipedia.org/wiki/Sumi-e>, 29,10, 2008

Muramachi Dönemi'nin sonunda, mürekkeple resim yapma tekniği Zen manastırlarından çıkıp bütün sanat dünyasına yayılmaya başlar. Böylece Kano ve Ami okulunun sanatçıları tarafından tematik ve üslupsal bakımdan benimsenen bu tarz, farklı plastik kaygılarla ve daha bezemeci bir yaklaşımla harmanlanarak modern zamanlara değin varlığını sürdürür.

Muramachi Dönemi resim anlayışının tam tersi olan Azuchi Momoyama Dönemi, son derece görkemli çok renkli bir yaklaşımla tanımlanır. Bu dönemin en önemli karakteristiği had safhada altın ve gümüş varak kullanılmasıdır. Kano okulu, dönemin en önemli derebeyleri ve liderleri Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi, Tokugawa Ieyasu ve onların takipçilerinin kanatları altında serpilerek, bir prestij ve zenginlik timsali haline gelir. Kano Eitoku, büyük bir odayı ya da salonu baştan başa çevreleyen kayan kapılar ve duvarların üzerine anıtsal panoramalar resmedebilmek için özel bir yöntem geliştirince, bütün asilzadelerin sarayları buna benzer çalışmalarla dolup taşar. Edo Dönemi'nde de Tokugawa bakufu'nun Başkomutanlık (Şogun), Derebeylik (Daimyo) ve İmparatorluk Sarayları'nı bu panolarla dekore ettirmesi üzerine, dev resimli duvar panolarına sahip olmak belli bir sınıfa özgü askeri asalet timsali haline gelecektir.

Kano okulundan olmayan sanatçılar, Çin'den gelen sanat eserlerini inceleyip üslupsal özelliklerini Japon kültürüne göre yorumlayarak çalışmalarını sürdürürler. Bu sanatçı topluluklarından en önemlilerinden biri Tosa okulunun üyeleridir. Tosa'lar yamato-e geleneğini oluştururken emaki formatındaki kitaplar resimleyerek adlarını duyurmuşlardır.

Pek çok sanat tarihçi Edo dönemini Azuchi- Momoyama döneminin bir devamı olarak görür. Edo döneminin başlarında bir önceki döneme ait sanat okullarının oluşturduğu eğilimler hüküm sürse de yeni bir takım üsluplar da ortaya çıkmıştır. Bunlardan biri Rimba okuludur. Bu okul bünyesinde üretilen işler her ne kadar klasik temaların ekseninde olsalar da bunları son derece cazibeli ve bir o kadar da bezemeci bir yaklaşımla sunarlar. Özellikle, klasik edebiyat temlerinden etkilenecek, parlak renklerle oluşturulan figürlerin ve doğa kaynaklı motiflerin altın varaklı fon üzerine yerleştirilmesi neticesinde doğan Sotatsu tekniği, dekoratif bir uygulama olarak yaygınlık kazanır.

Azuchi-Momoyama döneminde filizlenen ancak en aşkın halini Edo döneminin başlangıcında sergileyen diğer bir teknik ise Namban sanatıdır. 1600'lü yıllarda Tokugawa Bakufu'nun "Sakoku" yani "ulusal kapalılık" politikası yüzünden Nagazaki, tüm Japonya'daki dış ticarete açık olan tek limandır. Sakoku, "zincirlenmiş ülke" anlamına gelir; buna göre Japonya sınırları içinde bulunan bir yabancı veya yerlinin yurt dışına çıkması yasaktır, aksi takdirde cezaları ölümdür.

Bu yasa doğrultusunda ticaret yapılmasına izin verilen tek Avrupalı devlet Hollanda'ydı. Bu da tüccarların Hristiyan misyonerlere yardım ve yataklık yapmamaları şartıyla mümkündü. Hollandalı tüccarlar, Nagazaki'nin Dejima bölgesinde bulunan fabrikalarını kullanıyorlardı. Çin ile yapılan ticaret de Nagazaki'den yürütülüyordu. Buna ek olarak Kore ile yapılan alışverişin sürdürüldüğü yer de bu gün Nagazaki'nin bir parçası olan Tsushima'ydı. Dışlanmış Aynu Halkı adlı azınlık etnik grup da "yabancı" olarak kabul edildiği için Matsumae bölgesini kullanmalarına izin verilmişti. Kore ve Japonya arasında yer alan Riukyu takım adalarında hüküm süren Riukyu Krallığı ise Satsuma bölgesini kullanıyordu. Bu doğrudan etkileşimin yaşandığı ticaret bölgelerinin ekserisi dışında, yabancı şirketler idari işlerini görebilmek ve etki alanlarını az da olsa genişletebilmek umuduyla şogunluğun baş kenti olan Edo'ya küçük elçi kabileleri yolluyorlardı. Bu yolculukların gerçekleştiği anlar, yerli Japon halkının farklı kültürlerle göz göze gelebildiği çok nadide fırsatlardı.

Namban sanatı, bu farklı yabancı ziyaretçilerin ve onların batılı tarzdaki sanat eserlerinin taklit edilmesi sonucunda ortaya çıkmıştır. Sakoku politikasının sebepleri; İspanya ve Portekiz gibi ülkelerin, Japon halkı ve toprakları üzerindeki kolonici ve dinci etkilerini engellemek, dolayısıyla sonradan oluşabilecek ayrılıkçı hareketlerin önlemini alarak, adalardaki iç barışı pekiştirip, Şogunluk iktidarını garanti altına almaktır. Kuzey Japonya'da Katolik dinine geçenlerin sayısındaki artış büyük bir tehdit ögesi olarak görülür. Bununla birlikte, Japon İmparatoru, İspanya ve Portekiz'in (Ve diğer pek çok batılı devletin) "Yeni Dünya"ya nasıl yerleştiklerini ve yerli halka nasıl davrandıklarını öğrenince içinde büyük şüpheler uyanır. Dolayısıyla, Japonya'nın da yakında bu ülkelerden biri olmasından korkar.

Protestan olan İngiliz ve Hollandalı tüccarlar, hem askeri hem de ticari

hasımları olan Portekiz ve İspanya'yı açıkça suçlarlar. Bu ülkelerin sistematik bir biçimde kendi dinlerini yayarak kültürel üstünlük sağlayıp teker teker bütün Asya ülkelerini ele geçirmeyi planladıklarını yayarlar. Bu arada zaten Francis Xavier gibi misyonerlerin ve din değiştirmiş derebeylerinin çabalarıyla halk arasında katolik meshebine girenlerin sayısı ciddi miktarlara ulaşmıştır. Buna göre sakoku'yu tetikleyen en önemli olayın 1637-1638 Shimabara İsyanı olduğu söylenir.⁴³ Bu isyan sırasında çoğu Hristiyan 40.000 köylü ayaklanır. Son derece kanlı bir biçimde bastırılan isyanların ardından Şogunluk, ayaklanmaların başlıca sorumlusunun misyonlar olduğuna hüküm verir ve ardından bütün Hristiyan din adamlarını sınır dışı eder. Ardından da ülkede Hristiyanlığı tamamen yasaklar. Çoğu Nagasaki'de bulunan bir avuç Hristiyan, yer altı cemaatleri kurarak varlıklarını gizliden gizliye sürdürür. Dış dünya ile olan tüm temaslar Şogunluğun ya da vilayetlerin katı ve titiz kontrolü altında gerçekleştirilir. Hollandalı tüccarlar misyonerlik faaliyeti gerçekleştirmeyeceklerine dair söz vererek işlerini, kendilerine tanınmış olan alanda sürdürmeye devam ederler.

Sakoku politikası, ayrıca Japonya'nın kendi dış ticaretini de kontrol altına alır. Sakoku politikası sayesinde Japonya'nın öz kaynaklarının dış ticaret yoluyla tamamen tükenişinin ve yabancı ellere geçişin de önüne geçilmiş olur.

Bu dönemde Japonya'nın Batı teknolojisi ve kültürü üzerine edindiği bütün bilgiler Hollandaların sağladıkları metinler sayesinde. Böylece Japonya, batı tıbbı, teknolojisi, coğrafyası ve tarihi üzerine bütün edinimlerini Dutch dilinden kazanır. Bu sürece Rangoku (Dutch incelemeleri) adı verilir ve sakoku politikasının sona ermesiyle birlikte ortadan kalkar. Sakoku'nun sonuyla birlikte pek çok Japon öğrenci, yurt dışına çalışmaya ve pek çok farklı alanda eğitim görmeye gönderilir. 1633'te başlayıp 220 yıl süren Sakoku, Birleşik Devletler Komodoru Matthew Perry ile yapılan Kaganawa Paktı neticesinde 1853 yılında son bulur.

Ancak, ticaretin serbest bölgelerle sınırlı kalması Japonya üzerindeki Çin'in ve Avrupa'nın kültürel etkisinin kontrollü bir biçimde sürmesini sağlayacaktır. Dolayısıyla Nagasaki okulu ve Maruyama-Shijo okulu gibi Çin ve Batı etkilerini

⁴³ "Amasuka Shiro; A Revolutionist Who Wanted To Create A New Era Of Freedom And Equality", Amakusa Shiro Memorial Hall, Kumamoto Prefecture, Amakusa District, Oyano Town, http://www.keikyo.com/museums/museums/kumamoto/amakusa_shiro/, 2, 12, 2008

geleneksel Japon yaklaşımıyla harmanlayan yeni resim akımları da ortaya çıkacaktır.

Edo dönemine özgü bir başka resim okulu ise Bunjinga okuludur. Çin resmini seçkin sanat olarak kabul eden ve kendilerini aydın olarak tanımlayan bir gurup ressamın başlattığı bu akım Güney Çin'e özgü geleneksel manzara resmi türü olan Nanzongua'ların taklididir. “Aydın resimleri” olarak tanımlanan bu çalışmalar, Çin'de sanatla hiç bir zaman profesyonel düzeyde ilgilenmemiş, çalışırken ya da emeklilik dönemlerinde hobi olarak resim yapmayı sürdürmüş, yüksek bürokratların veya akademisyenlerin yaptıkları işlerdir. Ressamlık zanaatından geçimlerini sağlayan Kuzey Çin resim okuluna bir tepki olarak doğmuştur. Bu resimler emsallerinden çok daha güçlü bir izlenimci tutum içerisindedirler. Emekli akademisyen ve bürokratlar, dönemin modası gereği yaşamlarının geri kalanında, dinamik şehir hayatından ve gündelik kaygılarından uzak, taşrada, sade ve doğaya yakın bir hayat sürerler. Günlerini Konfiçyüs'ün öğretileri doğrultusunda beş temel güzel sanatlarla (resim, kaligrafi, müzik ve kıvrak zeka gerektiren akıl oyunları) uğraşarak geçirirler. Bu sebeple “Aydın ressamların” ürettikleri resimler de az renkli, figür ve kompozisyonda sadeleştirme ve stilizasyonla birlikte soyutlamaya ağırlıklı olarak yer verilen işlerdir. Genelde resimlerde hakim olan tema, sürgünde veya inzivadayken doğanın bağrına sığınan, tabiat güzellikleri arasında gezinerek tefekküre dalan orta yaşlı insanlardır.

I. B. B. Japonya'da Matbaa Teknolojisi ve Yayıncılık

Baskı teknolojisi Japonya'ya Çin'den ulaşmıştır. Sekizinci yüzyıl Japonya'sında Çin Budist tapınaklarından getirilen ağaç baskı kitap örneklerine rastlamak mümkündür. 764 senesinde İmparatoriçe Shotoku, her birinin içinde, üzerine Budist bir kutlama metni basılı broşürler (Hyokumanto Darani 百万塔陀羅尼, Bir Milyon Pagoda içinde Darani Duaları, 6x45 cm) bulunan bir milyon minyatür pagoda yaptırtmış, ve bunları aynı yıl gerçekleşen Emi isyanının

bastırılmasının anısına ülke çapındaki tapınaklara dağıtmıştır.⁴⁴ Bunlar Dünya’da kayıtlara geçen ilk basılı yayın örnekleridir.

Onbirinci yüzyılda, Japonya’daki tapınaklar kendi basılı sutralarını, mandalalarını ve her türlü Budist metni ve imajı basmaktadırlar. Zira baskı süreci çok pahalı olduğu ve henüz Japonya’da bu tip yayınları tüketebilecek kalabalık bir okur-yazar kitlesi bulunmadığı için Yüzyıllar boyunca matbaa, Budizmin etki alanı ile sınırlandırılmıştır.

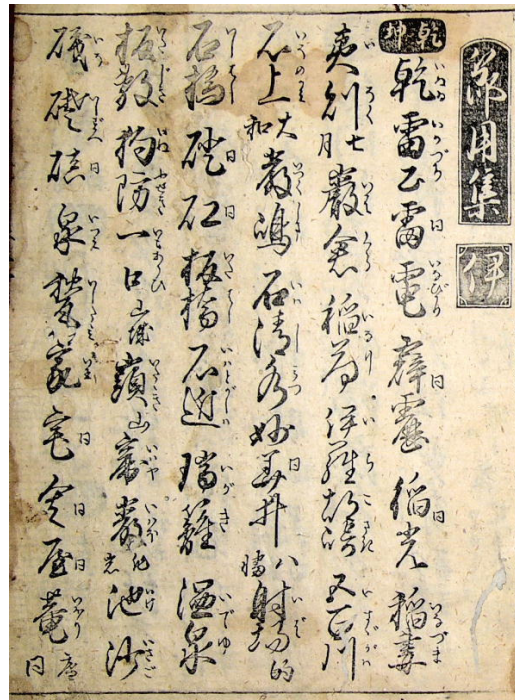


Figure 2, 1596- 1614 yılları arasında yayınlandığı düşünülen Setsuyo-shu’nun Kyoto Üniversitesi Kütüphanesi koleksiyonunda bulunan bir kopyası, ağaç baskı; <http://www1.gifu-u.ac.jp/~satopy/reki01.html>, 8, 11, 2008

1590’da Japonya’da ilk basılı dünyevi eser yayınlanmıştır. Bu iki ciltlik bir Çince-Japonca sözlük olan Setsuyō-shū’dur. 1590’dan itibaren Cizvitler Nagasaki’de hurufatlı bir matbaa kullanıyorlardı, ancak Toyotomi Hideyoshi’nin,1593’te ordusuyla Kore’den dönerken beraberinde getirdiği matbaa ekipmanlarının, bu türün Japonya’da serpilmesinde çok daha büyük bir önemi vardır. Dört yıl sonra Tokugawa Ieyasu, şogun olur. Iyasu, şogun olmadan çok önce de ilk yerli hurufat setinin

⁴⁴ National Diet Library,Japan 1996-1998, <http://www.ndl.go.jp/exhibit/50/html/catalog/c002.html>, 6,11,2008

tasarlanmasında büyük rol oynamıştır. İlk yerli hurufat seti için metal yerine kaligrafi ruhuna daha yakın ve daha ekonomik sonuçlar veren tahta hammadde olarak kullanılmıştır. İeasu 100.000 farklı harf setinin tek tek tasarlanmasına gözetmenlik yapmıştır. Bu harfler bir kısım politik ve askeri metnin basımında kullanılmıştır. Bir şogun olarak Tokugawa İeasu, halk arasında okur yazarlığı teşvik ederek yeni bir kentsoylu aydın sınıfının doğuşunu tetikledi. Matbaa müessesesi, şogunluk tarafından idare edilmiyordu, bu sebeple Onyedinci Yüzyılın başlarında Kyoto’da özel yayın evleri ortaya çıkmaya başladı. Bu arada Tokugawa’nın en yakın politik rakibi Toyotomi Hideyori’de matbaanın yayılmasında yardımcı oldu. 1598’de İmparator Go- Yozei’nin emri ile bir Kore malı matbaa makinesi kullanılarak Konfiçyüs Hatıratı’nın ilk Japonca nüshası basıldı. Hurufatlı matbaanın cazibesine rağmen Japon kaligrafisine özgü akan yazıların ağaç bloklar üzerinde daha kolay üretildiklerine kanaat getirildi ve 1640’lara gelindiğinde bu ahşap bloklar artık her türlü amaç için kullanılıyorlardı.

Bu yöntem sanatçılar arasında hızla popülerlik kazandı ve sadece kitap basmak için değil ayrıca ucuz, küçük baskı resimler üretmek için kullanıldı. Honamı Koetsu ve Suminokuro Soan gibi öncüler bu metodu genel tüketici pazarına sanat kitapları üretmek için kullandılar. Saga’daki stüdyolarında ikili Japon klasiklerinin ahşap baskılarını, resimleri ve metinleri ile birlikte el tomarlarından, basılı kitap formatına dönüştürdüler. Koetsu Kitapları, Suminora Kitapları ya da Saga Kitapları olarak anılan bu kitaplar, dönemlerinin en iyi basılı yayın örnekleri olarak kabul edilirler. 1608’de basılan İse’nin Öyküsü (İse monogatari) adlı Saga Kitabı, özellikle dikkate değerdir.

Tomarları, basılı yayınlara dönüştürme işi o dönemdeki diğer tekniklerden çok daha emek istiyordu ve daha pahalıydı, ancak kitapları elle yazarak çoğaltma işinden de daha ucuzdu. Böylece Japon basın-yayın piyasası tam anlamıyla bir seri üretim süreci ile tanıştı. Saga Kitapları, pahalı, süslü kağıtlara basılıyordu ve çeşitli bezemelerle allanıp pullanıyorlardı. Bu tür kitaplar küçük varsıl bir tüketici kitle tarafından takip ediliyordu. Kyoto’daki diğer basım evleri ise düşük kaliteli kağıda çok büyük rakamlarda kopyalar yayınlıyor ve bunları orta sınıf halka pazarlıyorlardı.

Bu kitapların içeriği gezi rehberlerinden tutun da genel klavuzlar, hiciv romanları, şehir kültürü üzerine yazılar, baskı resimler, kukla oyunu için yazılmış senaryolara kadar büyük bir çeşitlilik sergiliyordu. Genellikle belli bir tür yazın biçimi için, örnek olarak kukla tiyatrosu senaryoları için tek bir yazı tipi kullanılıyordu; bu yazı tipleri de özel bir sanatçının kaligrafik üslubundan esinlenilerek tasarlanıyordu.

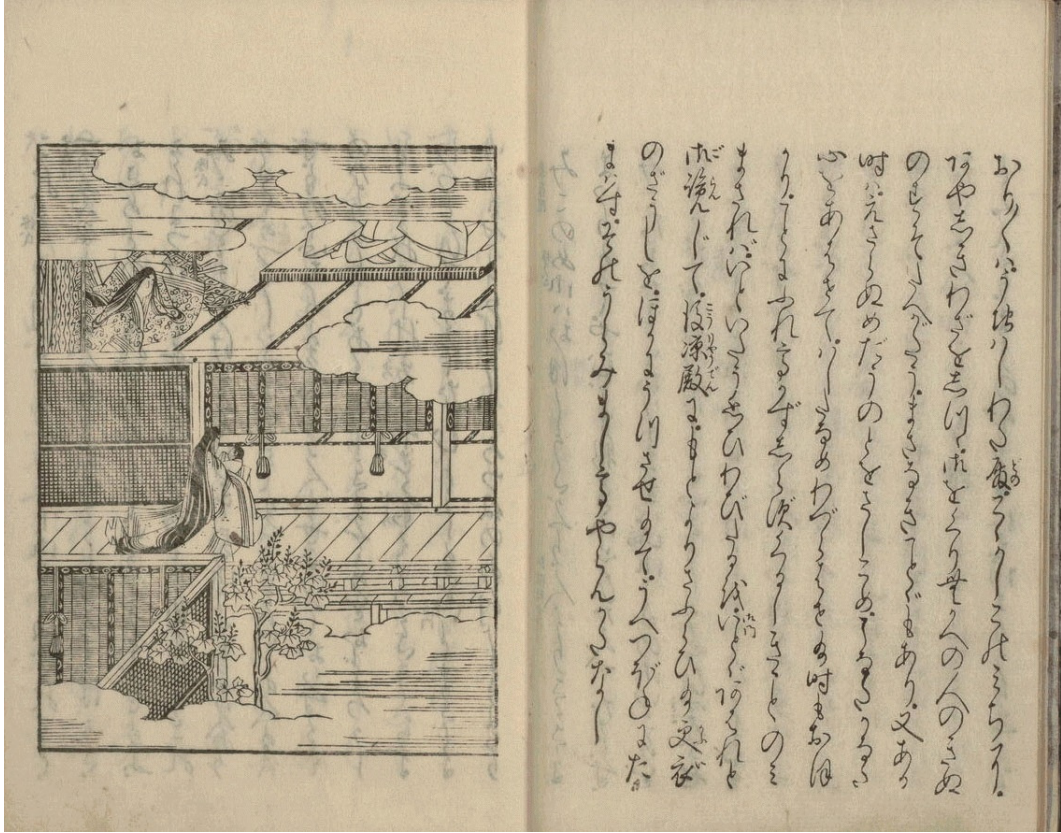


Figure 3, 1654'de Kyoto'da yayınlanmış Genji Monogatari'nin ağaç baskı bir nüshası; Asian Collections Illustrated Guide 2007, <http://www.loc.gov/rr/asian/guide2007/guide-japanese.html>, 10, 11,2008

Bağımsız yayın evleri büyüdü ve gelişti, sayıları arttı. O dönemde “telif hakkı” kavramı olmadığı halde bir kitabın ağaç baskı kalıplarına sahip olan bir kitap evi bir anlamda o eserin yayın haklarının da sahibi olarak kabul ediliyordu. Dolayısıyla bloklar, yayın evlerinin arasında takas edilir, dönemlik olarak kiralanır ve satın alınırlardı. Buna rağmen fikir hakları olgusu var olmadığı için metinler istenildiği gibi kopyalanabilir, yeniden uyarlanabilir ve değiştirilebilirdi.

Ağaç baskı ukiyo-e düşüşe geçtikten sonra bile, hatta gelişmiş hurufatlı matbaa ve diğer kopyalama ve baskı teknolojileri Japonya'ya girdikten sonra bile kullanılmıştır. Ağaç baskı tekniği, metin çoğaltmak kadar sanat nesneleri üretiminde de; ukio-e gibi geleneksel baskı metodları veya batılı anlamda çağdaş baskı resim alanı içinde kullanılmaya devam edilmektedir.

I. B. C. Japonya'da Manga'nın Doğuşu ve Yükselişi

Manga, Japonca'da sıklıkla çizgi roman anlamında kullanılan bir kelimedir; Japon kültüründe zaman zaman çizgi romanlara “komikku” da denilebilmektedir. Manga kelimesinin tam açılımı, oyunbaz, haşarı, uçarı resimlerdir. Güncel kullanımında, genellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında günümüze dek üretilen Japon çizgi romanlarının tamamı hedeflense de aslında manganın etimolojik kökeni çok daha erken dönemlere dayanır.

Manga kelimesi, 18. yüzyılda Santō Kyōden'in 1798 tarihli "Shiji no yukikai" adlı resimli kitabıyla birlikte yaygın olarak kullanılmaya başlanmış, 19. yüzyılda Aikawa Minwa'nın “Manga hyakujo” ve ünlü Ukio-e sanatçısı Hokusai'nin eskizlerini ve vinyetlerini kapsayan “Hokusai Manga” ile birlikte kullanımı iyice pekişmiştir. Ancak “manga” kelimesinin ilk modern kullanımı Rakuten Kitazawa'ya aittir.

Rakuten Kitazawa, bir Mangaka ve Nihonga sanatçısı olan Kitazawa Yasuji'nin kullandığı mahlaştır. 1876 doğumlu Kitazawa, 1955 yılında hayata gözlerini yummuştur. Bir çok kaynakta çağdaş manganın babası olarak kabul edilen Kitazawa, Meiji Dönemi sonu ve Showa Dönemi başı boyunca sayısız basın ilüstrasyonuna ve çizgi-banda imza atmıştır.

Manga kelimesinin bilinen ilk kullanımı 1770'li yıllara dayanmaktadır. 19. yüzyıl boyunca manga kelimesi özel olarak, üzerinde karikatürler bulunan odun bloklarını (Hyakumenso), özellikle de Hokusai Katsushika'nın(1760-1849) 1819'da yayınlanmış olan ve öğrencilerinin kullanması için kendisinin çizdiği skeç, çizim ve karikatürlerini adlandırmakta kullanılmıştır. Hokusai çizdiği skeçleri iki Çince yazı

karakterinin ["man" (rasgele) ve "ga"(resim)] birleşiminden oluşan Manga kelimesiyle tanımlamıştır.

Aslında bu eski eserleri günümüz manga'sının kökeni olarak kabul edilmesi konusunda bazı tartışmalar vardır. Will Eisner'ın dediği gibi eğer manga kökenleri ile bağlı bir sanat ise çok eski bir tarihsel geçmişe sahip demektir. Ama bazı araştırmacılar, manga'nın kökenini bu kadar eskiye götürmenin, Avrupa çizgi romanlarının kökenini, taş devrinde mağara duvarlarına çizilmiş resimlere göndermekle aynı şey olduğunu söylemektedirler. Bazı araştırmacılar ise manga'nın kökenlerinin eskiye dayandırılmasının nedeninin, sanatçıların mangayı geleneksel bir japon sanatıymış gibi göstererek savaş sonrasında manga'nın devlet baskısına uğramasını önleme çalışmaları olduğunu düşünmektedirler. Ama ne olursa olsun, 12. yüzyıldan kalma bu resimlerin günümüz manga eserlerine olan inanılmaz benzerliği su götürmez bir gerçektir.

Komodor Perry'nin, 1853 senesinde Japonya'ya gelişiyle ülkenin ulusal kapalılık dönemini sonlandırınca pek çok Avrupalı Japonya'ya akın etti. Japonya'da ateşlikle görevli İngiliz ordusuna mensup bir subay olan Charles Wirgman 1857 yılında, ünlü İngiliz mizah dergisi "Punch"dan esinlenerek, Japan Punch adında İngilizce bir dergi çıkarttı.⁴⁵ Japan Punch'ın başarısını takip eden bir Fransız resim öğretmeni, George Bigot, 1887'de Toba-e adlı resimli mizah dergisini çıkartmaya başladı.⁴⁶ Bu dergiler, Japonya'da yaşayan yabancılara yönelikti ve Japonca değildiler ancak kısa zamanda yerli okuyucular, bu dergilerdeki illüstrasyonlarda kullanılan üslubun cazibesine kapılırlar. Böylece Avrupa grafik mizahının yeni yeni geliştirmeye başladığı ardışık panel kullanımı, konuşma balonları ve dramatik resimleme yaklaşımı Japon resmine sızmaya başlar.⁴⁷

Ponchi-e yani Punch çizimleri adıyla bu yeni tarz hızla yaygınlaştı. Şogun idaresi altındaki Japonya'da gerçek insanlara benzeyen mizahi çizimler yapmak ve yaşanan olaylar hakkında ironik ya da ciddi fikir beyan etmek yasaktı. Bu yüzden

⁴⁵ BENNETT, Terry, "JAPAN SOCIETY LECTURE", JAPAN AND THE ILLUSTRATED LONDON NEWS: 1851 – 1905, 16th September 2003

⁴⁶ CORTAZZI, Hugh, DANIELS, Gordon, "Britain and Japan 1859-1991; Themes and Personalities", Routledge tarafından basılmıştır s.58

⁴⁷ GRAVETT, Paul, "Manga Sixty Years of Japanese Comics", Collins Design, Harper Collins Yayınevi 2001, bölüm 2, s.21

Avrupa tarzı mizahi çizimler, karikatürün önemli bir siyasi söylem aracı olabildiğini Japon kamuoyuna gösteriyordu. Marumaru Chinbun(1877) dergisi, bu tarzda çalışmalar üreten Honda Kinkichiro sayesinde büyük popülerlik kazandı. 1890'da da İngilizce'den türetilmiş bir terim olan ponchi-e'nin yerine yerli manga sıfatı kullanılmaya başlanmıştır.

1902 yılında ilk Japon çizgi bantı (comic strip) olan "Tagosaku To Mokubei No Tokyo Kembutsu" ⁴⁸Rakutan Kitazawa tarafından çizilip ilk gerçek Japon gazetesi olan Jiji Shinpo'nun Pazar ekinde yayınlandı. Bu çizgi bantta Tokyo'ya giden ve devamlı homurdanan iki taşralı konu ediliyordu. Eserleri olan Doncia ve Tonda'da Amerikan karikatürcülerinin stillerini ve düşüncelerini kullanmasına rağmen kendine özgü buluşlarıyla Japonya'ya has bir orjinallik taşıyordu.1966'da kurulmuş olan Omiya Karikatür Sanatı Şehir Müzesi Rakutan Kitazawa'ya adanmıştır. ^{49 50}

Taisho periyodunda [1912-1926] Miyao Shigeo'nun Dango Kushisuke'nin Maceraları (Dango Kushisuke Manyuki) gibi çocuklar için hazırlanmış manga'ları göze çarpar. Bu eserin baş kahramanı ismini şişler üzerinde mochi topları döndürmesinden almıştır. Ama manga ve manga sanatçısı (漫画家 mangaka) kelimeleri Showa periyodunun [1926-1989] başına kadar Japon günlük hayatının parçası olmamıştır. Manga kelimesinin 1930'larda Japonya'daki günlük hayata girmesi, ilk strip halindeki karikatürlerin gazetelerde yayınlanmaya başlamasıyla tamamlanmıştır.

Bu yıllarda iki tür çizgi bant (comic strip) yayına başlamıştır. Bunlardan biri, çocuklar için hazırlanan ve Amerikan gazetelerindeki benzer yapıtlardan etkilenmiş olan çizgi bantlardı. Pat Sullivan'ın yapıtı Felix The Cat , Bud Fisher'ın Mutt ve Jeff gibi eserleri Japoncaya çevrilip Hochi ve Asahi Graph gibi gazetelerde yayımlandılar. Bu eserler oldukça popüler oldular.

1920'lerin başında Asahi Graph gazetesinin baş editörü Suzuki Bunshiro,

⁴⁸ “*Manga geschiedenis*” From Popular Culture Wiki
http://japanesestudies.arts.kuleuven.be/popularculture/wiki/index.php/Manga_geschiedenis, 18, 11, 2008

⁴⁹ ÖZER, Atilla Prof., “*Karikatür Müzeleri*”, Anadolu Üniversitesi Karikatür Sanatını Araştırma ve Uygulama Merkezi,
<http://www.krkmr.anadolu.edu.tr/karikat%C3%BCr%20m%C3%BCzeleri.html>, 18, 11, 2008

⁵⁰ “*Rakuten Kitazawa*”, Lambiek.net, http://lambiek.net/artists/k/kitazawa_rakuten.htm, 18, 11, 2008

Avrupa ve Amerika'yı gezerken çocuklar için bir çizgi bant tasarladı. Japonya'ya dönünce, küçük bir oğlan ve sincap hakkında bir öykü yazar. The Adventures of Little Sho (Sho Chan no Boken) ilk çocuklar için hazırlanmış başarılı çizgi bant olarak kabul edilir. Kodansha firması, 1920'lerde hikayeler, fotoğraflar ve seri halinde çizgi bantlardan oluşan çocuk magazinleri hazırlamaya başlar.

Aynı zamanda yetişkinler için hazırlanan kısa politik çizgi bantlar da oldukça popüler oldular. Bu yıllarda birçok alanda kültürel ve sosyal değişimler yaşanmaktaydı. Yeni bir popüler kültür ve çalışanlar sınıfı oluştu, feminist hareketler başladı. Ekonomik eşitsizlik ve politik adaletsizlik, eleştirilerin hedef noktası oldu. Sol görüşlü manga sanatçılarına göre manga devrim demektir. Japon Manga Sanatçıları Federasyonu (Nihon Mangaka Renmei) gibi bazı bağımsız manga federasyonları kuruldu. Bazı Marxist karikatürcüler, Proletarian Artist League (Proleterian Geijutsu Kai)'nin çalışan sınıfı politik ve kültürel programına katıldılar. Bu organizasyonun lideri olan Kobayashi Tokiji 1933'te bir polis karakolunda polisler tarafından işkenceyle öldürüldü (Kinsella, 2000: 22).

İşçi Haberleri (Musansha Shimbun), Savaş Sancağı (Senki), İşçi Manga (Nomin Manga) gibi bazı manga dergilerinde bazı sanatçıların hazırladıkları politik karikatürler ve çizgi bantlar yayınlandı.

Masamu Yanase'nin Bir Kapitalistin Eğitimi gibi anti-kapitalist çizgi bantları önce Sunday Yomiuri gazetesinde ve daha sonra büyük gazetelerde yayınlandı.

1931 yılındaki Mançurya olayından sonra, 1930'larda medya ve toplum oldukça etkili bir baskı ve denetime maruz kaldı.⁵¹ Yazarlar, sanatçılar, yayıncılar ve karikatürcülere ulusal politik hedefler baskıyla kabul ettirilmeye çalışıldı. Bazı karikatürcüler polis tarafından hapse atıldı, işkence gördü ve hatta öldürüldü. 1940 yılının Ağustos ayında devlet baskısıyla bütün bağımsız karikatür ve manga sanatçıları, devlet tarafından kontrol edilen Yeni Japon Manga Birliği (Shin Nippon Manga Kyokai) adındaki tek bir resmi kurum altında toplandı. 1941'den sonra medya üzerindeki baskı ve sansür katlanarak arttı. 1937-1944 yılları arasında magazin sayısı

⁵¹ KINSELLA, Sharon, "Adult Manga; Culture And Power In Contemporary Japanese Society", Consumasian, University of Hawai'i press, Büyük Britanya'da basılmıştır 2000, s. 22

16.788'den 942'ye düřtü. Yeni Japon Manga Birlięi'nin kalan üyeleri, savař zamanı propaganda projelerine dahil edildiler. Yeni Japon Manga Birlięi tarafından hazırlanmakta olan Manga dergisi, milliyetçi propaganda yapmakta, İngiliz ve Amerikan liderlerini vampirler ve şeytanlar olarak tasvir etmekteydi. Savař sonrasında Yeni Japon Manga Birlięi adını Japon Mangaka Birlięi (Nippon Mangaka Kyokai) olarak deęiřtirdi ve en iyi organize olmuş baęımsız manga sanatçıları organizasyonu olmayı devam ettirdi (Kinsella, 2000: 22-23).

Manga eserlerine olan devlet baskısı devam ederken, çocuklar için hazırlanan çizgi bantlar ve politik olmayan manga'lar yayınlarına devam ettiler. Birçoęu nansensu (nonsense)(saçma) manga kategorisine girdi. 1931 yılında Kodansha, Boy's Club (Shounen Gorakubu) adında renkli bir çocuk dergisi çıkardı. Tagawa Suiho'nun popüler serisi Black Stray (Norakuro), Shimada Keizo'nun Dankichi The Adventurer (Boken Dankichi) (Maceracı Dankichi) eseri gibi askeri birer atmosferi olan hikayeler Boy's Club (Shounen Gorakubu) dergisinde yayınlandılar. Norakuro'da bir köpek tugayına katılarak sonunda profesyonel bir asker olan bir köpek anlatılıyordu. Bu çok popüler eserlerin basımı 1980'li yıllarda bile devam ediyordu.

Pasifik Savařı süresince çocuk magazinleri oldukça büyük çapta bir sansüre uğradı.⁵² Sadece, devlet tarafından idare edilen Yeni Japon Manga Birlięi (Shin Nippon Manga Kyokai) kurumuna üye olan manga sanatçılarının, hala Kodansha Yayınevi tarafından basımı devam edilen birkaç çocuk dergisi için manga hikayeleri çizmesine izin veriliyordu.

1942'de magazinler ve gazeteler birleřtirildi. Ticaretin ve tařımacılıęın sekteye uğraması nedeniyle yařanan kaęıt yokluęu nedeniyle 1944 yılında gazetelerde çizgi bant yayınlanması yasaklandı. Sadece, devletçe onaylanmış olan Manga dergisi 1944 yılındaki bir hava bombardımanında basımevi yıkılıncaya kadar yayınına devam edebildi.

Savař sonrasında ağır hayat řartları, ekonomik güçlükler ve kaęıt sıkıntısı nedeniyle Manga dergileri kiralanmaya bařlandı. 1950'lerin ortasında manga kiralyan dükkanların (kashihonya) sayısı hızlı bir artış gösterdi ve 30.000 dükkana

⁵² KINSELLA, Sharon, "Adult Manga; Culture And Power In Contemporary Japanese Society", s. 23

ulaştı. İsteyenler 10 Yen karşılığında istedikleri bir kitap veya magazini 2 günlüğüne kiralayabiliyorlardı. Gölge (Kage) ve Sokak (Machi) zamanın en büyük iki kiralık manga dergileri oldular. 1956-59 yılları arasındaki kiralık manga'nın doruk noktasında her biri ayda yaklaşık 160.000 genç erkek tarafından okunmaktaydı.⁵³

Japonya'nın 2. Dünya Savaşı yenilgisinden sonra 7 sene boyunca tarihsel konu içeren manga yayınlanamadı. Savaş süresince çok popüler olan savaş ve dövüş konulu manga'lar ortadan kayboldular. Bunun nedeni başta Amerika olmak üzere galip devletlerin uyguladığı, savaş, samuray, ordu ve uzakdoğu sporları konularındaki kısıtlamalardır. Bu konularda konuşma özgürlüğünün kısıtlanmasının amacı, savaşçı görüşlerin tekrar ortaya çıkmasını engellemektir. 1952 yılında imzalanan San Francisco Barış Antlaşması bu kısıtlamalara bir son verip tekrar konuşma özgürlüğü getirdi.

Yeni yapılanmakta olan şehirlerin nüfusu 1950'li yıllarda kırsal yörelerden gelen genç göçmen işçilerle dolmaya başladı. Kıt kanaat geçimini sağlayan bu fakir fabrika işçileri için tek ucuz eğlence kaynağı sadece bu kiralık manga'lardı. Eski hayallerin yıkıntıları altında güçlüklerle hayatını devam ettirebilen halkın gündelik yaşamdaki acılarını unutmaları için bir kaçış aracına ihtiyacı vardı. Yetişkinler için bu kaçış aracı filmlerdi, gençler için ise manga'lar olmuşlardır. Kiralık manga'ları hazırlayan sanatçıların hepsi amatördür ve çoğu gençtir. Bu toplumsal değişimin sonucu olarak bu sanatçılar daha gerçekçi ve kendileri gibi genç yetişkinlere yönelik bir manga stili ortaya çıkarmışlardır. Genç bir sanatçı olan Tatsumi Yoshihiro bu tür dramatik yetişkin manga'larını tanımlamak için 1957'de bunlara "dramatik ve aksiyon dolu resimler" anlamına gelen "gekiga" ismini verir.^{54 55}

İlk gekiga'larda, yeni bir grafiksel gerçekçilik derecesiyle, toplumsal ve politik konularla karakterize edilir. Tsuge Tadao, Takahashi Shinji, Tsue Yoshiharu, Saito Takao, Iwai Shige ve Yamamori Susumu gibi genç sanatçılar kendilerini Gekiga Fabrikası (Gekiga kojo) olarak adlandırılır. Shirato Sanpei'nin 1959-62

⁵³ KINSELLA, Sharon, a.g.e., s.24

⁵⁴ SCHODT, Frederik L. "Dreamland Japan: Writings on Modern Manga", Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 2002., s.34

⁵⁵ SCHODT, Frederik L., "Manga! Manga!: The World of Japanese Comics", New York: Kodansha International, 1983.

yılları arasında yayınlanan 8 ciltlik kiralık gekiga hikayesi olan Ninja'nın Uzakdoğu Dövüş Sanatları (Ninja Bungeicho) adlı eseri kiralık gekiga döneminin zirve noktası olmuştur. Özellikle genç erkekler arasında çok popülerdir. Shinto bu eserinde Disney üslubuna öykünülerek tasarlanmış tiplerini kullanmayı red ederek yeni bir sosyal realizm getirir. Hikaye'nin başkahramanı olan Kagemaru bir ninja çetesinin lideridir ve 16. yüzyılda feodal derebeylerine karşı bir grup asi köylünün yanında savaşmaktadır. Kagemaru bir süper kahraman değildir ve hikayenin sonunda mücadelesini kaybeder ama önemli olan verdiği savaşın değeridir. Shinto, eserinde sert samuray kanunlarını kullanıp, hikayesine felsefi bir boyut katarak ve gerçekçi çizimler kullanarak anlatmak istediği konunun ciddiyetini vurgular. Gekiga sayesinde yetişkinlerden oluşan bir okuyucu grubunun oluşmasıyla beraber, birçok sanatçı sadece eğlendirmek amacının dışına çıkarak geniş bir tür ve teknik yelpazesi oluşturup sanatsal ve edebi ürünler vermeye başlar.

Kırmızı mürekkep ile basılmış olan ve "akabon" adı verilen başka bir manga türü ise Osaka'da sokak satıcıları tarafından satılmaya başlanmıştır. 1947 yılında Tezuka Osamu, 200 sayfalık Yeni Define Adası (Shin Takarajima) adlı yapıtını akabon biçiminde yayınladı. Bu manga'yı Robert Louis Stevenson'nun Treasure Island eserinden ilham alarak hazırlamıştır. Savaş sonrası halkın yoksulluğuna ve yayın sektörünün gerilemiş olmasına rağmen bu manga çıkar çıkmaz 400.000 adet satarak akabon tarzına ve Tezuka manga'larına karşı ulusal bir hayranlık başlatmıştır. Tezuka, bu mangasıyla, çizgi romanda ilk kez "decompression/ baskıyı azaltma" tekniğini kullanan çizerdir.⁵⁶ Bu teknik, bir olayın, dramatik kurguyu güçlendirmek ve okuma deneyimini zenginleştirmek adına, bir durumu veya olayı betimleyen resim panellerinin sayısını arttırmaya dayanır. Görsel açıdan bir devrim olan bu yaklaşım, çizgi romanı okumasının film izleme eylemini hatırlatan bir deneyim haline getirir. Bu sayede manga derin, en önemlisi de kalıcı bir dramatik ve psikolojik etki bırakmaktadır. Ayrıca çizgi romanın oluşturan yazılı metin miktarını da azalmasına sebep olan bu teknik, türün daha grafik tabanlı ve deneysel bir hal almasını sağlar. Baskıyı azaltma tekniği, Amerika'da ilk popüler olan mangalardan biri olan Katsuhiro Otomo'nun Akira adlı çalışması sayesinde Batı dünyasında tanınmıştır. Osamu Tezuka, Yeni Define Adası'nı çizdiği dönemde 19 yaşında bir tıp

⁵⁶ SCHODT, Frederik L., "Dreamland Japan: Writings on Modern Manga", s. 25

öğrencisidir. Yeni Define Adası'nın ardından Lost World, Metropolis ve Tetsuwan Atomu gibi bir çok ünlü mangayı üretmiştir. Yapıtları yeni bir manga türünü temsil ederken, gelecek kuşak manga sanatçılarının üzerinde önemli bir etki bırakmıştır.

Kodansha Yayınevi tarafından 1947 yılında çıkarılmaya başlayan ve savaş sonrası ilk renkli çocuk dergisi olan Manga Boy (Manga Shounen), Matsumoto Reiji, Fujio-Fujiko ve Ishinomori Shotaro gibi bir grup genç manga sanatçısının eserlerini sergilemekteydi. Dergi kısa sürede oldukça popüler oldu. Akabon manga'larındaki etkileyici grafik stili ve gelişmiş öykülemeler Manga Boy editörlerince de uygulanıyordu. Derginin en önemli serisi olan Orman İmparatoru (Jungle Taitei), çok ünlü ve başarılı bir akabon manga sanatçısı olan "Manga Tanrısı" Tezuka Osamu tarafından çiziliyordu.

Gerçekçi gekiga stiline karşılık, kaliteli çocuk magazinlerindeki manga hikayeleri şirin bir grafik stiliyle hazırlanmaktaydı. Bu stil Amerikan Disney animasyonunun koca gözlü ve çarpıtılmış fiziksel görünüşlü karakterlerinden etkilenmişti. Disney yapımları 1945-51 yılları arasında Japon kitapçıları ve sinemalarında bulunabiliyordu. Disney'in bu etkisi, savaş sonrası hikaye mangalarının öncüsü olan Tezuka Osamu'nun eserlerinde hissedilmektedir.

1950'lerden itibaren manga kelimesi ayrıca çocuklar için hazırlanmış, şirin, fantastik ve bazen eğitici olan ve Tezuka Osamu ile ilişkilendirilen yeni bir türün adı oldu. Bu tür, çocuklar için sağlıklı ve temiz bir eğlence kaynağı olarak görülmeye başlandı. Halbuki bu sırada gekiga stili politik kavgalar ve eğitimsiz işçilerle ilişkilendiriliyordu. Gekiga sanatçıları ve manga sanatçıları iki farklı sosyal ve kültürel yapıyı temsil ediyorlardı. Bu nedenle de kaçınılmaz olarak birbirlerini bir nevi "eski düşman" olarak görüyorlardı.

2. Dünya Savaşı'nın ardından gelen zor günlerde yiyecek sıkıntısı ve kötü yaşam koşulları Japon halkını vurmuştu. Bu kötü koşullar altında Sazae-san adındaki bir çizgi bant Japon halkının eğlence kaynağı oldu ve unutulmuş kahkahaları evlere geri getirdi. Sazae-san 1946-74 yılları arasında Asahi gazetesinde Hasegawa Machiko tarafından çizgi bant olarak çizilip yayınlandı.⁵⁷ 28 senelik yayın hayatı

⁵⁷ GRAVETT, Paul, "Manga Sixty Years of Japanese Comics", s.76-77

boyunca arka arkaya iki jenerasyon tarafından büyük ilgiyle takip edildi. Kitap haline getirilmiş versiyonu ise 62 milyondan fazla sattı. Başarısının sırrı ise Sazae adındaki neşeli ve unutkan bayan kahramanı ve onun oldukça sıradan ailesinde yatmaktadır. Konu olarak savaş sonrasındaki günlük hayatın sıradanlığında geçen komik olaylar ve aralarında jenerasyon farklılıkları olan ev ahalisinin problemleri işlenmektedir. Sazae-san, Amerikan yapımı Blondie ile karşılaştırıldığında Blondie'nin daha çok karı-koca ilişkilerine değindiği ama Sazae-san'ın tüm aileyi yansıttığı ve karakterin kardeşleri ve annesiyle olan ilişkilerini de anlattığı görülmektedir. Sazae-san'da ilginç olan bir nokta ise bütün karakterlerin isimlerinin denizle ilgili terimlerden gelmiş olmasıdır. Hasegawa Machiko, 2.Dünya savaşı sırasında kırsal alana tahliye edildikten sonra kumsalda yürüş yaparken karakterleri planlamıştır. Mesela Sazae'nin adı bir tür deniz kabuğu, kocası Masuo'nun adı alabalık, kız kardeşi Wakame'nin adı deniz yosunu anlamına gelmektedir. Sazae-san'a gösterilen yoğun ilginin ardından 1969'da televizyon için animesi hazırlanmış ve ardından filmleri ve dizileri yayınlanmıştır. Sazae-san'a olan yoğun ilgi hala devam etmektedir. Sazae-san ayrıca o günlerdeki Japon ev hayatına ışık tutan çok önemli bir kaynaktır.



Figure 4, Sazae-san, İkinci Dünya Savaşı'nın hemen ardından popüler olan bir seriydi; Sıradan insanların, hayatta kalma mücadelelerine neşeli bir bakış açısı sunuyordu. "Sazae-san", <http://en.wikipedia.org/wiki/Sazae-san>, 11, 11, 2008

1950'lerin ortalarında, kızlar için hazırlanan shoujo manga'nın ilk temsilcileri ortaya çıkmaya başladı.⁵⁸ Bu zamana kadar çok az sayıda profesyonel kadın manga sanatçısı vardı. Kızlar için hazırlanan manga'ların çoğu Tezuka Osamu ve Yokoyama Mitsuteru gibi erkek sanatçılar tarafından hazırlanıyordu. Tezuka, "Knight in Ribbons" adlı eserinde erkek kıyafeti içindeki bir kadının serüvenlerini anlatmıştı. Bu çalışma, kadınlardan oluşan ve erkek rollerini de kadınların oynadığı Takarazuka Tiyatrosu'nu da etkilemişti. Ayrıca genç kızların cinsel ayırım nedeniyle yaşadıkları baskıdan kurtulmak için duydukları istekleri anlatmaları için bir zemin kaynağı oldu. 50'lerin ortasından itibaren kadın manga sanatçıları, anne-kız ilişkilerini, sosyete ve eğlence hayatını, romantik aşkı ve doğüstü olayları konu alan ve kızlar için hazırlanmış manga dergileri hazırlamaya başladılar. Kadın manga sanatçıları erkek okuyuculardan bağımsız olarak sadece kadınlara yönelik eserler veriyorlardı. Bunun tek istisnası, "Fire" adındaki manga'sında başkahraman olarak bir rock şarkıcısını konu alan ve erkek okuyucuya da sahip olmaktan hoşlanan Mizuno Hideko'ydu.

Manga tarihi üzerine yapılan araştırmalarda varılan ortak kanıya göre; Meiji dönemi öncesi ve sonrasında Japon gündelik yaşamında ve sanatındaki üslupsal değişim, ardından İkinci Dünya Savaşı sonrası Amerikan işgali sırasında Amerikan güçlerinin Japon kültürü üzerindeki sosyo-psikolojik ve sosyo-kültürel etkileri, Manga olgusunun gelişmesini ve şimdiki çağdaş anlamına kavuşmasını sağlayan tarihi süreçlerdir.

İkinci Dünya Savaşı sonrasında Amerika Birleşik Devletleri'nin Japonya'yı işgali 1945den 1952'ye dek sürdü. 1952'den 1960'ların ortalarına kadar geçen süreçte Japonya, kendisini politik ve ekonomik bağlamda yeniden tanımladı ve baştan yapılandırdı. İşgalci Amerikan otoritelerinin uyguladığı sansür politikası, aşırı milliyetçi ve cenkçi olan eski Japon felsefesini onaylayan ve yücelten yazılı yayınları yasaklamıştı, ancak bu sansür sistemi Manga gibi alternatif yayın biçimlerinin kontrolünü,⁵⁹ kapsamı dışında bırakmıştı. Dahası 1949 tarihli Japon Anayasa'sı

⁵⁸ THORN, Matt, "Shôjo Manga—Something for the Girls", The Japan Quarterly, July-September, 2001 issue (Vol. 48, No. 3), http://matt-thorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly/index.php, 11, 2008

⁵⁹ KINSELLA, Sharon, "Adult Manga; Culture And Power In Contemporary Japanese Society",

sansürün her şeklini yasaklamıştı. Bu dönemin en önemli sonuçlarından biri Japon kültür hayatında sanatsal yaratıcılık anlamında büyük bir patlamanın meydana gelmesidir.

Ancak Takashi Murakami İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra gerçekleşen olaylara dikkat çekerek; Japonya'nın sarsıcı askeri yenilgisinin, Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının Japon sanatsal dimağında çok derin yaralar bırakan tecrübeler olduğunu, bu sebeple daha önce oldukça üretken ve atılgan olan sanat camiasının özgüvenini yitirerek zararsız ve şirin imgelerde teselli aradığını savunur. Bununla birlikte, Takayumi Tatsumi, çizgi romanda, sinemada, televizyonda, müzikte ve bütün alakalı popüler sanat türlerinde postmodern ve ortak bir uluslar arası gençlik kültürünün yaratılmasında Pasifik-aşırı ekonomik ve kültürel bir trans-ulusalcılığın özel bir rolünün bulunduğunu; bu sebeple çağdaş Manga'nın gelişiminin olmazsa olmaz olduğunu savunur.

Murakami ve Tatsumi için trans-ulusalcılık (ve globalizm), kültürel ve alt-kültürel malzemenin bir ülkeden diğerine akmasıdır. Buna göre trans-ulusalcılığın sadece uluslar arası kurumsal yayılcılıkla ya da uluslar arası turizmle, sınır aşırı, bireyler arası kurulan arkadaşlık münasebetleriyle ilişkisi yoktur; kültürlerin sanatsal, estetik ve entellektüel miraslarının ülkeler ve sınırlar arası paylaşımıyla alakası vardır. Kültürel trans-ulusalcılığın en doğru örneklerinden biri Star Wars/Yıldız Savaşları kampanyasıdır(filmleri, romanları, çizgi romanları ve sayısız aksesuarlarıyla). Star Wars, Japon "Manga" sanatçıları tarafından çizgi romana uyarlanmış daha sonra bu çizgi roman da Amerika'ya geri pazarlanmıştır. Japon grafik mizahının doğuşunu tetikleyen güç Avrupa karikatürü ve illüstrasyonu olsa da şu an kaderin cilvesi ile yön değiştiren rüzgar Japon grafik anlayışını ve estetiğini çağdaş modanın belirleyicisi haline getirmiştir.

II. BÖLÜM; Manga ve Animelerde İnsan, Teknoloji ve Çevre Tasvirleri

Edebiyat tarihindeki ilk savaşçı robotlar yani Mecha'lar, H.G. Wells'in 1898 tarihli Dünyalar Savaşı (War of The Worlds) adlı kitabındaki Marslı Tripod'lardır. Çelimsiz ve narin bünyeli cüce Marslıların kontrol ettiği bu dev makineler, tepegözlerinden çıkardıkları ısı ışınlarıyla insanları küle dönüştürürler, şehirleri ise yerlebir ederler. Mekanik ahtapot kollarıyla insan kurbanlarını toplarlar ve belki de insan etinden ürettikleri kızıl sporları özel spreyleyler kullanarak yeryüzüne saçarlar. Marslıların, Dünyamızı kendi fizyolojilerine göre yeniden yapılandırma çabası olan bu kızıl salgın, Wells'in yorumuyla hızla popülerleşen Sosyalizmden başka bir şey değildir. Wells, uzaylı Tripod'larla Dünyanın bekli de en gelişmiş savaş aracı olan Thunderchild'in kapışmasını anlatır. Bir Ironclad,⁶⁰ yani buharlı ve zırlı bir savaş gemisi olan Thunderchild, içi sivillerle dolu bir feribotun kaçabilmesi için kendisini feda eder. Açtığı top ateşi sayesinde Tripod'lardan birini yok etmeyi başarsa da Thunderchild, ışın silahlarına daha fazla karşı koyamaz ve sulara gömülür.

Wells'in Thunderchild'i denizcilik ve savaş teknolojisinde karşımıza çıkan bir geçiş dönemi aracıdır. Gövdesi tamamen çelik zırhla kaplı olan bu gemiler üzerlerinde yüksek ateş gücüne sahip bir kaç tane top taret taşıymaktadırlar. İlk yapıldıklarında Ironclad gemilerin su üzerinde durabilmesi bile bir tartışma konusudur. İlk örneklerinin zırhları çok ağır ve kalın olduğu için güverteleri hemen su seviyesinden başlar. Bu yüzden görünüşleri yüzeyde seyreden denizaltılara benzer.

⁶⁰ İlk Ironclad savaş gemisi 1859 yılında denize indirilen Fransız donanmasına ait LaGloire'dir. SONDHAUS, Lawrence. "Naval Warfare 1815-1914", ISBN 0-415-21478-5. pp73-4 http://en.wikipedia.org/wiki/Iron_Clad#cite_note-1, 20, 11, 2008

Ironclad'ların zırhı karşısında, o güne dek deniz savaşlarında kullanılan hemen hemen bütün silahlar etkisiz kalmaktadır, ancak bu alçak profilleri yüzünden yüksek dalgaların bulunduğu açık denizde seyir ederken top kapaklarından ve taretlerdeki batarya yarıklarından içeri su girmektedir. Bu tasarım problemi nedeniyle ilk Ironcladlar ancak sığ sularda kullanılırlar. Jules Verne, *Denizler Altında Yirmibin Fersah* (1870) ve *Esrarlı Ada* (1874) adlı eserlerinde yer alan efsanevi Nautilus denizaltısını da Ironclad'lardan esinlenerek yaratır. Yelkenli ve ahşap savaş gemileri, bu yeni Ironclad'lara denk bile olamazlar. Amerikan iç savaşı sırasında ortaya çıkan bu gemiler daha sonra açık deniz yolculuğu yapabilecek biçimde geliştirilirler. Komodor Matthew C. Perry'ye XIX. YY.'da gerçekleştirdiği ünlü Japonya seferinde dört tane Ironclad eşlik edecektir.

Kuzey Pasifik'de balıkçılık ve ticaret yapan Amerikan denizcileri, Rus denizcilerle rekabet halindedirler. Özellikle balınacılık ve fok avcılığı yapan Amerikan gemilerinin ikmal yapabilecekleri bir liman yoktur. Japonya ulusal kapalılık politikasını sürdürdüğü için karasularına yaklaşan gemileri batırmaktadır. Japon donanması sınır ihlali yaptığı için bir Amerikan yük gemisine saldırınca Amerikan hükümeti karşılıklı bir saldırmazlık ve ticaret anlaşmasına zemin hazırlaması için Komodor Perry'yi görevlendirir. Komodor Perry, Japonya'ya ulaştığı zaman görüşebileceği bir devlet yetkilisi bulamaz. Japon İmparatoru asla Perry ile görüşmeyeceği için, Komodor üç ay boyunca alt seviyeli memurlar tarafından oyalanır. Perry, tesadüf eseri İmparatorun çok yakın bir bölgedeki yazlık sarayında ikamet ettiğini öğrenir ve niyetinin ne kadar ciddi olduğunu ispatlamak için savaş gemilerini yollar. Dört Ironclad zırhlı Japon İmparatoru'nun yazlık sarayının bahçesini topa tutar. Kısa süre sonra, Amerika Birleşik Devletleri'yle Japonya arasında gerçekleşen ilk saldırmazlık ve ticari kaputilyon anlaşmasını imzalanır. Japon İmparatoru'nun bizzat kendisi ile anlaşmıştı zanneden Perry, kafasında yeni Kuzey Pasifik ticaretine ve politikasına ilişkin taze planlarla memleketine geri döner. Ancak o dönemde Japonya üzerinde mutlak bir erge sahip olamayan İmparator'un baş kumandan Şogun ve onun Daimyo derebeyleriyle ne büyük bir iktidar çatışması içinde olduğunun farkında bile değildir. Oysaki Şogun ve ordusunu Fransa ve Almanya desteklemektedir. Kısa süre sonra Japonya'da Boshin iç savaşı patlak verir.



Figure 5, Minamoto Taro'nun Funnjitachi adlı mangası otuz cilt boyunca Japon ulusunun üçyüz yıllık tarihini anlatır. Burada Komodor Perry'nin Ironclad savaş gemileriyle, Japonya'ya gelişini betimlenmiş. GRAVETT, Poul, "Manga; Sixty Years of Japanese Comics", Collins Design, Harper Collins Publishers, NewYork 2004, b. 08, s. 128

Komodor Mattheu Perry'nin Ironclad'ları, tıpkı H.G. Wells'in Marshlı Tripod'ları gibi Japon halkı için yabancı ve dışarıklı A.B.D.'nin tekinsiz ve sınırları muğlak olan teknolojik kudretinin ve kabadayı uluslararası siyaset anlayışının sembolleri haline gelerek Japon kültüründe "Kara Gemiler" olarak anılmaya başlanırlar. Ulusal onurunu yeniden kazanmak ve kırılan gururunu tamir etmek isteyen Japonya için bu olay ayrıca yepyeni bir dönemin habercisi olur; İkiyüz yıldan beri sürdürülen Rangaku (Batı araştırmaları) sonucunda edinilen deneyimler ve birikimler tabana yayılır. Japon endüstri devriminin adımları atılır. Yeni iktisat,

ekonomi ve kamu yönetimi sistemleri uygulamaya konur. Boşın savaşının ardından Samurái sınıfı, Şogunluk kurumu ile birlikte ortadan kalkar. Reformist İmparator Meiji döneminde, yüzlerce sosyalist ve halkçı kooperatif ve dernek kurulur. Kara Gemiler'in topları İmparatorun yazlık köşkünün bahçesini dağıtmakla kalmaz, arkaik Japonya'yı yok ederek yepyeni bir gücün doğmasına katkıda bulunurlar, ve Japonya, teknolojik olarak bir daha asla aynı zayıflığı göstermeyeceğine karar verir.

Amerika ve Japonya arasında benzer gerilimler ve rövanşlaşmalar sonraki yüzyılda da yaşanacaktır; Japonya, özellikle savaş teknolojisini kendisine adapte etmek konusuna, tarihi boyunca sempatik bir yaklaşır. Tokugawa Ieasu'nun XVII.YY.'da Shingen Takeda'nın ordusunu tüfek kullanarak yok etmesi, Katolik isyanlarının Hollandalı tacirlerin temin ettikleri topların kullanılarak bastırılması gibi... XX. Y.Y.'da Japonya, endüstriyel, teknolojik ve toplumsal reformlarını yeter ölçüde tamamladığına inanacaktır; Artık bir Dünya devleti olarak yayılmacı bir strateji belirleyecek, Doğu Asya ve Pasifik Okyanusu'na hakim hale gelebilmek, özellikle de en büyük hasmı olarak gördüğü Amerika Birleşik Devletleri'ne karşı caydırıcı güç olabilmek için öncelikli yatırımını savaş teknolojisi araştırmaları üzerine yapacaktır. Bu yatırımın ana sonucu olan Japon hava kuvvetlerinin 1941'de Pearl Harbour'da Amerikan Pasifik donanmasını yok etmek için düzenlediği hava saldırısı, Japonya'yı II. Dünya Savaşı'nın dehşetine sürükler.

1950'lerin sonlarında ise Japonya'da, II. Dünya Savaşı temalı çizgi romanlarda büyük bir patlama yaşanır. Bu patlama 1960'ların sonuna kadar etkisini sürdürür, sonraki dönemlerde de Japon basını genel olarak savaş matbuatı konusunu her türlü yan ürünüyle birlikte, pek de tartışmaya izin vermeyecek biçimde rafa kaldırır.⁶¹ Eldad Nakar, Manga yaratıcılarının Japonya'nın savaşla olan gerçek ilişkisini okuyucularıyla paylaşmak yerine genellikle Japonya'yı bir kurban olarak sunmayı tercih ettiklerini savunur.⁶²

Nakar'ın yaptığı araştırmaya göre, 1957 ile 1967 arasında 28 farklı Senki-Mono, yani savaş kayıtları mangası yayınlanmıştır. Çoğu II. Dünya Savaşı'nda

61 NAKAR, Eldad, “*Memories of Pilots and Planes; World War II in Japanese Manga, 1957-1967*”, Institute of Social Science, Social Science Japan Journal Cilt 6, No.1, Tokyo, 2003, s.57

62 NAKAR, Eldal, “*Memories of Pilots and Planes; World War II in Japanese Manga, 1957-1967*”, s.58

cephede yaşananları anlatan bu yayınlardan 23'ü hava savaşları ve pilotlar üzerinedir. Bu mangaların kahramanlarının ortak özellikleri genç, neredeyse çocuk görünüşlü olmalarıdır. Düşmanları (Amerikalı ve Batılı Pilotlar) yetişkin “adamlar” olarak resmedilir. Proporsiyonları orantılı, ifadeleri ciddi, kararlı ve yorgundur. Genellikle ahlaki motifleri belirsiz ve çelişkiler yaşayan tiplerdir. Japon çizgi romanlarında ve animasyonlarında kahraman tiplerinin bu çocuksu ve narin görünüşleri, Goerge Orwell'in savaş öncesi İngiliz çocuk dergileriyle ilgili eleştirisinde dalga geçtiği yaklaşımla tamamen ters düşmektedir;

“Bir öğrenciyle ya da az çok akranı olan biriyle özdeşleşmek yerine Skipper, Hotspur, vs. gibi dergilerin okuyucuları kahraman bir pilot, ya da usta bir casus, profesyonel bir boksör ile, yani iki metrelik yetişkin bir gorille kendilerini özdeşleştirmeye zorlanıyorlar.”⁶³

Ancak bu görüşe karşın, II. Dünya Savaşı'nın son dönemlerinde, Mihver Devletleri'nde tecrübeli askerler öldüğü ve yetişkin erkeklerin sayısı da ciddi biçimde azaldığı için gençlerin ve çocukların orduya alınıp cephelere sürüldüklerini unutmamak gerekir.

Düşmanlar ya hiç gösterilmez; düşman savaş uçağı, düşman tankı, düşman gemisi gibi bir insan ya da bireyden daha ziyade bir nesne veya makine olarak sunulması daha çok tercih edilir. Ya da gösterildiğinde de marjinalleştirilmez, kötülük odağı olarak sunulmaz. Zaman ilerledikçe düşman olan bu yabancıların aslında gerçek anlamıyla “şeytan” olmadıkları, kendi amaçları, inançları ve hedefleri olan karakterler oldukları ortaya çıkar. Kahramanların düşmanlarıyla ilişkileri ise “saygı değer hasım” olgusu çerçevesinde gelişir. Hava savaşları ise düello vari karşılaşmalardır.

Çizgi romanlarda ölüm hiç bir zaman grafik olarak betimlenmez. Genellikle ölümden bahsedilir, bir rivayet ya da haber olarak iletilir. Kahraman, farklı özelliklere sahip bir takımla birlikte çalışır; komedyen, ciddi kişilik, onurlu arkadaş, saf çocuk gibi basmakalıp tiplerden oluşan bu takımdan birisi ölse bile mutlaka daha sonra geri döner ve bir şekilde kurtulmayı başardığı ortaya çıkar.

63 NAKAR, Eldal, y.a.e., s.58

Geleneksel Japon çizgi romanı tipolojisine uygun bir biçimde tasarlanan karakterler, özellikle teknolojik detayları son derece özenle betimlenmiş bir dünya da maceralarını yaşarlar. Uçakların ve silahların, her türlü ayrıntısı, en küçük perçinine kadar resmedilmiştir. Bu araçların teknolojik kapasitelerine ve silahlarının imha gücüne ait bilgiler de gerek öykülerin içinde, gerekse bu yayınlara ek olarak verilen fasiküllerle birlikte paylaşılır. Mitsubishi “Zero” ve Kawanishi “Kızıl Yıldırım” N1K1 gibi savaş uçaklarıysa yüceltilerek birer fetiş unsuru biçiminde sunulur.⁶⁴

1950li yıllarda, Japon çizgi roman okuyucuları ulusal onurlarını Osamu Tezuka'nın yarattığı Astro Boy karakterinin maceralarında yeniden yakalarlar. Tetsuwan Atomu, yani Yüce Atom, İngilizce konuşulan ülkelerde bilinen adıyla Astro Boy, fütüristik bir pinokyo öyküsüdür. Tetsuwan Atomu'nun tek istediği şey yaratıcısı dolayısıyla babası olan bilim adamı Profesör Temna'nın gösterdiği ilgi ve sevgidir. Temna, Tetsuwan Atom'u bir trafik kazasında ölen oğlunun kopyası olarak tasarlamıştır. Temna bir süre sonra robotun hiç bir zaman kendi oğlu olamayacağını, asla büyüyüp yaşlanamayacağını, farklı estetik değerlerine ve davranış biçimlerine sahip olduğunu anlayınca, yaptığı çılgınlıktan utanır ve Tetsuwan Atom'u bir sirk sahibine satar. Profesör Ochanumnizu, Tetsuwan Atom'u bir gösteri sırasında fark eder. Onun bir takım özel güçlere sahip olmasının yanı sıra insan duygularını da hissedebildiğini görünce onu istismarcı sahibinden satın alır. Profesör Ochanumnizu, Tetsuwan'ın yasal vasisi olur, böylece çocuk robotun maceraları farklı bir yön çizmeye başlar. Tetsuwan kötülerle savaşır, insanları türlü afetlerden ve kazalardan korumaya başlar. 1963 senesinde animasyon serisine uyarlanan Tetsuwan Atomu, ayrıca insansı robotlar⁶⁵ üzerine hazırlanmış ilk görsel yayın olma özelliğini taşır⁶⁶

64 NAKAR, a.e., s.63

65 Android; Bilimkurgu türünde ve sibernetik biliminde insan görüntüsüne sahip robotlara verilen addır. Yunanca “Anér, Andr/Adam' insan” ve “oid” kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir. Androidler, Cyborg değildirler; Bedenlerinde organik parçalar bulunmaz, sadece kozmetik olarak insana benzerler. Bkz.

66 NAPIER, Suzan, Anime; Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosuna, İngilizce aslından Türkçe'ye Çeviri; Murat Başekim, Es Yayınları, Kadıköy, İstanbul, 2008, s. 25



Figure 6, Osamu Tezuka'nın Astro Boy (Tetsuvan Atomu) adlı “süper” pinokyosu. www.astroboy.com.au, 16, 11, 2008

1956 senesinde ilk super robot mangası olan Gigantor yayınlanır. Mitsuteru Yokoyama'nın yarattığı Gigantor ya da Tetsujin 28, aslında İkinci Dünya Savaşı sırasında Mihver güçleri, büyük ihtimalle Adolf Hitler için geliştirilmiş bir savaş aracıdır. Ancak Mihver devletleri bu korkunç silahı kullanma fırsatını bulamadan yenik düşerler. Bu proje de tarihin tozlu raflarında kaybolur gider. Taki yakın gelecekte, ikibinli yıllarda, dahi bilim adamı Dr. Shikishima-Hakase (İngilizce versiyonunda Dr. Bob Brilliant) ve yeğeni maceraperest Kaneda Shotaro (Jimmy Sparks) uzak bir adada Gigantor'un sırrını yeniden keşfedinceye kadar. Dev gövdesi çelik bir zırhla kaplı Gigantor, uzaktan kumandayla kontrol edilmektedir, kumanda kimin elindeyse Gigantor onun buyruklarına hizmet eder. Hızlı arabalar kullanmayı seven ve yanında taşıdığı silahıyla gittiği her yerde kötülerle savaşan Kaneda, Gigantor'u şeytani güçlere karşı kullanır.

İkinci Dünya savaşı sırasında oluşan soğuk savaş ortamı yüzünden, hemen hemen bütün macera anlatılarında olduğu gibi kötü karakterler ya Amerikan ya da Sovyetler Birliği kökenlidir. Ancak bir Orta Çağ şövalyesinin zırhını anımsatan tasarımıyla Gigantor, oxadontalist özelliklere sahiptir.

Astro Boy ve Gigantor ile parlayan Robot ve Super Robot furyası katlanarak büyür ve popülerleşir.

1972 tarihli diğer bir Süper Robot mangası Mazinger Z ya da Mazinga Zetto'dur. Dünya da bir tek Japonya'da Fuji Dağı'nın eteklerinden çıkartılabilen Cohokin Z adlı bir süper alaşımdan yapılmış olan Mazinger Profesör Hell'in mekanik canavarlarına karşı çarpışır. Bir Japon arkeoloji ekibi, Akdeniz'de bulunan Bardos adlı bir adada araştırmalar yaparken bir proto-grek uygarlığın kalıntılarına rastlarlar. Bu uygarlık geçmişte kendi adalarını, uzaktan kontrol edilebilen dev mekanik heykeller kullanarak korumayı başarmıştır. Ekibin Alman üyesi olan Profesör Hell çıldırır ve tüm ekipdekileri öldürüp Bardosluların antik sırrıyla birlikte kayıplara karışır. Elde ettiği güçle dünyayı ele geçirmek isteyen Hell ile hayalleri arasında bir tek Mazinger vardır.

Bir süper robot ile robot arasındaki farklar ise gayet nettir; Süper robotlar, yakıtı ihtiyaç duymazlar. Güç kaynakları belirsizdir ve çoğu zaman neredeyse dinsel bir kimlikleri vardı; kutsal, büyümlü eşyalar olarak kabul edilirler. Sesle kontrol edilirler ve özel saldırı hareketleri vardır. Ancak robotlar, yakıt ve mühimmat ikmaline ihtiyaç duyan, zaman zaman tamir edilmesi, parçalarının değiştirilmesi gereken “gerçek” araçlardır. Sadece savaşmak değil, inşaat ve taşımacılık işlerinde de kullanılırlar. Hatta işlevleri doğrultusunda pek çok farklı modelleri bulunur. Robot öyküleri, bilimsel ve teknolojik temellere dayandırılarak kurgulanan bilim-kurgu hikayeleridir. Nitelik ve nicelik açısından sonsuz çeşitlilik gösteren bu türler Japon çizgi romanındaki en baskın temleri de oluştururlar.

1974 tarihinde gösterilmeye başlanan Uzay Savaş Gemisi Yamato, dünya çapında Japon animasyon filmleri furiasını başlatan ilk televizyon serisidir.⁶⁷ 2011 senesinde uzaylı Gamilla ırkı dünyamızı işgal etmeye kalkışır. Bu arada uzayda başı boş gezinen yabancı bir uygarlığa ait bir uydunun içinde ışıktan hızlı yol alabilen bir motorun planları keşfedilir. Bu motor hemen üretilir ve İkinci Dünya Savaşı'nın efsanevi savaş makinelerinden biri olan Yamato zırhlısının enkazına takılır. Böylece Yamato, Gamilla bombaları yüzünden zehirlenmiş ve artık yok olmanın eşiğine

67 MURAKAMI, Takashi, *Little Boy; The Arts of Japan's Exploding Sub Culture*, Japan Society Yale University Press, New Heaven, London, New-York, 2005, s.70

gelmiş olan Dünyayı kurtarmak için yıldızlar arası yolculuğuna başlar. Yüzlerce ışık yılı ötede Büyük Magellan Nebulası'nda bulunan Iskandar Gezegeni'nin iyi yürekli kraliçesinden Dünya'yı kurtaracak kozmik temizleyicinin sırrını öğrenerek geri dönüş yoluna koyulurlar. Uzay Savaş Gemisi Yamato ve onun küçük ama atılgan mürettebatının maceraları Amerika'da Star Blazers adıyla gösterilir ve çok popüler olur.

Gerçek Yamato, kardeş gemisi Musashi ile birlikte, denizcilik tarihinde üretilen en büyük savaş gemileridir. Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra Japonya, özellikle komşusu Amerika Birleşik Devletleri'ni caydıracak kadar güçlü ve teknolojik bakımdan gelişkin bir donanma kurmayı hedefler. Gerekli teknolojik yeterliliğe erişildiğinde de Yamato ve Musashi projesi hayata geçirilir. Bu güverteleri ikiyüz elli altı metre uzunluğunda ve tamamen dolu ağırlıkları yetmişikibinsekizyüz ton olan zırhlılar, Japon halkının ve İmparatorluğun gururudur. Hatta Yamato, Japonya'nın kendisiyle öylesine özdeşleşmiştir ki, 1944 Nisan ayında gerçekleştirilen Ten-Go operasyonu sırasında batırılması, ülkenin nihai yenilgisinin ve savaşın artık tamamen kaybedilmiş olduğunun işareti olarak kabul edilir.⁶⁸

Ayrıca bu terim genel olarak Japon halkını tanımlamak için kullanılır. Yamato insanları, Japonya'da şu an hakim olan etnik guruba verilen addır. Ondokuzuncu Yüzyıl'da ortaya çıkan bu terim, Japonya ana karasının içinde yaşayan halkı, kıyılarda ve Japon denizindeki adalarda yaşayan Ainu, Ryukyuan, Nvkh, Uiltha gibi azınlık aborijinal kültürlerden ve Japon İmparatorluğu sırasında Japonya'ya yerleşmiş Tayvanlılardan ve Korelilerden ayırt etmek için kullanılmıştır.

Yamato, Dördüncü Yüzyıl'daki Yamato Hanedanı'ndan gelir. Yamato halkının ilk yerleştikleri bölge olan Nara vilayetinin eski isminden ortaya çıkmıştır. Altıncı Yüzyıl'da Yamato halkı, o dönemde Uzak Doğu Asya'da hakim olan en güçlü idari sistemler olan Sui ve Tang Hanedanlıkları'ndan esinlenerek kendi yönetim biçimlerini tasarlamışlardır. Japonya'da çeltik tarımının Çin'den gelerek kurumsallaştığı bu dönem, Antik Japonca'nın hakimiyetini yitirdiği bir dönemdir. Ryukyuanca da, Ruyukyu adalarında konuşulan dil, Üçüncü ve Beşinci Yüzyıllar'da

68 SPURR, Russel, *The Kamikaze Mission Of Battle Ship Yamato, April 1945*, New Market Press, 1981

Antik Japonca'dan ayrılmıştır. Ryukyuanların Yamato halkına dahil edilip edilmeyeceği, yoksa Yamato'lardan önceki esas proto-Japon kültürü olup olmadıklarına dair tartışmalar sürmektedir.⁶⁹

Ünlü canlandırma film yönetmeni ve çizgi roman sanatçısı Hayao Miyazaki, Stüdyosundaki iki eski animasyon kamerasına Yamato ve Musashi adlarını vermiştir.
70

Uzay Savaş Gemisi Yamato, 2000 senesinde Tokyo metro sistemine düzenlenen terörist saldırı sırasında yeniden gündeme gelir. Metro sistemine sarın gazı veren terörist örgüt, yeni dünyacı bir tarikattır ve kendi kozmik temizleyicilerini kullanarak Dünyayı pisliklerinden arındırdıklarına inanarak eylemlerini gerçekleştirdikleri ortaya çıkmıştır.⁷¹

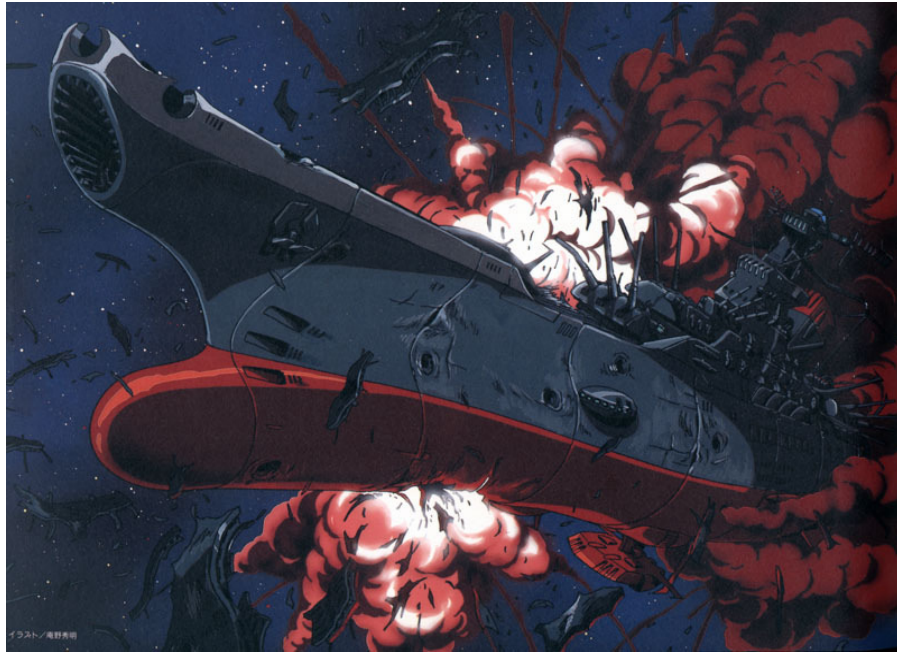


Figure 7, Uzay Savaş Gemisi Yamato, saldırı altında; Gerçek Yamato'nun pruvasını süsleyen Japon İmparatoru'nun altın krizantem arması, çizgi Yamato'da son derece güçlü bir lazer topuna dönüşmüş. Yamato O.V.A. Perfect Collection LD Book, 1990, Starblazers. Com, The Official Website for The Star Blazers Animated Series, http://www.starblazers.com/gallery.php?page_id=6, 18, 11, 2008

⁶⁹ Origins Of Japanese People And Language, <http://users.tnok.com/~tumble/jpp/japor.html>, 17, 11, 2008

⁷⁰ Virtual tour Studio Ghibli, <http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/tour/3.html>, 17, 11, 2008

⁷¹MURAKAMI, Takashi(editör), "Little Boy The Arts of Japans Exploding Subculture", Japan Society, Yale University Press, New York A.B.D., s.70

II. A. Kukla ve Efendisi; Savaş Pilotları, Savaşçı Robotları ve Siborglar

“Biz Pilotlar coşku doluyuz: Bizim kollarımız çelik, yüreğimiz birer ateş topu; yuvamızdan uçup hırçın denizleri aşarak düşman hatlarına akın ederiz biz!”

II. Dünya Savaşı Japon savaş pilotlarının eğitim şarkısı

Mizuki Shingen Sakuzen Shirīzu 7~wa

(Mizuki Shingen Taktik Kataloğu 7.cilt)

Antik Yunanca'da sanat veya zanaat anlamına gelen Techné, ve bilgi anlamına gelen Logia kelimelerinin birleşimi sonucunda ortaya çıkan Teknoloji terimi uygulamalı bilimlerin ve endüstrinin kullandığı yöntemlerin ve ekipmanlarının icadına, üretimine ve kullanımına ilişkin bilimsel veri dağarcığına verilen addır. 17. YY.'da Batı dillerinde yaygın olarak kullanılmaya başlanan bu terim 20. YY. ile beraber yepyeni bir anlam kazanmıştır. Buhar motorunun geliştirilerek tarımda ve ulaşımda kullanılmaya başlanması aslında teknoloji teriminin gölgesinde saklanan çok önemli bir sloganın gün ışığına çıkmasını sağlamıştır; Hız kuvvettir! Hayatımızı kolaylaştıran bütün teknolojilerin en büyük faydası, türlü eylemleri gerçekleştirmek için harcadığımız zaman ve enerji miktarını radikal bir biçimde azaltmalarıdır.

Hız, arttıkça kendine özgü bir var oluş ortamı meydana gelir. Fütüristler, hızın, nesnelere gibi insanları da dönüştürdüğüne; ihtiyaçlarını ve alışkanlıklarını yeniden tanımladığına inanırlar. Gerçekten de hız, eşyanın tasarımını radikal boyutlarda etkiler; hava veya su gibi ortamlarda, nesnelere yerçekimine meydan okuyarak hareket edebilmeleri için biçimleri değişir, daha keskin, daha kaygan, ince, uzun veya yayvan formlar kazanırlar. Yüksek sürat, malzemeyi daha narin ve tekinsiz kılar; en zert alaşımlar bile iyice gevrekleşir, esner ve bükülür, paslanmaz çelik karton gibi yırtılır. Hız taşıtlarının daha güvenli hareket edebilmeleri için özel oto yollar, köprüler, tüneller, iniş kalkış üsleri tasarlanır, park alanları, hava koridorları ve su yolları tanzim edilir.

Hız insanların yolculuk alışkanlıklarını etkiler. Seyahat etmek eskiden aydınlatıcı ve keyif verici bir seyir deneyimidir. Atlar gibi türlü binek hayvanlarının çektiği arabaların üzerinde yolculuk boyunca karşılaşılan ilginç manzaraların tadını çıkartan, yoldan geçen diğer yerliler ve yolcularla mutlu ya da tehlikeli bir etkileşim yaşayan insanlar, bu ağır aksak ve ferah gezi deneyimini çelik ve saçıtan bir koruyucu kabuk veya zırh içinde, yatar koltuğa bağlı huzursuz bir bekleyiş-kış uykusu süreciyle takas ederler. Bu arada artık “dışarı” haline gelen dünya ile tek bağlantıları küçük bir pencere veya buldukları ve ilerledikleri kordinatları betimleyen bir ekrandır. Yolcu olma deneyiminin tanımı değişmiştir; eskiden ağır aksak çevremizden akan, dokunduğumuz, kokladığımız, tattığımız ve dinlediğimiz manzaralar ve panoramalar yerlerini bulanık ışık ve gölge patlamalarından oluşan ölümcül bir hız dış uzayına bırakmıştır.

Yüksek hızların insanı taşıdıkları ortamlarda, hayatta kalabilmek için türlü eklentilerin geliştirilmesi de bir gereklilik haline gelir. Yüksek irtifa için basınçlı kabinler, yapay solunum sistemleri, dolaşım sisteminin doğru çalışabilmesi için özel korseler, gevrekleşen kemikler, eriyen kaslar için kompozit vücut zırhları, mekanik dış iskeletler, hızın körleştirdiği algılarımız için ses ve görüntü sistemleri, dijital göstergeli elektronik duyargalar, aynalar, perdeler, radarlar; bütün bunların hepsi insan etinin eksikliklerini kapatan sibernetik eklentiler haline gelmekle kalmazlar, kendilerine has bir stil, bir estetik anlayışı, bir moda da oluştururlar.

Hız, sadece etki ve tepkisi fiziksel olarak algılanan bir vaka olmanın ötesinde entellektüel boyutta da deneyimlenen bir gerçektir. Bilişim teknolojileri, her türlü verinin ve bilginin erişimini ve muhafazasını en etkin ve en hızlı biçimde gerçekleştirmek için uğraşırlar. Ancak kavramsal boyutta yaşanan ve anları üst üste çakıştıran bu yolculuk bir düğmeye basılışın ardından başlayan bir “oluş” halinde kendisini gösterir. Bu oluş anı duyularımızın tepki zamanını o denli zorlayacak kadar hızlıdır ki genellikle iletişim tasarımcıları ekstra ses, hareket ve ışık imleçleriyle gerçekleşen olguların varlığından bizi haberdar etmeye çalışırlar. İzleyenin zihninde hareket devamlı, görünmez bir hal alır, dahası uyanık bilincimizin temel bir eylemi haline gelir. Deleuze, bu tecrübenin her zaman bize uzayın ve zamanın bir karışımını

sunduğunu ifade eder.⁷² Uzaktan kumandanıza, cep telefonunuza veya bilgisayarınızdaki “enter” düğmesine bastığınızda olanlar gibi... Dokunuşunuz, iradenizin, dolayısıyla ruhunuzun bir uzantısı olduğu için, düğmeye bastığınız anda canlanan makine de sizin teninizin bir uzantısı haline dönüşür. Onun kolu sizin kolunuz, onun camı sizin yüzünüz olur.

Bu dönüşüm, bilimkurgu filmlerinde, tv. reklamlarında, çizgi filmlerde ve çizgi romanlarda betimlenen dönüşüm kurgularını andırır. Scott Bucatman, zamana yayılan dönüşüm sekanslarını, süreç içerisinde gündelik devamlılık ve devamsızlık olgularının abartılarak sergilenmesi olarak tanımlarken, sadece dönüşüm eyleminin bireyin kendi özünü tanımlamasında temel bir öge olduğunu belirtir. Dönüşümün seyri hem hayret verici ve dehşete düşürücü bir deneyim olmakla kalmaz hem de “Bu aynı güçlendirilmiş geçicilik daha başka düzeylerde kendini iyileştirmeye (yeniden yaratma) zemin hazırlayan bir hafıza eylemi olarak iş görür.”⁷³ Zaten bu sonsuz dönüşüm bireye kendisini özgürce yaratmak, yok etmek ve tekrar tekrar yeni baştan inşa etmek fantazyasını sunar.

Makineye binmek ve onu sürmek, birey için sadece bir iktidar göstergesi değil ayrıca bambaşka okumalara da zemin hazırlayan bir dönüşüm eylemidir; şövalyenin zırhı, askerın üniforması, süper kahramanın kostümü gibi makine de binicisini sınıksız sarmalar ve sahip olduğu bütün güçleri sembolik ya da fiziksel, onunla paylaşır, ona aktarır. Bu dönüşüm fütüristlerin başını döndürür, bilimkurgu yaratıcılarının, ütopyacıların ve yeni dünyacıların da iştahını kabartır.

Pilot ve Uçak ya da sürücü ve aracı arasındaki ilişki sorgulandığında, nesne ve objenin birbirinden ayırt edilebilmesini sağlayan belirteçlerin zamanla muğlaklaştığı göze çarpar. Scott McCloud'un Marshall McLuhan'dan atıfta bulunarak bizi kuşatan ve sarmalayan şeylerle, giysilerimiz ve arabalarımızla nasıl da kısa zamanda kendimizi özdeşleştirebildiğimizi ifade ettiği gibi; araba kullanırken kaza yaptığımız zaman, yaya çarpmışızdır, veya onun arabasına çarpmışızdır, ya da viyadükten aşağıya yuvarlanmışızdır. Benliğimizin iktidar sınırları genişlerken erkimiz altında bulunan nesnelere egomuz istila eder, bu yüzden eylemi

72 DELEUZE, Gilles, “*Bergsonism*”, Zone, New-York, 1991, s. 37

73 BUCATMAN, Scott, *Taking Shape; Morphing And Performance of Self, Matters Of Gravity*, Durham and London, London 2003, s.134

gerçekleştiren bizizdir, bu arada kullandığımız aracın varlığı arada erir gider.

Başlangıçta pilotun elinde bir enstruman Ya da binit olan uçak ya da araç daha sonra bir uzantı, sibernetik bir eklentiye dönüşmeye başlar. O zaman ister istemez teknolojik bir yapı olarak değil biyolojik bir öge olarak algılanır. Kılıç-şövalye ilişkisinde olduğu gibi; kılıç, başlangıçta bir metal parçasıyken daha sonra bir savaş aracı, bir silah, bir aksesuar, bir ünvan, asalet timsali, ezoterik bir sembol, büyü bir muska, bir fallik nesnedir. Öldürme eyleminin yanı sıra, keskinlik, doğruluk, berraklık, saflık, asalet gibi değerleri de yüklenen bir metafora dönüşür. Böylece uçak (araç) biçim değiştirerek pilotunun bedenini saran bir kabuktan ya da kozadan zırha yani giysiye, ünvan ve ikdidar göstergesi bir üniformaya ardından bir üst bedene evrilir. Tıpkı hayatlarında ilk kez atlı İspanyol Conquistador'larını gören Orta Amerika yerlilerinin, atı ile binicisini tek vücut, “centour” vari bir mahluk olarak algılamaları gibi teknolojiye binen insan bedeni doğa karşısında devleşmekle kalmaz doğanın ta kendisini ve kültürü, kurum ve nesneleriyle birlikte dönüştürmeye başlar.

II. B. Robotech; Dönüşen Bedenler

1980'lerin popüler OVA'sı (Original Video Animation/Orjinal Video Animasyonu) Robotech, Amerikan televizyonu için üç farklı Japon OVA'sı yenibaştan kurgulanarak ve ekstra dialog sekansları eklenerek oluşturulmuştur. Robotech serisinin bel kemiği olan Superfortress Macross, dikkat çekici bir Mecha anime örneğidir; Yakın gelecekte (2011), bir Kuzey Pasifik adasına (büyük ihtimalle Hokkaido, Japonya) dev, antik bir uzay gemisi düşer. Bilimadamları, Macross adı verilen bu yabancı geminin teknolojisi inceleyerek Dünya kültürü ve bilimi adına çok büyük atılımlar yaparlar. Bu yeni buluşlar arasındaki en hayret verici olanlardan biri de Valkrie adı verilen savaş uçağı-uzay gemisi-robotlardır. Kısa bir süre sonra, insanlığın bu altın çağının huzuru yağmalayarak kaynaklarını kurutacakları verimli dünyaların peşinde olan uzaylıların gelişiyle son bulur. Robotech Efendileri adlı bu uzaylılar, Macross teknolojisinin de peşindedirler. Tepeden tırnağa silahlı armadalarıyla ve H.G. Wells'in Tripod'larını andıran “Bi-pod” savaş birimleriyle

Dünyamıza saldırırlar. Robotech Efendileri'nin amansız güçlerine karşı Dünya'nın tek savunması Valkrie'lerdir.



Figure 8. Tenjin Hidetaka, “Art Works Of Macross Valkries; Kobunsho Hinotama Illustrations”, 1982-84-94-99- 2002, s.48

Valkrie'ler dönüşümü üç aşamada gerçekleşen savaş araçlarıdır; Birinci aşamada, Valkrie, çağdaş bir jet avcı uçağına benzer; özellikle Amerikan kökenli bir F-15 Eagle ya da bir F-14 Tomcat'e... İkinci halinde, kokpit, hava girişleri ve kanatları sabit kalmak üzere, uçağın nözüllerine uzanan bölümü, öne doğru dönerek bacakları ve kolları oluşturur, böylece uçak elleri ve ayakları olan yarı hominid yarı uçak bir araca dönüşür (Centour ya da Siren gibi melez bir mitolojik varlığa...). Üçüncü evresinde Valkrie'nin kanatları arkasında katlanır, kokpit kısmı öne doğru bükülerek torsoya benzer bir yapı oluşturur ve aracın katlanan kokpitinin arkasından bir “kafa” yükselir, böylece Valkrie, evrimini tamamlayarak dev bir insansı savaş robotuna dönüşüp pilotunun “alter-ego”su, iradesinin yansıması haline gelir.

“Valkrie” adı bile çok çeşitli şeyleri çağrıştırır; Eski Kuzey Avrupa mitolojisinden bir isim olan Valkrie, savaş meydanlarında can veren yiğit savaşçıları

öpücükleriyle uyandıran ve beraberlerinde savaşçılar cenneti Valhalla'ya taşıyan meleklerdir. Herbiri tepeden tırnağa zırlı ve silahlı olan bu melekler, ayrıca görenleri dehşete düşüren bir güzelliğe sahip kadınlar olarak betimlenirler. Bu küçük isim oyunu, makine ve pilotu arasındaki ilişkiyi hem siyasi, hem de cinsel bir düzleme taşır; Şehitlere cenneti vaadeden melekler, Japon cenkçi ruhunun uyanışı, vatani için serden geçen “Kamikaze”nin göklere çıkarılışı olarak okunabileceği gibi, servo-motorların, pinomatik pistonların, Jet alazımın ve soğuk çeliğin, seksi (neredeyse dişi) cazibesıyla heyecana kapılan genç ergenlerin güç fantazileri biçiminde de yorumlanabilir. Bu mekanik sevgililer, genç oğlanlardan oluşan flörtlerini mutlak bir iktidar, sonsuz bir saltanata sahip olmak hayalleriyle kandırırlar ve gök yüzüne (eylemsizlik cennetine) kaçırlar. Bunun bedeli ise sadece, son derece Nietzschevari bir biçimde, canlarıyla Dünya'ya güç vermeye hazır olmalarıdır.



Figure 9. Tenjin Hidetaka, “Art Works Of Macross Valkries; Kobunsho Hinotama Illustrations”, 1982-84-94-99- 2002, s.54

Öykü, izleyiciye uzaylıların ve Dünyalı kahramanların bakış açısından anlatılırken, Macross serisinin yaratıcıları bir sürpriz hazırlar. Sıradışı saç renkleri ve

farklı giyim tarzlarıyla Dünyalılardan ayrılan uzaylı istilacılar, hemen hemen bizim gibi sıradan insanlara benzerler. Şok edici bir sahne ile aslında istilacıların “dev” insanlar oldukları ortaya çıkar. Valkrie pilotları kullandıkları robot uçaklarla uzaylıların ebadına ancak erişebilirler, güçleri de ancak denkleşir. Bu ebat farkı, sadece fiziksel değil, entellektüel ve teknolojiktir de; Genç Valkrie pilotları, dev robotlarının yıkıcı enerjisine ve hızına hakim olmayı zar zor öğrenirken (tıpkı hızla büyüyen bedenine hakim olmayı öğrenmeye çalışan yeni ergen gibi; ki bunu hakkıyla becermek elbetteki bir prestij simgesidir) uzaylılar zaten dev kudretli bedenlerinin kontrolüne doğuştan sahiptirler. İnsan teknolojisinin geleneksel, yapısalcı ve suprematist tasarımına rağmen uzaylıların gemileri, kendi dev bedenleri ile olan bu doğal ilişkinin sonucu olarak organik, yaşayan varlıklardır. Uzaylı gemileri, etli, damarlı, mukozalı ve salyalı yaratıklardır; aslında zar zor teknolojik bir aracı andırırlar. Bu araçlar pilotlarının sinir sistemlerine bağlanarak hareket ettirilebilirler. Dolayısıyla araç ve pilotu arasındaki bağ bir efendi köle ilişkisinden daha ziyade basbayağı biyolojik birleşmedir. Bu organik birlik eşyaşamlı bir süreç olmakla beraber iki zihne sahip tek bir varlık meydana getirir. Zaten Macross Efsanesi'nin film versiyonunda insanların da en sonunda düşünce gücü ile çalışabilen Valkrie'ler yapmayı başardıklarına şahit oluruz.

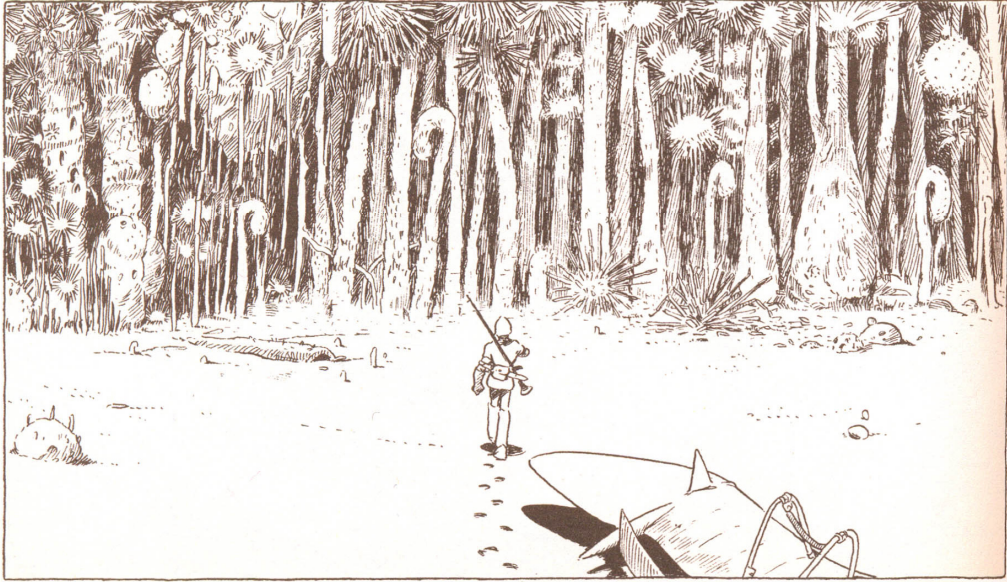
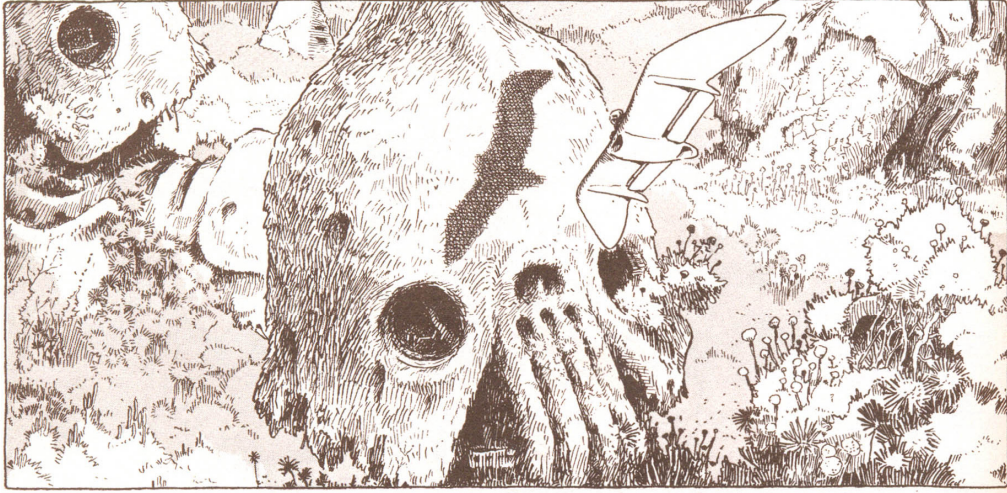
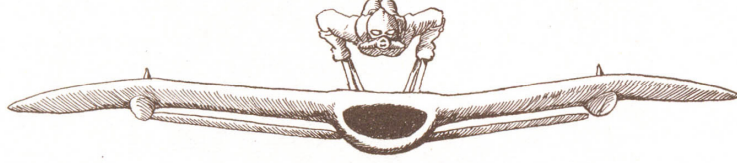
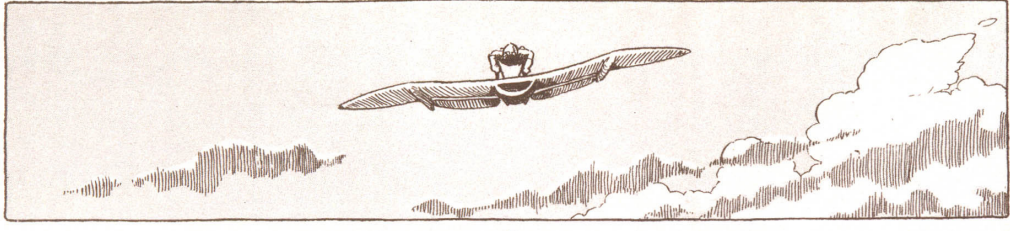
Dünyamızda bu düşmanla çarpışmanın bedelleri gitgide ağırlaşmaya başladığında aslında uzaylıların peşinde oldukları sırrın Macross uzay gemisi olduğu ortaya çıkar. Macross'un mürettebatı, madde-anti-madde motorlarını çalıştırarak gemiyi yüzlerce ışık yılı öteye fırlatırlar. Ancak bu yolculuk sırasında Macross, beraberinde üzerinde bulunduğu Pasifik adasını ve sakinlerini de taşır. Böylece adanın sakinleri olan siviller, ister istemez tâbi oldukları askeri mürettebatla bir arada yaşamının yolunu bulmaya çalışırlar. Macross'un teknolojisi mekanın ve zamanın ötesindeki boyutlara kapı açar. Küçümen Valkrie'lerin pilotlarına yaşattığı, gelip geçer ve kişisel dönüşüm ilüzyonunun yerini bu kez Dev Macross'un araladığı kitlesel, hatta toplumsal dönüşüm mottosu alır.

Uzayın derinliklerinde düşmanlarıyla başbaşa kalan Macross'un insanları, evlerine geri dönüş yolunu ararken gündelik hayatlarına ve küçük kaygılarını sürdürmeye devam ederler. Böylece Macross uzay boşluğunda uçan küçük bir

dünyaya ya da en azından bir şehire dönüşür. Macross, uzayın derinliklerinde düşmanlarla yüzleştiği anda tekrar dönüşerek statik bir Nuh'un gemisi formundan Valkrie'ler gibi dinamik bir insansı forma bürünür. Macross, insansı formundayken nadiren hareket eder; Bu haliyle daha çok bir Tanrı fetişini, Percy Shelly'nin Ozzymandiaz şiirine ilham veren Nemnon heykellerini anımsatır. Macross'un duruşu, aslında düşmanlarına karşı sergilediği bir tavidir; içinde yaşayan halkın birleşik baş kaldırısıdır; sahihsiz ve başıboş olmadıklarını kanıtlama çabalarının timsalidir; Tek vücut, tek ses olmuş halleridir; “Biz kendi kaderimizin efendileriyiz! Biz kendi evimiziz, kendi Tanrımızız!” diye haykırışlarıdır. Valkrie'ler, savaş naraları atan çocuk pilotlarıyla birlikte, her bakımdan gerçek ataları olan dev-teknolojik-Tanrı-baba Macross'un ellerinden çıkarak düşmanın üzerine akın ederler. Macross'un kolları, uçak gemilerinin güvertelerinden ilham alınarak tasarlanmıştır. Süper Kale Macross ve Orguss serisinin usta işi kavramsal tasarımlarını hazırlayan Kazutaka Miyatake, İkinci Dünya Savaşı'nın Pasifik çarpışmalarına yaptığı bu apaçık gönderme ile birlikte halkıyı tamamlar. Macross, halkını zafere taşıyacak toplumsal birliğin bedenlenmiş haline dönüşür.



Figure 10, Tenjin Hidetaka, “Art Works Of Macross Valkries; Kobunsho Hinotama Illustrations”, 1982-84-94-99- 2002, s.49



3

Figure 11, Hayao Miyazaki'nin hem yazıp hem de çizdiği Nausicaa ve Rüzgarlı Vadi adlı grafik romanın ilk sayfası.

①

カット	画面	内容	秒
17		<p>4/24かに (飛可)</p> <p>X-1万</p> <p>後海にあつたか</p> <p>ズット かん... 11/11/11</p> <p>CP: 11</p> <p>7カン</p>	
18		<p>その後方より</p> <p>Follow</p> <p>2/14 組む</p> <p>{ BG. 0:1 空</p> <p>{ BookA 雲と飛海nd=か</p> <p>{ BookB 飛海 中景</p> <p>X-1万 4/24 かな</p> <p>0-11-11 (上下動)</p>	
19		<p>北の山にあつた氷柱の</p> <p>つぼ 飛海の上</p> <p>埋めた巨神の穴</p> <p>かまゆひ. 巨神の窟に</p> <p>かまゆひ X-1万</p>	
20		<p>飛海のまじりに</p> <p>舞い降りた X-1万</p> <p>巨木であ</p>	
20		<p>BG. 1-11-11</p>	

Figure 12, Hayao Miyazaki'nin aynı adlı grafik romanından uyarladığı uzun metrajlı animasyon filmi Nausicaa ve Rüzgarlı Vadi'nin giriş sahnesi için çizdiği story-board.



Figure 13, Hayao Miyazaki'nin senaryosunu yazıp yönettiği Rüzgarlı Vadi adlı uzun metrajlı animasyon filminin giriş sekansı.

II. C. Nausicaa ve Rüzgarlı Vadi;

Mahşer Sonrası Bir Toplum Tasviri ve Geleceğe Öğütler

Hayao Miyazaki, Nausicaa ve Rüzgarlı Vadi (風の谷のナウシカ, Kaze no tani no Naushika) adlı manga serisine, animasyon yapamadığı ve işsiz olduğu bir dönemde başladığını belirtir. Cagliostro'nun Şatosu (ルパン三世カリオストロの城, Rupan Sansei: Kariosutoro no Shiro, Lupin 3; Cagliostro'nun Şatosu, 1979) adlı animesini çektikten sonra kendi projesini beyaz perdeye aktarmak için finansör aramaya başlar. Aslında, yapımcılar, mangası olmayan bir projeye yatırım yapamayacaklarını söyleyince Miyazaki, o sırada kendisine yaklaşan Tokuma Shoten yayınevinin teklifini değerlendirir ve Nausicaa'yı çizmeye koyulur. Nausicaa'nın başarısı sayesinde Miyazaki, öyküyü animasyona uyarlayacak parayı bulur. Ancak iki saatlik animasyonda sanatçı değinmek istediği konuların ancak küçük bir kısmını işleyebilir. Manga serisini yarım bırakmak istemeyen Miyazaki, çalışmasını sürdürür. Bir çok okuyucu, eserin ekolojik kaygılarla örülü yapısı yüzünden Frank Herbert'in Dune serisine benzetir. Oysaki sanatçı, Nausicaa ve Rüzgarlı Vadi'nin karmaşık dünyasını kurgularken Ursula K. LeGuin'in Earthsea(Yerdeniz) serisi ve Isaac Asimov'un Night Fall adlı kısa öyküsünden ilham alır. Ayrıca gerçekten yaşanmış bir olay da Nausicaa için büyük bir ilham kaynağı olur; Japonya'daki Minamata Körfezi'nde gerçekleşen bir civa kirliliği yüzünden suda yaşayan bütün canlılar ölür. Çevrede hayatta kalmayı başaran balıklar da artık yenilemez oldukları için balık avcılığına son verilir. Üç dört yıl sonra, nasıl olduysa körfezdeki balık sayısı, Japonya'nın her yerindekinden üç kat daha fazladır. Doğa kendi kendisini iyileştirmiştir.⁷⁴

Hayao Miyazaki'nin ekolojik duyarlılık tonları barındıran manga serisi

⁷⁴ McCARTY, Helen, "Hayao Miyazaki Master of Japanese Animation; Films, Themes, Artistry", Stone Bridge Press, Berkeley California 2002, s.72-73-74

Nausicaa'da teknoloji ve insan ilişkisine daha karanlık bir bakış açısıyla yaklaşılır. Uzak gelecekte insan ırkı, varlığını sürdürebilmek için hızla yayılmakta olan bir mantar ormanı ve iki büyük güç arasında yapılan korkunç bir savaşla başa çıkmak zorundadır. Efsaneler, Dünya'nın yaşadığı çok büyük bir felaketten bahsederler; Anlaşmazlığa düşen büyük liderlerin öfkesi halklarını korkunç bir savaşa sürükler. Cam ve çelikten şehirlerde yaşayan insanlar sahip oldukları üstün teknolojiyi savaşa yatırırlar ancak bu, savaşı uzatmaktan ve çilelerini korkunçlaştırmaktan başka hiç bir işe yaramaz. İnsanlar savaşı bir an önce sonlandırmak ve tabiki kazanan tarafta olabilmek için efsanelere adları “Tanrı Savaşçı” olarak geçen dev insansı varlıklar inşa ederler. Bu devler, yer yüzünde yedi gün boyunca yürür; anallara ve efsanelere “Ateşin Yedi Günü” olarak geçecek bu yürüyüşün sonunda uygarlığa dair her şey yok olur. İnsanlar baştan başlarlar. Kah önceki nesillerin arkalarında bıraktıkları teknoloji artıklarını hammadde olarak kullanırlar, kah Dünya'dan arta kalanları değerlendirirler. Gök yüzünden düşen antik uzay gemilerinin seramik zırhlarını keserek alet edevat yaparlar; metal iskeletinin dönüştürebildikleri kısmını eriterek değerlendirirler. İşe yarar yeni şeyler bulabilmek için zaman zaman keşfe çıkarlar. Bu keşifler sırasında bazen sonsuz enerji kaynakları olan özel motorlar bulabilirler; bu tip nesnelere tılsım olarak kabul edilir, nesilden nesile aktarılır, bunlara sahip olmak zenginlik ve güç göstergesidir.

“Geçmişin devasa endüstriyel uygarlıklarının tarihin karanlık sonsuzluğunda yitip kaybolmalarının üzerinden bin yıl geçmiştir. Seramik Çağı, böylece son bulur.”⁷⁵

Ancak bu yeni Dünya, insanlara öfke kusmayı sürdürür, atalarının kibrinin ve kendini bilmezliklerinin acısını çocuklarından çıkartır. Büyük termo-nükleer savaşın ardından iklimler değişir. Toprak ölür ve bildiğimiz fauna yerini ışıma yüzünden dönüşüm geçirmiş kanserli bir mantar ormanına bırakır. Ölen ve çürüten herşeyin üzerinde süratle büyüyen mantarlar son derece zehirli sporlarla yayılırlar. “Çürüme Ormanı”na karşı tek çözüm ateştir ancak o da kalıcı değildir; İnsanların ve hayvanların özel kıyafetler ve gaz maskeleriyle girebildikleri “Çürüme Ormanı” engellenemez biçimde yayılmayı sürdürmektedir. Bu ortamda sadece “Ohmu”

75 MIYAZAKI, Hayao, *Nausicaä of the Valley of the Wind*, 1983 Nibariki Co. Ltd., 2004 Viz LLC. , San Francisco A.B.D., s.20

(Japonca'da “Kral Böcek” veya “Böceklerin Kralı” anlamındadır) denilen dev böcekler yaşayabilir. Frank Herbert'in Dune adlı bilimkurgu romanındaki Sheyhhlud denilen dev çöl solucanlarına benzeyen bu yaratıkların bedenleri, hatta gözlerinin üstü bile zırh gibi kalın bir kabukla kaplıdır. İnsanların sahip oldukları silahlarla yetişkin bir Ohmu'nun öldürülebilmesi çok zordur. Hakkında çok az şey bilinen bu yaratıklar aslında telepati yoluyla iletişim kurabilen akıllı varlıklardır. Ohmu'ların artıkları da çok değerlidir; İnsanların geri dönüşüm teknolojisi, Ohmu kabuklarını değerlendirmenin pek çok farklı yolunu bulmuştur; Dış kabuklarından zırh ve silah, gözlerinden kokpit camı yapılabilir. Ormanda Ohmu gibi irili ufaklı başka pek çok farklı böcek türü yaşar, hepsi de üzerlerinde “Çürüme Ormanı”nın zehirli polenlerini ve sporlarını taşır. İnsanların en büyük kabusu yaşadıkları bölgeye bir Ohmu'nun ya da bir böceğin gelmesi, daha da kötüsü orada ölmesidir; böceklerin öldüğü yerde bir çürüme ormanı büyümeye başlar. Tanrı Savaşçı'ların dev iskeletleri, geçmişte yaşanmış o korkunç savaşın anıtları olarak Çürüme Ormanı'nın içinde yatmaktadır.

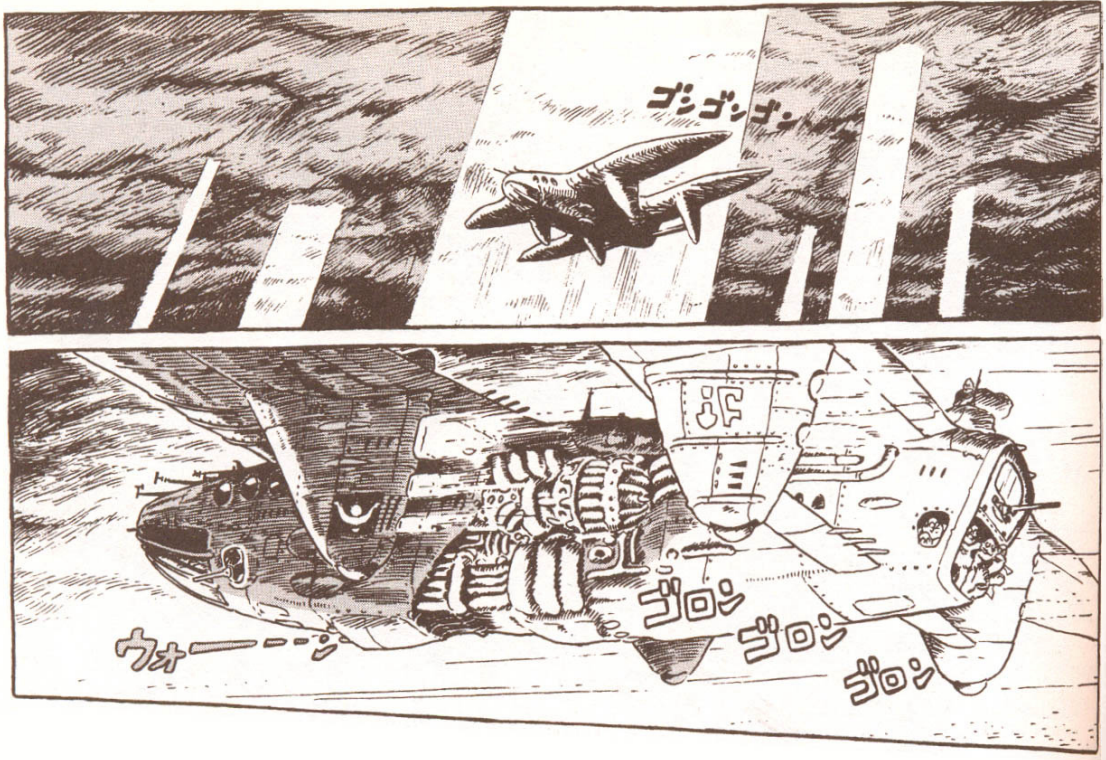


Figure 14, Torumekia Prensesi Kushana'nın özel savaş uçağı.

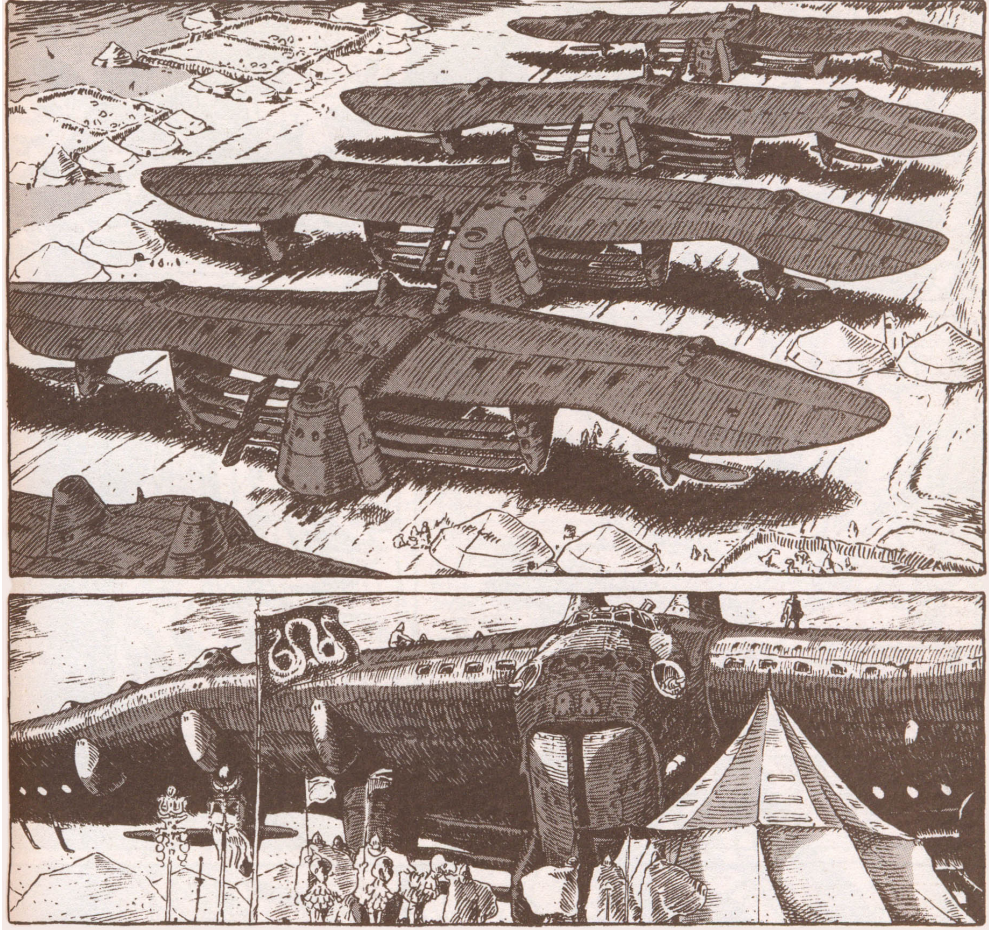


Figure 15, Torumekia bombardıman uçakları ve ordugahları.

Geçmişten günümüze aktarılan en önemli teknoloji, havacılık teknolojisidir. Karada yolculuk yapmak, çürüme ormanı yüzünden son derece tehlikelidir. Ancak sporlar ve polenler yüksek irtifada olmadığı için kabileler ve krallıklar, çok değerli antika motorlarını yükleyerek çalıştırdıkları dev hava gemileri ve uçaklar yaparlar. Bu uçaklar, göç, savaş ve uzun yolculuklar için kullanılmaktadır. Oradan buradan devşirilen parçaların yerine tamamen orjinal olan antika uçaklar da bulunur. Fakat bunlar sadece asil kraliyet mensupları tarafından kullanılan çok nadide parçalardır.

İnsanlar, baronluk, dükalık, prenslik ve kontluk gibi kurumları yaşatırlar. Küçük kabilelerin ya da komünlerin dışında hakim olan iki büyük güç vardır; Monarşi ile yönetilen Torumekai'ler ve teokrasi ile yönetilen Dorok'lar. Torumekai'ler şövalye zırhı, pelerin, toga gibi oksidentalit antik kıyafetler kuşanırlar. Tank, top,

tüfek, tabanca gibi gelişmiş ateşli silahların yanında kılıç, hançer, kalkan gibi eski silahlar da kullanılır. Kullandıkları uçaklar da İkinci Dünya Savaşı Amerikan ağırbombardıman uçaklarına benzemektedir. Torumekai kraliyet ailesi, saray entrikaları yüzünden birbirine düşmüş kaypak, acımasız ve tekinsiz asilzadelerden oluşur. Dorok'lar, Torumekai'lerin tam tersi olarak (Uzak) Doğulu görüntüsüne sahiptirler. Rahipler tarafından yönetilirler; askeri kademeler de rahipler tarafından doldurulur. Budist keşişleri gibi kafaları kazınmış olan bu rahipler yüzlerini peçelerle örterler. Dorok dinadamları aynı zamanda bilim adamıdır. Ancak icra ettikleri bilim, daha çok çarpık, kötü niyetli ve karanlıktır; neredeyse “kara büyü” gibi “günah” ve “küfür”dür. Bazıları telekinezi, telepati gibi özel güçlere de sahip olan Torumekai rahiplerinin başında şaibeli deneyler ve yasak iksirler sayesinde lanetli bir ölümsüzlüğe kavuşmuş Kutsal İmparator bulunur. Dorok'lar, hizmetkar ve savaşçı olarak özel yetiştirilmiş yüzü olmayan insansı mahluklar (biyolojik klon, siborg, robot benzeri...) kullanılır. Devasa hava gemilerinin yanı sıra yağ küpüne benzeyen uçan araçları da vardır. Dorok'ların halkı cahil, yırtıcı, kabile törelerine bağlı, batıl inançlıdır; rahipler ise entellektüel ancak çoğu zaman sabit fikirli ve yobazdır. Dorok'lar ve Torumekai'ler, senelerden beri devam eden ve sonucu olmayan bir savaşa tutuşmuşlardır. Bu savaş yüzünden pek çok kabile göç etmek zorunda kalmıştır. İki taraf da birbirlerini alt etmeye yarayacak nihayi çözümün peşindedir.

Bu arada kuzeyde ve denizin kıyısında bulunan, güçlü rüzgarların zehirli polen yağmuruna karşı koruduğu yemyeşil bir vadide mutlu bir halk yaşamaktadır. Başlarındaki kralları ölüm döşeğinde olduğu için onun yerini Prenses Nausicaa doldurmaktadır. Ancak Nausicaa demir pençeli bir monark olmaktan daha ziyade gönüllerin prensesidir. Nausicaa, daha çocukluktan gençliğe yeni adım atmış olmasına rağmen, güçlü bir savaşçı ve mükemmel bir pilot olarak yetişmiştir. Erdemli ve dürüsttür; aldığı kararlarda düşmanı dahi olsa çevresindeki bütün insanların ve yaşayan varlıkların iyiliğini gözetir. Nausicaa'nın insan üstü zihinsel yetenekleri de vardır; Nausicaa, düşler aleminde ve zihninde Ohmu'ların, bitkilerin, Çürüme Ormanı'nın, rüzgarın ve toprağın seslerini duyabilir. Bu yeteneği ve ruh temizliği onu Dünya'nın çok uzun zamandan beri beklediği, insan ve doğa arasında bir medyum olan kurtarıcı bir mesihe dönüştürür. Rüzgarlı Vadi halkı, kendi aralarında mutlu bir imece ile yaşamının yolunu bulmuştur. Herkes birbirinin işine

koşar, birlikte hasat bayramları düzenlenir, iş bölümü ile her fert üzerine düşen görevi neşeyle, hiç itiraz etmeden yerine getirir.

Nausicaa'nın Rüzgarlı Vadi halkı, dünyayı (en azından kendi dünyalarını) cennete dönüştürme hayalleriyle yaşayan küçük, mutlu bir sosyalist komün, bir çiçek çocuk fantazisidir. Kendilerine özgü basit bir “yeşil” yaşam yaratmışlar, doğal, katkısız tarım yaparak ve küçük bir geri dönüşüm endüstrisi kurarak hayatlarına devam etmenin yolunu bulmuşlardır. Tüketim aşırılığına ve askeri yayılmacılığa tamamen sırt çevirmişlerdir.

Bu sade hayat sayesinde doğa ile kurdukları bağın en güzel göstergesi Möve (Almanca'da Martı anlamına gelir) adlı tek kişilik planörlerdir. Möve'ler aslında çevre dostu küçük bir motoru olan bir çift kanattır. Pilotunun oturacağı bir kokpiti yoktur; Möve pilotu, Ultralight pilotları gibi kendi bedenini kullanarak araca yön verir ancak pilot Möve'de bir harnesle kanatların altından sarkmaz; kanatların üzerinde ayakta durur ya da vücuduna istediği şekli verebilir; uzanır, çömelir, sarkar, amuda bile kalkabilir. Möve pilotuna neredeyse mutlak bir özgürlük hissi,engin, panoramik bir görüş açısı ve eşsiz bir uçuş deneyimi sunar. Jonathan Livingston'un hep en yukarıya çıkmak isteyen martısı gibi Möve, insanın uçma düşünün en barışçıl, en saf ve en eğlenceli biçimiymiş gibi gösterilir. Nausicaa'nın da yanından ayırmadığı bir Möve'si vardır ve hep bu araç ile özdeşleştirilir. Nausicaa, bir mesih figürüne, Rüzgarlı Vadi halkının ve diğer bütün halkların hikayelerinde farklı isimlerle yaşayan masum kanatlı kurtarıcıya (yine melez bir mitoloji yaratığına) dönüşürken Möve'si vazgeçilmez bir aksesuar halini alır. Yaratıcısı, Hayao Miyazaki'ye göre uçuş, yer çekiminin sıradanlığından ve insanı hep yanında kalmaya, durmaya zorlayan fizik yasalarından kurtulmak, özgürleşmek ve kaçmaktır. Ancak en nihayetinde Möve sadece bir araçtır, dolayısıyla binicisine yaşattığı özgürleşme duygusu da göstermelik ve sahtedir. Miyazaki, bunun gayet farkında olduğu için Möve'nin binicisi Nausicaa'yı bir kaçak değil yüzleşmeci, savaştan bir karakter olarak tasarlar. Möve, binicisinin ruh temizliğinin ve yüreğindeki masum ideallerin bir simgesi olarak yaşar. Hikayede oluşan gelgitler ve dramatik dönüşümlerin gölgesinde Nausicaa'nın nasıl da ordan oraya savrulduğunu gösteren ipsiz bir uçurtmaya dönüşür.

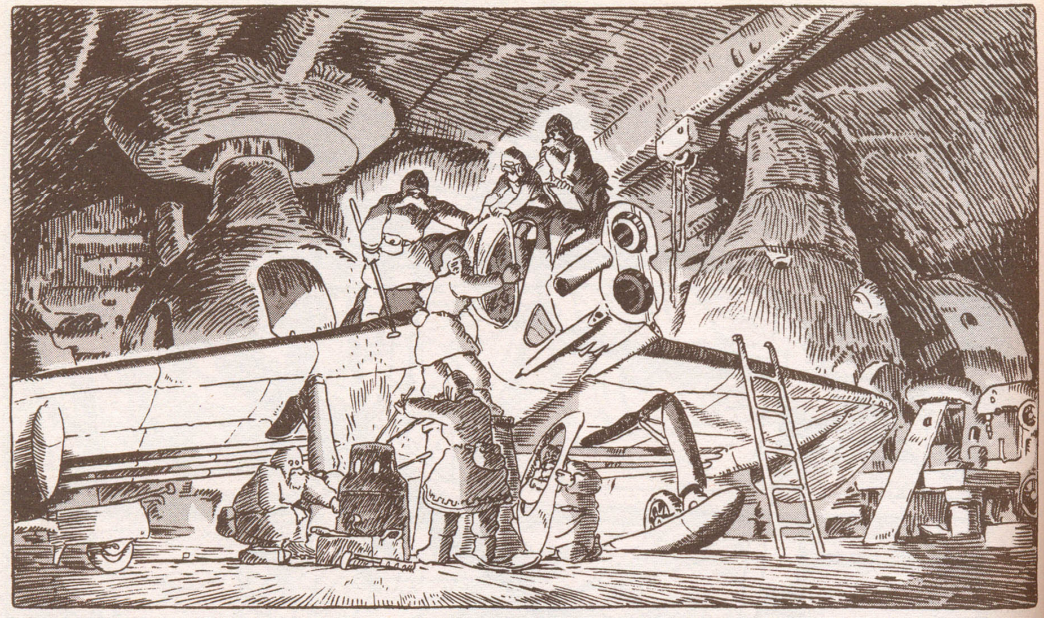


Figure 16, Rüzgarlı Vadi erkekleri, tek savaş uçakları olan “Gun Ship” üzerinde çalışıyorlar.

Rüzgarlı Vadi'nin tek bir tane de savaş uçağı bulunur. “Gun Ship”⁷⁶ denilen bu uçağın tasarımı hemen hemen Möve'ye benzer; Gunship'in kanatları da martı kanatlarını andırır. Gövdesinin profili dar ve basıktır, detayları organik çizgilere sahiptir. Biri burnunda diğeri ise kuyruğunda bulunan iki kokpiti vardır. Bu kokpitler daha çok Sophit gibi iki kanatlı Birinci Dünya Savaşı avcı uçaklarının kokpitlerine benzer. (Miyazaki'nin başka bir eseri olan Porco Rosso/Kızıl Domuz bu uçaklar üzerinedir) Gunship'in burnunda aynen yarı otomatik bir tabanca namlusunu andıran bir top namlusu bulunur. Gunship, dehşet verici bir ateş gücüne sahiptir. Ancak topu her sortisinde bir ya da iki kez ateş edebilse de hedeflediği nesneyi feci şekilde bertaraf eder. Gunship'in ateş gücünün biçimi ve sınırları onu üreten ve kullanan toplumunun saldırganlık nosyonu üzerine fikir sahibi olmamızı sağlar. Bir karede, Nausicaa'nın hocası Efendi Yupa, Rüzgarlı Vadi şatosunun mahsenlerinde ilerlerken

76 Gun Ship çağdaş Anglosaxon askeri havacılık jargonunda kullanılan bir terimdir; Uçan araçlar sadece itici motorların gücüyle değil ayrıca yelken gibi havanın kaldırma gücünden faydalanan kanatlara veya benzeri yapısal elemanlara sahip oldukları için “ship” yani “gemi” olarak da anılırlar. “Gun Ship”ler üzerlerinde havadan karaya konvansiyonel uzun menzilli ve yüksek kalibreli balistik silah yani havan veya sahra topu taşıyabilen uçaklara verilen isimdir. Bu uçaklar, son derece etkili birer batarya platformu olan deniz üzerinde ilerlerleyebilen savaş gemilerinin (muhrip, firkateyn, kruvazör, destroyer, vb.) ateş gücünü gök yüzüne taşıyan araçlardır.

arkasında onlarca Gunship karkasının üstüste yığılarak istiflendiklerini görürüz.⁷⁷ Saldırıya hazır bir filo olmanın ötesinde bu, tüketilip bir kenara atılmış bir çöp yığıdır. Vadi halkının geri dönüşüm projelerine hammadde olmak üzere saklanmaktadırlar. Vadi Halkı, belli ki karanlık ve kanlı bir geçmişin üzerinde yükselmektedir. Artık silahlara tamamen veda edip kendi sınırlarında barış içinde ve güvenle yaşamaya çalışmaktadırlar. Bu yüzden, gerçek bir orduları yoktur, sadece tek bir savunma araçları vardır. Bu durum ister istemez, İkinci Dünya Savaşı'nın sonunda Japon İmparatorluğu'nun ordusuyla donanmasının dağıtılmasını ve anayasasının değiştirilmesini anımsatır. Savaş gemileri ve uçakları tersanelerde kesilerek imha edilirler, bu parçalar daha sonra endüstriye kazandırılırlar. Takashi Murakami İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra gerçekleşen olaylara dikkat çekerek; Japonya'nın sarsıcı askeri yenilgisinin, Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının, Japon sanatsal dimağında çok derin yaralar bırakan tecrübeler olduğunu belirtir. Miyazaki'nin kendi kişisel öyküsü yüzünden (Babası savaş uçağı üreten bir fabrikanın genel müdürüdür) benzer görsellere yakın manzaraların çocuk yaşta sanatçının dimağına işlemiş olması mümkündür.⁷⁸

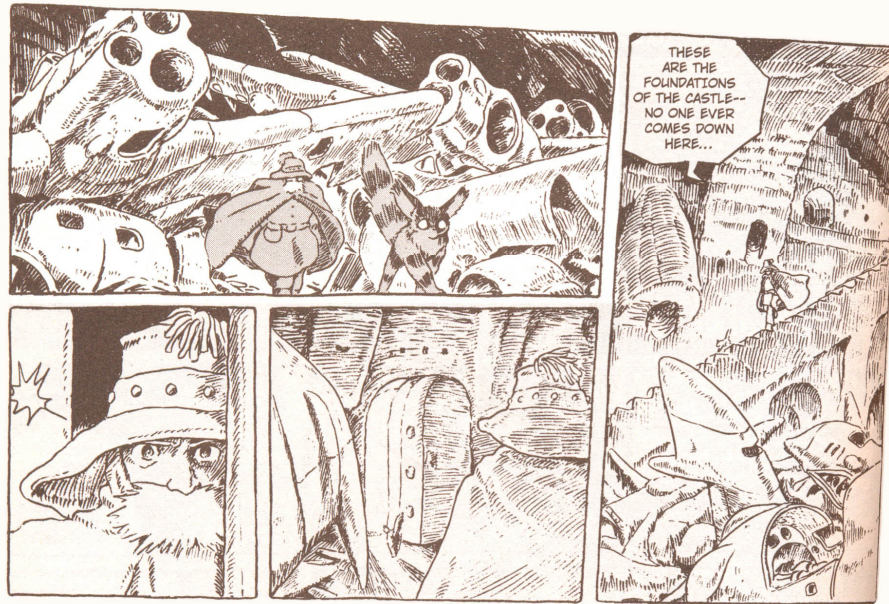


Figure 17, Efendi Yupa, Rüzgarlı Vadi zindanlarındaki atık uçak karkaslarının arasında...

77 HAYAO. Miyazaki, "Nausicaä and The Valley of The Wind", 1983 Nibariki Co., 2004 Viz Lcc, San Francisco, C.1, s.75

78 MURAKAMI, Takashi, "Little Boy, The arts of Japan's Exploding Subculture", Japan Society, Yale University Press, NewYork 2005, s.105

Küçük bir endüstri toplumu olan Pejitei halkı antik motorlar ve teknoloji kalıntıları aradıkları bir madende bir Tanrı Savaşçı iskeleti keşfederler. Tanrı Savaşçı kalıntıları oldukça yaygın olmalarına rağmen bu seferki farklıdır. Pejitei'liler kullanabilecekleri bir şeyler bulmak umuduyla kazılarını derinleştirirler. Bir süre sonra siyah büyük bir kübe rastlarlar. Bu küpün ortasındaki bir oyuğun içinde ceviz büyüklüğünde bir taş ve bu taş için yapılmış iki küçük yuva bulunmaktadır. Oyukların birinin üzerinde duran taşın yerini değiştirirler. Başlangıçta hiç bir şey olmazken, bir kaç hafta sonra büyük bir dehşete kapılırlar; seramik ve alaşımdan yapılmış mekanik kemiklerin üzerinde yavaş yavaş canlı dokulara benzeyen yapılar büyümeye başlamıştır, hatta Tanrı Savaşçı'nın bir yüreği bile oluşur. Pejitei'liler, buldukları siyah kutunun Tanrı Savaşçı'nın diriliş motoru, taşın da bu motorun anahtarı olduğunu anlarlar. Ateş ve patlayıcı kullanarak Tanrı Savaşçı'yı yok etmeye çalışırlar, ancak henüz gelişimini tamamlamamış olan dev yaratığın bedenine hiç bir şey olmaz. Bunun üzerine kara kutunun içinden anahtar taşını alıp saklarlar ve bir süre sonra dev bedeninin oluşumunun durduğunu keşfederler. Torumeki'lar, çok geçmeden casusları aracılığıyla iskeletin varlığından haberdar olurlar. Torumekia Kraliyet ailesinden hırslı Prenses Kushana, yarattığı ele geçirmek için Pejitei'ye saldırır ve taş üstünde taş bırakmaz, böylece Tanrı Savaşçı'yı ele geçirir, fakat anahtar taşı bulamaz. Anahtar taşı, bir Pejitei Mülteci uçağıyla ülkeden kaçırılır. Ancak talihsizlik yüzünden böceklerin saldırısına uğrayan uçak çok ağır hasar alarak düşer.

Nausicaa'nın Rüzgarlı Vadisi'ndeki mutlu “Şirinler!”⁷⁹ ortamı gök yüzünde yanmakta olan Pejitei mülteci uçağının belirmesiyle son bulur. Nausicaa, kazazedelerin yardımına yetişmekte geç kalır; yanan uçağın içinden kurtarılan ağır

79 Şirinler “Smurffs” belçikalı çizgi roman sanatçısı Peyo tarafından yazıp çizilen çizgi band serisi; ülkemizde Hanna Barbera stüdyosunun hazırladığı animasyon serisiyle tanınır. Smurffs adlı minyatür ve mavi orman cinlerinin maceralarının konu edildiği seri, yaratıcısı Peyo'nun ideal bir sosyalist toplum karikatürü olarak da algılanır. Smurff köyünde yaşayan bütün Smurffler birbirlerine benzerler, Smurffler sadece yaptıkları işin niteliğiyle birbirlerinden ayrılırlar; Güçlü Smurff, Bilgin Smurff, Ressam Smurff, Obur Smurff(aşçı) gibi... Bu birey endüstri ve kimlik ilişkisini hicveden bir karikatüre dönüşür. Smurffler, hepsinden daha yaşlı olan ve giydiği kırmızı kıyafetleri ile ayırt edilen Baba Smurff tarafından yönetilirler. Baba Smurff'un Carl Marx'a, daha zalim yorumlarda ise Stalin'e gönderme yaptığı iddia edilir.

ADAMS, Cecil, “*Are the Smurfs anti-Semitic Communists?*”, *The Straight Dope*, <http://www.straightdope.com/mailbag/msmurfs.htm>, Chicago Reader Inc., 5-Jun-2007, 08,14, 2008

yaralı Pejitei Prensesi Rastel, son nefesini vermeden önce Nausicaa'ya anahtar taşı emanet eder ve onu kardeşi Prens Aspel'e ulaştırmasını ister, ancak ne olduğu ve işlevinden söz etmez. Kısa bir süre sonra anahtar taşın peşinde olan Kushana ve Torumekai askerleri Rüzgarlı Vadi'ye gelirler. Aradığı şeyin Vadi'de olduğunda emin olan Kushana, anahtar taşını kaba kuvvet kullanarak elde edemeyeceğinin farkına varır. Rüzgarlı Vadi Kraliyet Ailesi ile Torumekai İmparatorluğu arasında müttefiklik anlaşması vardır. Prenses Kushana, Torumekai İmparatorluğu'nun bir baş kumandanı olarak genel seferberlik ilan eder ve müttefiklik bağı olan bütün kabileleri ve küçük krallıkları da hizmete çağırır. Rüzgarlı Vadi'nin Hayattaki tek kraliyet üyesi olan Nausicaa, zorba Torumekai'ler tarafından taciz edilen halkını korumak için Gunship'i de alarak Kushana'ya eşlik etmeyi kabul eder. Prenses Kushana, bu arada Nausicaa'yı bir rehine gibi yanında tutarak anahtar taşının yerini öğrenmeye niyetlidir. Nausicaa, anahtar taşı Prens Aspel'e ulaştırmak için gizlice yanına almıştır.

Nausicaa'ya emanet edilen anahtar taş, Miyazaki'nin başka bir yaratısı olan Laputa'daki mavi kolye gibi iş görür; mavi kolyenin Laputa robotunu kontrol etmeyi sağlaması gibi taş da Tanrı Savaşçı'nın uyanmasını, daha doğrusu yeniden doğmasını sağlayan bir araçtır. Dahası İsa'dan Önce İkinci Yüz Yıl'da yaşamış gramerci Agallis, Mitoloji'deki Nausicaa karakterini top oyunlarının icadı ile özdeşleştirir; Nausicaa, genellikle bir topla oynarken betimlenir, Skeria sahillerine sürüklenen kanlar içindeki Odysseus ile karşılaşmasına vesile olan şey de köleleri ile oynadığı bir top oyunudur. Zaten Miyazaki'nin Nausicaa'sındaki anahtar taşı, bir mücevherden daha ziyade bir oyuncak, küçük bir topu andırır. Tanrı Savaşçı ile karşılaştığında Nausicaa'nın elindeki anahtar taş küçük parçalara ayrılarak dev yaratığın yüzüne doğru uçar ve etinin içinde kaybolur.

Tanrı Savaşçı'nın bedenini ele geçirmek için Dorok'lar ve Torumekia'lar bir birleriyle yarışır, ancak Tanrı Savaşçı her iki tarafa da yar olmaz. Eski Dünya biliminin bir ürünü olan Tanrı Savaşçı, Macross'un Valkrie'si gibi tam anlamıyla mekanik bir makina değil aslında yarı organik bir varlıktır; Eski insanların, biyolojik teknolojiler ve genetik üzerine yaptığı çalışmaların çocuğudur. Dolayısıyla bir "Siborg"tur. Donna Haraway'in Siborg Manifestosu'nda belirttiği çizgi üzerine Tanrı

Savaşçı'nın cinsiyeti muğlak ve karmaşıktır; belki “yarı hayvan yarı makina”dır⁸⁰. Tanrı Savaşçı'nın işlevini yerine getirebilmesi için bir pilota ihtiyacı vardır. Ancak bu pilot, Tanrı Savaşçı söz konusu olduğunda daha ziyade bir kural koyucu dahası bir ebeveyn figürü biçiminde kendisini gösterir. Anahtar taşı taşıyan kişi olarak Nausicaa, Tanrı Savaşçı'nın “binici” annesidir. Tanrı Savaşçı, Nausicaa'ya “Anne” diye hitap eder ve ne pahasına olursa olsun dediği her şeyi yapar. Nausicaa bakiredir, dolayısıyla göbek bağıyla uçan savaş gemilerine bağlı olarak Dorok bilim adamlarının ürettiği suni rahim içinde büyüyen Tanrı Savaşçı, asla doğmamış, ya da kendi kendini doğuran kahraman arketipine uyar. Ancak onun varlığına yön verici dahası anlam kazandırıcı anne figürü olan Nausicaa, bakire doğum kurgusu yüzünden birden çok rolü üstlenir. Nausicaa'nın üstlendiği bu roller Tanrı Savaşçı'nın işlevine ışık tutar.

Nausicaa, başlangıçta kaderinde hayatı zehirlemekten ve yaşayan her şeyi yok etmekten başka bir şey olmayan bu “çocuk”u dehşetle karşılar. Diğer taraftan geçmişin insanları daha bir çocuk olan ve aslında hep bir çocuk olarak kalacak Tanrı Savaşçı'nın işlediği bütün cürumların gerçek sorumlularıdır. Tehlikeli ya da ılıman, tabiatın bütün farklı yüzleriyle sonsuz bir sevgi bağı paylaşan Nausicaa, Dünya'ya karşı suçlu bir ırkın torunu ve kendi efsanesinin bağışlayıcı mesih figürü olarak, insan oğlunun en büyük günah çocuğu Tanrı Savaşçı'yı bağrına basar. Ve ona “Ohma” yani masumiyet adını verir. Ohma, ismini aldığı anda haykırır; “Ohma, Rüzgarlı Vadi'den Nausicaa'nın oğlu,! Ohma, ışık halkaları ile kuşanmış hem arabulucu hem savaşçı!”⁸¹

Hikayede tam tersi bir döngü yaşansaydı Tanrı Savaşçı, Dünya'ya Mahşer gününü getirecek Deccal olarak okunabilirdi. Ancak, “Arabuluculuk” sıfatını üstlendiği anda Tanrı Savaşçı'nın kimliği belirlenir; İyi ya da kötü olmanın ötesinde Tanrı Savaşçı Ohmu, tarafsızdır, ortadadır.

İsim verildiği anda Ohma'nın zekası şaşırtıcı biçimde artar. Daha önce cinsiyetsiz bir varlık, yok etmekten zevk alan bir canavarken birden bire ünvanı ve

80 HARAWAY, Donna, "A Cyborg Manifesto Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York; Routledge, 1991), pp.149-181.

81 MIYAZAKI, Hayao, *Nausicaa of the Valley of The Wind*, Cilt 7, s.34

prensipleri olan bir “birey”e dönüşür. “Arabulucu”, “savaşçı”, hikayenin ilerleyen bölümlerinde de “yargıç” olur.

Ohma, bir taraftan Ted Hughes'in Demir Dev'i⁸² ile benzeşir. Demir Dev'in kendisinden nefret eden insanlara karşı duyduğu kayıtsızlığını kırması ve bir kurtarıcıya dönüşmesinde küçük bir çocuk ile kurduğu duygusal yakınlık büyük rol oynar. Miyazaki'nin Ohma ve Nausicaa ilişkisinin kurgularken Ted Hughes'dan esinlenip esinlenmediğini bilemiyoruz, ancak çevresine ölüm yayan bir savaş tanrısı olan Ohma'nın dizginlerini Nausicaa'ya tutturarak ve onu annesi ilan ederek sanatçı, ilginç açılımlara zemin hazırlamaktadır.

Ohma, gerçek anlamda bilincini kazandıktan sonra, çevresinde olup biten olayları analiz etmeye başlar. Karakterlerin davranışlarının nedenselliğini çözümlenmeye çalışır ve bu davranışlara karşı son derece anlamlı tepkiler de verir. Hikayenin çözümünde neyseki Tanrı Savaşçı Ohma, hiç bir zaman yargıçlık sıfatını gerçekten kullanamaz. Ohma eğer bu sıfatı kullanabilseydi, Umberto Eco'nun Superman üzerine yaptığı yorumda belirttiği gibi sıradan bir makinadan çıkan tanrı olmanın (deus ex-machina) ötesine geçemeyecekti. Ohma bir Süperman değildir, Mahşer gününün habercisi olan Deccal ya da İsa da değildir. Bunun yerine Ohma, bakire bir kız olan Nausicaa'nın gücünün aracına dönüşür.

Ohma, sadece üstün teknoloji ürünü olan talihsiz bir ruhtur. Miyazaki, hikayesinin ekolojik temeline bağlı kalarak Ohma'yı canlı, yaşayan, nefes alan, acı çeken, kısacası ruhu olan bir mahluk olarak hayal eder. Niteliği ve niceliği her ne olursa olsun artık o da tıpkı bizim gibi tabiatın bir parçasıdır. Bu yüzden anlayışı ve kurtarılmayı hak eder.

Ancak doğumundaki sır yine Dünyamızın yüreğinden kopartılarak çıkartılmış olan bu “atomik çocuk”, çevresindeki her şeyi zehirlediği gibi binicisi olan “anne”sini de (istmeden) yavaş yavaş öldürür. Ohma, hayata gözlerini açtığı anda vücudu da ölmeye başlar; Çevresine radyoaktif ışına yayılır. Her daim etrafında

82 Demir Dev, The Iron Man: A Children's Story in Five Nights, geçmiş İngiliz Kraliyet Şair-i Azam'larından (Kraliyet Şairi) Ted Hughes tarafından 1968'de kaleme alınan manzum öyküdür. Bir çocuk kitabı olarak yayınlanan Demir Dev hem resimlenmiş hem de Amerika'lı bağımsız animasyon film yapımcısı Brad Birth tarafından 1999'da aynı adlı uzun metrajlı canlandırma filme uyarlanmıştır.

bulunan Nausicaa, yavaş yavaş hastalanır. Ancak aşkın sorumluluk bilinci yüzünden Tanrı Savaşçı'yı terk etmez. Ohma'nın eti çürümekte ve cerahatlı bir sıvıya dönüşmektedir. Korkunç kokular yayan bu dev yaşayan ölü, bütün savaşların kurbanlarının bedenlerinden örülmüş bir ölüm tanrısıdır.



Figure 18, Hayao Miyazaki, Laputa (天空の城ラピユタ, Tenkū no Shiro Rapyuta 1986) adlı animesinin jeneriğinde endüstri ve teknolojinin ilerlemesini özetler; Tabiat güçlerini değerlendirmenin yollarını keşfeden insan çılgın bir atılımı tetikler; Kutsal, hatta ruhani rüzgar, basit bir çiftçinin küçük değirmenini çalıştırırken, birden bire bu teknoloji maden ve cevher çıkartan mekanizmaları işletmeye başlar. Miyazaki, Seksenler'de ziyaret ettiği İngiltere'de şahit olduğu, Galli kömür işçilerinin düzenledikleri eylemlerden çok etkilenmiştir. MIYAZAKI, Hayao (Yazan ve Yöneten), TAKAHATA, Isao (Yapımcı), “Laputa Castel In The Sky; Gökteki Kale”, Tıglon, Bir Film Türkiye 2007, DVD, Takuma Stoten Sunar, Studio Ghibli yapımı, 1986 Nibakiri-G



Figure 19, Rüzgarı kullanan teknoloji sayesinde insanlar önce sıcak hava balonları, sonra zeplinler ardından pervaneli ve kanatlı hava gemileri; en sonunda da dev uçan gök adalar ve şehirler inşa ederek uygarlıklarını göklere taşırlar. Miyazaki burada kullandığı tasarımlarında Jules Verne'nin Fatih Robur ve Jonathan Swift'in Guliver'in Seyahatleri'nden etkilenmiştir. Ayrıca "Laputa" uçan adasının tasarımında Baba Bruegel'in Babil Kulesi tasvirinden esinlenmiştir. MIYAZAKI, TAKAHATA, y.a.g.e.



Figure 20, Dev gök adalarıyla karanlık bir geleceğe doğru ilerleyen insan uygarlığı, bir takım ilahi güçleri kızdıracak bir şeyler yapar; Korkunç bir gazap sonucu gök adalar çöker, insanlar yeniden yeryüzüne geri dönerler. Böylece düşmüş ideallerini arkalarında bırakarak yollarına devam ederler. Her şey başlangıç noktasına döner bu kez eski rüzgar milinin yanında “Gök Ada” halkının soyundan gelen mütevazı Sheeta beklemektedir. Jenerik sona erdiğinde ise Sheeta’nın sonsuz düşüşüne şahit oluruz; Sheeta’nın bir kurşun gibi yere çakılmasını engelleyen ve hayatını kurtaran, antik Laputa teknolojisinin ürünü mavi taşır. MIYAZAKI, TAKAHATA, y.a.g.e.

II. C. A. Miyazaki'nin Eserlerinde Doğaya ve Teknolojiye Yaklaşım

Hayao Miyazaki'nin uçaklara ve uçan nesnelere karşı duyduğu özel yakınlığı, hemen hemen bütün eserlerinde görmek mümkündür; Porco Rosso, 1920'li yıllarda tamamen çift kanatlı ve pervaneli avcı uçakları döneminde geçer, akrobasiyi ve it dalaşını yüceltir. Laputa, gök yüzünde gizemli bir enerji sayesinde uçan dev bir adayı konu alır, Nausicaa'nın rüzgarlı vadisi'nin ötesindeki topraklar üçüncü dünya savaşından sonra yaşanan dehşet verici bir ekolojik felaket tarafından yok edildiği için insanlar, zehirli toprakların ve polen bulutunun çok üzerinde, göklerde yol alan dev hava gemileriyle seyahat etmektedirler. Howl'un Yürüyen Şatosu'nda hava

gemileri bir birleriyle kapışır; Howl geceleri dev siyah kanatlı bir yaratığa dönüşerek düşman hava gemilerine ve Büyücü Saliman'ın uçan ajanlarına saldırır. Ruh Kaçışı'ndaki Yubaba, zaman zaman kargaya benzeyen bir kuşa dönüşerek seyahat eder, beyaz ejderha halindeyken Haku, uçan kağıt bebekler tarafından saldırıya uğrar. Kiki'nin Kurye Servisi'nde Kiki, süpürgesinin üzerinde uçarak adrese teslim kurye hizmeti veren genç bir cadıdır, yakın arkadaşı Tombo ise havacılığa meraklı genç bir mucittir, hatta bu özel ilgisi yüzünden başı belaya bile girer; Komşum Totoro'da onbir yaşındaki Satsuki ve dört yaşındaki Mei'nin yeni taşındıkları evin yakınlarında yaşayan orman cini uykucu Totoro'nun en dikkat çekici özelliği, devasa cüssesine rağmen bir yaprak gibi rüzgarda süzülebilmesidir.⁸³

Miyazaki'nin dikkat çekici özelliklerinden biri de gerek yönetmenliğini yaptığı animasyonlarda gerekse yazıp çizdiği mangalarda, araçları, taşıtları ve mekanik gereçleri kurgularken gösterdiği ayrıntıcılıktır. Özellikle hava araçlarını ve diğer savaş gereçlerini tasarlarken, bilim tarihinden, gerçek araçlardan veya bilimkurgu edebiyatı dünyasındaki kurmaca cihazlardan esinlenir. Nausicaa'daki Dorok ve Torumekai uçan gemileri, avcı uçakları ağırlıklı olarak 2. Dünya Savaşı B17 Flying Fortress (Uçan Kale) ya da Lancaster ağır bombardıman uçaklarını ve Hercules askeri nakliye uçaklarını andırır. Laputa'nın jeneriğinde betimlenen uçan kaleler, Jules Verne'nin Fatih Robur serisinden Albatros ve Teror adlı kurmaca hava araçlarına benzer. Howl'un yürüyen Şatosu'ndaki zırhlılar, ilk Ironclad'ları ve dreadnot'ları andırır, uçan gemilerse gerçek zeplinlerle Nausicaa ve Laputa'nın hava gemilerinin bir harmanındırlar. Porco Rosso'nun deniz uçaklarının çoğu ise gerçekten havacılık tarihinde yeri olan uçaklardır.

Miyazaki, uçaklara ve uçan nesnelere karşı beslediği yakınlığı, Japon Hava Yolları seferlerinde yolcu uçaklarında gösterilmek üzere hazırladığı ve bizzat kendisinin seslendirdiği, altı dakikalık bir kısa metrajlı animasyon filmi olan Hayali Uçan Araçlar'da (空想の空飛ぶ機械達, Imaginary Flying Machines) izleyicisiyle paylaşır. Ne yazık ki bu kısa film, JAL uçakları ve Gibli Stüdyosu tema parkı dışında henüz başka hiç bir yerde gösterilmemektedir, ticari satışı da yoktur. İnternette

83 MIYAZAKI, Hayao, *Tonari No Totoro*, Tokuma Japan Communications Company, Studio Gibli, 1988, 86 dk.

dolaşım halindeki tek tük resimlerinden içeriği ve animasyon kalitesi hakkında fikir sahibi oldunabilen bu çalışma, ayrıca Miyazaki'nin daha önceki eserlerini kurgularken esinlendiği konu başlıklarını da açıklar niteliktedir.

Bu kısa filmde Porco Rosso'nun kahramanı Marco'nun kişiliğinde Miyazaki, özellikle Avrupa fantastik edebiyatı tarihindeki panoramaları gezerek bir kısmı ünlü olan, bir kısmı da gizli kapaklı kalmış kurmaca uçan araçları tanıtmaktadır; DaVinci'nin planörü, Jonathan Swift'in Laputa'sı(Guliver'in Seyahatleri⁸⁴), Jules Verne'nin Albatros'u(Fatih Robur⁸⁵), Fritz Lang'in uçan arabaları (Metropolis⁸⁶) gibi araçlar bu filmde gösterilen hayal ürünü tasarımlardan bazılarıdır. Bu tasarımlar canlandırılırken, ilk ortaya çıktıkları dönemlerde, ve tarih boyunca kullanılan illüstrasyonlar ve diğer türlü tasvirlerden faydalanılmış, ancak bütün projelerin hepsi Miyazaki'nin estetik anlayışı ve tercihleriyle harmanlanarak yeni baştan tasarlanmışlardır. Örnek olarak, Swift'in Laputa'sı, tıpkı Miyazaki'nin aynı adlı mangası ve animesinde olduğu gibi, Baba Bruegel'in Babil Kulesi resminden esinlenilerek tasarlanmıştır. Ancak gerek Laputa animesinin jeneriğinde gerekse filmin içindeki bir takım tasvirlerde sergilendiği gibi gök adanın çevresini kuşatan onlarca dev pervane bulunur.

Hayao Miyazaki, bir çizgi roman yaratıcısı ve anime yönetmeni olarak havacılık ve askeri teknoloji ile zaten özel bir ilişkiye sahiptir. Tokyo'nun Bunkyo-ku adlı banliyö bölgelerinden biri olan Akebono-Cho'da 1941 yılında dünyaya gelen Miyazaki'nin babası Katsuji, Miyazaki Uçakları şirketinde genel müdür olarak çalışmaktadır. Hayao'nun amcasına ait olan bu havacılık fabrikası dönemin Mitsubishi A6M Zero savaş uçaklarına yedek parça tasarlayıp üretmektedir.

Yaşadıkları şehir bombalandığı sırada ailesi taşraya taşınır. Aynı dönemde

⁸⁴ "Travels into Several Remote Nations of the World, in Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of several Ships" 1726, yayın yasağının kalkışı 1735

⁸⁵ "Robur-le-Conquérant", 1886

⁸⁶ "Metropolis" Alman yönetmen Fritz Lang'in (Friedrich Christian Anton Lang), Thea Gabriele von Harbou ile birlikte kaleme aldığı senaryo'dan yola çıkarak yönettiği 1927 tarihli bilim kurgu filmidir. Superman adlı Amerikan çizgi roman karakterinin de yaşadığı şehrin adı Metropolis'tir. Metropolis filmi, aynı adla ünlü manga çizeri ve anime yönetmeni Katsuhiro Otomo tarafından 2001 senesinde animasyona uyarlanmıştır. Aslında Otomo'nun filmi Osamu Tezuka'nın aynı adlı mangasından uyarlanmıştır. Tezuka, Lang'in Metropolis filminin bir afişini gördükten sonra aldığı ilhamla mangasını yaratmıştır; Oysa ki Tezuka esas Metropolis'i asla izlememiştir. Buna rağmen aynı temalar üzerinden hareket eden yapıtların kurgusu oldukça farklıdır. <http://www.imdb.com/title/tt0293416/trivia>, 15,5,2008

ađır bir sigara içicisi olan annesinin hastalanarak sanatoryuma yatırılması başka korkuları beraberinde getirecektir. Miyazaki'nin çocukluğundaki tabiatla kurduđu bu özel bađın izleri sanatçının bütün yapıtlarında kendisini gösterir.

Hayao Miyazaki, Toyotoma Lisesi'nde üçüncü sınıfını okurken izlediđi Hakujađen⁸⁷ adlı animasyon filmi kariyer planlarının netleşmesini sağlar. Bir animasyon sanatçısı olmayı hedefleyen Hayao Miyazaki, insan figürünü çizmeyi öğrenmesi gerektiđini düşünür, çünkü o döneme kadar sadece uçak ve savaş gemisi resmi yapmıştır.

Miyazaki, aile baskısı ve kariyer yönlendirmesi tavsiyeleri alamaması yüzünden Politik Bilimler ve Ekonomi diploması alacađı Gakusuin Üniversitesi'ne kayıt yaptırır. Ancak bu dönemde Manga ve Anime'ye en yakın şeymiş gibi görünen Çocuk Edebiyatı İnceleme ve Araştırma Klübü'ne katılır. Öğrencilik yılları sırasında gençlik hareketlerini destekler. Bölümünü bitirdikten sonra Hayao Miyazaki yarı zamanlı bir Otaku olarak takip ettiđi çizgi roman çizerliđi ve animasyonu artık profesyonel olarak icra etmek için dostu Isao Takahata ile birlikte kollarını sıvar. Ünlü bir çizer ve yönetmen olduđu zaman Miyazaki'ye uçmak ile ilgili saplantısı sorulduğunda cevabı oldukça şaşırtıcıdır. Aslında Miyazaki, uçan bir cihaz kullanmanın zor, korkutucu ve sorumluluk isteyen bir iş olduğunu düşünmektedir. Bu yüzden hiç bir zaman bir uçak sahibi olmayı ya da uçuş brövesi almayı düşünmemiştir. Miyazaki için asıl önemli olan, uçmak kavramının kendisini ve uçabilen güzel nesnelere taktir etmektir; Uzaktan izleyerek keyfini çıkarmaktır.

Miyazaki'nin diđer bir özelliđi teknolojiyi algılama biçimidir. Miyazaki, Nausicaa'da iki tip teknoloji insan ilişkisi sunar; 1) Tanrılaştırılan ve tapınılan teknoloji; Dorok'ların Kutsal İmparator'larının mezarlarında sakladıkları organik süper bilgisayar gibi veya adından da anlaşılacađı üzere “Tanrı” savaşıcı gibi... Arthur C. Clarke'a göre yeterince ileri bir teknoloji izleyenlerin gözünde sihirden

87 **Haku Ja Den** “Beyaz Yılanın Öyküsü” 1958 tarihli ilk renkli uzun metrajlı Japon animasyonudur, ayrıca A.B.D.'de gösterilen ilk Japanimasyon olma özelliđini de taşır. Haku Ja Den'in yapım süresi 2 yıl sürmüştür ve yapımında 13,800 işçi çalışmıştır. Döneminin Japon canlandırma film teknolojisinin son sınırına kadar zorlanılarak üretilen bu film, bir Song Hanedanı halk hikayesi olan “Bayan Beyaz Yılan”ın öyküsünü anlatır. Hikayeyi animasyon için uyarlayan ve yöneten Taiji Yobushita, yapımcılıđını üstlenen Hiroshi Ōkawa'dır.
http://en.wikipedia.org/wiki/The_Tale_of_the_White_Serpent,
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=655>, 8, 11, 2008

farksızdır. Yavaş yavaş kütleşen, bireylerin, cinsiyetlerin, birey toplum ilişkisinin ve doğa insan ilişkisinin abzürtleşmesine, incelerak çözümlmesine neden olan bilim, aç gözlülükten ve israftan başka bir şey değildir. Miyazaki, bilimin insanın duru algısına müdahale ederek onu miyoplaştırmasını, kendisine bağımlı kılmasını istemiyormuş gibi görünür. 2) Doğa dostu teknoloji; Teknoloji, kullanıcıasına sunduğu lüksler kadar bir çok neşeyi de onun elinden alır. İnsana sürat ve zaman kazandıran cihazlar, hızın tehlikelerinden korumak için insanın çevresini yapay bir kabukla kuşatırlar. Bu kabuk bireyi korumak adına onu yalıtır, engeller, sosyal melekelerini yozlaştırır, doğaya karşı yabancılaştırır. İyi teknoloji bireyin çevresiyle (ve tabii ki doğa ile) yeni paylaşımlar ve yeni bakış açıları kazanmasını sağlayan teknolojidir (Möve gibi). Bu sayede komşuluk, dayanışma, gizem duygusu gibi pastoral ve folklorik değerler de yok edilmemiş olur. Bunun yanında teknoloji kesinlikle insana ve çevreye zarar vermemelidir.

Yolculuğu boyunca Dünya'sının geçmişi ve bu günü ile ilgili gizemleri aralayan Nausicaa, aslında zehirli çürüme ormanının sanıldığı gibi zararlı olmadığını anlar. Dev mantarlar, atomik savaşın ardından oluşan toprak ve havadaki kirliliği temizliyerek kendi kendilerini yok etmektedir. Bu arada insan türünün Dünya'nın dostu mu yoksa düşmanı mı olduğuna bir an önce karar vermesi gerekir; Çünkü eğer bu konuda geç kalınırsa, Ekosistem kendini sağaltırken insanları yok etmek işini de aradan çıkartacaktır. Ancak insanlar, zaten kendi kendilerini yok etmek konusunda rakip tanımazlar. Torumekia Kraliyet sülalesi iç entrikalar sonucunda ortadan kalkar. Dorok'ların ise çürüme ormanını kontrol altına alıp Torumekai'lara karşı bir biyolojik silah olarak kullanma planları geri teper; Dorok'ların ellerindeki toprakların hemen hemen tamamı yok olur ve başkentlerine çekilmek zorunda kalırlar. Dolayısıyla tabiatı ıslah etmeye, şeytani amaçlar uğruna kullanmaya çalışmak bir tür olarak insanın devamlılığını tehlikeye sokmaktan ya da evrim skalasında yok oluşunu hızlandırmaktan başka bir işe yaramaz. Sahip olduğu bütün yaratıcılığa rağmen insan kutsal, seçilmiş bir tür değildir; Daha doğrusu, tabiatta var olan bütün diğer varlıklar (var oluşun en küçük yapı taşıyla, en büyük organizmalara kadar) ne kadar kutsalsa, insan türü de o kadar kutsaldır. Bütün canlılar sadece kendi varlıklarını sürdürebilmek için mücadele ederler, ancak doğa, eğer evrim döngüsü içinde, insan türünün ödevini tamamladığına inanırsa, ne kadar uğraşırsak uğraşalım onu yok edip

yerine yeni bir tür koyacaktır zaten.

Miyazaki, insan fizyolojisinin de yapay yollarla dönüştürülmesine karşıdır; Rüzgarlı Vadi'deki Dorok'ların Kutsal İmparatorları, ölümsüzlüklerini yapay (Heedra⁸⁸) bedenlere borçludur. Yalnız Kutsal İmparator'un kardeşi böylesine bir Heedra bedende yeniden doğmayı ve gençliğini yenilemeyi tercih etmez. Çünkü küçük bir çocukken babasının bedeninin gözlerinin önünde çözülerek nasıl parçalara ayrıldığını görmüştür. Rüzgarlı Vadi'de bilincin yabancı, yapay bir bedende yaşaması bir küfür gibi gösterilir. Miyazaki diğer bütün eserlerinde de betimlediği üzere, enstruman ve kullanıcının dost canlısı ilişkisinden asla rahatsız olmaz, aksine araç ve pilotunun ilişkisini yücelterek aracı da neredeyse fetişleştirir. Ancak Gibson, Cronenberg, Horroway, Shirow, Oshii gibi Siberpunkların aksine nesne ve insan arasındaki sınırı fabrikasyon kavramınının (organik/yapay veya işlenmiş/taze) üzerinde kesin bir biçimde çeker. Ölüm ve yok oluşun kendisini doğal bir olgu olarak algılayarak felsefe taşına sahip olmak veya kutsal kaseyi keşfetmek gibi büyük umutları ölümden sonrasına bırakır.

Nausicaa ve Tanrı Savaşçı, her şeyi yutan çürüme ormanının genişlemesine bir son vermek için esas kötülüğün kaynağı olduğuna inandıkları Dorok İmparator Mezarlarına'na girmek için Dorok başkentine doğru ilerlerler. Kutsal bir Hac mekanı olarak kabul edilen bu şehrin merkezinde büyük atomik savaş ve korkunç Ateşin Yedi Günü'nden öncesinden kalma olduğuna inanılan bir piramit şeklindeki Dorok İmparator Mezarları bulunur. Bu mezarlar eski Dünya teknolojisiyle inşa edildiği için yüzeyindeki zırh Tanrı Savaşçı'nın korkunç gücüne karşı rahatça dayanır ve geçit vermez. Hatta kendi “özel” güvenlik sistemleriyle saldırganlara karşı koyar. Nausicaa, bir biçimde içine girmeyi başarinca Piramidin aslında eski uygarlıklara ait organik bir süper bilgisayar olduğunu öğrenir. Bu bilgisayar, geçmişte ve o an olanların verilerini toplayarak insan türünün her şeye rağmen geleceğini garantilemek için korkunç bir plan yapmıştır. Atomik savaştan sonra çevresinde hayatta kalan bilim adamlarının çocukları, zaman geçtikçe bu bilgisayara tapmaya başlamış, böylece bilgisayar merkezli bir Din oluşmuştur. Bilgisayar, mesajlarını halka peygamber liderleri aracılığıyla ulaştırmaktadır.

88 Heedra, acaba İngilizce'de “çok çirkin, iğrenç, korkunç” anlamına gelen “hideous”tan mı türetilmiştir?

Miyazaki, piramit ve uçan kale gibi semboller kullanarak yapısalcılığın ve teknolojinin aslında tehlikeli bir zirvede dengede durduğunu göstermeye çalışır. Özellikle Uçan Şato Laputa(天空の城ラピュタ, Tenkū no Shiro Rapyuta) adlı animesinde Miyazaki, Jonathan Swift'in Gulliver's Travels/Gulliver'in Seyahatleri⁸⁹ kitabından esinlenir. Sembolik bir hiciv metni olan Gulliver'in Seyahatleri'nde Swift aydınlanma çağının Britanya'sındaki toplum iktidar kuramlarını ve bununla ilişkili tecrübe edilen durumları hicveder, aydın ve araştırmacı bir zihnin zaman zaman nasıl yalnızlaşabildiğini gösterir. Gulliver'in seyahatleri sırasında ziyaret ettiği yerlerden biri de Laputa'dır. Laputa, adamantin bir yüzey üzerine inşaa edilmiş ve manyetik süzülme yöntemi ile uçan dev bir kenttir. Bu kentte kendilerini tamamen matematik, astronomi, müzik ve teknoloji kuramlarını anlamaya ve geliştirmeye adanmış son derece zeki bir halk yaşar, ancak bu insanlar uğraşlarını pratik hayata bir türlü taşıyamazlar. Manyetizma üzerine uzmanlaşmışlardır ve Mars gezegeninin iki uydusu olduğunu keşfetmişlerdir ancak doğru dürüst giyinmeyi bile beceremezler; kıyafetleri çok çirkindir, paçavralara bürünmüş halde gezinirler. Laputa'yı filozof bir tiran yönetir; Laputa, aşağıda yer yüzünde bulunan şehirleri ve ülkeleri tehtid eder. Laputa tehtid ettiği ülkelerin üzerinde asılı durarak güneşi ve yağmuru engeller, yeri geldiğinde de dev kütlesi ile aşağıda bulunan kentleri ezer. La puta, İspanyolca'da fahişe anlamına gelir, ve bu anlamından gayet haberdar olan Swift'in uçan şatoyu isimlendirirken Martin Luther'in "Vernunft ... ist die höchste Hur, die der Teufel hat"⁹⁰ adlı sözünden esinlenmiştir;

*"But since the devil's bride, Reason, that pretty whore, comes in and thinks she's wise, and what she says, what she thinks, is from the Holy Spirit, who can help us, then? Not judges, not doctors, no king or emperor, because [reason] is the Devil's greatest whore."*⁹¹

“Şeytan'ın gelini olduğundan beri, akıl, şu tatlı fahişe, devreye girip de ve bilge olduğunu düşünerek, dediklerinin ve düşündüklerinin Kutsal Ruhtan olduğunu

89 SWIFT, Jonathan, Travels into Several Remote Nations of the World, in Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of several Ships, 1726 yayınlanan eser 1735'de yasaklanmıştı.

90 Martin Luther's Last Sermon in Wittenberg ... Second Sunday in Epiphany, 17 January 1546. Dr. Martin Luthers Werke: Kritische Gesamtausgabe. (Weimar: Herman Boehlaus Nachfolger, 1914), Band 51:126, Line 7ff

91 http://en.wikiquote.org/wiki/Martin_Luther, 08,14,2008

söylese, kim bize yardım edebilir o zaman? Ne yargıçlar, ne doktorlar, ne kral, ne de imparator, çünkü (akıl) Şeytan'ın en büyük fahişesidir.”

Swift, bu alıntıyla, ruhsuz ve vicdansız yürütülen soğuk mantığın son derece tehlikeli bir silah olduğunu savunur. Miyazaki'nin Laputa'sı bu anlamda bir atom bombasına dönüşür; kendisine boyun eğmeyen ulusları dize getirmek için gök yüzünden inip yer yüzündeki şehirleri ezen soğuk aklın ürünü bir araca. Miyazaki'nin Laputa'sında bu yüzden o üstün halk, inşaa ettiklerinin farkına vararak yaşadıkları gök şehrini terk etmişlerdir. Laputa, ruhsuz akıl ve kaba güç peşinde koşanların kutsal kasesi haline gelir. Teknolojik nesnelere, adeta Indiana Jones'un “Ahit Sandığı” gibi tehlikeli kutsal emanetlerdir. Geçmişte yaratılmış, sonradan sırrı unutulmuş, yeniden bulunduğu anda ise Dünyamızın dengeleri allak bullak olmuştur. Hayao Miyazaki'nin Nausicaa'sında veya Laputa'sında olduğu gibi...Uçan Kale'de Pazu ve Sheeta, Laputa'ya ayak bastıklarında terk edilmiş antik bir tapınağı ziyaret ediyormuşçasına ilahi bir atmosfer kurgulanır. Laputa'nın muhteşem mühendisliğini hayran gözlerle izlediklerken, şehrin duvarlarının içeriden bakıldığında şeffaf olduğu ortaya çıkar. Şehrin eski halkının vizyonları her ne kadar son derece engin olsa da dışardan görünen sadece soğuk ve mağrur surlardır.

Miyazaki, animelerini kurgularken, genel tüketici kitlesini hedeflediği için didaktik bir duruş sergiler; net mesajlar verirken öncelikle genç hayranlarını uyarır. Miyazaki'nin bu kaygı dolu mesajlarının ne denli etkili bir ilham kaynağı olabildiğine en güzel örnek, sanatçı Kazuhiko Hachiya önderliğinde gerçekleşen “Open Sky/ Berrak Gökyüzü” projesidir.⁹² Bir grup sanatçı ve mühendisin oluşturduğu Open Sky ekibinin ulaşmaya çalıştıkları hedef, Miyazaki'nin Nausicaa karakterinin bindiği Möve adlı aracın, gerçek ve işlevsel bir eşini yapmaktır. Bu ekip Ocak 2006 itibarıyla iki prototip uçak üretmiş ve on adet deneme uçuşunu başarıyla gerçekleştirmiştir. Çizgi roman serisinde ve anime versiyonundaki kurgusal örneğinde olduğu gibi gerçek Möve'nin maksimum hızı yaklaşık 120 km/s., optimum kaldırabildiği ağırlık elli kilogramdır, yani tıpkı Nausicaa gibi genç bir kızı taşıyabilecek kadar güçlüdür. Araç, küçük bir jet motoru sayesinde kendi kendisine yerden havalanabilmekte, sonra da pilotu Möve'yi rüzgar ve havanın kaldırma

⁹² Open Sky 2003-..., 7, 9, 2006, <http://www.petworks.co.jp/~hachiya/works/OpenSky.html>, 2, 12, 2008

gücünden faydalanarak idare etmektedir. Miyazaki'nin teknoloji üzerine vizyonu, hayata yön verecek kadar güçlüdür.



Figure 21, Porco Rosso, Miyazaki'nin Kızıl Domuz'u; Animedeki pek çok hava aracı gibi bir fetiş nesnesi olarak sunulur; MIYAZAKI, Hayao, SUZUKI, Tosio, Kızıl Domuz Porco Rosso, Tıglon Bir Film, DVD, Studio Ghibli 1992

II. C. B. Miyazaki'nin Eserlerinde Kadınlar

Hayao Miyazaki, Rüzgarlı Vadi'de okuyucularına üç tane güçlü kadın karakteri örneği sunar; Ülkesinin bekası için rahatlıkla canını veren Prenses Raspel; halkı tarafından çok sevilen ve saygı duyulan genç Prenses Nausicaa; Askerleri tarafından adeta tapınılan, zırhlar içindeki dediğim dedik savaşçı, Prenses Kushana. Raspel, hikayede mizansen gereği kısaca görünür ve kaybolur, ancak kahramanın yolculuğunu tetikleyen kişi odur. Nausicaa, tam anlamıyla bir Shojo, “Büyülü kız” karakteridir; saklı güçleri olan bu kızın diğer Shojo'lar gibi dişiliği ortada değildir, cinsel cazibesinden daha ziyade erkeklerle her alanda boy ölçüşebilen vasıflarıyla öne çıkar; Kılıç kullanır, ata biner, Möve'siyle rüzgarın üstünde korkusuzca sörf yapar, parlak bir stratejisttir ve sevgi dolu bir liderdir, hiç kimseye düşman olmaz, kin tutmaz. Prenses Kushana, tam anlamıyla Nausicaa'nın karşısındadır; Nausicaa ile benzer vasıflara sahip olan Kushana'nın farkı öfke dolu olmasıdır. Korku verici bir güce sahip olduğu halde kaderin Nausicaa'nın eline tutuşturduğu güce de taliptir.

Nausicaa bir Shojo karakterdir, hatta zaman zaman pin-up'larda da öne çıkarıldığı gibi neredeyse bir Bishojo'dur. Yani karakter tasarımı itibariyle bütün manga kızları gibi sempatik ve şirin hatlara sahiptir. Ancak manga türünde sıkça karşılaşılan basma kalıp dişi tiplerden “kedi-Kız” (Nekomimi) ya da “Sihirli Kızarkadaş”(Mahō-kanojo) gibi bir romantik komedi fantezisi, bir fetiş veya erotik bir nesne değildir. Nausicaa'nın cazibesi, özgür ve kendi başının çaresine bakabilen güçlü karakterli bir kadın figürü olmasından kaynaklanır; en azından bu vasıflara sahip kadınları yücelten bir çizgidedir. Miyazaki, Nausicaa'yı tasarlarırken Homeros'un Odissea'sında adı geçen Nausicaa karakterinden esinlendiğini ifade eder. Aslında Miyazaki, önsözünde belirttiği üzere Bernard Evslin'in Yunan Mitolojisi Sözlüğü'nün Japonca tercümesini okurken Nausicaa karakterinin dikkatini çektiğini belirtir. Skerio adasındaki Phaiak'ların Kralı Alkinoos ve Kraliçe Arete'nin kızı olan Nausicaa, kan revan içinde sahile vuran Odysseus'a yardım etmiş ve Ithaka'ya, evine dönmesini sağlamıştır.

Nausicaa, Yunanca'da “Gemileri Yakan” anlamına gelir. Homeros, asla dillendirilmemiş platonik bir aşk hikayesinin varlığına ışık tutar; Nausicaa, Odysseus için muhtemel bir aşiktir, zira arkadaşıyla yaptığı bir sohbet esnasında evleneceği

adamın Odysseus gibi biri olmasını istediğini belirtir. Babası da Odysseus'a eğer isterse kızı ile evlenebileceğini söyler. Bütün bunlara rağmen, ikilinin arasında yaşananlar herhangi bir neticeye ulaşmaz, Odysseus vatanına dönmekte ısrar eder. Nausicaa, Oysseus'u uğurlarken şunları söyler “Asla unutma beni, sana hayat verdiğimi,”; Böylece Nausicaa, Odysseus'un yeniden doğumunda (ki ölümler dünyasını, yaşayanların dünyasından ayıran Styx nehrinden geçmiştir) rol oynayan “yeni anne” mertebesine yükselir.⁹³

Nausicaa, tabiatı sever, çok güzel şarkı söyler ve lir çalar. Kimi kaynaklara göre Odysseus, Skerio'dan ayrıldıktan sonra bir çok erkek kardeşi olan Nausicaa, asla evlenmez; Kralların saraylarında gezerek Odysseus'un ve pek çok farklı kahramanın hikayelerini anlatan ilk kadın ozan olur. Giritli Aristotal ve Dictys'e göreyse Nausicaa, Odysseus'un oğlu Telemachus'la evlenir.

Miyazaki, Nausicaa karakterine iki sayfa ayıran Bernard Evslin'in yazdıklarından çok etkilenir ve Nausicaa ona başka bir ünlü prensesi hatırlatır; Bir Japonya Heian Dönemi(M.S. 794-1185) derlemesi olan “Nehir Kenarındaki Ortanca Danışmandan Hikayeler”den (Tsutsumi Chūnagon Monogatari) “Böcekleri Seven Prenses”(Mushi mezuru himegimi) adlı öykünün kahramanı, tıpkı Nausicaa gibi başına buyruk, herkese karşı sevgil dolu bir insandır. Dönemindeki diğer kadınlar gibi kaşlarını kazıyıp dişlerini siyaha boyamaz, dahası evlenmekle ilgilenmez ve çeyiz hazırlamaz. Bu prenses bütün gününü ormanda ve kırlarda böceklere ve kuşlara şarkı söyleyerek geçirir. Nausicaa gibi çok güzel hikayeler anlatır, saz çalar ve çok da iyi ata biner. Miyazaki, Heian Dönemi Japonyası'nın baskıcı ve acımasız kültüründe yaşayan Prensesin kaderi için çok kaygılandığını belirtir.⁹⁴

Kushana, Nausicaa gibi sevilip desteklenerek büyütülmemiş, erkeklerin hükmettiği bir dünya da ezilerek ve her türlü aşağılanmayla yüzleşerek bilenmiştir. Çevresi ona aşık olan ve ondan korkan zırhlı, yüzlerce “esas” erkekle çevrili olan bu demir bakire Tanrı Savaşçı'nın gücünü kontrol altına almayı kafasına koymuştur. Bir sekansta Kushana, düşman tarafından sarılmış ve bombalanan askerlerini gök

93 Powell, Barry B. Classical Myth. Second ed. With new translations of ancient texts by Herbert M. Howe. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1998, p. 581.

94 MIYAZI, Hayao, *On Nausicaa, Nausicaa of The Valley Of The Wind*, 1983 Nibarici Co., 2004 Viz LLC. , SanFrancisco, s.135

yüzünden izler. Yok olmak üzere olan askerlerine moral vermek için yüzünü göstermeye karar verir. Uçağının tepesindeki gözetleme kulesine çıkar ve kılıcıyla aşağıdaki askerlerine selamlar. Bu sırada zırhı üzerindedir, saçları kısa ve yüzü koyu renk bir gaz maskesiyle örtülüdür, sırtında pelerini, başında süslü miğferi vardır. Kadın olduğunu gösteren bir ip ucu yoktur. Bu arada uçak Kushana'nın üzerinde tek bir yılan olan sancağını açar. Yılan zaten fallik bir semboldür. Kushana, erkeklere ait olan gücü elde etme yolunda kendi dişiliğini de kalın zırhların altına saklamıştır. Çevresini saran zırhlar, şövalyeler, kılıçlar ve motorlu dev uçaklar, hepsine hükmeden Kushana'yı erdişi bir varlığa dönüştürür. Bu sırada Kushana'nın selamladığı mevzi topa tutulur, Prenses aşağıdaki askerlerinin can verişine şahit olur. Kushana, kılıcı elinde aşağıdaki askerlerine haykırır; “İmparatorluğun en gözde askerlerinin yaşamlarını harcayan ve onları köpekler gibi ölüme terkedendenlerin üzerine gazabımı salacağım! Valhalla'nın salonlarında izleyin nasıl da tutuyorum sözümü!”. Kushana, bir faşisttir. Robotech örneğinde bir metafor olarak çözümlediğimiz mizansen burada tam anlamıyla beden bulur. Kushana, zırhlar içinde, Wagner'in Siegfried'indeki Valkrie'ler gibi gökgürültüsü ve karanlıkların arasından, demir kanatlarının üzerinde, birazdan şehit olacak savaşçı'ları selamlar, ardından ruhlarını bir turbadurla cennete uğurlar. Bu Miyazaki'nin yanında olduğu bir ideoloji olmanın ötesinde belli bir kafa yapısını okuyucuya betimlemek için sunduğu bir resimdir.

Miyazaki, güçlü kadın karakterlerini çok sever ve böylesine karakterleri animelerinde de genellikle baş kahraman olarak sunar. Hikayelerini de genellikle iki güçlü kadın karakterin çatışması üzerine kurgular; Prenses Mononoke'de Kurt Tanrıları tarafından büyütülen San ve Demir Dağın efendisi Lady Eboshi; Ruh Kaçışı'ndaki Chihiro ve ruhlar hamamının patroniçesi cadı Yubaba; Howl'un Yürüyen Şatosu'ndaki Sophie ve Batının Kötü Cadısı... Genellikle bu karakterler ortada olan bir erkeğe (ki bu çoğu zaman korkunç hatta tanrısal güçlere sahip bir erkektir) hükmetme savaşı içindedirler. Prenses Mononoke'de, bir Şeytan Tanrı tarafından lanetlenmiş Prens Ashitaka; Ruh Kaçışı'nda Yubaba'ya kulluk etmek zorunda olan ve güzel bir oğlan çocuğu görünümünde gezinen Ejderha Baku; Howl'un yürüyen şatosunda bütün kadınların sevgilisi yakışıklı büyücü Howl.

Ohmu'larla, ve bitki örtüsüyle, tabiat ananın farklı yüzleriyle empatik görüntüler paylaşan, Dünya'nın, toprağın kendisinden bizzat “vahiyle” alan Nausicaa, Osamu Tezuka'nın Buda yorumuyla benzeşir. Nausicaa ve Tanrı Savaşçı birlikte Hayao Miyazaki'nin başka bir eseri olan uzun metrajlı anime Prenses Mononoke'deki Yaşam-Ölüm Tanrısı'nı andırırlar. Kutsal ormanın derinliklerinde yaşayan ve öpücüğü ile varlıklara hayat veren geyik bedenli, insan yüzü Yaşam Tanrısı, gece geldiğinde dokunduğu herşeyi çürütüp soldurarak yok eden, dev bir Ölüm Tanrısı'na dönüşür. Benzer bir bağlantı Laputa'da (Uçan Kale) karşımıza çıkar; Masum ve şaşkın Sheeta ile naif (belki de komik) bir kuklayı andırdığı halde korkunç yıkım kabiliyeti olan Laputa robotu arasındaki efendi köle ilişkisi; ki Laputa robotu melekeleri can almak kadar şevkat ve samimiyetle inşa etmek, korumak ve büyütme amacıyla da kullanılabilir. Ölüm ve bakire arasındaki bu dans Miyazaki'nin uçuş teminden sonra en önemli alamet-i farikasıdır.

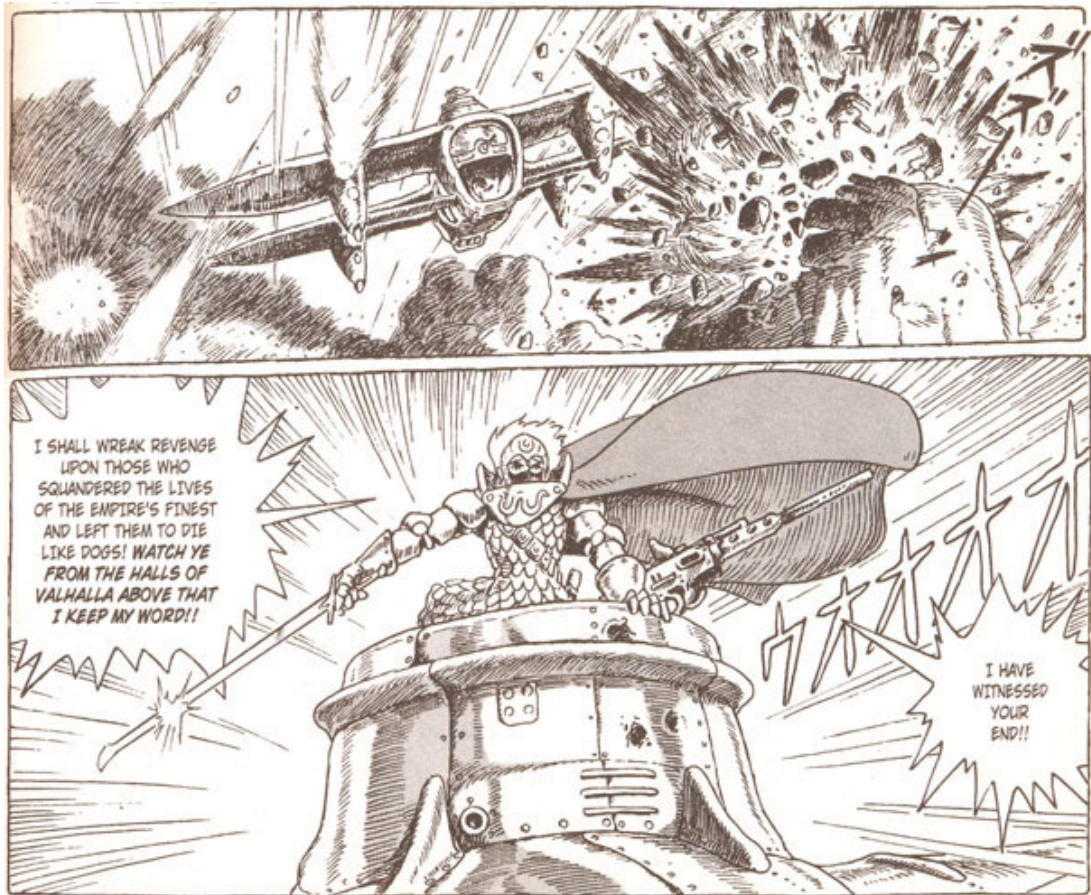


Figure 22, Zırhlar içindeki Prenses Kushana, şehit askerlerinin ruhlarını selamlıyor. MIYAZAKI, a.g.e., s.68



Figure 23, Yoshiuki Sadamoto'nun Neon Genesis Evangelion'undaki dev EVA'lardan (Çocuklar tarafından kullanılan dev organik robot-yaratık) biri; SADAMOTO, Yoshiuki, GAINAX, Neon Genesis Evangelion, Viz Comics, San Francisco 2001, Yedinci Kitap, Sayı 5, s.29

II. D. Evangelion;

Zırlı Bedende Hapsolmuş Çocuk

Yoshiuki Sadamoto'nun Neon Genesis Evangelion adlı Mangası, manga ve animede Mecha türünü yeniden tanımlayan yapı sökümü olarak kabul edilir.⁹⁵ Sadamoto'nun yaşadığı bir psikoterapi süreci sonunda yarattığı Evangelion, Mecha kanonuna sadık bir biçimde başlar; Ortaokul öğrencisi olan Shinji Ikari bir öksüzdür. Babası Shinji'yi küçük bir çocukken amcasının yanına bırakmış sonra da ortadan kaybolmuştur. Sessiz ve nihilist bir gençliğe büyüyen Shinji yıllar sonra çok da tanımadığı babasından bir çağrı mektubu alır. Amcasının yanından küçük bir sırt çantası alarak ayrılan Shinji kendisini, babasının yaşadığı Tokyo 3 şehrinde bir metro istasyonunda bulur. Şehir tamamen boşaltılmış, halk sığınaklara kaçmıştır. Kısa bir süre sonra Shinji, babasının mütemadiyen uzaydan gelen dev düşman robot-yaratıklara karşı dünyayı savunan Nerv adlı bir organizasyonun komutanı olduğunu öğrenir. Nerv'in “melekler” olarak adlandırdığı bu “garip” düşmanlara karşı son savunması ise sadece çocuklar tarafından kullanılabilen Evangelion adlı dev “yaratık” robotlardır. Babası Shinji'yi çok özlediği veya kaybolan yılları telafi etmek istediği için değil, bu Evangelion'lardan birine pilotluk etmesi için çağırmıştır.

Evangelion'lar, kısaca “EVA”lar, öncülleri olan diğer bütün mecha'lar gibi dev “insansı” robotlar görünümündedirler. Ancak bu tamamen bir kandırmacadır, zira EVA'lar Mecha-nik değildir; Basbayağı etten kemikten varlıklardır. Üzerlerini kaplayan Mecha-nik parçalar makyajdan ibarettir; Bu varlıkların var oluş kökenini, nedenini gizlemek, hatta onları kontrol altına alıp, esir etmek için tasarlanmışlardır. EVA pilotları, her defasında dev varlığın gövdesinin içine “saplanan”, dışı metal bir kabukla kaplı, içi ise sıvı dolu, basbayağı “fallik” bir kokpitin içinde “yüzer” durumdadırlar. EVA'ya bindikleri anda çocuklar, EVA'nın bedeniyle tam anlamıyla birleşirler; EVA'nın kolları onların kolları, ayakları onların ayakları olur. EVA'nın başına bir şey geldiğinde pilotlarının canı yanar. Dahası öylesine yoğun bir birleşmedir ki bu, pilotların bedenleri EVA kokpitinin içini dolduran sıvıda erir ve

95 NAPIER, J. Suzan, *ANIME; Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosuna*, Es Yayınları, Ocak 2008, İstanbul, s. 115

yok olur.⁹⁶

Bu noktada Scott Bucatman'a kulak verelim; “Superman, Clark Kent'in Hiper-maskülin versiyonudur (Jules Feiffer'in belirttiği gibi Superman'in sahte kimliği aslında bizim gerçek kimliğimizdir)⁹⁷ ve aslında vücut geliştirme sporunun veya süper kahraman fantazyasının sunmaya çalıştığı şey bedendeki benliği yeni baştan konumlandırmak, bedeni öznellekle birlikte, indirgeyici bir yaklaşımla ayrıştırmaktır. Bucatman, aynalı salonlarda, terli, esmer ve seksi kaslarını izleyen vücutçularda yüzeysel bir narsizmin ötesinde başka bir şeylerin de yattığını belirterek Klein'a gönderme yapar; “ Narsist kendi bedeninin yansımasına aşık olabilir. Vücutçu'da aynı şeyi ister ancak bunu yapamaz. O biçimli beden içinde bir yerlerde, “Biz bir zamanlar senin nasıl olduğunu da biliriz” diye bağırın çelimsiz bir ergen ya da ürkmüş bir çocuğun yaşadığı bir geçmiş saklıdır çünkü.⁹⁸ Jerry Levis'in ve ardından Eddie Murphy'nin Nutty Professor filmlerinde (1963-1999), Buddy Love'in⁹⁹ nazik ve narin “küçük adam” olan Profesör Kelp'in, hiper-maskülin, zırhlı bedeni olması gibi...¹⁰⁰

Evangelion'un EVA'ları da çocukların zırhlı bedenidir, zira aslında “çocuk pilotlar”ın kendileri başlı başına birer metafordur. EVA'ların bedenleri uzaktan görkemli ve güzel, yakından organik, kanlı ve korkutucu, içinden ise ıslak, müstehcen ve dehşet vericidir. Shinji, EVA 01'in içine girdiğinde ve onunla bağlantıya geçtiği anda (hiper-maskülin zırhlı bedenle), kabin sıvısı içinde büyük, çıplak, karanlık ve dişi bir varlığın ona doğru yüzdüğünü fark eder. İlk bakışta Shinji'nin kendi annesi sandığı çıplak beden yaklaşınca aslında kablolar ve hortumlarla ucu bucağı görünmeyen bir yerlere bağlı, yarı mekanik androjen bir varlık olduğu ortaya çıkar. Bu yaratık, o sırada çırılçıplak olan Shinji'yi kucaklar. Böylece babasının kudretine boyun eğerek, babasının sahip olduğu tesisler aracılığıyla, annesiyle özdeşlik kurduğu dev bir hiper-maskülin zırhlı bedenin içine,

96 SADAMATO, Yoshiyuki, *Neon Genesis Evangelion, Special Collectors Edititon*, Viz Comics, San Francisco 2002, Part 07, Issue 06, s 31.

97 FAIFFER, Jules, *The Great Comic Book Heroes*, Dial, NewYork, 1995, s.19

98 BUCATMAN, Scott, *Matters of Gravity, Remembering Cyber Space, X Bodies*, Duke University Press, London, 2003, s.61

99 Buddy Love, bir kelime oyunudur; Buddy kelimesinin telaffuzu, İngilizce'de “beden” anlamına gelen “Body” ile aynıdır ve Türkçe'de “Ahpap, yakın arkadaş, kanka” anlamına gelen argo bir sözcüktür. 19. Y.Y.'da kardeş anlamına gelen “Brother” kelimesinden bozularak türetilmiştir.

100 BUCATMAN, Scott, a.g.e., s. 233

metal bir fallus ile giren Shinji, dev uzaylı meleklerle savaşmak için harekete geçer. Aslında EVA ve pilotunun öyküsü bir büyüğün bedenine sıkışmış bir çocuğun dehşetidir; Bedenle eşleşmeyi, onu kontrolü altına almayı, ona hükmetmeyi ve bir amaç uğruna kullanmayı öğrenmek; Bedenle eşleşirken, bireyin kendi bedenine yabancılaşmasına veya kendi bedeni ile çatışmasına sebep olan cinsel kimlik belirleme ve bu uğurda toplum tarafından konumlandırılan ve yüklenen ödevleri yerine getirmek; Tıpkı John Boorman'ın Malori'nin Arthur'un Ölümü'nden esinlenerek çevirdiği 1983 tarihli Excalibur'da Guniver ile paylaştığı bir günah gecesinde ardından çıplak Lancelot'un, vicdanını, süper-egoyu temsil eden kendi zırhıyla savaşması gibi... Öyle ki Shinji ve diğer tüm EVA pilotlarının her hareketi, tam teşekküllü bir kaç komuta istasyonu aracılığıyla izlenir. Bu istasyonların birinde Shinji'nin babası, diğerinde ise neredeyse tamamı kadınlardan oluşan bir ekip bulunur. EVA'ların her biri sırtlarından uzanan ve “göbek bağı köprüsü” denilen dev kablolarla bu kontrol merkezlerine bağlıdırlar. Kısa süreli olarak EVA'lar bu göbek bağı-tasmalardan salınırlar, ancak güç kaynakları (hem sembolik hem de tam anlamıyla) ve emir aldıkları komuta merkezleri ile tek “gerçek” bağlantıları bu kablolar olduğu için fazla uzun süre dayanamazlar. Merkeze bağlandıkları bu sürede pilotlar ve kumandanlar sıklıkla dev EVA varlıklarına hükmetme mücadelesine tutuşurlar.

Bu canavarların kapışma alanı her zaman olduğu gibi yepyeni bir Tokyo şehridir. Mahşeri bir felaketin ardından yeniden inşa edilen bu “Tokyo 3”, Katsushiro Otomo'nun Akira'sındaki fütüristik utopya Neo-Tokyo'dan biraz daha farklıdır. Canavarlar kapışmadan önce, şehir kapanır ve şekil değiştirir. Büyük binalar yer altındaki sığınaklara çekilir, diğer binalarsa zırhla kaplanır. EVA'lar savaşırken ihtiyaç duydukları silahlar ve mühimmat, o anda yer altından çıkan dev çelik dolaplarda sunulur. Böylece şehir neredeyse bir ringe veya bir spor salonuna dönüşür. Aslında tamamen dev zırhlı bedenlerin ergonomisi göz önünde bulundurularak tasarlanmış kontrollü bir oyun alanı (ya da Corbusier'in kabuslarından fırlamış bir okul bahçesi) haline gelen bu şehirde dev EVA'lar nadiren yüksek teknoloji ürünü silahlar kullanırlar. Genellikle düşmanları karşısında kazandıkları en büyük zaferleri önce av bıçağına sonradan da maket bıçağına benzeyen aletlere borçludurlar. Mecha, özellikle “Sihirli Robot” geleneğinde kılıçlar (Lazer kılıçları...) yaygındır, ancak dev

robotların, öğrencilerin ve sokak çocuklarının en gözde silahı olan falçata kullanarak dalaşmaları da ilginçtir.



Figure 24, Ikari ve annesinin EVA'nın içindeki siborg hayaletleri; SADAMOTO, Yoshiuki, GAINAX, Neon Genesis Evangelion, Viz Comics, San Francisco 2001, Kitap 8, s.52

Napier, bu durumu fallik bir savunuyu, baba figürüne baş kaldırı, babanın

doldurduğu “erkeklik” makamını ele geçirme çabası olarak tanımlar ve Shinji'nin hayalinde babasına bıçakla saldırıp yaraladığı sahneyi delil olarak sunar.^{101 102} Oysa ki bu sahnede her ne kadar bıçak, göze batan bir imleç olarak kullanılsa da genel içerikle karşılaştırıldığında bu yorum yetersiz kalmaktadır.

EVA'ların savaştığı melekler, -ki bu İngilizce tercümede tercih edilen terimdir, Japonca aslındaki isimleri “Havariler”dir- o güne dek manga ve anime dünyasında karşılaşılan en benzersiz tasarımlara sahiptirler; pek azı hominid görünüşlüdür. Bir tanesi et kancasına asılmış dev bir sığır torsosuna benzer; bu yaratığın keskin, kağıttan kolları vardır; Başka bir melek dev bir gözdür, uzaydan Dünya'ya düşer, altında kalan coğrafyayı ezerek ilerler; bir diğeri dev bir dildoyu andırır; bir tanesi de ışıktan oluşan dev bir kuştur, uzayda asılı kalarak aşağıdaki EVA pilotlarının kabuslar ve acı dolu sanrılar görmesine sebep olur. Meleklerin yüzleri yoktur, ya da yüz yerine, kaba bir No veya Kabuki maskesini andıran bir organları bulunur. Melekler görünmez bir “güç” alanıyla çevrilidir; EVA pilotlarının en büyük mücadelesi bu “güç” alanını aşmak içindir. Çünkü bir birinden garip bu meleklerin en narin noktaları, bedenlerinin belirgin bir yerinde bulunan ve bir göz bebeğini veya siyah bir inciye andıran enerji hücreleridir. Hemen her zaman kavga, EVA'nın, Meleğin “gözünü” ya da inciye falçatayla çizmesi ile son bulur. Ardından bir atomik patlama gerçekleşir ve alevler dindikten sonra arda kalan tek şey EVA'nın yorgun ama haşmetli silüetidir. Daha da ileri durumlarda EVA kontrolden çıkar, meleğe saldırır, onu parçalar ve yer.

Napier, Mari Kotani'den alıntı yaparak ataerkil bir aile olan Nerv'in, rezil ve düşmüş olan öteki ile yani Meleklerle savaştığını belirterek, EVA'ları hem anne hem benlik, Melekleri de hem baba hem de benlik olarak okur.¹⁰³ Ancak Napier, bu gözlemleri yaparken Evangelion'un anime serisinden yola çıkar. Oysaki Manga serisinde Shinji ve diğer pilot arkadaşlarının baş etmek zorunda oldukları en büyük tehlike EVA'larının içinde, dolayısıyla kendi zırhlı bedenlerinin derinliklerinde yatmaktadır. Evangelion'un sunduğu gerçek macera, arada bir gökyüzünden inerek

101 NAPIER, Suzan, y.a.g.e., s. 118,s. 119

102 SADAMATO, Yoshiyuki, *Neon Genesis Evangelion, Special Collectors Edition*, Viz Comics, San Francisco 2002, Part 07, Issue 06, s 31.

103 NAPIER, Suzan, y.a.g.e., s. 118

güya insanlığın sonunu getirmeye çalışan “Uzaylı” melekler değil, karakterlerin kuşanmak zorunda kaldıkları dev bedenlerine yazılı kendi soy izlerini takip ederek, yaralarının gerçek nedenlerini keşfetme sancısıdır.

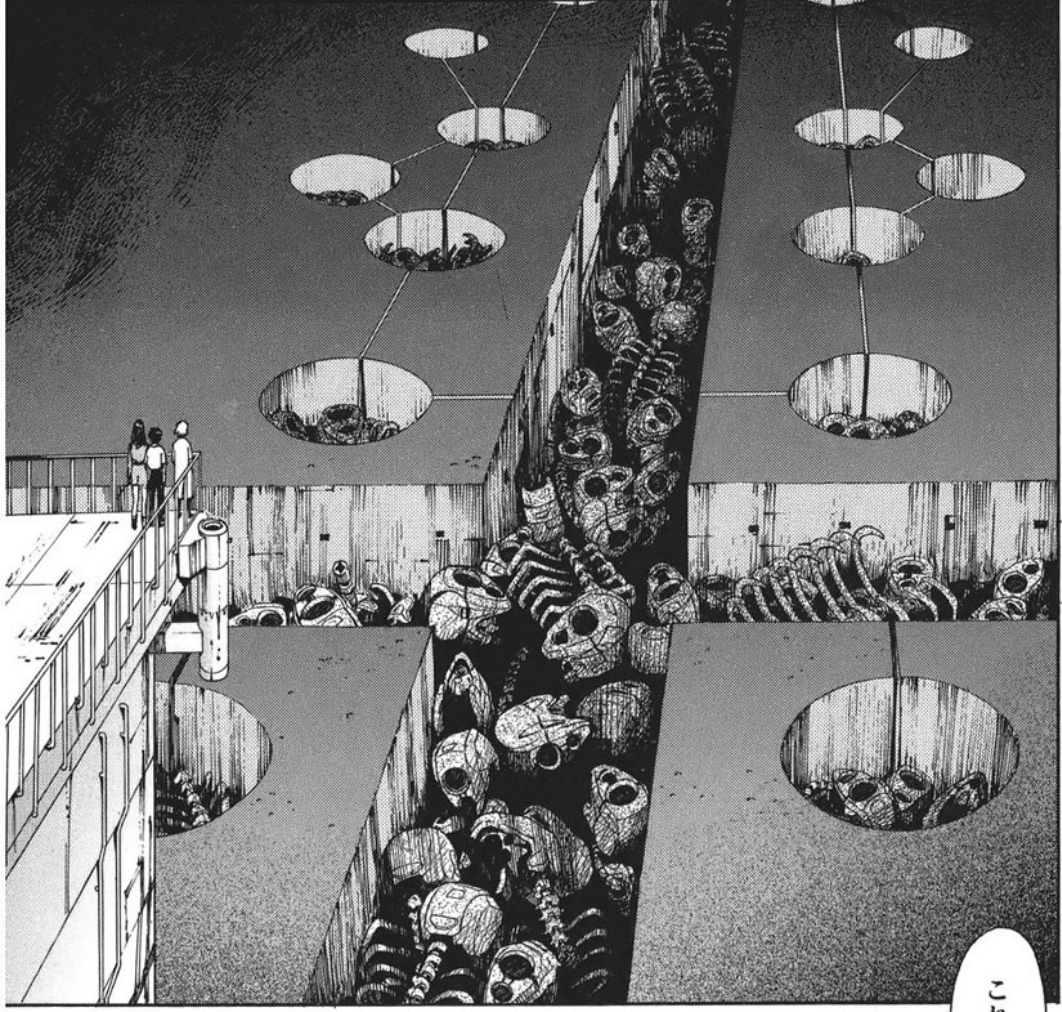


Figure 25, Nerv adlı teşkilatın saklı depolarında tutulan EVA fosilleri; SADAMOTO, Yoshiuki, GAINAX, “*Neon Genesis Evangelion*”, Onuncu Kitap, Kodakawa Shoten 2006, Japonya, s. 156

EVA'lar yeryüzüne düşmüş ilk Meleğin DNA'sından klonlanarak üretilmiştir ve ilk EVA pilotu Shinji'nin annesi bilim kadını Yui Ikari'dir. İlk EVA ile ilgili deneyler sırasında Yui, EVA'nın dev bedeninin içinde eriyip yok olmuştur. Ardında gözü yaşlı oğlu Shinji'yi ve acısını içine gömerek çalışmalarını devralan eşi

Gendo'yu bırakmıştır. Ancak görünenden daha da fazlası vardır; Shinji'nin özel duygular beslediği arkadaşı EVA pilotu Reyi Ayanami, aslında Yui'nin biyolojik klonudur. Dahası diğer EVA pilotu Asuka Langley Soryu'da Yui'nin gençliğinde bağışladığı yumurtasından döllenmiş bir tüp bebektir. Ve aralarına en son katılan Kavoru Nagisa'da mükemmel EVA pilotunu yaratmak için Yui'nin genlerinden faydalanılarak üretilmiş bir deney mahsulüdür. Dolayısıyla NERV timi aslında büyük bir ailedir. Ancak deneyler, yabancı teknolojiler, bilimsel terminolojiler, “aile”, kan bağı, evlilik ve kardeşlik gibi terimlerin taşıdığı etik değerleri öylesine sulandırır ki Harraway'in dediği gibi insan olmanın “dinsel” mistifikasyonunu hiçe sayıp, değersiz kılarak bu ve bunun gibi söylemleri de çocuk istismarı hikayesine dönüştürür.¹⁰⁴ Komutan Gendo Ikari'nin oğlu Shinji ve diğer bütün EVA pilotlarına karşı bu denli duyarsız, bu denli samimiyetten ve sempatiden yoksun oluşunun sebebi de zaten Yui ve Gendo'nun kendi genlerini ve ilişkilerini bir laboratuvar tezgahında parçalayıp, döllerini deney numunesi olarak sunmaya gönüllü olmalarıdır. Onlar bu arada aydınlanmış ruhlar, sinirlerinden ve bedenlerinden ayrılmış üst insan mertebesine yükselirken çocuklarına biçtikleri zırh bedenler onlara biraz bol gelmektedir.

EVA'lar bir taraftan yetişkinlerin, acaip, ürkütücü ve grotesk dünyasında, ergenliğe yeni adım atan çocukların kendilerini kabul ettirebilmek (öncelikle ana-baba gibi yakınlardan sevgi, saygı görmek ve taktir edilmek)için kuşandıkları sosyal (problemlili) maskeler biçiminde de (çarpıtılmış bir komünyon, topluma kabul edilmiş) algılanabilir. Diğer yandan bireyin kendi bedenine yabancılaştığı bir paradigma önerisi olarak da değerlendirilebilir.

104 HARRAWAY, Donna, "A Cyborg Manifesto, Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York; Routledge, 1991), pp.149-181.

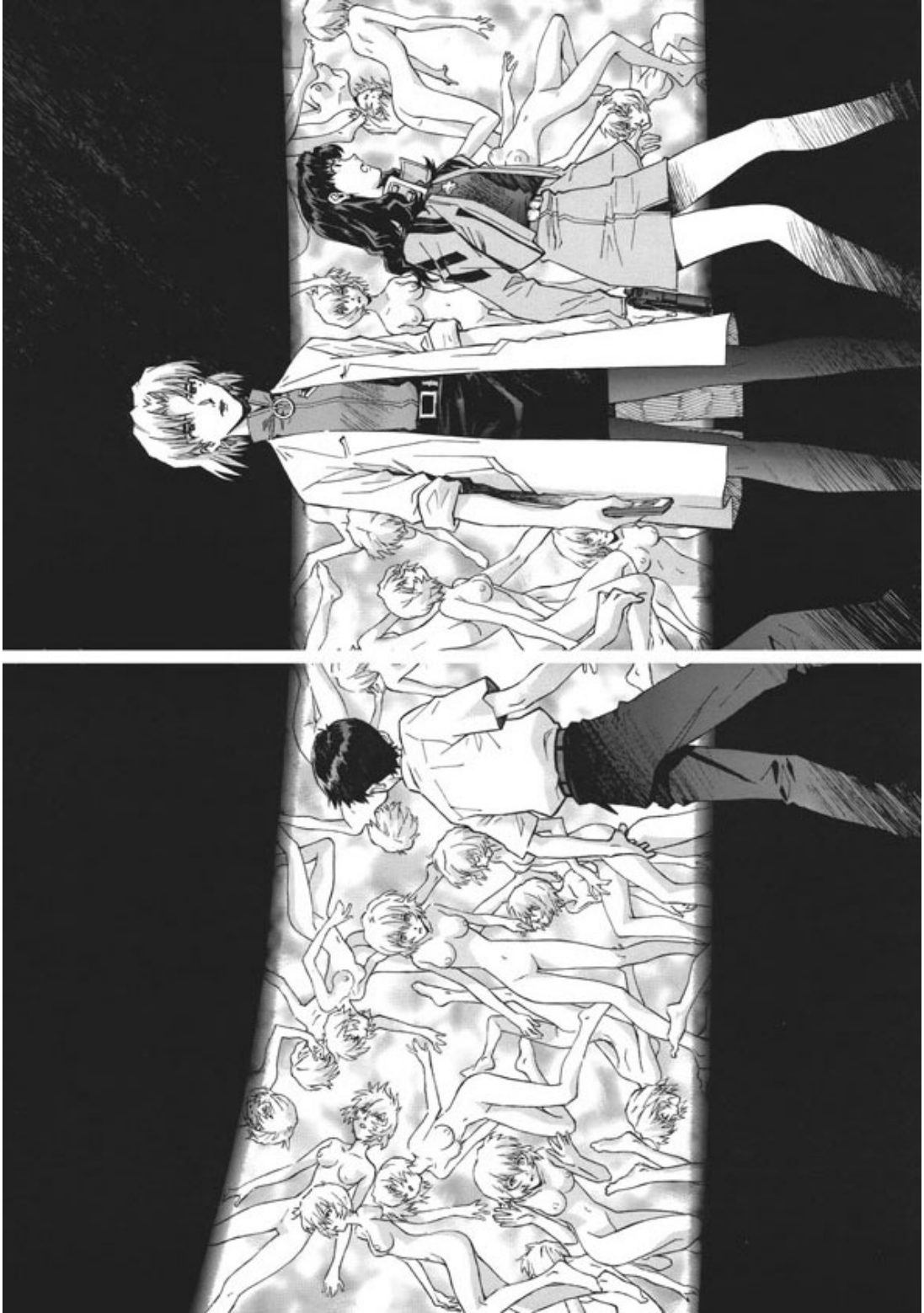


Figure 26, Ikari, öz annesinin klonlarıyla karşılaşiyor; SADAMOTO, Yoshiuki, y.a.g.e., s. 162-163



Figure 27, Masamune Shirow'un Kabuktaki Hayalet adlı mangasının girişinde "kurgusal" bir sinir hücresi mikro çipi ile geleceğin şehir görüntüsü karşılaştırılıyor. SHIROW, Masamune, Ghost In The Shell, Titan Books, Londra Birinci baskı, 1997, s.4-5

II. E. Makinadaki Hayalet;

İnsanın Teknolojiyle Kutsal Birleşmesi

Masamune Shirow'un 1989 tarihli Kabuktaki Hayalet (Japonca'da 攻殻機動隊, Kōkaku Kidōtai; Mobil Zırhlı Kitle Eylem Polisi/ İngilizce'de Ghost In The Shell) adlı Manga serisi, okuyucusuna sunduğu teknoloji ve insan ilişkisi önerisinin farklılığıyla emsallerinden sıyrılır. Yayınlanmasından sonraki yıllarda pek çok çeşitli medyuma ve sayısız yapıta uyarlanan Kabuktaki Hayalet, William Gibson'un Sprawl Üçlemesi'nden de¹⁰⁵ ağır biçimde etkilenir. Shirow'un mangası

105 Neuromancer Üçlemesi, Cyberspace?Siber-uzay Üçlemesi de denir; Neuromancer (1984), Count Zero(1986) ve Monalisa Overdrive (1988) adlı romanlardan oluşur. Yazarın New-Sprawl Serisi ve Johnny Mnemonic(1981), New Rose Hotel(1981) adlı kısa öyküleri ve Burning Chrome (1986)adlı öykü antolojisindeki hikayeler de bu üçlemede kurgulanan ortamı paylaşır.

1994 senesinde tanınmış anime yönetmeni Mamuro Oshi tarafından aynı adlı uzun metrajlı animasyon filmine uyarlanır. Mamuro Oshi, Shirow'un manga serisi boyunca işlediği yan hikayelerden birini seçerek ve Orijinal çizgi romanın vizyonunu daha da karartarak projesini gerçekleştirir.

Shirow, Kabuktaki Hayalet'i bilişim ve iletişim teknolojisinin sınırları zorladığı bir Dünya üzerinde kurgular. 2029 senesinde internet ve intranet benzeri veri paylaşım ağları artık dünyanın her yerinde en gelişmiş haliyle mevcuttur. Buna rağmen ülkeler, etnik guruplar, birbirinden farklı ve çatışan ideolojik yapılanmalar varlıklarını sürdürmektedir. Kullanıcılar bilgi ağında sadece “Surf” yapmazlar, tamamen veri akısının içine dalarlar (dive in). Bu terminolojik tercihler insanın teknoloji ile ilişkisinin artık ne kadar dolaysız olduğunun altını çizmek içindir; Bilgisayarlarımız ve monitörlerimiz aracılığıyla ağ sayfasının içeriğini aşağı(scroll down) veya yukarı(up) kaydığımızda ya da tıklayarak yeni sayfalar açığımızda veri akısının dönüştürülerek averaj kullanıcı için tasarlanmış yüzü'nün (arayüzü) üzerinden kayarak, basitçe sörf yaparak ilerleriz. Ancak Shirow'un sunduğu ütopya önerisinde ise tasarlanmış ara yüzleri kırarak deşifre edilirken yeniden kodlanan veri akısı tarafından tamamen kucaklanarak yol alırız, bilgi denizinin içindeki balıklara dönüşürüz.

Manga'nın çokça anılan girişinde Asya'nın sınırındaki Japonya'da (anime uyarlamada burası Honkong'dur) bir yerlerde, alabildiğine bütün ufuk çizgisini kaplayarak merkezdeki bir adada kesişen muazzam bir ağ üzerine inşa edilmiş bir şehir panoraması sergilenir. Bir bilgisayar ana kartının üzerindeki sonsuz veri yollarını hatırlatırcasına, aşağıdan ve yukarıdan örülmüş oto yollar ve viyadüklerle birbirlerine bağlı dev gökdelenlerden birinin en tepesinde serinin kahramanı Albay Kusanagi ortaya çıkar. Anime versiyonunda bu sahnede Kusanagi soyunur ve çırılçıplak kalır. Yüzünü özel bir peçe ile kapatır ve görevini gerçekleştirmek için aşağıdaki şehrin anot ve katot ışıklarını anımsatan renk cümbüşünün içine doğru kendisini bırakır. Bu bir hayli tekno-erotik sahnede Kusanagi'nin, şehir ışıklarının aydınlattığı vücudu bembeyazdır ve neredeyse yarı geçirgendir, yüzündeki peçe ile birlikte, gerçekten kayıp bir ruha veya hayalete benzemektedir. Görevini gerçekleştirdikten sonra peçesini aralayarak onu şaşkın bakışlarla izleyenlere

(özellikle biz izleyicilerine) maharetini sergiler; Kusanagi'nin yüksekten ağır ağır süzülerek düşen bedeni, altında bulunan kentin ışıltılı otoyol yumağında erir gider. Levis Carroll'un Cheshire Kedisi gibi sadece geride gözlerini ve gülümsemesini bırakarak görünmez olur. Suyu düşen bir efervesan tablet gibi ağda eriyen Kusanagi'nin sadece bedeni değil aynı zamanda bilincidir.



Figure 28, Albay Motoko Kusanagi, Kabuktaki Hayalet'in kahramanı...

Masamune Shirow'un dünyasında iki ana program türü bulunur; insanların tasarladığı her türlü yazılım (işletim sistemleri, programlar, yapay zekalar...) ve canlıların bilinci ki bunlara hayalet denir. Hayaletler, kopya edilemez, çoğaltılamaz, ancak bir bedenden başka bir yapay bedene ve sisteme aktarılabilir. Dolayısıyla insanların yerel ya da küresel her türlü iletişim ağı ile veri tabanlarına bilinçleri aracılığıyla girebilmeleri mümkündür. Dahası bireyler, kişilik yazılımlarını yapay beyinlere ve sinirsistemlerine yükleyip organik vücutlarını geride bırakarak sentetik bedenlerde (ki bu bedenlere kabuk denir) yaşamlarını sürdürebilirler. Oysaki robotlarda ve ağ üzerinde bulunan Ai (yapay zeka) programları, çoğaltılabilir, kopyalanabilir ve ancak sadece onlara dikte edilen komut dizgesinin çerçevesinde işlev gösterebilirler. Bilinç bedenden bedene aktarılabilirdiği gibi anılar da son derece etkili bir biçimde kaydedilebilir; bir anı yumağını oluşturan ses, görüntü, koku, dokunuş ve duyguların tamamı kaydedilebilir; Örnek olarak nikahınız sırasında yaşadıklarınız, gelinliğinizin ne kadar rahatsız edici olduğu, gömleğinizin boynunuzu nasıl sıktığı, korku, mutluluk ve endişe ile karışık heyecanınız; eşinize yüzüğü takarken elinizin titreyişi gibi detayların tümü kaydedilebilir. İstendiğinde bunlar yeniden oynatılabilir veya silinip sahte anılar yerlerine ekilebilir. Bir insanın bilincini aşarak anılarını ve motiflerini (amaç ve yönelişini) değiştirmek (yeniden tanımlamak) ancak en usta “Hacker”ların becerebileceği bir iştir. “Ghost Hack/Hayalet Kırma” denilen bu eylem, kurban tarafından asla fark edilmez, tespit edilebilmesi ve suçlunun yakalanması çok zordur.

Kabuktaki Hayalet'in kahramanı Albay Motoko Kusanagi, Halk Güvenliği 9. Şube adlı kurgusal bir polis biriminin çatısı altında görev yapan özel bir timin şefidir. Son derece güzel ve çekici bir genç kadın görünümünde olan Kusanagi bir siborgdur; yani bedeninin neredeyse tamamı yapaydır; Sadece beyni ve merkezi sinir sisteminin küçük bir bölümü organik “aslı” olarak korunmuştur. Kusanagi'nin yapay bedeni, narin görüntüsüne rağmen göğüs göğüse çatışmalar ve sivil operasyon koşulları için özel olarak tasarlanmıştır; insan üstü dayanıklılığa, güce ve çevikliğe sahiptir, teninin üstü ise çıplakken neredeyse görünmez olabilmesini sağlayan (termo-optik kamuflej) ince bir film tabakasıyla kaplıdır. Kusanagi'nin kabuğu onu otuzlu yaşlarında

gösterse de kendisinin çok daha yaşlı olduğu ima edilir. Kusanagi, mesleğinin son dönemlerinde kendisine üstlenen bir görev yüzünden var oluşunu, dolayısıyla insanlığını sorgulamaya başlar.

Shirow'un Orijinal mangası, Kusanagi ve meslektaşlarının yaşadığı bir dizi macerayı konu alır; Ancak öykülerin genelinde devam eden ana tema 9.Şube elemanlarının “Kuklacı” kod adlı bir uluslar arası teröristi yakalama çabaları anlatılır. Başlangıçta “Kuklacı”nın yegane amacı insanların “Hayalet”lerini kırarak onların bedenlerini kontrol altına almış gibi görünür. Ancak ilerleyen safhalarda “Kuklacı”nın aslında Japonya Dış İlişkiler Bakanlığı'nın direktifiyle ve uluslar arası askeri, ticari ve teknolojik casusluk yapmak için geliştirilmiş eşsiz bir bilgisayar programı olduğu ortaya çıkar; “Kuklacı”, içinde yüzdüğü bilgi yığınınında, bir biçimde Dualist Cartesian felsefeyi (Cogito Ergo Sum) kendi kendine kuramlamış, böylece akıllı bir varlık olduğunu kendisine ispatlayarak soyunu devam ettirmek için onu kontrol eden güçlerden kaçmıştır. İnsan ve android bedenlerinde (yani kabuktan kabuğa) gezinerek kaçışını sürdüren kuklacı birleşebileceği bir “Hayalet”in peşindedir. Kuklacı'nın seçtiği potansiyel eş Albay Motoko Kusanagi'nin hayaletidir.

Bahsedilen birleşme fiziksel bir çiftleşmeden farklı olarak neredeyse mistik boyutta gerçekleşen bir birlik oluşturmaktır; Birleşme neticesinde ortaya çıkan canlı, kavuşan elemanların özelliklerine sahip olacak ancak tamamen farklı bir varlık-birey olarak kendi kaderini belirleyecektir.

Cartesian Dualizm'i bilincin fiziksel olmayan bir olgu olduğunu savunur.¹⁰⁶ Beden ve bilinç ikiliği olgusu ise Zerdüş'tlüğe kadar uzanır. Eflatun ve Aristo'da bedensel olmayan bir varlığın zeka ve bilgelik gibi vasıflara sahip olabileceği üzerine önermelerde bulunurlar. İnsanların sahip oldukları aklın bedensel özellikleriyle tanımlanamayacağını ve açıklanamayacağını belirtirler.^{107 108}

106 Hart, W.D. (1996) "Dualism", in A Companion to the Philosophy of Mind, ed. Samuel Guttenplan, Oxford: Blackwell, pp. 265-7.

107 Plato (390s-347 BC) Platonis Opera, vol. 1, Euthyphro, Apologia Socratis, Crito, Phaedo, Cratylus, Theaetetus, Sophistes, Politicus, ed. E.A. Duke, W.F. Hicken, W.S.M. Nicoll, D.B. Robinson and J.C.G. Strachan, Oxford: Clarendon Press, 1995.

108 Aristotle (c. mid 4th century BC) Metaphysics (Metaphysica), ed. W.D. Ross, Oxford: Oxford University Press, 1924, 2 vols; Books IV-VI, trans. C.A. Kirwan, Clarendon Aristotle Series, Oxford: Oxford University Press, 1971; Books VII-VIII trans. D. Bostock, Clarendon Aristotle Series, Oxford: Oxford University Press, 1994; Books XIII-XIV trans. J. Annas,

Shirow, Kabuktaki Hayalet'in alt yapısını oluştururken Arthur Koestler'in yapısalılık üzerine kaleme aldığı Ghost in The Machine¹⁰⁹ adlı denemeden yola çıkmıştır. Aynı başlık Gilbert Ryleh'in Cartesian dualizmi ve genel olarak dualizmin kendisi ile dalga geçmek için hazırladığı yazıda kullanılır.¹¹⁰ Koestler ve Ryleh, Cartesian dualizmini red ederler ve insan aklının işleyişinin tamamen insan beyninin sağladığı fiziksel koşullardan kaynaklandığını savunurlar. En nihayetinde insan beyninin yapısal kurgusu ve kapasitesi zaman içinde evrim basamağında kat edilen adımlar sonucunda çağdaş düzeyine kavuşmuştur. Ancak Shirow, her ne kadar Cartesian dualizmini red ediyormuş gibi gözüксе de hayaletin varlığını bir fenomen olarak ortaya sunması bu fikre tamamen sırtını dönmediğinin hatta yeri geldiğinde Horroway'a karşı mistisizmi savunduğunun göstergesidir. Öyle ki ruhu yücelterek, bedeni teknolojik bir “artefact” haline indirger; Mamoru Oshi'de yönettiği uyarlamada kurguladığı kendine özgü bir takım mizansenlerle Shirow'a destek çıkar.

9.Şube Kuklacı'yı kırılmış bir kabuk bedeninin içinde ele geçirir. Kuklacı, kendisi ile ilgili keşfettiği gerçekleri Kusanagi ve 9. Şube elemanlarıyla paylaşır; yaşayan bir varlık olarak diplomatik sığınma talep eder. Kusanagi'nin amiri Kuklacı'nın kendi varlığını devam ettirmeye programlanmış gelişkin bir yapay zeka olduğunu bu yüzden ona güvenemeyeceklerini söyler. Kuklacı, çalıntı bir devlet malıdır ve çok tehlikelidir bu yüzden teslim edilmesi gerekir. Kuklacı, sayısal bir yaşam formu olsa dahi, aranan bir suçlu olarak sığınma hakkından da faydalanamaz.

9. Şube'deki bürokratlar, Kuklacı'yı sınıflandırmaya çalışırken, Kuklacı'nın peşindeki diğer hükümet ajanları onu kaçırlar. Kusanagi, ekibi ile birlikte takibe başlar ve animenin climax'ının yaşandığı terk edilmiş bir müzeye ulaşır. Bu binada gerçekleşen son savaş sahnesi Napier gibi bir çok eleştirmen ve fanatik tarafından özellikle incelenir. Kusanagi, tamamen boş binanın içinde bulunan bir Mecha tankını durdurmaya çalışır. Kuklacı'nın parçalanmış bedeni tankın ayakları arasında yatmaktadır. Kusanagi tankı durduracak bir silahı olmadığı için bütün dövüş sırasında kaçmak zorunda kalır. Savaşın gerçekleştiği mekan 1851'den 1936 yılına kadar hizmet veren İngiltere'nin en büyük modern teknoloji ve tabiat tarihi pavyonu

Clarendon Aristotle Series, Oxford: Oxford University Press, 1976.

109 KOESLER, Arthur, The Ghost in the Machine, 1967-1990 reprint edition, Penguin Books

110 [http://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell_\(philosophy\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell_(philosophy)) 08, 11, 2008

olan Kristal Saray'dan¹¹¹ ilham alır.

Tank Kusanagi'yi vurabilmek için etrafa rast gele ateş ederken müzenin büyük duvarlarından birinin üzerine işlenmiş Ernst Haechel'in İnsanın Soy Ağacı'nı yok eder. Kurşunlar köklerden yapraklara doğru ilerlerken endüstri devrimi, modernizm, evrim teorisi, soy ıslahı, transhumanizm gibi ara başlıkları kısaca anımsamamızı sağlar. Kusanagi, Kuklacı'nın peşinden giderken toplumsal hayaletleri arkasında bırakarak dahası onları anlamsızlaştırarak daha kutsal bir var oluş düzeyine doğru ilerler.

Kusanagi, Tankın kalın zırhının içindeki pilota ulaşmaya çalışır ancak başarılı olamaz. Tankın üzerine çıkıp kokpitin zırhlı kapağını sökmeyi denerken kendi bedenine zarar verir. uyguladığı güçle yavaş yavaş narin ve güzel vücudunun dağıldığına şahit oluruz; sentetik teninin altındaki yapay kaslar ve tendonlar yırtılır, kablolar ve hidrolik sıvısı dışarı fışkırır, eklemler koparak ayrılır. Zaten Mamuro Oshi, temel anime kurallarını göz ardı ederek Kusanagi'yi olabildiğince vitrin mankeni veya bir porselen bebek donukluğunda betimlemek için özen gösterir. Animasyonda Murakami'nin tabiriyle superflat(süper düz/yassı, iki boyutlu) olan çizgi tipteninin yaşayan nefes alan bir varlık olduğunu, izleyiciye ara ara hatırlatmak ve onu inandırmak için karakterin gözü kırpılır veya rastgele doğal bir hareket yaptırılır. Oysaki Kusanagi film boyunca asla göz kırpmaz. Oshi buna özellikle dikkat etmiş, karakter renklendirmesinde ve gölgelendirmede izlediği yaklaşımla bu duruşunu desteklemiştir. Animenin açılış sekansında Kusanagi'nin yapay vücudunun doğuşunu sergilerken izlediği yaklaşım da budur; Karşımızdaki gerçek bir beden değil fabrikasyon bir tasarımdır, okuyucunun zihninde bu done pekiştirildiğinde kahraman için daha fazla endişelenmeye lüzum yoktur; Kırılan parçalar tamir edilir, ezikler ve kesikler yamanır, kaporta doğrultulur. İhtiyacımız olduğu anda yedek parça dükkanı hizmetimize amadedir. Hayaletimiz ise sonsuz veri okyanusunda gezinmek üzere özgürdür; Güzel bir kadın olarak bize sunulan Kusanagi'nin dişiliği bile aldatmaca, fabrikasyondur, sadece kabuktur.

Kusanagi, tankın kalın kabuğunu kıracak ve içindeki hayalet'e zarar verecek

111Mekana Crystal Palace adını koyan dönemin ünlü İngiliz görsel mizah dergisi Punch'dır. Kristal Saray, 1981 Büyük Sergi'sine mekan olması için inşa edilmiştir.

gücünün olmadığı farkındadır, katı olan bu dünyanın yaptırımları ve sınırları vardır, bizi itaate zorlar. Kusanagi'nin kendi bedenini parçalama pahasına kokpitin kapağına abanmasının nedeni bu isyandır. Eninde sonunda onu oluşturan organik ya da sentetik, bütün elemanlardan daha fazla bir varlığa dönüştüğünün bilincindedir.

Kusanagi'nin kırık bedeni Tankın ayaklarının dibindeki Kuklacı'nın yanına düştüğünde, 9. Şube'den Batou, Albay'ın imdadına yetişir ve yanındaki ağır silahla tankı durdurur. Batou, tankın kokpitini açtığında içerdeki pilotun kablolarla tankın işletim sistemine bağlanmış olduğu göze çarpar. Kusanagi, Kuklacı'nın bedenine bağlanmak için ısrar eder. Bunun üzerine Batou, tanktaki malzemeleri kullanarak iki siborg bedeni birbirlerine bağlar.

Kusanagi'nin hayalet'i ile Kuklacı'nın birleştiği bu sırada, Kuklacı, İncilden alıntı yapar 1. Korintliler 13:11 “Ben çocukken, konuşmam, hislerim ve düşüncüm bir çocuğunkiymi. Şimdi bir adamım, çocuklukla artık işim yok benim!”. Aslında Kuklacı, anime boyunca iki kez İncil'in Kral James¹¹² versiyonundan alıntı yapar, birincisi ilk ortaya çıktığındadır; 1. Korintliler 13:12 “Artık şimdi karanlık bir aynadan görüyoruz herşeyi.” Alıntılanan bu bölümler edebiyat tarihinde en ilham verici bölümlerdendir. Bu bablar, Hristiyan (özellikle Anglikan) evlenme ayinlerinde ve cenaze törenlerinde okunur.¹¹³ Dahası animenin müziklerini besteleyen Kenji Kawai'nin animeye ana tema olarak yeniden düzenlediği ünlü müziği, aslında Japon feodalizmi öncesine ait eski bir düğün ilahisidir, sözleri de şöyledir;

1.

吾が舞へば、麗し女、酔ひにけり (あがまへば、くはしめ、ゑひにけり)

A ga maeba, kuwashime yoinikeri

112 Kral James Onaylı İncil, 1604'te İngilizce'ye çevrilmeye başlanan 1611'de İngiliz Kilisesi tarafından bastırılan Hristiyan İncil'idir. Bu kitap Kral VIII.Henry zamanında İngiliz Kilisesi tarafından bastırılan ilk "onaylı İncil"di.[1] Ocak 1604'te İngiltere Kralı I.James, Püritanlar tarafından fark edilen daha önceki çevirilerde belirlenen sorunlara bir yanıt olacak şekilde yeni İngilizce bir çevirinin yapılması için Hampton Court Konferansı'nı topladı.

http://en.wikipedia.org/wiki/King_James_Version_of_the_Bible 08,11, 2008

113 http://en.wikipedia.org/wiki/1_Corinthians_13#cite_note-4 08,11, 2008

http://en.wikipedia.org/wiki/Book_of_Common_Prayer 08,11,2008

(あがまえば、くわしめ、よいにけり)

Because I had danced, the beautiful lady was enchanted

(When you are dancing, a beautiful lady becomes drunken)¹¹⁴

Sen (Ben) dans ederken güzel bir bayan sarhoş oluyor(Büyüleniyor)

2.

吾が舞へば、照る月、響むなり (あがまへば、てるつき、とよむなり)

A ga maeba, terutsuki toyomunari

(あがまえば、てるつき、とよむなり)

Because I had danced, the shining moon echoed

(When you are dancing, a shining moon ring)

Sen dans ederken parlak ay zil çalıyor

3. 結婚に、神、天下りて (よばひに、かみ、あまくだりて)

Yobai ni, kami amakudarite (よばいに、かみ、あまくだりて)

Proposing marriage, the god shall descend

(A god descends for a wedding)

Evlenme teklif etmek (evlenmek) için Tanrı yer yüzüne indi

4. 夜は明け、鶴鳥、鳴く (よはあけ、ぬへとり、なく)

¹¹⁴ Japonca metnin alternatif tercümesi <http://www.animelyrics.com/Anime/ghostshell/cyborg.htm>
adlı siteden alınmıştır, 14, 08, 2008

Yo wa ake, nuedori naku (よはあけ、ぬえどり、なく)

The night clears away and the chimera bird (White's Thrush) will sing

(And dawn approaches while the night bird sings)

Şafak yaklaşırken gece kuşu (ardıç kuşu) şarkı söylüyor

5. 遠神恵賜 (とほ、かみ、ゑみ、ため)

Toh kami, emi tame (とお、かみ、えみ、ため)

The distant god may give us the precious blessing!

(God bless you)

Uzaktaki Tanrı kıymetli kutsamasını bahşetsin bize!¹¹⁵

Bu şarkı sözleri üzerine Wikipedia'da yayınlanan anonim bir kültürel analiz ise şöyle diyor;

“Derebeylik dönemi öncesi Japonyasında yaşayan asilzadeler, kadın ve erkek, ayrı odalarda yatarlardı. Bir sevgilinin veya flörtün odasına geceleyin gizlice girmek evlilik teklifi olarak kabul edilirdi. Bu sebeple, üçüncü satır, “kekkon/evlilik”den daha ziyade “yobahi/geceleyin yatak odasına sürünmek, sızmak” olarak okunabilir.

Dördüncü satırda bir tarla kuşundan bahsediliyor. Bu kuş şafak vaktinde öttüğünde uğursuz bir işaret olarak algılanır, çünkü bu kuşun sesi diğer kuşlara nazaran daha az melodik olduğu için lanetli olduğu düşünülür.

115 http://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell_%28film%29 08,11,2008

Beşinci satırda bir dizi Şinto “Tanrı sözcükleri” bulunuyor. Antik çağda Şinto dini daha çok şaman törenlerine dayalı biçimde icra edilirdi, örnek olarak bir serveti açığa çıkarmak için bir kaplumbağa kabuğu yakılır ve saklı gerçeği dışa vurmak için özel sözler sarf edilirdi. Bu kelimeler kirli duyguları temizlemek için edilen dualara dönüştüler.”¹¹⁶

Suzan Napier, Kabuktaki Hayalet'in Şintoist ve Budist kaynaklardan etkilenmiş olabileceğini belirtir, ancak Kusanagi karakterinin Hristiyanlıktaki gibi bir aşkınlık kavramının peşinde olmadığını iddia eder. Ancak Napier'in bu iddiası tabiat tarihi müzesinde gerçekleşen son çatışmada sergilenen detaylarla denk düşmez. Kusanagi ve Kuklacı birleştikleri anda saldırıya geçen askerler ateş ederek iki bedeni de yok ederler. O sırada Kuklacı, var oluşun başka bir boyutunda- katmanında yaşamaya devam edeceğini belirtir ve müzenin parçalanan çatısından içeri Barok bir ışık oyunu ile birlikte inen Doré vari (Özellikle Kayıp Cennet için hazırladığı gravürlerdekine benzer) bir melek figürü görünür. Shirow ve Oshii sadece Hristiyan temelli olmasa bile kesinlikle kutsal bir katarsisin peşine koşmuşlar veya karakterlerini, en azından maceranın sonunda bununla ödüllendirmişlerdir. “...Oshii ve anime filmin senaristi Iato Kazunary, Kusanagi ile Kukla efendisinin nihai evliliğinin Güneş Tanrıçası Amaterasu'nun Tanrılar diyarına katılma kararını çağrıştırdığını söylerler.”¹¹⁷

Bir söyleşisinde Mamoru Oshi, teknoloji ve nesnelere ilişkin duygularını şöyle ifade eder;

“Biz Japonlar’ın hissettiği kadarıyla, ister bir dağ olsun ya da bir oyuncak bebek veya bir ekmek bıçağı, istisnasız hemen herşeyin bir ruhu vardır. Bu yüzden biz araçlarımıza isimler veririz ve onlara iş ortaklarımız olarak muamele ederiz. Kırıldıkları zaman da süslü seremonilerle, bize verdikleri cefakar hizmetten dolayı teşekkür ederiz. Örnek olarak tofuların içine toplu iğneler yerleştirip, Harikuyo (bu ağlayan iğneler demektir) dediğimiz bir Şinto töreniyle sunaklara koyarız. İlk NEC marka bilgisayarına Bassett 68000 adını vermiştim ve hala işlemcisi ve sabit diskini

116 http://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell_%28film%29 08,11,2008

117 NAPIER, Suzan, y.a.g.e., s. 134

bir çekmece de saklıyorum. Bunları asla kaldırıp atamam.”¹¹⁸



Figure 29, Hayao Miyazaki'nin Ruh Kaçışı adlı animesinin girişinde, Chihiro'nun ailesinin arabası Tori'nin önünde; Tori'nin hemen dibinde bulunan kamiler için küçük ruh evleri şeklinde mihraplar; Chihiro'ların arabası ormanda ilerlerken yanından geçtikleri garip orman tanrısı heykeli; Tünelin önünde duran iki yüzlü orman tanrısı heykeli, bir yüzü sıradan dünyaya, ötekisi ise ruhlar dünyasına bakıyor. MIYAZAKI, Hayao(Yönetmen), TOSHIO, Suzuki(Yapımcı), “*Shinto Chihiro No Kamikakushi*” (Ruh Kaçışı), Bir Film 2004.34.İ.3452, DVD, Studio Ghibli, Japonya 2001

¹¹⁸ KAWAGUCHI, Judit, “Words to live by Mamoru Oshi”, World's Window on Japan The Japan Times Online, Mart 13, 2007, <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/fl20070313jk.html>, 30, 11, 2007

III.BÖLÜM; Manga'da Gelenek, Tarih ve Toplum

III. A. Kentten Köye Dönüş;

Ruh Kaçışı ve Komşum Totoro'da Modern Masallarla Geleneğe Dönüş

Amerikalı yeni dalga yazarı Ray Bradbury, (Fahrenheit 451, Illustrated Man, Martian Cronicles, Ateş ve Buz) kendisini yazar olmaya yönlendiren olayı şöyle anlatır; Bradbury, henüz dokuz-on yaşlarında küçük bir çocukken amcasını kaybeder. Bir işçi bayramı gününde yapılan cenaze töreninden sonra Bradbury'ler anma kokteylinin düzenleneceği eve giderken yollarının üzerindeki bir karnavala uğrarlar. Bu karnavalda bulunan Mr. Electrico adlı bir sihirbaz, küçük Bradbury'nin çok dikkatini çeker. Mr. Electrico'nun taht olarak kullandığı bir elektrikli sandalyesi vardır. Küçük çocuklar Mr. Electrico'nun karşısına çıkarak ondan mucizeler dilerler. Sihirbaz ise elinde tuttuğu kılıçla çocukların alınına dokunur, kılıcın ucundan akan elektrik yüzünden çocukların saçları havalanır, çevredeki lambalar yanıp söner. Mr. Electrico, dokuz yaşındaki Ray Bradbury ile karşılaşınca kılıcını uzatır ve ona sonsuza dek yaşamasını emreder. Mr. Electrico, daha sonra Ray Bradbury'yi Karnavalın diğer elemanları ile tanıştır; Resimli Adam(vücudu tamamen dövmelemlerle kaplı Illustrated Man, her dövme birbirinden farklı ve garip öyküler anlatır) ve İskelet Adam... Sihirbaz, Bradbury'nin aslın Birinci Dünya Savaşı'nda 1918'de Ardennes Ormanları'nda ölen asker arkadaşının ruhunu taşıdığını söyler. Bu olaydan sonra birkaç gün içinde Ray Bradbury yazmaya başlar ve hayatının her günü yazı yazmayı sürdürür.¹¹⁹

Walt Disney, kendi "alter ego"sunu ve en çok tanınan tiplemesi Miki-Fare'yi, Fantasia'da (1940), Poul Ducas'ın görkemli müziğinin eşliğinde, ustasının asasını aşırıp ortalığı birbirine katan bir sihirbaz çırağı olarak betimler. Aslında sadece sihirbazın atölyesini temizlemekle görevli olan Miki, biraz tembellikten ve biraz da cin fikirlilikten, büyülü asayı kullanarak işini kolaylaştırmak istemiştir. Oysa ki sihir yoluyla kontrol etmeye çalıştığı süpürgeler, kovalar ve fırçalar baş kaldırır, eninde

119 BRADBURY, Ray, "In His Words", Aralık 2001
<http://www.raybradbury.com/inhiswords02.html>, 08,23, 2008

sonunda ortalığı sel basar, sihirbazın atölyesi darmaduman olur. Usta sihirbaz geri döner ve birkaç ufak numara ile her şeyi hale yola koyar, Miki'de emanet cüppe ve asayı sahibine geri verip elleri ile yer silmeye geri döner. Walt Disney, sadece usta bir canlandırma sanatçısı ve çizer olmanın da ötesinde ileri görüşlü bir iş adamıdır. Sihirbazın çırağındaki Miki Fare, Disney'in iyi ve tanınmış bir çizer olmanın ötesinde, çevresindeki dünyayı yoğurarak değiştirecek güce sahip olma arzusunun delilidir. Zira, Fantasia'nın yaratılışından tam onbeş yıl sonra, Disney en büyük ikinci fantezisini gerçekleştirecektir; Disneyland!

Savaş sonrasında erkekler evlerine geri dönerler ve arkalarında bıraktıkları endüstriyi yavaş yavaş kadınlardan devir alırlar. Ülkeler yok olmuş şehirlerini yeni baştan inşaa etmeye koyulurlar. Savaş döneminde sadece askeri mühimmat üretimi için oluşturulmuş güçlü endüstri bu kez savaş artığı malzemeleri dönüştürerek her türlü ev gereci ve tüketim maddesi üretmeye koyulur; Uçak parçaları Vespa motorsikletlere dönüşür, tank zırhındansa buzdolapları yapılır. Merkezi Amerika'dan başlayan ve dalga dalga dünyaya yayılan bir endüstriyel yeniden yapılanma patlaması yaşanır. Bunu Amerika'da marketleri dolduran sayısız ürün ve geleceğe dair vaatler takip eder. Bu dönem savaşta kaybolan hayatları telafi etmek için aileleri çok çocuk sahibi olmaya teşvik eden otoriteler yüzünden “Baby Boomer” dönemi olarak anılacaktır.

Walt Disney, Kaliforniya'nın Anaheim bölgesinde satın aldığı atıl durumdaki bataklık ve sazlık araziye kendi deyimi ile “Dünya'nın En Mutlu Yeri” haline çevirir. 1955 yılında yapılan Disneyland'ın açılışı sırasında Walt Disney, izleyicilere şöyle seslenir;

“Bu mutlu yere gelen herkese merhaba. Disneyland, sizin diyarınızdır. Burada yaşlılar geçmişin güzel anılarını yad ederler ve gençler de geleceğin vaatlerinin ve sınavlarının tadını çıkartırlar. Disneyland ideallere adanmıştır, düşlere, ve Amerika'yı yaratan bütün o katı gerçeklere... Umutla birlikte burası Dünya'ya neşe ve ilham kaynağı olacaktır. Teşekkürler”¹²⁰

Sonraki altmış yıl içinde Dünya'nın çeşitli yerlerinde benzerleri inşaa edilse

120 Walter E. Disney, Şubat 17, 1955 4:43pm,
http://www.justdisney.com/walt_disney/media/media.html

bile Anneheim'daki Disneyland, Walt Disney tarafından tasarlanan, yaptırılan ve işletilen ilk ve tek tema parkı olma özelliğini taşır. Disneyland parkı için Walt Disney, inandırıcı bir peysaj içinde gezinen bir tren tasarlar. Amerikan tarihi ve kültürünü ön plana çıkartarak yücelten cazibe merkezleri, dioramalar, satış ve gösteri tezgahları tasarlar. Disney, “Disneyland, kendinizi kaybedeceğiniz bir yer olacak.” der.¹²¹ Disneyland'ın girişinde bulunan pirinç bir plakada şöyle yazar;

“Buradan itibaren bu günü terkediyorsunuz ve dünün, yarının ve fantezinin diyarına giriyorsunuz.”

Tomorrowland/Yarının Dünyası olarak tanıtılan Disneyland'in ilk açıldığında sahip olduğu en büyük cazibe öğelerinde biri Autopia/ Ototopya'dır; Walt Disney, gençlerin trafik kurallarına saygı göstermeyi ve erken araba kullanmayı öğrenmelerinin faydalı olacağına inanmaktadır. Bu yüzden parkı gezerken sadece çocukların kullanabileceği ebatta minyatür arabalar yaptırır. Ancak çocuklar bu arabalarla güven içinde gezinmektense, birbirlerine çarpıştırmayı tercih ederler. Disneyland, içinde yaşanacak bir yer olarak değil, gezilip, seyredilecek ve hayran kalınacak bir izlenim olarak üretilmiştir. Binalar ve sokaklar, mimarlar ve iç mimarlar tarafından değil, set dekoratörleri ve sanat yönetmenleri tarafından tasarlanmıştır.¹²² Disneyland, Walt Disney'in Amerikan halkına sunduğu bir yaşam tarzı, bir ütopya örneğidir. Amerikan şehir hayatının, masalsı geçmiş ve bilim-kurgusal gelecek anlatılarıyla harmanlanarak terbiye edildiği bir yerdir. Ancak bu anlatı, kullanılabilirlik veya kullanılabilirlik olgularının sınırında durur; Tıpkı Autopia örneğinde olduğu gibi.

Disneyland, önceleri içi boş, dev bir dekordur. Sonraları da alışveriş merkezleri, spor salonları, lunapark eğlenceleri, restoranlar ve kafelerle birlikte gelişerek büyür. Bu ideal düş dünyasından günün sonunda ayrılmak zorunda değilsinizdir, zira Disneyland'in içindeki otellerden birinde de kalabilirsiniz. Disneyland, sahip olduğu bu çok çeşitli cazibeler ve görsel vasıflar yüzünden televizyon dizilerinde ve filmlerde plato olarak da kullanılır; Bir köşesi vahşi batıya uzanan, içinde Kızılderililerin barındığı bir kanyonken, bir diğer köşesi, Orta

121 BUCATMAN, Scott, “There's Always...Tomorrowland: Disney and the Hipercinematic experience”, “Matters Of Gravity”, Duke University Press, London 2003, s.23

122 BUCATMAN, Scott, Matters of Gravity, s.17

Avrupa'da Swarzwald'daki büyülü bir şatodur; bir diğer yerinde ise yıldızlara açılan bir kapı bulunur. Masal ve kurgunun ortasında izleyiciler kendilerini kaybederler.

Osamu Tazuka, 1950'li yıllarda Japon çizgi romanı ve animasyon endüstrisine yaptığı katkılar ve eserlerinde sunduğu bakış açısı sebebiyle sıklıkla Walt Disney'e benzetilir. Tezuka, canlandırma filmi üretim sürecini hızlandıracak yeni uygulamalar deneyerek Japonya'da bu türün serpilmesini sağlar. Tezuka, daha çok 'Mecha' türünün doğuşuna ön ayak olan (Tetsuwan Atom/ Astro Boy) manga çalışmalarıyla (ve belkide aslında bir doktor olmasından kaynaklanan analitik yaklaşımıyla) Japon ulusunun geleceğe ve bilimsel atılıma odaklanmaya teşvik eder. Seneler sonra Tezuka'nın bıraktığı tahtı; manga ve animenin hamiliği makamını bu kez Hayao Miyazaki devir almış gibi görünür. En azından Miyazaki'ye bu makam yakıştırılır.¹²³ Bununla birlikte Hayao Miyazaki, Japon animasyonunun "yeni" Walt Disney'i olarak çağırılır, oysa ki böylesine bir tanımlama, (özellikle Amerikan toplumu için) yabancı olguları kendi değerleri ile özdeşlik kurarak algılama çabasıdır ve bir anlamda iltifattan daha ziyade yanlış anlaşılmalara meydan da verir. Eğer Miyazaki'yi tanımlamak için böyle bir özdeşlik kurulacaksa bile bu şöyle olmalıdır; Hayao Miyazaki, Japon animasyonunun Akira Kurosawa'sı...^{124 125}

İkinci Dünya Savaşı'ndan on yıl sonra, 1954'de Akira Kurosawa, Yedi Samurai adlı filmiyle kariyer tırmanışına başlar. Murakami'ye göre Yedi Samurai, açlık ve yoksullukla mücadele eden, onuru kırılmış Japon halkının tam da muhtac olduğu şeydir. Samurai, Japonca hizmetkar, hizmet eden anlamına gelir; ancak Samurai'lar, Daimyo'ların, yani derebeylerinin uşakları değil kapı kulu savaşçılarıdır. Kurosawa, filmine dekor olarak iç savaşlar yüzünden yıpranmış, yoksullaşmış halkın tırmalayarak var oluş savaşını verdiği bir dönemi seçer (Savaşın Eyaletler Dönemi 1587-1588). Filminin kahramanları efendileri ile birlikte hedeflerini de yitirmiş Samurai'lardır. Eşkiyalar tarafından durmadan saldırıya uğrayan bir köyün halkı bu aç ve başıbozuk savaşçıları korunma için kiralar. Böylece servet, ün, kariyer gibi değerlerin peşinde seçkin, aristokrat efendilerin emrine girmek için yola koyulan bu

123 Araştırmacı Alessandro Bencivelli'nin Le Mani yayınlardan çıkan eseri Hayao Miyazaki III Dio Dell'Anime (Hayao Miyazaki Anime Tanrısı), Helen McCarty'nin Hayao Miyazaki Master of Japanese Animation (Japon Animasyonunun Ustası) gibi sayısız eserde bu düşünce vurgulanır.

124 McCARTY, Helen, Hayao Miyazaki Master of Japanese Animation, s.10

125 MURAKAMI, Takashi, Little Boy, s.99

Samurai'lar fakir köylülere hizmet ederler. Onları gelecek olan tehlikelere karşı birlik olup savaşabilmeleri için eğitirler ve köylüleri korumak uğruna canlarını verirler. Yedi Samurai, savaş sonrası Japon halkına itibarlarını iade eder, ulusal birlik ve beraberliğin önemini hatırlatır. Bunu yaparken de Japon geleneklerinden ve tarihinden yola çıkar.

Hayao Miyazaki'nin Kurosawa'ya benzetilmesinin sebebi, bir taraftan en az onun kadar evrensel olup da aynı zamanda gelenekçi bir duruş sergilemeyi becerebilmesidir. Miyazaki, öncülü Osamu Tezuka gibi geleceği işaret etmez, kasten geçmişi hatırlatır. Kendi sözleri ile teknoloji ve devinim sonucunda neleri kazandığımızla değil, bu uğurda ne tür tavizler verdiğimizle, neleri kaybettiğimizle ilgilidir.¹²⁶

Altmış yıl boyunca kademeli olarak yükselen Japon ekonomisi, 1990'ların sonuna gelindiğinde çok büyük bir krizle sarsılır.^{127 128} Ülke çapındaki emlakların hızla değer kaybetmesiyle birlikte gayrimenkul üzerine yatırım yapan bir çok kişi ve kurum iflas eder. Bundan en çok etkilenen yerler de alışveriş merkezleri ve eğlence parklarıdır.

Hayao Miyazaki, 2001 tarihli ödüllü animasyon filmi Ruh Kaçışı'nda (Sen to Chihiro No Kamikakushi; Sen ve Chihiro'nun Sırta Kadem Basması) işte böyle terkedilmiş bir eğlence parkında kendisini kaybeden Chihiro'nun öyküsünü anlatır; Chihiro, dokuz yaşında bir kız çocuğudur. Ailesi ile birlikte yeni taşındıkları eve giderken yanlış bir yola saparlar. İzledikleri yolun bir yamacında yüzlerce küçük “ruh evi”¹²⁹ bulunmaktadır. Şehirden uzaklaşarak bir süre ormanın içinde yol

126“Çocuklar için film yaparken her şeye yeniden başlama şansınızın olduğunu anlatırsınız. Ama büyükler için film yaparken olanı değiştirme şansınız yoktur. Olan olmuştur.” Bir söyleşisinde yetişkinler ve çocuklar arasındaki anlayış farkını ortaya koymak için Miyazaki bu ifadeleri kullanır; MES, Tom, “Interview Hayao Miyazaki”, Midnight Eye The Latest And The Best In The Japanese Cinema, 01, 02, 2002, http://www.midnighteye.com/interviews/hayao_miyazaki.shtml, 18, 11, 2008

127 KRUGMAN, Poul, Setting Sun, A Special Page on Japan, 11,06.1998
<http://web.mit.edu/krugman/www/jpage.html>, 25, 08, 2008

128 Japanese Asset Price Bubble, http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_asset_price_bubble, 25, 08, 2008

129 Ruh Evi/ San Phra Pum; Animistlerin inancına göre yaramaz ruhlarının (tabiat) insanlara zarar vermelerini engellemek için yapılan küçük oyuncak tapınaklardır. Ruhların kötü havalarda veya zorda kaldıkları durumlarda bu oyuncakların içine sığındıklarına inanılır.
http://www.chiangmai-chiangrai.com/spirit_house.html, 21, 11, 2008

aldıktan sonra bir Torii ile karşılaşırlar. Torii, Japon tapınaklarının ve saraylarının girişinde bulunan sembolik bir bahçe kapısıdır. Sıradan sokaktaki hayatın bittiği, daha tinsel kodların ve daha seçkin bir var oluş mottosunun hüküm sürdüğü kutsal bir alemin başladığı noktadada yükselen sembolik bir geçittir.

Aile arabası ormanın içinde hızla ilerlerken Chihiro, arka koltuğa korku ve endişe ile gömülür; Pencerenin önünden taşın üzerine yontulmuş gülen bir surat heykeli görünür.

Chihiro ve ailesi, arabalarıyla ormanın içinde ilerleyebildikleri kadar ilerlerler. En sonunda ucu gözükmeyen dar bir tünelin önünde dururlar. Arabadan inip yürüyerek tünelden geçerler. Terk edilmiş bir tren istasyonuna ulaşırlar. Dışarı çıktıklarında ise kendilerini boş bir eğlence parkında bulurlar. Chihiro'nun anne ve babası biraz ortalıkta dolaşmaya karar verir. Parkta, eski Japon mimarisi ile Orta Avrupa evleri bir arada inşaa edilmiştir. Binalar bakımsızdır, evlerin boyaları dökülmüş, pencereleri kırılmıştır. Etrafta gezinirken birden bire envai çeşit yemeğin sergilendiği bir yiyecek tezgahına rastlarlar. Tezgahı bekleyen kimse yoktur, ama Chihiro'nun annesi ve babası çok acıktıklarını fark ederek yemeğe koyulurlar. Ortamdan tedirgin olan Chihiro, ailesine katılmak yerine gezinmeyi sürdürür. Bir köprü'nün başına ulaşır. Köprü'nün diğer tarafında, buhar kanallarıyla ve dirsekli su künkleriyle fabrikayı andıran, eski Japon kalelerine benzer cumbalar ve balkonlarla süslenmiş büyük bir yapı bulunur. Chihiro bu binayı seyrederken kendi yaşlarında bir oğlan çocuğu ile karşılaşır. Eski moda kıyafetler giymiş bu çocuk, hiddetle Chihiro'ya hava kararmadan hemen orayı terketmesini söyler. Korkuyla anne ve babasının yanına koşan Chihiro, onların birer domuza dönüştüklerini görünce dehşete kapılır ve kaçmaya başlar. Biraz önce geçtikleri küçük yapay derenin yerini engin bir deniz kaplamıştır. Güneş alçalmaya başladığında terk edilmiş pavyonlardan ruhlar ve hayaletler çıkmaya başlar. İçinde türlü türlü yaratıkların bulunduğu dev bir kortej, lambalar ve ışıklarla süslenmiş bir feribottan inip köprü'nün öte yanındaki dev yapıya doğru ilerler. Geleneksel Japon saray müziği Gagaku ve Taiko davullarının eşlik ettiği bu manzara bir karnavalı hatırlatmaktadır. Biraz önce karşılaştığı oğlan, Chihiro'yu yakalar ve köprüden geçerken nefes almamasını söyler. Eğer nefes alırsa ruhlar aralarında bir “insan” bulunduğunu anlayıp ona saldıracaklardır. Köprü'nün

diğer yanına geçtiklerinde Chihiro'nun bedeni yavaş yavaş solmaya ve şeffaflaşmaya başlar. Kendisini Haku olarak tanıştıran çocuk, Chihiro'ya yemesi için küçük tohuma benzer bir şey uzatır. Chihiro'nun bedeni eski haline döner. Haku, Chihiro'ya burada var olabilmesi için çalışmasının gerektiğini bunun içinde binanın sahibi Yubaba'dan (Yu; Sıcak su, Baba; İhtiyar kadın)¹³⁰ iş istemesini belirtir. Eğer şansı yaver giderse, bu süre içinde annesini ve babasını kurtarıp parktan kaçabilecektir. Chihiro, kısa süre sonra bu binanın periler, ruhlar (Kami'ler)¹³¹ için bir dinlenme tesisi, bir hamam olduğunu öğrenir. Bu hamamın bütün sakinleri, eski Japon efsanelerinde ve söylencelerinde adı geçen masal yaratıklarıdır; Zıplayan bedensiz kafalar, dev boyutta bir pancar cini ve geleneksel saray kostümleri içinde beyaz kare maskeler giymiş hayaletler (kasuga sama)ve gizemli karanlık bir gölge (kao nashi)¹³²... Zıplayan kafalar, Bodidarma'yı simgeleyen daruma bebeklerine benzer veya youkai adlı “gizemli ve acaip” insana andıran cinlere. “Kasuga sama” maskeleri Nara vilayetinde Kosuga-jinja'ya yapılan sunular sırasında sergilenen “bugaku” gösterilerinde oyuncuların taktığı kumaş maskelerden yola çıkılarak tasarlanmış gibi görünür. Bu arada ortalıkta gezinen insana çok benzeyen ama insan olmayan karakterler de vardır; Kurbağa adamlar “kaeru otoko” ve “tellak kadınlar” (namekuji onna; sülük kadınlar) gibi; Ve tabi ki yakışıklı bir oğlan çocuğu görünümündeki Haku (büyük ihtimalle bir ryujin; su ejderhası)...¹³³

Kami'ler ve diğer masal yaratıkları, sadece Miyazaki'nin eserlerinde değil, hemen hemen bütün mangalarda karşımıza çıkar; Miyazaki'nin “Komşum Totoro”da kutsal bir kafuru ağacının içinde yaşayan Totoro adlı bir cinden bahsedilir; Pokemon,

130 BRODERICK, Mick, Spirited Away by Miyazaki's Fantasy, Intersections; Gender, History and Culture in the Asian Context, 9. sayı Ağustos 2003, http://intersections.anu.edu.au/issue9/broderick_review.html, 26,08,2008

131 Kami; Şinto inancına göre nesnelerin içinde yaşadıklarına inanılan ruhlar. Bazı tercümanlar bu varlıkları tanrı ya da ilah olarak yorumlar, ancak Şinto alimleri bunun bir yanlış anlama olduğunu belirtir. Bazı kamiler tıpkı antik Yunan tanrıları gibi kişileştirilmiştir; Izanagi ve Izanami gibi... Ancak kamiler ağaçların, her hangi tek bir ağacın ya da bir kaya parçasının içinde de bulunurlar. Dolayısıyla bütün tabiat gözle görünenin aksine canlıdır. Bu yüzden kamiler daha çok Eski Roma'daki numenlerle benzeşirler; <http://en.wikipedia.org/wiki/Kami>, <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=235>, 26,08,2008

132 Kaonashi, İngilizceye Noface olarak çevrilmiştir; Yani “yüzsüz, yüzü yok” anlamındadır. Kaonashi'nin taşıdığı maske No tiyatrosunda oyuncuların kullandığı maskelerden yola çıkılarak tasarlanmış gibi gözükmetedir. Böylece İngilizce tercüme ister istemez çift anlam kazanmaktadır; “No suratlı”, Sen to Chihiro no Kamikakushi, Frequently Asked Questions, <http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/faq.html>, 26,08,2008

133 BRODERICK, Mick, Spirited Away by Miyazaki's Fantasy, Intersections; Gender, 26,08,2008

Şaman Kral, Dijimon gibi “Sihirli Arkadaş” mangalarında, küçük çocuklar temel elementlere ait güçlere sahip varlıklarla ya da atalarının ruhlarıyla dostluk kurarlar ve onların güçlerinden faydalanarak savaşır. Çocuklar, önce çevrelerindeki sıradan dünyanın ötesinde yaşayan sihri görmeyi öğrenirler, daha sonra bu büyülü dünyaya ait güçleri çağırarak onlara hakim olmayı...

Chihiro, ruhlar hamamının içinde garip bir yolculuk yaptıktan sonra binanın en üst katında yaşayan cadı-patroniçe Yubaba'nın ofisine ulaşır. Yubaba, bir iş sözleşmesi hazırlar ve Chihiro'dan imzalamasını ister. Yubaba, Chihiro'nun imzasını oluşturan kanji harf karakterlerini çekip alır. Böylece geriye Chihiro'nun adını oluşturan iki ideogramdan birinin kök sembolü kalır; Bu karakterin okunuşu da “Sen”dir(chi =1000,yazıyla bin, hiro = "sormak, soruşturmak, fersah, kulaç, derinlik, aramak," buna göre Chihiro, "derinlemesine, enine boyuna aramak, soruşturmak" ya da "Pek çok şeyi aramak" anlamına gelebilir).¹³⁴Bir varlığın ismini çalmak, Yubaba'ya o varlığı sonsuza dek kendi hizmetinde çalıştırma gücü verir. Haku'da Yubaba'nın hizmetindedir, dolayısıyla gerçek ismi cadının elindedir. Chihiro bu andan sonra gerçek adını unuttur, böylece macera bir taraftan küçük kızın gerçek kimliğini arayışı boyutunda gelişim gösterir.

Ruh Kaçışı'nda Chihiro'nun anne ve babasının domuz dönüşmesi, birden fazla anlam taşır. Öncelikle Miyazaki'nin Porco Rosso'sunun kahramanı Porco'da domuz dönüşmüş bir insandır. Ancak Odysseia'aki Cadı Circe'nin Ulysses'in denizcilerini domuz çevirmesi gibi Porco'yu kimse domuz dönüştürmemiştir; Porco, savaşın ardından insanlığa olan inancını yitirdikten sonra kendi istediği için domuz olmaya karar vermiş ve basitçe domuz olmuştur. Diğer yandan Gibli stüdyosunun iç dünyasını anlatan Giblies adlı kısa çizgi dizide Hayao Miyazaki, tıpkı Porco gibi domuz suratlı olarak gösterilir. Dolayısıyla, domuz, hem Japon ve uzak doğu mitolojisinde kötücül özelliklere sahip bir hayvan değildir; Daha çok zekası, sevimliliği, oburluğu ve üretkenliği ile tanınır. Domuz, Hayao Miyazaki kendi maskotu yapacak kadar sevdiği bir canlıdır.

134BOYD, James W., NISHIMURA, Tetsuya, Shinto Perspectives in Miyazaki's film Spirited Away, Journal of Religion And Film, Cilt 8 No.2 Ekim 2004, <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm>

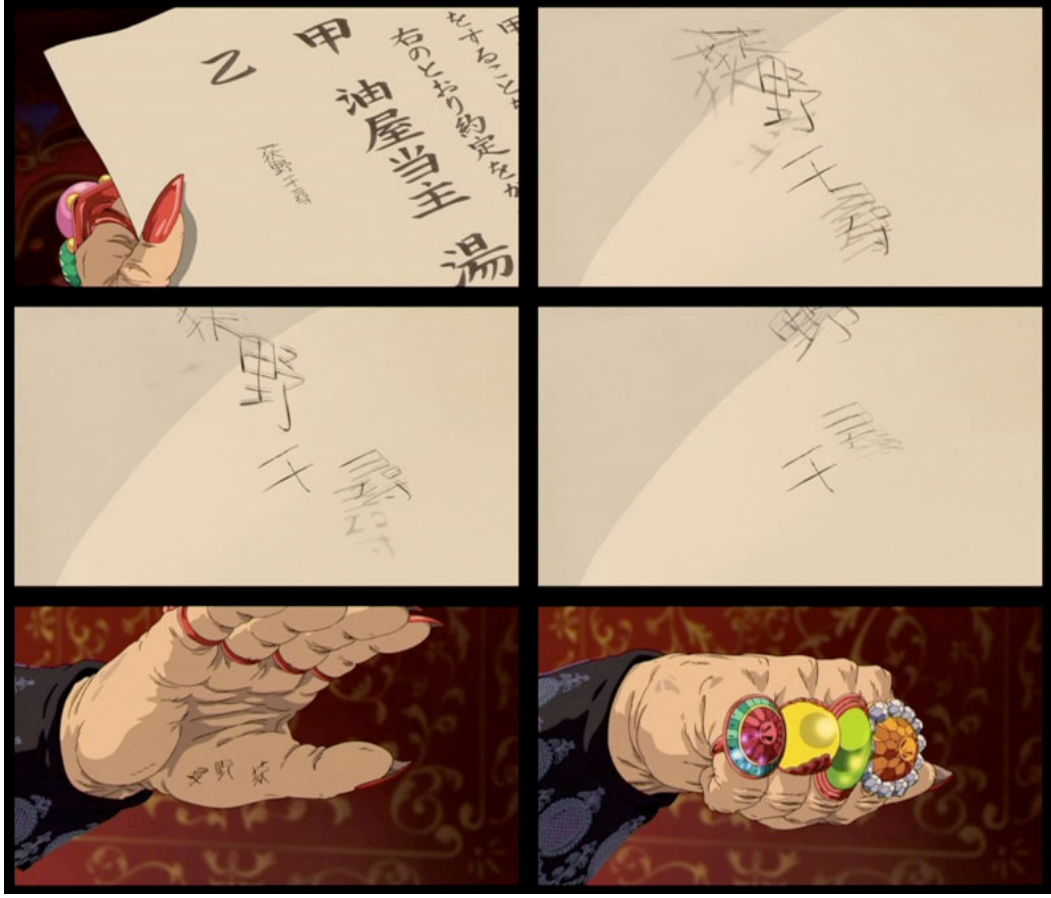


Figure 30, Cadı patroniçe Yubaba, Chihiro'nun adını çalıyor; MIYAZAKI, Hayao(Yönetmen), TOSHIO, Suzuki(Yapımcı), “*Shinto Chihiro No Kamikakushi*” (Ruh Kaçışı), Japonya 2001

Oysa ki Chihiro'nun anne ve babası terk edilmiş parka geldikleri zaman açlıklarına ve iştahlarına yenik düşerler; ihtiyaçlarından fazlasını tükettikleri için yavaş yavaş insanlıklarından çıkarlar.¹³⁵ Dolayısıyla domuz daha batılı bir simgeye dönüşür. Miyazaki, böylece gençlere tüketim toplumu haline dönüşmenin zararları üzerine didaktik bir mesaj yollar, böylece klasik fablların ve masalların eğitici özelliğinden yararlanır. Alış veriş merkezleri, endüstriyel kapitalist toplumların mabetleridir. Parfümerilerde, janjanlı ürün ambalajlarıyla birlikte teşhir edilen tanrısal vücutlar, optik dükkanlarının vitrinlerinde sergilenen Hollywood yıldızlarının ikonik resimlerinin bulunduğu güneş gözlüğü stantları, ideal beden ölçülerine sahip mankenlerin kuşandığı erotik ve sofistike kostümler, sıradan insanı, teklif ve temsil ettikleri bunca ilahi görkemin en azından küçük bir zerresine sahip olmaya teşvik

¹³⁵ Tori Amos, Raspberry Swirl adlı parçasının video klibinde sofranın başında domuza dönüşen küçük çocuklar için “oburluk insanları domuzlaştırır.” yorumunu yapar.

ederler. Tanrılar aramızdadır; alış veriş merkezlerinde, eğlence parklarında vitrinlerin ardından mağrur ve donuk bakışlarla bizi izlemektedirler. Sıradan insan, seçkin bir azınlığın sahip olabildiği bu uçarı yaşamın abartılı ve kiralık gölgesinde daha çok tüketerek kendisini varetme mücadelesi vermektedir. Böylece tüketimin kendisi başlıbaşına bir ibadete dönüşür.

Böylesine bir dünya da hiç bir şey masumiyetini koruyamaz, çünkü her şey yeninin ışığında eskimeye ve gelip geçer olmaya mahkumdur; gelecek düşlemi veya beklentisi, yeni bir ürünün (sürümün-ugrade) piyasaya çıkışı beklentisine dönüşür. Bu da Miyazaki'nin kurguladığı insan olmak ve yaşamak kavramlarıyla örtüşmez. Bir söyleşisinde Miyazaki, bilgisayar kullanmadığını, elektronik posta atmak yerine mektup yazdığını, televizyon izlemediğini, evinde filmlerini VHS kasetten seyrettiğini belirtir. İktisat eğitimi aldığı ve Gibli ve Nibariki adlı iki şirketinin de borsada hisse senetleri olduğu halde Miyazaki borsa oynamaz çünkü borsada para kazanmak için birilerinin para kaybetmesi gerektiğine inanır. Bu durum da Miyazaki'ye etik olarak doğru gelmez.¹³⁶

Ruh Kaçışı'ndaki terk edilmiş eğlence parkı, kaybolmuş Japon rüyasıdır. Daha doğrusu So Fumimura'nın kaleme aldığı "Mabet" adlı Manga'da değindiği her Japon'un kalbinde yaşayan o yüce mutlu ülkedir. Hayata getirilme süreci bir biçimde dumura uğramış, düş kırıklıkları ile lekelenmiştir ve yarıda bırakılmışlığın utancının timsali haline gelmiştir. Yarım kalmış bu geleceğin dünyası projesi, yavaş yavaş orman ve doğa tarafından, yani o memleketin gerçek sahipleri tarafından ele geçirilmiştir. Japon ulusunun imgeleminde yaşayan diğer eski düşsel varlıkların arasına katılmıştır.

Ancak Ruhlar Hamamı'nın ziyaretçileri Kami'lerdir; Yani tabiat ruhlarıdır. Hamama dinlenmek, rahatlamak ve arınmak için gelenler çevremizdeki doğaya ait ruhlardır.

Chihiro, imzaladığı kontratla böylesine vahşi bir üretim ve tüketim sisteminin içine adım atar. İsmi Yubaba'ya teslim ettiği anda sistem ona barınacak yer, yiyecek yemek ve yerine getirmesi gereken görevler sunar. Yubaba, Chihiro'nun adını

136, 19th of August, AN INTERVIEW WITH MIYAZAKI HAYAO BY ROBERT WHITING AT GHIBLI ASEMAMIRE, Ghibli World 2008, <http://www.ghibliworld.com/news.html>, 18,11,2008

kısaltıp deęiřtirerek onun cismini de deęiřtirir, iřlevinin yeni bařtan belirleyip tanımlar.

Chihiro'nun kendi adını geri kazanma macerası, genç Japonlar'ın Japon olmanın ne demek olduęunu yeni bařtan öğrenmelerini, kendi kültürel kimlikleri ile baęlantı kurmalarını öğütleyen bir deneyimse eęer, bu maceranın sonunda onları nasıl bir hayatın bekledięini anlatan eser, Komřum Totoro'dur. Totoro, Ruh kaçıřından daha önce çevrilmiř bir eserdir ve Hayao Miyazaki'nin, İkinci Dünya Savařı sırasında hava akınlarından kaçmak için tařraya yerleřen ailesiyle birlikte deneyimledięi hayata bir saygı duruřudur. Japon toplumunun yitirdięi, birlik, beraberlik, dayanıřma, gizem gibi olgular řiddetle ön plana çıkartılarak cazip bir zarfta sunulurlar.

Mei ve Satsuki adlı iki kız kardeř, babalarıyla birlikte, tařrada bir kır evine tařınırlar. Anneleri ise bir hastanede yatmaktadır. Bu durum Miyazaki bir çocukken verem tedavisi gören annesinin durumu ile benzeřir. Akademisyen olan baba, uzun mesai saatlerinde evden ayrı olduęu için, küçük kız kardeřine bakmak ve dięer ev iřleriyle uğrařmak sorumluluęu Oniki yařındaki Satsuki'nin omuzlarına yıęılmıřtır. Bu arada, komřu çiftlik evlerinde yařayanlar, iki küçük kardeře yardımcı olmak için ellerinden geleni yaparlar. Mei ve Satsuki'nin hayatları, yakınlarda bulunan yařlı bir kafuru ağacının içinde yařayan Totoro adlı bir orman cini ile tanıştıklarında kökünden deęiřecektir.

Komřum Totoro'nun en büyük özellięi Isao Takahata'nın Ateřböceklerinin mezarı adlı filmiyle aynı anda ve ardarda gösterime sunulmuř olmasıdır. Her iki filmde de iki kardeřin kendilerince yařama ve umuda tutunma öyküleri anlatılırken, ikisi de tamamen farklı yollar izler. Totoro, olumlu, iyimser ve neřeli bir duruř sergilerken fantastik dokusuyla izleyiciyi eylendirir. Ateřböceklerinin Mezarı ise karamsar, gerçekeçi ve acı vericidir. Totoro'nun emsalleri arasından sıyrılmasını saęlayan özellięi, döneminin Japon tařra hayatını betimlerken sergiledięi titiz duyarlılıktır.

Totoro'nun en önemli temlerinden biri hikayesinde anne figürünün eksik

oluşudur. Takei Sugiyama Lebra'ya göre “Steryotipik Japon annesi çilekeştir”¹³⁷. Totoro'da da bu böyledir, zira Mei ve Satsuki'nin anneleri, izleyiciye açık edilmeyen bir sebepten dolayı hastanede yatmaktadır. Annenin yokluğu dikkat çekicidir, çünkü “Koca, evin idaresini karısından bekler”.¹³⁸ Koca, çamaşır, bulaşık, yemek yapmak, temizlik, çocuk bakımı gibi ev işlerinden anlamaz. Annenin olmaması yüzünden bütün bu sorumluluklar Satsuki'nin omuzlarına yüklenir, Nanny de bu konularda ona rehberlik eder.

Bunun sergilendiği anlardan biri, Satsuki'nin okula gitmeden önce babası ve kız kardeşi Mei için kahvaltı ve öğle yemeği hazırladığı zamandır; Ayrıca, Nanny'nin yardımlarıyla Satsuki ve Mei'nin ev temizliği yapmaları ya da ufak tefek bahçe işleri ile uğraşmaları aslında Japon ailesinde anneden beklenen işlerdir.

Mei ve Satsui'nin babası geleneksel bir Japon babasının tipik ve atipik özelliklerini sergiler. Peter Tasker'e göre “Japon çocukları, hafta içi babalarını görememeye alıştırlar. Bir kocanın olması gereken yer kendi iş sahasıdır, çalıştığı şirkettir”.¹³⁹ Totoro'da baba çoğu zaman ya üniversitedeki ofisinde ya da hasta annenin yanı başındadır. Dolayısıyla Mei ve Satsuki için bu belli bir ölçüye kadar geçerli olsa da aslında babaları onları büsbütün ihmal etmez, yanı başlarındadır. Evinde masasının başında çalışırken, çocuklarının oyun oynayışını seyrederek, mümkün olduğu kadar çok zamanı onlarla birlikte geçirmeye çalışır; çocuklarıyla uyur, çocuklarına banyo yaptırır...

Ayrıca Komşum Totoro sergilediği toplumsal ve güncel hayata dair pek çok küçük detay ile Japon kültürüne has bazı önemli noktalara işaret eder. Kusakabe ailesinin taşındıkları ev tipik bir Japon taşra evidir. Babanın eve girerken açtığı kayan paravan kapılar hemen her zaman rastlanan mimari özelliklerdir. Bu paravanlar gündüz boyunca açık bırakılarak evin hava alması sağlanır geceleri ise güvenlik sebebiyle kapatılır. Diğer yandan Japon evlerinin bodrumu yoktur, genellikle evler sığ bir çimento yatak ya da ince beton ploklar üzerine inşaa edilir. Ev, bu basit

137, Lebra, Takie Sugiyama (1976). Japanese Patterns of Behavior. Honolulu: University of Hawaii Press, s. 50

138, Lebra, Takie Sugiyama, a.g.e., s.155

139 Tasker, Peter (1987). The Japanese: a Major Exploration of Modern Japan. New York: Truman Talley Books, s.101

temelin üzerinde ahşap iskeler sayesinde durur. Filmde evin mimarisine ilişkin bu detaylar Mei'nin küçük Totoro'yu izlerken evin altına girdiği sahnede betimlenir.

Totoro'nun yaşadığı büyük kafur ağacı bir shimenawa ile işaretlenmiştir ve ağaç da shinboku yani kutsal ağaç olarak adlandırılmaktadır. Miyazaki'nin pek çok çalışmasında Şintoist temalar bulunduğu için^{140 141} ve yukarıda kafur ağacı ile ilgili bahsi geçen özelliklerden dolayı Totoro'nun da aslında bir kami olduğuna ilişkin yaygın bir anlayış vardır. Ancak Miyazaki, Totoro'nun Şinto veya herhangi bir din ile uzaktan ve yakından Hiçbir ilgisi olmadığını söyler.¹⁴²

Kusakabe ailesinin taşındığı bölge tipik bir tarım bölgesidir. Film boyunca pirinç köfteleri gösterilir. Pirinç üretimi, Japonya'daki en önemli tarım endüstrilerinden biridir ve pirinç Japon mutfağının vazgeçilmez bir parçasıdır. Öte yandan Mei ve Satsuki, şehirdekenden çok daha ferah bir hayat yaşamaktadırlar. Nanny ile birlikte Mei ve Satsuki'nin sebze ve meyva yıkadıkları sahneler bu tip bir köy yaşamının kendine yeterliğini vurgular. Başka bir sahnede Satsuki, ailenin öğle yemeğini geleneksel bento tarzında hazırlarken görülür. Bir bento, kendi içinde düzenli bölümlere ayrılmış bir yemek kutusudur (bir çeşit sefer tası). Bir bento'nun içindeki yiyecekler görüntü olarak hoşta giden ve iştah açıcı olacak şekilde düzenlenir. Bento'lar işe ve okula giden çocuklar ve yetişkinler tarafından son derece yaygın olarak kullanılır.

Banyo sahnesi de tipik Japon hayatının özelliklerinden birinin sergilendiği bir andır. “Küvet, daha çok küçük bir yüzme havuzunu andırır”¹⁴³. Filmde sergilendiği gibi bir çok kişi birlikte banyo alırlar. Böyle bir küvete yıkanmadan girmek kabalık olarak kabul edilir; Satsuki'nin küvette babasının ve Mei'nin yanına katılmadan önce yıkandığı gösterilir. Bu küvetler genellikle, altlarındaki küçük kömür ocaklarıyla ısıtılırlar.

140 Steven D. Greydanus, My Neighbor Totoro, National Catholic Register, <http://www.decentfilms.com/sections/reviews/myneighbortotoro.html>, 30,08,2008

141 RYCAR, Poul, Okami Review, 30 Kasım 2006, <http://www.deeko.com/ps2/reviewDetail.asp?id=721>, 30,08,2008

142 WRIGHT, Lucy, Forest Spirits Giant Insects And World Of Trees; The Nature Vision of Hayao Miyazaki, Journal of Religion And Popular Culture, Cilt 10, Yaz 2005, <http://www.usask.ca/relst/jrpc/art10-miyazaki.html>, 30,08,2008

143 Vaughan, Josephine B. (1952). The Land and People of Japan. Philadelphia and New York: J. B. Lippincott Company, s.38

Filmde gündelik yaşama dair geleneklerin ortaya konduğu bir diğer sahne de Kusakabe'lerin uyurken gösterildiği andır. Genellikle evlerin oturma odası, bütün aile fertlerinin hepberaber, yere serilen ve Futon denen şiltelerin üzerinde uyuduğu bir yatak odasına dönüştürülür. Bu uyku düzenlemesi yaşama alanı son derece kısıtlı olan bir ülkede inşa edilen küçük evler göz önünde bulundurulurken düşünölmüştür; her ferdin kendisine ait bir yatak odası olamaz. Mei, Satsuki ve babasının arasında uyur ki bu uyurken en genç üyenin araya alınması geleneğini vurgular.

Setsuko ve Mei'nin evi, mimarisiyle, eşyalarıyla, acı verici küçük detaylarıyla, geleneksel Japon gündelik hayatını başarıyla betimleyen bir örnek olarak kabul edilir. Yıllar geçtikçe ikonlaşan bu figürün ardından, Aichi, Japonya'da 2005 senesinde düzenlenen Dünya Fuarı'nda, Nagakute Bölgesi'ndeki ormanın içinde Setsuko ve Mei'nin, Komşum Totoro'daki evlerinin birebir gerçek ölçekli kopyası inşa edilir. Showa Dönemi'ne özgü geleneksel taşra mimarisine örnek gösterilen bu yapıdaki, mobilyalar da dahil, bütün elemanlara, yapay yaşlandırma yöntemi uygulanmış ve binanın Elliler'den kalma olduğu izlenimi verilmeye çalışılmıştır.¹⁴⁴ Fuar boyunca ev, kontenjanlı ve randevulu ziyarete açık tutulmuştur.

2001 yılında Mitaka'da, Tokyo'un batısında yer alan bir banliyö bölgesinde, Inokashira Parkı'nın içinde, Hayao Miyazaki'nin çalıştığı animasyon stüdyosu Ghibli'nin müzesi açılmıştır. Aslında, bir çağdaş sanat ve animasyon sanatı müzesi olarak planlanan bu yapı, genel olarak çocuk izleyiciyi hedefleyen oyunbaz bir tema parkı kurgusunda inşa edilmiştir. Ghibli Müzesi, bir labirent olarak tasarlanmıştır. Bu sebeple, müzenin mottosu, "Haydi hep birlikte kayıp çocuklar olalım!" ya da "Yolumuzu hep beraber kaybedelim!" olmuştur(迷子になろうよ、いっしょに、Maigo ni narō yo, isshoni).¹⁴⁵

Stüdyo Gibli'nin ve Dünya'dan türlü animasyon çalışmalarıyla ilgili sanat eserlerinin sergilendiği bu müzenin genel müdürü de Hayao Miyazaki'dir. Miyazaki, müzeyi kurgularken şu prensiplerin üzerinde durur;

"Ben böyle bir müze yapmak istiyorum!"

İlginç ve ruhu dinlendiren bir müze.

¹⁴⁴ "Satsuki and Mei's House", The 2005 World Exposition, Aichi, Japan, <http://www.expo2005.or.jp/en/venue/experience05.html>, 30, 11, 2008

¹⁴⁵ "Ghibli Museum", Wikipedia Free Encyclopedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Ghibli_Museum, 30, 11, 2008

Pek çok şeyin keşfedilebileceği bir müze.
Berrak ve tutarlı bir felsefeye dayanan bir müze.
Eğlence arayanların eğlenebileceği, düşünmek isteyenleri düşündüren, hissetmek isteyenlerin de hissedebileceği bir müze.
Zenginleşerek ayrıldığınızı hissettiğiniz bir müze.
Böylesine bir müze, şu şekilde olmalıdır;
Bir film gibi bir araya getirilmiş binalardan oluşmalı,
Kendini beğenmiş, muazzam, şımarık ya da boğucu olmamalı;
Özellikle kalabalık olduğu zaman, insanların kendilerini evlerinde hissedebilecekleri kaliteli alanlara sahip olmalı;
Sıcak , samimi bir dokunuşu ve hissi olan;
Rüzgarın ve gün ışığının özgürce yıkadığı bir yapı olmalıdır.
...(Bu müzede)Küçük çocuklara yetişkinmişler gibi davranılmalı.
...Ziyaretçiler önceden belirlenmiş rotalarla ve sabit yönlendirmelerle kontrol edilmeye çalışılmamalıdır.
Müze, fikirler ve yeni hedeflerle dolu olmalı, böylece sergilenen nesnelere tozlanıp eskimemeli, yatırımcıların bu hedeflenenleri anlaması sağlanmalı...
...Bu müze, ziyaretçilerin sadece bakarak bile keyif alabilecekleri, sanatçıların ruhunu anlayabilecekleri ve animasyon üstüne yeni görüşler kazanabilecekleri bir yer olmalıdır..
... Şöyle bir müze yapmak istemiyorum!
İddiacı ve gösterişçi bir müze;
Kibirli bir müze;
İçerdiği şeylere insanlardan daha değerliymiş gibi muamele eden bir müze... ”¹⁴⁶

Farklı kültürlerin ve bambaşka dönemlerin insanları olan Disney ve Miyazaki'nin, kültürün aktarımı ve biçimlendirilmesi üzerine benzer bakış açılarına sahip oldukları, ancak apayrı noktalarda durdukları açıkça orta çıkmaktadır. Ne

¹⁴⁶ MIYAZAKI, Hayao, "This Is The Kind Of Museum I Want To Make!", Ghibli Museum Mitaka, Tokuma Memorial Culture of Foundation for Animation, 2001-2008 <http://www.ghibli-museum.jp/en/>, 30, 11, 2008

olursa olsun, bu iki yaratıcı beyin, Yirminci Yüzyıl insanının en büyük hastalığına ve en coşkun bağımlılığına teşhis koymuşlardır; Kendi kayıp kuşaklarının, aidiyet sorunsalının sesi olmayı başarmışlardır.



Figure 31, Chihiro ruhlar hamamını ve terk edilmiş lunaparkı gerçek dünya dan ayıran denizin kıyısında yavaş yavaş buharlaşmaya, kaybolmaya başlıyor. (MIYAZAKI, y.a.g.e., 2001)



Figure 32, SAMURA, Hiroaki, "Blade of The Immortal", White Horse Manga, Milwaukee A.B.D., Birinci Baskı, Ocak 2005, Cilt 14, s. 134

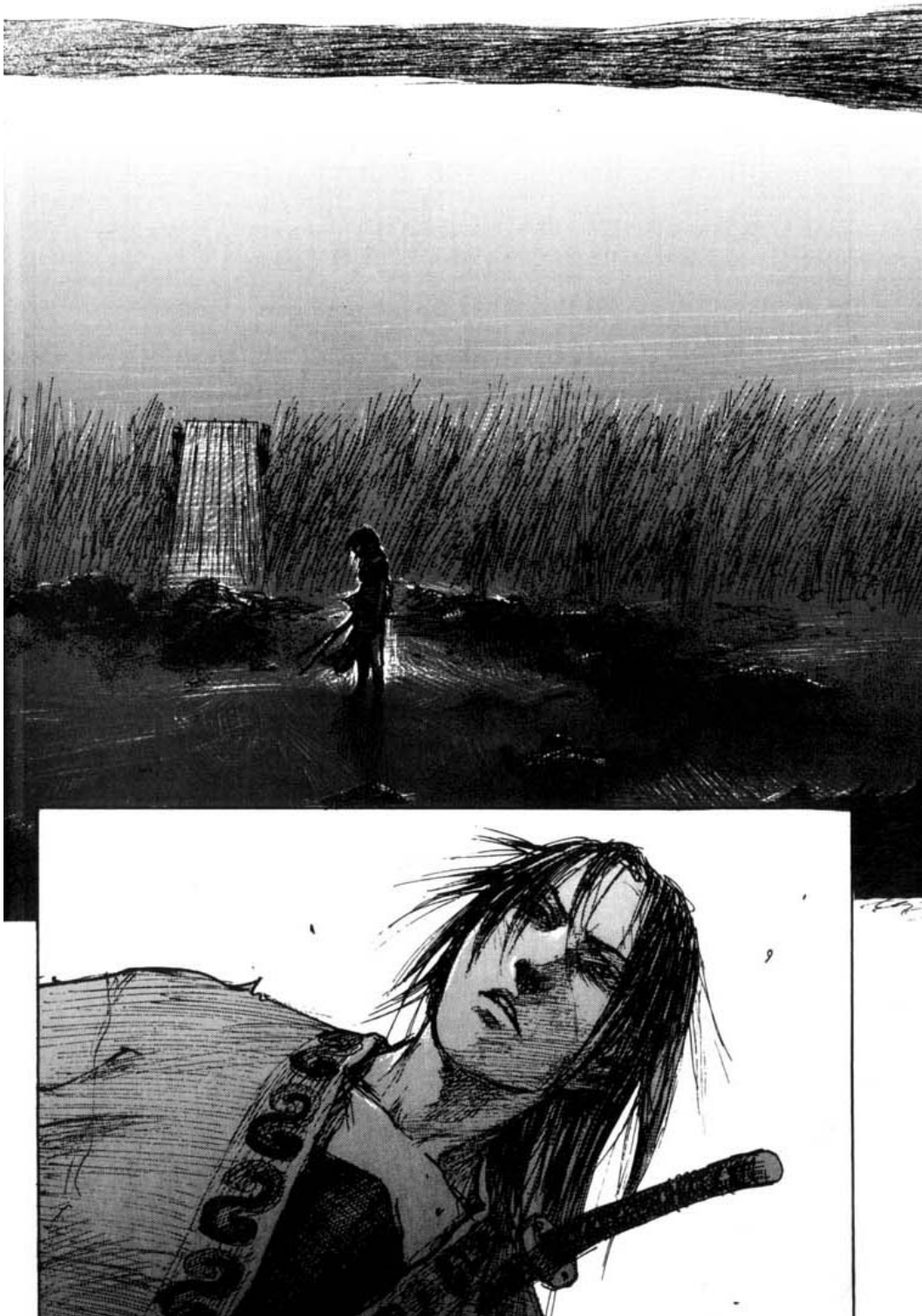


Figure 33, SAMURA, Hiroaki, y.a.g.e., s. 135

III. B. Samuraylar ve Düellolar; “Sonsuzluğun Bekçisi”, Kılıç ve Kahramanlık Öyküleriyle Geçmiş Hatırlamak

Hiroaki Samura'nın *Sonsuzluğun Bekçisi* (無限の住人 Mugen no Junin / İngilizce'de “Blade of The Immortal”: *Ölümsüzün Kılıcı*) dönemsel manga anlatılarının tipik ancak önemli bir örneğidir. Tokugawa Şogunluğu çağıının ortalarında, Tenmei Dönemi'nin (1781-1789) ikinci yılında yaşanan olayların konu edildiği *Sonsuzluğun Bekçisi*, 1994 senesinde Samura tarafından *Afternoon* adlı gençlik dergisi için yazılıp çizilmeye başlanmış, günümüzde de halen devam etmekte olan bir çizgi dizidir. 14 yıl boyunca yayınlanan yirmi üç ciltte (40000/kırkbin sayfadan daha fazla yazılı ve çizili malzeme) aktarılan öykü zamanı yaklaşık dokuz aydır. Birden fazla karakterin bakış açısından anlatılan bu çok katmanlı serüven, Amerikan okuyucusunun da sıcağı sıcağına takip ettiği mangalardan biridir. ABD'de *Dark Horse Yayınevi* tarafından çıkartılan *Sonsuzluğun Bekçisi*'nin yirmiki cildi İngilizce'ye çevrilmiştir. 1997 senesinde *Japon Media Sanatları Festivali*'nde Mükemmellik Ödülü alan *Sonsuzluğun Bekçisi*, 2000 yılında *En İyi Yerli Basım Yabancı Ürün* dalında *Will Eisner Çizgiroman Endüstrisi Ödülü* kazanmıştır. Manga serisi aynı adla 2008 yılında OVA (Orijinal Video Animasyon) formatına uyarlanmıştır.

Çizgi diziyeye başladığında Samura, güzel sanatlarda resim bölümü öğrencisidir. Bir desen dahisi olmasına rağmen, yağlı boya tekniğinde bir türlü arzulan gelişimi gösteremediği için ve çizgi roman endüstrisinde isim yapma arzusu yüzünden, Samura akademiye terk eder. Hiroaki Samura, çoğunlukla kurşun kalem ve çini mürekkeple çalışır, dergi veya kitap kapağı gibi, genellikle renkli işler beklenen projeler söz konusu olduğunda da yoğun çizgisel desen destekli akrilik illüstrasyonlar yapar. Samura, *Sonsuzluğun Bekçisi* ilerledikçe, desenini, sayfa düzenleme yöntemlerini ve anlatım tekniklerini göze batan ölçülerde geliştirir. İlk sayılarda, geleneksel manga tiplerini ve ikonografisi ile başladığı anlatı, zaman ilerledikçe yerini anatomik alt yapısı son derece sağlam, karakterlerin yaşlarının, etnik kökenlerinin ve ifadelerinin epeyce didaktik bir biçimde işlendiği güçlü bir desene bırakır. Kompozisyon kurgularında, geleneksel Ukiyo-e'lerin ve ağaç

baskıların, özellikle Hiroşige ve Hokusai gibi ustaların izlenimci tercihlerinden etkileniyormuş gibi görünür. Engin çeltik tarlalarının, kalabalık pazar yerlerinin, gölgeli patikaların, bürokratların küçük ve düzenli ofislerinin, tıkiş tepiş bekar odalarının ve işlek pansiyonların serbest bir desen diliyle betimlendiğı geniş panellere sıklıkla yer vererek inandırıcı bir dönem kurmacası oluşturur. Samura karakterlerini her ne kadar tarihi bir dramın içine yerleştirmiş olsa da onlara yakıştırdığı sıradışı saç modelleri veya güncel aksesuarlar yüzünden seri boyunca süre gelen bir zamansızlık duygusu yaratır.

Sonsuzluğun Bekçisi, Manji adlı son derece yetenekli bir samurayın maceralarını anlatır. Manji'yi sıradan insanlardan ayıran en büyük özelliğı ölümsüz oluşudur. *Kessen Chu*, yani “*Kutsal Kan Kurtçukları*” adlı simbiyoz canlılar tarafından vücudu istila edilmiş olan Manji, sıradan bir insanı rahatlıkla öldürecek ya da ömrü boyunca sakat bırakacak yaralanmalardan zarar görmeden kurtulabilir. *Kan Kurtçukları*, Manji'nin bedeninde oluşan yaraları kendi canlarını vererek iyileştirirler; kopan uzuvları yeniden birleştirebilirler ya da beyindeki bir deliğı onarabilirler, ayrıca Manji'nin hep genç kalmasını sağlarlar. Manji'nin sahip olduğu bu avantaj, yavaş yavaş bir kılıç ustası olarak yeteneğinin körelmesine, kendi bedenine karşı duyarsızlaşmasına neden olur. Kan kurtçuklarını yok eden son derece nadir bulunan bir zehir dışında hiçbir şey, Manji'yi öldüremez. Manji bu sıradışı yeteneğini sekizyüz yaşındaki ihtiyar bir kocakarı olan Yoabikuni sayesinde kazanmıştır.

Manji geçmişte, kendi kız kardeşinin kocası da dahil olmak üzere, yüz samurayı öldürmüş bir katildir. Kız kardeşi, bir çatışma sırasında arada kalıp can verince Manji, üzerinden bu ölümsüzlük lanetinin kalkması için bin kötü adamın canını alacağına dair yemin eder. İhtiyar Yoabikuni, Manji'yi onaltı yaşındaki Asano Rin ile tanıştırır. Rin'in ailesi Anotsu Kagehisha adlı genç bir kılıç ustası ve yordakçılar tarafından öldürülmüştür, babasına ait kılıç okulu da yok edilmiştir, bunun üzerine genç kız intikam için yollara düşmüştür. Rin, Manji'yi fedai olarak tutmak ister. Rin'i kaybettiğı kardeşi ile özdeşleştiren Manji, genç kızın intikam arayışına ortak olur.

Bu arada Rin'in anne ve babasını öldürten Anotsu Kagehisha, genç bir kılıç

dahisi ve Itto Riu adlı devrimci kılıç okulunun kurucusudur. Kagehisha, seçkinler ve soylu samuraylar tarafından dışlanan, hor görülen, düşük kastlardan yetenekli dövüşçüleri toplayarak yetiştirmektedir. Küçük çaplı eşkıya, ronin ve dilencilerden oluşan bu başıbozuk gurubu Anotsu'ya kurtarıcı bir aziz gibi tapmaktadır. Anotsu Kagehisha, yeni bir dönemi simgeleyen ve Samuray kastına karşı gelişen halk hareketi olan Itto Riu'nun tartışılmaz gücünü herkese kanıtlamak için, buşido'yu, yani samuray geleneklerini temsil eden eski kılıç okullarını ve bunların şöhretinden yararlanmaya çalışan yalancı dojoları teker teker yok etmeye başlar. Rin'in sülalesi de bu olaylardan nasibini almıştır.

Bu arada Mugari Ryu adlı başka bir kılıç okulu ortaya çıkar ve Itto Riu'yu ve Anotsu Kagehisha'yı ortadan kaldırmak için çalışan Rin ve Manji'yi misyonlarında desteklemeye başlarlar. Ancak bir süre sonra Mugari Riu'nun aslında Bakufu, yani Şogun'un hükümeti hesabına çalışan, üyeleri idam mahkumları arasından seçilmiş bir vurucu tim olduğu anlaşılır. Mugari Riu'nun hamisi, Kagimura Habaki adlı bir Hatamoto, yani Şogun'un özel muhafızlarının başıdır. Habaki, Itto Riu gibi devletin bekasını tehlikeye sokan sivil hareketleri kendi çıkarları ve hedefleri doğrultusunda kullanmayı planlar. Ayrıca kısa bir süre sonra Manji'nin gizemli ölümsüzlüğünü öğrenen Habaki, Manji'yi kaçıır ve üzerinde deneyler yapacak doktorlardan oluşan bir komisyon kurar. Bu komisyonun amacı ölümsüzlüğün kaynağını ve bireyden bireye taşınıp taşınamayacağını bulmaktır. Bunun için yapılan deneyler sırasında mahkumlar ve evsiz insanlar kurban edilir.

Hiroaki Samura'nın Sonsuzluğun Bekçisi'ni kurgularken gösterdiği başarısı, arkaik bir hikaye anlatısı oluşturuyormuş gibi gözükürken Japon batılılaşması macerası boyunca, Japon kültürünün yaşadığı bir dizi toplumsal ve kültürel olaya hem metinsel hem de plastik açılardan ustaca değinmesidir. Samura, yarattığı her bir karakter için bir ödev, ulaşılması hedeflenen bir kıvılcık elma tasarlar. Rin'in ailesini öldüren Anotsu'nun yordakçılarında Kuroi Sabato, Samura'nın ironik bir göndermesidir; Kuroi Sabato, "Kara Sept Günü" anlamına gelir, bu da aslında İngiliz Heavy Metal müzik gurubu "Black Sabbath"a yaptığı direkt bir göndermedir. Kuroi Sabato, Darth Vader'i andıran uzun pelerinli, iri yapılı, karanlık bir figürdür. Yüzünü bir Mempo (savaş maskesi) ile gizler ve başına bir Kabuto (Samuray miğferi) takarak

gezer. Samura, çizgi romanını siyah beyaz olarak hazırladığı için Sabato'nun ve diğer karakterlerin kostümlerinin, taşıdıkları aksesuarların renkleri belirsizdir. Sonsuzluğun Bekçisi'nin anime uyarlamasında Kuroi Sabato'nun aslında tepeden tırnağa siyahlar içinde olduğu ortaya çıkar. Sabato'nun pelerininin arkasında, ensesinden aşağıya doğru uzanan bir haiku, beyaz harflerle yazılmıştır. Sabato sonsuz güzelliğe karşı saplantılıdır, karısının başını kesip içini doldurmuş ve kendi omuzunun üzerinde saklamaya başlamıştır. Sabato, Rin'in annesi öldükten sonra aynı biçimde başını kesmiş ve diğer omzunun üzerine dikmiştir. Böylece öldürdüğü kadınların güzellikleri ile sonsuza dek hep birlikte olmak ister. Sabato'nun hedefi Rin'i öldürüp başını keserek annesinin kesik kafasının yanında diğer omzunun üzerine yerleştirmektir. Böylece Sabato kendi hayatına da son vererek sonsuz güzellik arayışının doruk noktasına ulaşacaktır. Sabato, öldürdüğü kesik başları, siyah peçelerin altında saklar. Kuroi Sabato, aynı zamanda arkaik Samuray kültürünü tiye alan; Buşido, samurayın yolu gibi, savaşçılığın tüyler ürpertici, sapkın ve insanlık dışı doğasını mistikleştirerek mantığa bürümeye, güzel ve soylu bir şeymiş gibi sunmaya çalışan geleneklerle dalga geçen bir karikatürdür. Ayrıca Sabato, pek çok Manga-Ka gibi, "efendi-köle" oyunlarına, işkenceye ve fetişizme saplantısı olan Hiroaki Samura'nın çizgi roman serisi boyunca, zaman zaman betimlemekten zevk aldığı küçük, seksi ve çaresiz kızlara cinsel tacizde bulunan karizmatik kötü adam karakterlerinden biridir.

Sonsuzluğun Bekçisi'nde sonsuz güzellik ve mükemmellik saplantısı içinde olan tek karakter Kuroi Sabato değildir. Manji ve Rin, yolculukları sırasında, Rin'in babasının çocukluk arkadaşı Üstad Sori'ye uğrarlar ve ondan misyonlarına destek olmasını isterler. Efendi Sori, Batı sanatına saplantı düzeyinde ilgi besleyen bir sumi-e ressamıdır, ayrıca görünen kimliğinin ötesinde Sori yüksek rütbeli bir casus ve Şogun'un özel tetikçisidir. Sakoku sırasında, ulusal kapalılık döneminde, Üstad Sori, Avrupa resmi ile tanışmış ve hayran kalmıştır. Kendi sanatında, mükemmel ve sonsuz güzelliğin peşinde olan Sori, gizli görevleri sayesinde, bulundurulması ve satılması yasak olan bu sanat nesnelere toplayıp incelemeye başlamıştır. Sori, bu uğurda arkadaş meslektaşlarını bile gözünü kırpmadan ortadan kaldırır.

Gerçek kimliğini gizlemek için basit bir hayat sürdüren Üstad Sori'nin

kaleminden yer yer paylaştığı sahnelerle Samura, geleneksel Japon resim dili ile manga görsellerinin arasındaki çizginin ne kadar da ince olduğuna işaret eder. Hatta bazen kendi çizgisini ve panel kurgusunu da Hokusai Manga'daki figür duruşu etütlerini anımsatacak biçimde kurgular. Sori karakteri, görsel tasarımıyla da dikkat çeker. Klasik bir sanatçı basma kalıp tipi gibi sunulan Sori, saçlarını at kuyruğu yaparak toplamış ince, uzun ve zarif bir figürdür. Hemen hemen her zaman Piet Mondrian'ın resimlerine benzer geometrik desenlerle süslü bir hırka giyer.

Hiroaki Samura, Sonsuzluğun Bekçisi'ne çizdiği karakterlerin her biri için tıpkı bir Amerikan süper kahramanı kostümü gibi özel görünüş tasarlar. Aslında klasik No ve Kabuki tiyatrolarında da olan bu durum, sahnedeki aktörün sergilenen öyküde omuzladığı görev üzerine ipuçları sunar. Kuroi Sabato'nun heybetli pelerini, maskeleri ve peçeleri, Üstad Sori'nin yalın DeStijl yeleği, Asano Rin'in alev desenli kimonosu ve Manji'nin sırtında gamalı haç bulunan siyah beyaz kimonosu...

Gamalı haç, daha doğrusu Svastika, çok yaygın olarak türlü arkaik kültürlerce kullanılan bir semboldür. Sanskritçede "Svasti" mutluluk anlamına gelir. İsadan önce üçüncü yüzyıla dek özellikle seramik kap kacaklar üzerinde çok çeşitli örneklerine rastlanan Svastika öncelikli olarak bir güneş sembolü olarak bilinir. Ayrıca dirsekli kolları ve kırkbeş derecelik yamuk duruşu ile devinimi, döngüsellığı simgeler. Haçın bu dirsekli kolları, Antik Yunan gamma "Γ" sembolüne benzetildiği için "crux gammata" yani gamalı haç olarak anılmıştır. Asya ve Avrupa'da çok yaygın olan bu sembol, Afrika ve MezoAmerika'da da karşımıza çıkar. Genellikle güneş kursu olarak yorumlanan svastika, kesişen yıldırımlar ya da Kuzey Avrupa kültürlerinde Gök Tanrısı Thor'un çekici Mjólnir olarak da okunur. Çoğu zaman iyi şans ve iyileşme anlamında yorumlanır; Budistler svastikanın cennetin anahtarı olduğunu söylerler. Orta Çağ'da Romanesk sanatta svastika nazara ve kem göze karşı bir tılsım olarak kullanılır.¹⁴⁷

Manji, Sonsuzluğun Bekçisi boyunca hep bu sembolle anılır; Manji'nin svastikalı kimonosu bir yana yüzündeki ve vüzdündeki yara izleri de svastikayı hatırlatırlar. Dahası, zaten "Manji" kelimesinin anlamı Japonca'da svastikadır.

¹⁴⁷ BECKER, Udo (Editör), The Element Encyclopedia Of Symbols, Element Books Limited, Büyük Britanya, Shatesbury, Dorset 1994, s.290

Svastika'nın doğuşuna ilişkin pek çok teori mevcuttur. Bunlardan biri, svastikanın sepet örmeyi keşfederek ilk endüstriyel üretimin tohumlarını atan ilkel toplumlarda ortaya çıkmış olabileceği kanısıdır. Bu kanı için sunulan en büyük delil de tabiki svastikanın bir saz örgüsünün en temel kesidini andırıyor oluşudur.

Svastika'nın kökenleri üzerine başka bir teoriyi de Amerikalı astrofizikçi Carl Sagan, Comet/Kuyruklu Yıldız adlı kitabında sunar;¹⁴⁸ Sagan bu kitapta eski bir Çin yazmasından bahseder. İsa'dan önce 400'e tarihlendirilen İpek Kitabı adlı bu astronomi yazmasında türlü kuyruklu yıldız tiplerinden bahsedilmektedir ve yazılı metnin yanında kuyruklu yıldız minyatürleri de yer almaktadır. Çoğu sıradan kuyruklu yıldız formasyonlarını betimleyen bu illüstrasyonlardan biri şaşırtıcı derecede bir svastikaya benzemektedir. Sagan'a göre antik çağlarda bir kuyruklu yıldız Dünyamıza o denli yaklaşmıştır ki eski insanlar, bu gök cisminin, gezgenimizin yer çekimi sayesinde rotasını değiştirirken ardında bıraktığı gaz burgaçını gözlemleyebilmişlerdir. Bir çok farklı kültür tarafından izlenen bu göksel olay, kutsal bir işaret olarak yorumlanmış, böylece ilkel bir svastika dini doğmuş, svastika sembolü de bununla birlikte Dünya'ya yayılmıştır. Jerry Siegel ve Joe Shuster adlı iki Amerikalı gencin 1938'de yarattığı Superman adlı çizgi roman karakterini de yok olan Kripton gezegeninden yaşlı Dünyamıza taşıyan şey böyle bir kuyruklu yıldız benzeyen bir uzay gemisidir.

Svastika, Avrupa'da ise 1790'larda Hint-Avrupa dil ailesinin keşfi ile birlikte araştırmacıların, antik Aryanlar ile tarih öncesi Avrupalıları ilişkilendirme çabası sırasında yeniden gündeme gelmiştir. Buna en büyük katkıyı yapan kişi de 1872'de Truva harabelerinde yaptığı kazılar sırasında üzerinde svastika bulunan nesnelere rastlayan Heinrich Schliemann'dır. Avrupalı araştırmacılar tarafından yapılan türlü yorumlar svastikanın bir Hint-Avrupa sembolü olduğu yönündeki kanıların pekişmesine sebep olmuştur. Arts & Crafts, Art-Neuve gibi modernizmin köklü tasarım okulları sayesinde yeniden gündelik hayata taşınan svastika sembolü, Hint-İran kaynaklı "iyi şans" tılsımı anlamıyla Avrupa'da kullanılmaya başlanmıştır. Svastika, kötü ününü Nasyonal Sosyalist Alman rejiminin, ulusalcılık kurgusunu

¹⁴⁸ SAGAN, Carl/ DRUYAN, Ann, "Comet, Revised", Ballantine Books, Şubat 25, 1997, bölüm 3

ırksal saflık kavramına dayandırdığı dönemde edinmiştir.¹⁴⁹ Nazi rejimi Alman halkının kökenlerini Hint-Iran Aryan halklarıyla ilişkilendirir, böylece bu kültürlere ait yaygın bir tılsım olan svastika ulusal sembol olarak kucaklanır.

Hiroaki Samura, manga serisinin ana karakterine sadece svastika giydirmekle kalmaz, ona svastika (manji) adını vererek, tiptemen kendisini bir tılsıma dönüştürür. Böylece Manji yavaş yavaş öykü ileledikçe serinin pek çok karakterinin sırrını çözmeye veya gücüne sahip olmaya çalıştığı bir “kutsal kase” halini alır. Şogun hükümetinin üst düzey Samuray’ı Kagimura Habaki, Manji’yi yakalatıp üzerinde deneyler yapması için iki doktor görevlendirir. Habaki, Manji’nin sahip olduğu ölümsüzlüğün sebebini öğrenmek ve eğer mümkünse bu gücün diğer insanlara aktarılma yollarını keşfetmek ister.

Onsekisinci Yüzyıl Japon tıbbı daha çok iksirlere, otağcılığa, dualara ve tılsımcılığa dayanır. Cerrahi bilgi sınırlı ve yüzeyseldir. İç ve dış anatomiye ilişkili bilgiler Nanban araştırmaları sırasında Hollandalı tüccarların getirdiği belgelerden edinilmektedir ki bunlara ulaşmak son derece zordur. Habaki’nin seçtiği doktorlardan biri yaşlı ve geleneksel bir şifacı olan Mozen’dir. Diğerisi ise annesini kolera salgınında kaybetmesinin ardından “Nanban” diyarına (Avrupa’ya) kaçarak Batı tıbbını öğrenmiş genç bir hekim olan Burando’dur. Burando, tıpkı Osamu Tezuka’nın çizgi roman karakteri “Black Jack” gibi kara listeye alınmış bir doktordur ve Sakoku’yu deldiği için idama mahkum edilmiştir, ancak Habaki tarafından hapisten çıkartılarak Manji’nin vakası ile ilgilenmesi için görevlendirilmiştir. Japon tıbbının karmaşık rahatsızlıklar karşısında yetersiz kaldığını, Japon hekimlerinin anatomi bilgisinin yüzeysel olduğunu, muayene ve tedavilerin bilimsellikten uzak, batıl inanca ve büyüye dayandığına inanan Burando, ülkesi için bir şeylerin değiştirilmesi gerektiğine samimiyetle inanmaktadır.

Habaki, Mozen’e Manji’nin ölümsüzlük sırrını çözmesi için üç gün verir. Mozen, dönemin Japon tıbbı için son derece radikal bir yöntem uygular ve Manji’nin üzerinde canlı canlı otopsi yapmaya kalkışır. Otopsi sırasında Manji’nin bedeninde açılan yarayı kapatmaya başlayan kan kurtçukları Mozen’in elini de kaplamaya

¹⁴⁹ HALE, Christopher, “Himmler’s Crusade; The Nazi Expedition To Find The Origins Of The Aryan Race”, John Wiley & Sons Inc., Hoboken, New Jersey, ABD 2003, s. 76, s. 81

başlarlar ve bir an için doktorun elleri Manji'nin karnında hapis kalır. Bu olay tüm ekibi dehşete düşürür, ancak Burando'nun kendi araştırmasını planlaması için ilham kaynağı olur. Bilimsel ve etik açıdan tamamen yetersiz kaldığı bu vaka karşısında umudunu yitiren Mozen, araştırmadan çekilir. Burando ise ilk önce Manji'nin kanını Avrupa'dan getirdiği bir mikroskop yardımı ile inceleyerek, aşamalı bir deney serisi planlar. Burando, bir mahkumun elini keser ve Manji'nin elini mahkuma, mahkumun elini de Manjiye diker. Manji'nin bedeni kısa süre sonra yabancı uzvu ele geçirir ve tıpkı kendi esas eliymiş gibi kullanmaya başlar. Bu durum bir süre için mahkum için de gerçekleşir. Ancak Manji'nin sahip olduğu iyileşme ve ölümsüz gençlik özellikleri mahkumda ortaya çıkmaz. Denemeler sırasında mahkum can verince benzer deneyler başka mahkumlar ve suçlular üzerinde sürdürülür. Fakat denekleri birer birer kaybedince Burando akıl sağlığını yitirmeye başlar. Burando, Habaki'ye baş kaldırarak deneklerin “kunduz” değil insan olduğunu haykırır ve bu araştırmaları bırakmak istediğini belirtir. Habaki, artık Burando'yu bu haliyle kullanamayacağına karar verir ve onu “ Ahlaksız deneyler icra etmek ve ulusal ambargoyu delmek” suçlarından zindana attırır. Zindanda kaldığı süre boyunca Burando tamamen aklını yitirir. Habaki, Burando'nun bu deneyleri sürdürmek için gerekli “kafa yapısına” sahip olduğuna inandığı anda onu hapishaneden çıkartır. Burando, tamamen beyni yıkanmış, sadist bir psikopata dönüşmüştür, artık deneylerinde izlediği yöntemlerde sınır tanımaz, hatta türlü biçimlerde denekleriyle oynamaya başlar; Burando, denek olarak getirilen mahkumların yüzlerine bezden kunduz maskeleri taktırır. Bu arada Manji, Edo kalesinin altındaki zindanlarda zincirlenmiş olarak kaçacağı uygun anın gelmesini bekler.

Hiroaki Samura'nın sunduğu bu fantastik olay örgüsü, ister istemez İkinci Dünya Savaşı sırasında insanlar üzerinde yapılan deneyleri akla getirir; Nazi Almanyası'nda 1939'la 1941 yılları arasında, T4 Hareketi adlı ırk ıslahı çalışmalarının sonunda 275.000 hasta ve engelli ortadan kaldırılmıştır.¹⁵⁰ Ekim 1939, Austos 1941 yılları arasında Alman doktorlar tarafından “ötönazi” kidesi altında ortadan kaldırılan 70,273 insandan Hitlerin gizli güncesinde bahsedilir; Bu insanlar, doktorlar tarafından muayene edildikten sonra, artık tedavi edilemeyeceğine hükmedilen kişilerden oluşmaktadır. Ancak Kardinal Galen tarafından yapılan

¹⁵⁰ Ation T4, http://en.wikipedia.org/wiki/Action_T4, 12, 11, 2008

açıklamalarda bu hastalar, aslında akıl hastanelerinden gelmektedir ve artık iyileşme ihtimalleri olmadığına karar verilmiştir. Nurnberg Mahkemeleri, doktorların imha çalışmalarına 1941 senesinin Austos ayına kadar devam ettiklerini ve 275.000 hastanın bu biçimde ortadan kaldırıldığını ortaya çıkartmışlardır. T4 hareketi de adını imha çalışmalarının yürütüldüğü adresten Tiergartenstraße 4 Numara'daki villadan almıştır.¹⁵¹

Bununla Alman doktorlar, gen havuzunda var olan “defolu” örnekleri ortadan kaldırarak gelecekteki nesilleri, soya çekim yoluyla taşınacak rahatsızlıklardan kurtarmayı hedeflemişlerdir. Aynı imha projesi kapsamında doğum evleri de yaptırılarak, Alman ulusuna ait en seçkin ebeveyn örnekleri T4 benzeri villalarda “çiftleşip” çocuk sahibi olmaları için bir araya getirilmiştir. Bu “ulusal hijyen” hareketi gücünü 20. Y.Y.’ın başlarında Avrupa’da çok yaygın olan sosyal Darwinizm kuramından, evrim teorisinden ve ırk ıslahı fikirlerinden alır. Bu da aslında Führer Almanyası’nda Nasyonal Sosyalist ideolojinin toplum tasarımı algısı çerçevesinde gelişen, basitçe üst insan ve süper toplum yaratmak için kurgulanmış projelerdir.

İkinci Dünya Savaşı sırasında benzeri deneyler ve kısımlar Japon İmparatorluğu kanadında da görülür. Birim 731, İkinci Çin-Japon Savaşı ve İkinci Dünya Savaşı sırasında yakalanan siviller ve savaş esirleri üzerinde biyolojik ve kimyasal muharebe deneyleri yapan Japon İmparatorluğu ordusunun gizli bir birimidir. Bu birimin yasal adı “Kempeitai Politik Departmanı Ve Salgın Önleme Birimi”’dir. 1937’den 1945’e kadar her sene, aralarında, Kore, Çin, Moğol ve Rus esirlerin yanında yerel sivil halkın ve Japon tutukluların bulunduğu 10.000 kişiden daha fazla insan 731. Birim’in araştırmaları için Japon hükümetinin kukla devleti olan Manchukucho’nun Harbing şehrinin Pingfang bölgesine getirtiliyordu. 731. Birim’in biyolojik ve kimyasal savaşın pek çok farklı alanı ile ilgilenen alt bölümleri bulunuyordu.¹⁵² Pasifik savaşları sırasında ele geçirilen bazı müttefik askerlerinin de 731. Birim’in deneyleri sırasında can verdiği iddia edilir. Bu birimde gerçekleştirilen çalışmaların arasında denekler henüz canlıyken üzerlerinde otopsi çalışması yapmak

¹⁵¹ HALE, Christopher, “Himmler’s Crusade; The Nazi Expedition To Find The Origins Of The Aryan Race”, 2003, s. 210

¹⁵² BAUER, James, “Japan Admits Dissecting WW-II POWs.”, "Japanese Unit 731 Biological Warfare Unit" Ocak 16, 2007, <http://www.ww2pacific.com/unit731.html>

da vardı;¹⁵³ ¹⁵⁴ Deneklere önce türlü hastalıklar bulaştırılıyor sonra da bu hastalıkla ilgili belirli organları incelenmek üzere çıkartılıyordu. Ancak çürümenin deneyler üzerindeki olumsuz etkisinden korkan doktorlar operasyonlarını denekleri henüz canlıken gerçekleştiriyorlardı.¹⁵⁵ Bu operasyonlar bazen anestezi de yapılıyordu. Türlü yaralar sonucunda oluşabilecek kan kaybının biçimi ve miktarının incelenmesi için mahkumların kolları ve bacakları kesiliyordu. Bazen kesilen uzuvlar, diğer mahkumlara veya deneğe tam tersine takılıyordu (sağ el, sol kola, sol el sağ kola gibi... Hiroaki Samura, *Ölümsüz'ün Bekçisi*'nde bu durumla da dalga geçer, Manji'nin kesilen kolu deneğe ters takılır). 7312'in, farklı silahların, farklı menzillerde insanlar üzerindeki etkisi, aşırı soğuk veya ateşin etkisi, çürümenin ve kangrenin etkisi, yüksek dozlarda X ışınının insanlar üzerindeki etkisi gibi çok farklı alanlarda çalışmalar yaptığı ortaya çıkmıştır.

Art Spiegelman, Avrupa'daki Holokost'u anlattığı yarı otobiyografik çizgi romanı *Maus*'da Yahudi toplumunu fare olarak çizmişti (Ayrıca Almanları kedi, Fransızları kurbağa, Amerikalıları da köpek olarak tasarlamıştı). Spiegelman, böyle bir anlatım yöntemine başvurmasının sebebinin, savaşın bireyleri yok etmesi, sadece sonsuz bir ötekiler kurgusunun oluşmasına sebep olması biçiminde tanımlar. Artık isimler ve yüzler yoktur, sadece üniformalar ve bayraklar vardır. Hiroaki Samura, yarattığı *Burando* adlı karakteri kullanarak Spiegelman'ın İkinci Dünya Savaşı diyalektiğine saygı duruşunda bulunur. *Burando*'nun gözünde insanların hepsi kunduza dönüşmüştür. *Burando*, diğer yandan modası geçmiş ve kavruk kalmış Japon bilimini Avrupa'daki bilimsel devrimin izlediği yol ile kıyaslayarak özel bir mesaj iletmeye çalışır; İlerleme ve gelişim her türlü etik değerlerden ve kurallardan sıyrılmış, ön yargılardan ve korkulardan arınmış üstün insanların elinden olabilir. *Burando*, Manji'nin, yani svastika'nın temsil ettiği evrenin en büyük gizemi olan sonsuzluğun sırrını ne pahasına olursa olsun almaya kararlıdır.

Çizer Takehiko Inoue'nin manga serisi *Serseri*'de (*Bagabondo/Vagabond*)

¹⁵³ PARRY, Richard Lloyd, "*Dissect them alive: order not to be disobeyed*", Times Online, Şubat 25 2007. <http://www.timesonline.co.uk/tol/news/world/asia/article1438491.ece>

¹⁵⁴ HUDSON, Christopher, "*Doctors of Depravity*", Daily Mail, 2 Mart 2007, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-439776/Doctors-Depravity.html>, 14, 11, 2008

¹⁵⁵ BUTLER, Steven, "*Interview with former Unit 731 member Nobuo Kamada*", Unit 731 a half century of denial, http://web.archive.org/web/20061119053825/http://www.technologyartist.com/unit_731/

hayatını konu ettiđi ünlü Japon halk kahramanı ve kılıç ustası Miyamoto Musashi¹⁵⁶ gibi; Ya da aktör Sonny Chiba'nın türlü filmlerinde canlandırdığı, Futaro Yamada'nın Kouga Ninja Yazıtları adlı romanında, Masaki Segava'nın Basilisk adlı anime ve manga serisinde, Amerikalı yönetmen Quentin Tarantino'nun Kill Bill adlı aksiyon filmlerinde değindikleri bir diđer efsanevi folklor karakteri Hattori Hanzo gibi; Manji'de, maceraları Japon halk hikayelerini besleyen ölümsüz kahramanların birleşkesi haline gelir. Kendinden başka kimseye hizmet etmeyen, boyun eğmeyen, sıradan insanların acılarına ve haksızlıklara duyarlı tipik evrensel bir halk kahramanıdır. Manji'nin serseri ataleti, yetim kız Rei'nin peşi sıra başladığı yolculuk sırasında başına gelenler ve yüklenmek zorunda kaldığı ödevler yüzünden yavaş yavaş dağılır. Manji, yolculu sırasında, ölümsüz bedenine, taşıdığı sembole ve isme dair anlamlar edinmeye başlar. Manji'nin hikayesi, küçük anekdotlar ve duyarlı mizansenlerle Japon tarihinin anı hafuvuzu haline gelir. Bunu yaparken de aslında Japonya'nın genç kuşağından sanatçı Hiroaki Samura'nın yorumlarını yansıtır. Manji vücudunda defalarca açılan ve kapanan yaralara, karşılaştığı bütün o sınıf ve fikir çatışmasına rağmen sonsuza dek var olacak çilekeş ve yırtıcı Japon ruhudur.

Sonsuzluğun Bekçisi'nde Manji gibi ölümsüz bir karakter olan Eiku Shizuma, vücudunda oluşan bütün yaraları kapatan kan kurtçuklarını insanlara benzetir. Muramachi Dönemi'nde, Manji'nin çağından ikiyüzyıl önce yaşanan büyük iç savaşı görmüş olan Shizuma, köylülerin ve küçük askerlerin, efendileri derebeylerinin ve prenslerin topraklarını korumak için nasıl da can verdiklerini anlatır. Bu kurtçukların ölümlerinde attıkları çığlıkları efendileri duymaz, ama asillerin bedenlerinde açılan yaraları, kan kurtçuklarının cesetleri kapatır. Kan kurtçukları, aslında halktır, ulus bedeninin damarlarında gezinen, varlıklarıyla ve ölümleriyle sonsuza dek birlik ve beraberliği sağlayan küçük insanlardır. Onların ölümü, bedeninin parçalanarak dağılmasına sebep olur. Hiroaki Samura, Manji'nin öyküsü Sonsuzluğun Bekçisi'nde çağdaş Japon gençliğine, tarihlerini anlatırken, onları hassas noktalarından yakalar. Black Sabbath ya da John Lennon gibi müzik dünyasının ve popüler kültürün ikonlarına göndermeler yapar, gençler arasında yaygın olan giyim tarzını, saç modellerini ve güncel sokak dilini, argo terimleri ile birlikte kullanır. Ancak

¹⁵⁶ İkinci Dünya Savaşı sırasında Japon İmparatorluk Donanması'nın ikiz sancak gemilerinden biri adını Miyamoto Musashi'den alır.

kompozisyonları, çizgisel üslubu ve anlatısında tercih ettiği yöntemlerle klasik Japon resmine ve öykülemesine yaklaşır. Samura, ulusal kapalılık döneminde, gelişim sancıları çeken Japonya'yı betimlerken, onun Batı Dünyası ile kurduğu kültürel ve bilimsel temaslara inceden değinir. Japon halkının tarihi boyunca yaşanan sınıf çatışmalarından bahsederken karanlıkta kalmış utanç sayfalarını yeniden gündeme getirerek, çizgi romanını bir toplumsal ve sosyal hafıza olarak kullanır. Doğudan ve Batıdan harmanladığı elemanlarla ördüğü Sonsuzluğun Bekçisi, Dünya'nın dörtbir yanındaki okuyucularına Japonya'nın diğer kültürlerden neler aldığını ve kolektif bilince nasıl bir katkıda bulunduğunu gösteren güzel bir örnek haline gelir.



Figure 34, Manji ve Rei yeni maceralara doğru ilerliyorlar; Blade of The Immortal, Dark Horse Comics, Cilt 14, s. 150

III. C. Çocukların Gözüyle Mahşer Günü; Isao Takahata'nın Ateş Böceklerinin Mezarı Ve Keiji Nakazava'nın Yalınayak Gen'inde İkinci Dünya Savaşı Ve Çocuk

“Eylül 21, 1945... Bu benim öldüğüm gündü.”

Ateş Böceklerinin Mezarı

Oto biyografi türünün çizgi roman medyumuna ile birleşmesi geçtiğimiz yüz yılın son çeyreğinde grafik öyküleme biçimlerinin kamuoyu üzerinde bıraktığı ön yargıları çarpıcı boyutlarda etkileyen sonuçlar doğurmuştur. Özellikle “savaşın analları” olarak ortaya çıkan bu grafik anlatılar arasında ilk akla gelenlerden bazıları Polonya asıllı Amerikalı çizer Art Spiegelman'ın Maus'u ve İranlı çizer Marjane Sartapi'nin Persopolis adlı çalışmalarıdır. Yaratıcılarının iç dünyalarını en mahrem detaylarına kadar, belki de okuyucu istismarına vardırıncaya dek paylaşmaktan çekinmedikleri bu eserler, savaşlar, devrimler gibi makro düzeyde gerçekleşen global vakaların toplumun en küçük yapısı olan aile kurumu ve bireyler üzerindeki etkilerini yansıtırlar. Spiegelman, Maus adlı eserinde, Holokost kurbanı olan babası Vladek ve annesi Nadja'nın yaşadıkları Auschwitz toplama kampı tecrübelerini ve kurtuluşlarının ardından gelişen aile dramını aktarır. Marjane Sartapi ise henüz küçük bir çocukken yaşadığı İran Şahı Pehlevi'nin devrilişi, mollaların devrimi, İran-İrak savaşı gibi, İran'ın ve Orta Doğu'nun yakın geçmişini oluşturan büyük olaylar sırasında, kendisinin ve ailesinin yaşadığı anekdotları paylaşır. Grafik Oto-biyografiler, yazının yanında görsel dili, simgeleri, stilizasyonları, kişisel yorumlamaları ve karikatürizasyonları barındırdıkları için öznel, ancak bir o kadar da çok üstün kayıtlardır. Marinetti'nin dediği gibi savaşın dehşeti ve insanların hissettiklerini betimlemek için düz yazı ve edebiyat, tek başına yetersiz kalır, böylece çizgi dili, anlatıyı güçlendiren ve izleyici katılımını arttıran bir öğe olarak imdada

yetiştir. Japon mangası da kaçınılmaz olarak kendi grafik-savaş anallarını yaratmıştır. Dünya çapında ilgi çeken en önemli iki örnekten biri Hiroşima'da atom bombasından önce ve sonra gelişen olayların anlatıldığı Keiji Nakazawa'nın yarı otobiyografik çizgiromanı Yalınayak Gen (Hadaşi no Gen) ve yine İkinci Dünya Savaşı sırasında Kobe bombardımanının ardından yaşananların aktarıldığı Akiyuki Nosaka'nın aynı adlı romanından uyarlanan Isaho Takahada'nın yönettiği Ateş Böcekleri'nin mezarı adlı animasyon filmidir.



Figure 35, Komşum Yamadalar'da Isao Takahada alışılmışın dışında bir animasyon üslubu benimser; kareleri ve arka planları sulu boya olarak hazırlar; TAKAHADA, Isao, TOSHIO, Suzuki, "En Sevdiğim Komşularım"(My Neighbours Yamadas), Tiglon Türkiye 2008, DVD, Studio Ghibli, Japonya, 1999

Isao Takahada'nın, pek çok anime yönetmeninin aksine bir çizgi romancılık geçmişi yoktur. Fransız Edebiyatı okurken yeni kurulmakta olan Toei Doga animasyon şirketine girer, kısa bir süre sonra da Miyazaki ile tanışır. İlk yönettiği uzun metrajlı çizgi filmi Holz, Güneş Prensi(Taiyō no Ōji: Horusu no Daibōken)1968 senesinde gösterime girer. Film sanatsal başarısına rağmen gişede iş yapamayınca, Takahata ve Hayao Miyazaki, stüdyodan ayrılarak birlikte çalışmaya başlarlar. Ancak Takahata, bir animasyon yönetmeni olmadan önce hiç resim çizmemiş ve animatör olarak da çalışmamıştır. Buna rağmen Takahata, komediden (Komşum Yamadalar/*Hōhokekyo Tonari no Yamada-kun* -1999- <http://en.wikipedia.org/wiki/Help:Japanese>), romantik drama (Daha Düdü veya

Anımsamanın Göz Yaşları/ *Omohide Poro Poro* -1991-) ve savaş filmlerine kadar (Ateşböceklerinin Mezarı/ *Hotaru no Haka* -1881-) pek çok farklı türde başarılı animasyonlar ortaya koymuştur. Miyazaki'ye göre Takahata'nın en büyük iki hobisi müzik ve çalışmaktır.¹⁵⁷ Takahata, sinematik duyarlılığını ve animasyon dilinin yetkinliğini Japon sinemasının önde gelen yönetmenlerinden Yasujiro Ozu ile paylaştıkları ortak geçmişe ve ünlü Fransız animasyon sanatçısı Paul Grimault'a¹⁵⁸ borçludur. Alman asıllı Kanadalı animasyon sanatçısı Frédéric Back'ın üslubundan da ilham alan Isao Takahata, fantastik ve bilim kurgu gibi türlere saplanıp kalmış çağdaş Japon animasyoncular ve çizgiromancuların aksine İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve Fransız Yeni Dalga sinemasından çokça etkilenir, bu yüzden çalışmaları gerçek dünya ile yakın ve sağlam bağlar kurar. Takahata, Miyazaki ile birlikte Ghibli stüdyosunun önemli mihenk taşlarından biri haline gelmiştir.

Isao Takahata'nın yönettiği Ateşböceklerinin Mezarı, aslında Hayao Miyazaki'nin Komşum Totoro adlı animesi ile birlikte, “iki film birden” sinemalarında gösterilmek için yapılmıştır. Ancak izleyiciler, Totoro'yu izleyip, Ateşböcekleri'ni beklemeden sinemadan ayrılıyorlardı, çünkü film çok acıktıydı. Ateş Böcekleri'nin mezarı, pek çok eleştirmen tarafından anti-militarist vasıfları ve savaşın sivil toplum üzerindeki etkisini işlerken gösterdiği duyarlılığı yüzünden göklere çıkarılsa da insanların ancak bir kez izlemeye dayanabildikleri bir film olarak ün yapmıştır.¹⁵⁹ Komşum Totoro'nun önce gösterildiği hiçbir seansta izleyiciler Ateşböceklerinin Mezarı'nın sonuna kadar bekleyememişlerdir. Ateşböcekleri'nin önce gösterildiği seanslarda ise böyle bir problem yaşanmamıştır.

Ateşböceklerinin Mezarı, Japon yazar ve müzisyen Akiyuki Nosaka'nın 1967 tarihli yarı oto-biyografik romanından animasyona uyarlanmıştır. Nosaka,1945'de Kobe şehrine yapılan hava saldırısı ve sonrasında yaşadıklarından yola çıkarak romanının altyapısını oluşturmuştur. Nosaka, bir kardeşini hastalıktan yitirir, üvey babası ise hava akını sırasında şehirde çıkan yangında kaybolur, bir diğer kardeşi de bombardımanın ardından birlikte verdikleri yaşam mücadelesi sırasında açlıktan ölür.

¹⁵⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Isao_Takahata, 22,08, 2008

¹⁵⁸ LITTARDI, Cedric, “Interview with Isao Takahata”, AnimeLand, sayı 6, Ocak-Ağustos 1992, s. 28-29, http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/t_corbeil.html, 22,08,2008

¹⁵⁹ Hataro Na Haka Frequently Asked Questions, Nausicaa.net, <http://www.nausicaa.net/miyazaki/grave/faq.html> , 23,08,2008

Kız kardeşlerinin ölümünden kendisini sorumlu tutan Akiyuki Nosaka, onların ruhuna bir saygı duruşu olarak bu romanı kaleme aldığını ifade eder.^{160 161}

Nosaka'nın romanına mümkün oldukça sadık kalmaya çalışan Takahata'nın uyarlamasında, 1945 senesindeki hava saldırılarında ailelerini yitiren Seita ve Setsuko adlı iki yetim kardeşin öyküsü anlatılır. Anime film, Kobe şehrinin kalabalık tren garlarından birinde(Sonnamiya İstasyonu, Kobe, Hyogo Vilayeti) başlar. Savaşın sonları yaklaşmaktadır. Tren garına sığınmış sokak çocuklarından biri olan Seita son nefesini verir. Müstahdemler, ölen oğlanın eşyalarını karıştırırken paslanmış teneke bir şeker kutusu bulurlar. İçinde hiçbir şey olmadığını fark eden görevli, kutuyu garın bahçesine fırlatır. Teneke kutunun kapağında eser miktarda kül, birkaç küçük kemik dökülür ve ateş böcekleri gökyüzüne yükselir. Şeker kutusu, değişim geçirir ve üzerindeki kir-pas lekeleri ortadan kalkar, ilk günkü haline döner. Küçük bir kız çocuğu olan Setsuko'nun hayaleti, şeker tenekesini yerden alır ve kocaman gözleri ile inceler. Küçük kızın arkasında, biraz önce, garın koridorlarında can vermiş Seita'nın hayaleti belirir. Ancak Seita, kirli paçavralar içindeki, açlıktan karnı sırtına yapışmış, o kimsesiz çocuk değildir artık. Temiz orta okul üniforması ile mağrur ve mutlu bir genç görünümündedir. Küçük kız kardeşinin elinden şeker kutusunu alır, kapağını açar ve ona meyva şekeri ikram eder. İki kardeş, elele tutuşarak trene binerler. Tren yavaş yavaş gecenin karanlığında uzaklaşırken arkalarında kalan şehrin göğünü süsleyen ışık oyunlarını izlemeye başlarlar. Gökyüzünde parlayan onlarca küçük nokta ateşböceklerini hatırlatmaktadır; oysaki bu parlamalar Amerikan B29 bombardıman uçaklarından atılan yangın bombalarıdır. İki hayalet böylece geçmişte, hayattayken yaşadıkları çileli anıları hatırlamaya başlarlar.

Setsuko ve Seita'nın babaları Japon donanmasında görevli bir askerdir. Anneleri ise bir ev hanımıdır. Takahata, İkinci Dünya Savaşı Japonyası'nın sivil hayatını sunarken, halkın katıldığı savaş tatbikatlarına detaylı biçimde değinir. Kobe şehrinin tepesinde B29'lar belirmediğinde çalan sirenlerin eşliğinde insanlar temel hazırlıklarını yaparak en yakındaki sığınaklara koşarlar. Seita'nın görevi, üç-dört

¹⁶⁰ Hataro Na Haka Frequently Asked Questions, Nausicaa.net, <http://www.nausicaa.net/miyazaki/grave/faq.html> , 23,08,2008

¹⁶¹ Akiyuki Nosaka Yasal web-sitesi, Nosakaakiyuki. Com, <http://nosakaakiyuki.com/docs/profile.html>, 23,08,2008

yaşlarındaki kız kardeşi Setsuko'yu sığınağa taşımaktır. Anneleri, Setsuko'nun doğumundan sonra yakalandığı bir kalp rahatsızlığı yüzünden efor sarfetmesi gereken işleri yapamaz. Bu yüzden de iki çocuğa eşlik edemez. Anne, Seita ve Setsuko'yu sığınağa yollarken arkada kalır. Bu arada bombardıman başlar. Seita'nın beklentisinin aksine gökyüzünden yağın bombalar standart tahrip bombaları değildir, zararsız meşaleler görünümündeki yangın bombalarıdır. Termit, sodyum tri-florid, beyaz fosfor veya napalm kullanarak yangın başlatmak veya ısıya duyarlı hassas ekipmanları tahrip etmek için tasarlanan bu bombalar, neredeyse tamamı balsa ağacından ve kağıttan yapılmış evlerden oluşan Kobe şehrini yok etmek amacıyla kullanılır.¹⁶² Böylece Amerikan kuvvetlerinin hedefi, Japonya'nın savaştan birliklerinin ardında yatan sivil iş gücünü ortadan kaldırmaktır. Bu şekilde yapılmış tarihteki en büyük hava saldırısı, yine Amerikan Hava Kuvvetleri'nin 18 Nisan 1942'de İkinci Dünya Savaşı Pasifik Sahnesi kapsamında Tokyo şehrine karşı gerçekleştirdiği ve bir gecede 100.000 konutun yok edilmesi ile sonuçlanan Buluşma Evi Operasyonu (Operation Meetinghouse) adlı harekattır.^{163 164}

Setsuko ve Seita, çevrelerinde büyüyen yangını çaresizlik içinde seyrederek. Anneleri ağır yaralanır, çok geçmeden de hayata gözlerini yumar. Başiboş kalan iki kardeş, teyzelerinin yanına taşınmak zorunda kalır. Seita, evlerinin bulunduğu arsaya geri döner ve her ihtimale karşı daha önce toprağa gömdükleri erzak ve temel ihtiyaç malzemelerini çıkartır ve kendisine bir kutu şeker saklayıp tamamını teyzesine teslim eder. Ancak teyzesi çocuklara zulüm etmeye başlar; onlara az yemek verir, hakaret eder. Annelerinin gelinliğini satarak pirinç alır, ancak çocuklarla paylaşmaz. Bütün bu davranışları kaldıramayan Seita, kardeşini de alarak teyzelerinin yanından ayrılır. İki kardeş, nehir kıyısındaki terk edilmiş bir bomba sığınağında yaşamaya başlar. Yavaş yavaş ellerindeki erzak tükenir ve açlıktan ilk etkilenen küçük Setsuko olur. Çaresizlik içindeki Seita, annesinin banka hesabındaki bütün parayı çeker, bu arada babasının savaşta öldüğünü öğrenir. Para ile bir sürü öteberi ve erzak alarak sığınağa

¹⁶² United States Strategic Bombing Survey Summary Report (Paific War), Washington DC, Ocak 1, 1946, The Health and Morale of The Japanese Civilian Population Under Assault, <http://www.anesi.com/ussbs01.htm>, <http://www.anesi.com/ussbs01.htm#thamotjc>,

¹⁶³ DYSON, Freeman, "A Failure of Intelligance", Techonology Review published by MIT (Massachusetts Institute of Technology), Kasım 1, 2006, <http://www.technologyreview.com/Infotech/17724/page5/>, 24, 08, 2008

¹⁶⁴ McNEILL, David, "Night Hell Form The Sky", Asia-Pasific Journal: Japanese Focus, Mart 10, 2005, <http://japanfocus.org/products/details/1581>, 24, 08, 2008

döner. Sığınakta Setsuko'yu açlıktan sanrılar görürken bulur. Küçük kız, şeker diye cam bilyeleri emmekte, çamur parçalarını ağabeyine pirinç topu¹⁶⁵ diye sunmaya çalışmaktadır. Kısa bir süre sonra Setsuko açlıktan ölür. Seita, kız kardeşini yakar ve küllerini şeker kutusunun içine doldurur. Aldığı erzakları terkederek Seita yaşamaktan vaz geçer ve animenin başında gösterildiği üzere, diğer tutunamayan insanlarla birlikte tren istasyonunda kalırken can verir. Animenin sonunda iki çocuğun ruhu, bir tepenin üzerindeki bir bankta oturarak, semalarını gökdelenlerin süslediği modern Kobe şehrini izlerken gösterilir.



Figure 36, Takahata'nın Ateşböceklerinin Mezarı'nda Seita, bombardıman sırasında feci şekilde yanmış annesini ziyaret eder.

Isaho Takahata, bir söyleşisinde Ateşböceklerinin Mezarı'nda ya da herhangi bir savaş filminde grafik şiddetin hakimiyetinin ve zalim durumların açıkça betimlenmesinin özellikle tercih ettiği bir yaklaşım olmadığını, ancak hikaye neyi gerektiriyorsa buna uygun bir anlatı kurgulamaya çalıştığını belirtir. Ayrıca Ateşböcekleri'nin pek çok eleştirmen tarafından savaş karşıtı bir yapımla algılandığını, animasyonu tasarlarken başlangıçta böyle bir niyeti olmadığını,

¹⁶⁵ Japon mutfağında çok yaygın olarak tüketilen bir yemek, Onigiri veya Omusubi de denir. İçi taze balıktan, haşlanmış sebze veya yumurtaya kadar farklı malzemelerle doldurulan bu yiyecek haşlanmış Japon pirinci ve salamura pirinçten yapılır. Güney Doğu Anadolu Türk mutfağındaki içli köftayı andıran onigirinin benzerlerine Uzak Doğu Asya'nın farklı kültürlerinde de rastlanır. Japon Mutfağı, Dusan Encyclopedia, <http://www.encyber.com/travelworld/theme.php?masterno=559233>, 24,08,2008, How to Make Onigiri, <http://www.shejapan.com/jtyeholder/jtye/living/onigiri/onigiri0.html>, 24, 08, 2008.

sonuçta ortaya çıkardığı işin kamu oyunda oluşturduğu tepkiden de memnun olduğunu ekler. Güncel mangaların belli bir bölümünde Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı'nda oynadığı rolün aklanmaya çalışıldığını, en azından onandığını öğrenince Takahata; bunun son derece büyük bir gaflet olduğunu, Japon İmparatorluğu'nu İkinci Dünya Savaşı'na sürükleyen olaylar zincirini tetikleyen en büyük faktörün, Japon halkını ele geçiren ve hükümetin Asya Seferi'ni başlatmasına neden olan mesnetsiz askeri maceracılık olduğunu ve bunun acısını sayısız kuşağın çektiğini söyler.¹⁶⁶

Takahata, ifade ettiğine göre yeterince araştırma yapmadan bu projeyi tamamlamak zorunda kalmıştır. Atlanan detaylardan biri de anime film boyunca önemli bir aksesuar ve metafor olarak kullanılan şeker kutusudur. Kutu aslında gerçek bir şeker firmasının ürettiği var olan bir üründür, ancak ortaya çıkışı daha sonraki bir tarihe, yaklaşık savaşın bitiminden on yıl sonrasına denk gelmektedir. Firma, 1981'de Ateşböcekleri vizyona girdikten sonra aynı ürünü, aynı ambalaj tasarımı ile yeniden piyasaya sürmüştür. Ancak bu kez kutunun üzerinde Setsuki karakterinin illüstrasyonu bulunmaktadır. Şeker kutusu, öncelikle bir oyalama aracı olarak sunulur. Seita, küçük kardeşine ard arda yaşanan trajedileri hissettirmemek için kutuyu ve şekerleri kullanır. Küçük Satsuki için kutu sadece içinde pek çok farklı tatta ve renkte lezzetin bulunduğu bir nesne değil, ayrıca şekilden şekile giren parlak bir oyun aracıdır. Kutu, çocukların durumu kötüleştikçe ve abluka atmosferi iyice artınca yavaş yavaş solmaya ve paslanmaya başlar, böylece zamanın gelip geçerliği ve hayatın acımasızlığını vurgulayan bir imleçe dönüşür. Kutunun içindeki şekerlerin tükenmesi umudun tükenişinin göstergesidir. Şeker kutusu, içindeki şekerler bitince, önce Satsuki'yi en çok şaşırtan ve eylendiren parlak ateş böceklerine sonra da Satsuki'nin kendisine mezar olur.

¹⁶⁶ "A Personal Conversation With Studio Ghibli Director Isao Takahata", Şubat 2006, Anima 2006 Festivali, Brüksel, Belçika'da yönetmen Takahata ile yapılan söyleşi; telif hakları Ghibli World.com'a aittir, 2005-2008, <http://www.ghibliworld.com/isaotakahatainterview.html>, 21,08,2008



Figure 37, Keiji Nakazava'nın Yalınayak Gen'inde Gen ve Annesi bombardıman sırasında çöken çatının altında kalan ailenin diğer üyelerinin başında çaresizlikten ağlıyorlar. NAKAZAVA, Keiji, Barefoot Gen, Last Gasp Publisher, Şubat 22, 2008, s.266

Romana ve anime uyarlamaya adını veren ateş böcekleri, tıpkı kelebekler veya bahar tomurcukları gibi yaşamın anlık gelip geçerliğini vurgulayan bir simgedir. Ancak Kobe şehrini ve küçük çocukların kurulu düzenlerini anneleriyle birlikte kül eden yangın bombaları da benzer bir görsel tarzla sunulur. Ardından Seita'nın izlediği yanarak düşen bir Kamikaze'de bir ateşböceğidir ve en sonunda Seita'nın yakarak defin ettiği kız kardeşi Setsuko'da öyle... Ateşböcekleri, diğer taraftan animenin başında sunulduğu gibi uçarak bu dünyayı terk eden ruhlardır. Kıvılcımlarla birlikte harabelerin alevlerinden yanarak yükselen bedenler küle döner ve geriye görünmez uçucu ruhlar kalır. Ateşböcekleri aynı zamanda küçük bir çocuğun büyülü dünyasını dolduran ve bir anlık da olsa çevresindeki bütün sıkıntılara ve zalimliklere karşı algılarını kapatmasını sağlayan ışıltılı oyuncaklardır. Her şeyin iyi olacağına dair beslenen umuttur.

Yalınayak Gen'in yaratıcısı Keiji Nakazava, atom bombasına karşı olan hıncını bir söyleşisinde paylaştığı şu kelimelerle kusar:

“Bombanın annemin kemiklerini bile aldığını öğrendiğimde kudurmuştum. Tokyo'ya trenle geri dönerken bütün yol boyunca bunu düşünmekten kendimi alıkoyamadım. Bombanın, savaşın ve savaşın neden çıktığının üzerine daha önce hiç

ciddi ciddi kafa yormadığımı fark ettim. Bu konu üzerine düşündükçe anladım, Japonya'nın bunlarla yüzleşmekten kaçtığı da bir o kadar açıktı. İnsanlar savaşın sorumluluğunu kabullenmiyorlar, kabahati gerçekten hak edene yüklemiyorlardı. Tokyo'ya döndükten sonra bir hafta içinde, bomba üzerine ilk çalışmamı kaleme aldım, Kuroi Ame ni Utarete (Kara Yağmurda Hapis). Bu çalışma, savaş sonrası Hiroşima'sında silah kaçakçılığı işi ile uğraşan gençler üzerinedir. Ana karakter, bir atom-bombası kurbanıydı ve hissettiği öfke yüzünden Amerikalı bir karaborsacıyı öldürüyordu. Bu karakter Amerikalılara, "Kim oluyorsunuz da Hiroşima'daki, Nagazaki'deki yüzbinlerce masum insanı kasap gibi boğazladıktan sonra, Tokyo'yu cayır cayır yaktıktan sonra, adaletten konuşabiliyorsunuz? Bu mu sizin adalet dediğiniz şey?"¹⁶⁷

Yapılan bazı tahminlere göre, Hiroşima'ya atom bombasının düştüğü anda can veren insan sayısı 70,000 kişidir. 1945'in sonlarına doğru, yanıklardan, radyasyondan ve bununla ilişkili rahatsızlıklardan dolayı yaşamını yitiren kurbanların sayısı 90,000 ile 140,000'i bulur.¹⁶⁸ ¹⁶⁹ Kimi tahminler, 1950'ye ulaşıldığında ölü sayısının, atom bombasının sebep olduğu kanser vakaları yüzünden 200,000 kişiye ulaştığını iddia ederler.¹⁷⁰ 1950'den 1990'a kadar gerçekleşen kanser ve lösemi kaynaklı ölümlerin kabaca yüzde dokuzu atom bombası ile ilişkilendirilir.

Japon cenaze törenlerinde genellikle, nâş yakılır ve külleri daha sonra ölünün yakınları tarafından ayıklanır. Bu sırada akrabalar, yemek yemekte kullanılan çöplere benzer çubuklar kullanırlar. Ölünün yakılması işlemi sırasında genellikle vücut tamamen yanmaz, bazen tüm, bazen de yarım bir iskelet arta kalır. Aile fertleri bu kemikleri toplarken, ayak kemiklerinden kafatası kemiklerine doğru özel bir sıra izlemeye özen gösterirler ve bu işlem sırasında topladıkları kemikleri çubuklarla

¹⁶⁷ GLEASON, Adam, "Keiji Nakazawa; Interview", Comics Journal 256'dan alıntı, Fantagraphics Books 2002, The Comic Journals, http://www.tcj.com/256/i_nakazawa.html, 25.09.2008

¹⁶⁸ Frequently Asked Questions 1, "Radiation Effects Research Foundation" A Cooperative Japan-US Research Organization, Telif hakkı 2007, http://www.rerf.org/general/qa_e/qa1.html, 27, 09, 2008

¹⁶⁹ The Effects On Hiroshima And Nagasaki; Chapter II The Effects Of The Atomic Bombings, The United States Strategic Bombing Survey, United States Government Printing Office Washington 1946, <http://www.ibiblio.org/hyperwar/AAF/USSBS/AtomicEffects/>, <http://www.ibiblio.org/hyperwar/AAF/USSBS/AtomicEffects/AtomicEffects-2.html>, 27, 09, 2008

¹⁷⁰ The Atomic Bombing of Hiroshima, The Manhattan Project An Interactive History, U.S. Department of Energy Office of History & Heritage Resources, <http://www.cfo.doe.gov/me70/manhattan/hiroshima.htm>, 27,09,2008

birbirlerine aktarırlar. Kemikler daha sonra bir mahfazanın içine konur ve kısa bir süre için cenaze evinde misafir edilir. Sonra da kalıntılar mezarlığa defnedilir.¹⁷¹ Nakazava'yı çok kızdıran olay, daha bir çok atom bombası kurbanının başına geldiği gibi ileri kemik erimesi yüzünden annesinden geriye saklanacak hiçbir şeyin kalmamış olmasıdır. Bomba ve savaş kendi varlıklarına dair bütün delilleri yavaş yavaş ortadan kaldırmaktadır. Nakazava gibi pek çok aydın, savaşın, yıkımların yaşanan acıların gerçekliğini gelecek kuşaklara aktarmayı görev edinirler. Takahata'nın Ateşböceklerinin Mezarı'nın sonunu modern Kobe şehrinin sırtlarında bağlayarak, kahramanlarına geleceği izletmesi bu bakımdan oldukça anlamlıdır.

Nakazava, beş ciltten oluşan Kara Yağmur çizgiroman serisinin ardından 1972'de kendi anılarını paylaştığı Gördüm(Oreva Mita) adlı albümü yayınladı. Gördüm'ü tamamladıktan sonra Nakazava baş yapıtı Yalınayak Gen'i (Hadaşi no Gen) çizmeye başlar. Bu seri on cildin sonunda tamamlanır(İngilizce tercümede altı cilttir). Çizgi romanın kahramanı olan Yalınayak Gen, afacan bir ortaokul öğrencisidir, babası takunyacılık ve levhacılık gibi işlerle uğraşan bir el ustası, annesi de bir ev kadınıdır. Gen'in bir ablası, kendinden küçük Şinji adlı bir de kardeşi vardır, annesi de bebek beklemektedir. Savaş dönemindeki her Japon ailesi gibi Gen'in ailesinden de İmparatorluğa saygı göstermeleri, süreli tatbikatlara katılmaları, Japon ordusunu da savaşta desteklemeleri beklenmektedir. Ancak Gen'in babası ve annesi, savaşı toplumsal bir histeri olarak algıladılar, mümkün olan her fırsatta da savaşı ve savaşkanlığı yücelten herkesle dalga geçtiler. Bu durum Gen'e örnek olur. Gen'in ailesinin tavırları, yavaş yavaş mahalle baskısı yüzünden soyutlanmalarına neden olacaktır. İşsizlik, parasızlık, piyasada bulunan erzakların yetersizliği, Gen'i ve ailesini farklı yollardan yaşamlarını kazanmaya itecektir. Sebze ve meyve çalmak, çekirge ve kurbağaları toplayıp yemek yapmak bunlardan bazılarıdır. Gen ve ailesinin birbirinden sempatik karakterlerinin acı-tatlı yaşam savaşı, Hiroşima'ya atom bombasının atılması ile birlikte son bulur. Gen'in ailesinin neredeyse tamamı yanan bir binanın altında kalır. Gen, hamile olan annesini binadan çekip çıkartmayı başarır, ancak kardeşlerinin ve babasının diri diri yanışını izler. Kısa bir süre sonra tamamen yerle bir olmuş şehrin kalıntıları arasında Gen'in annesi doğum yapar. Bir

¹⁷¹ HAMMOND, Bill, "Japanese Budist Funeral Customs", Telif hakları 2001 A.E.L.S., Inc. (TanuTech) Billy Hammond, <http://www.tanutech.com/japan/jfunerals.html>, 25.09.2008

kız olan bebeğin adını Tomoko (arkadaş) koyarlar. Bundan sonrasında, Gen ve annesinin Tomoko'yu hayatta tutma çabaları betimlenir. Ama annenin bir süre sonra sütü kesilir. Zaten felaketten sonra taze süt, erzak veya sağlıklı bir süt anne bulma şansları olmadığı için bir süre sonra Tomoko açlıktan ölür. Gen, şehirdeki arayışları sırasında kimsesiz Ryukio adlı bir çocukla tanışır. Ryukio, Gen'i ağabeyi beller, böylece Gen ve annesinin yanına katılır. Atom bombası yüzünden yetmiş yıl boyunca Hiroşima'da ot bitmeyeceğini öğrenseler de kısa bir süre sonra başakların sürgün verdiğiine şahit olurlar. Bu da Gen ve ailesinin yeniden geleceğe umutla bakmalarına sağlar. Üçü birlikte nehir kıyısına giderler ve kaybettikleri yakınlarının ruhlarını yad etmek için bir sandalı suya indirip tepesinde bir mum yakarlar.

Nakazava'nın Yalınayak Gen'de Japon emperyalizmini alaya alması, sivillerin hükümet ve ordu tarafından propagandayla beyinlerinin yıkanmasına dikkat çekmesi, beklenilenin aksine olumsuz bir kamuoyu tepkisinin oluşmasına yol açmaz. Nakazava'nın ifadesiyle, milliyetçi okuyuculardan bile çok cesaretlendirici yorumlar alır. Atom bombasının kullanılmasının gerekliliğinin Amerikan liberallerinin de kafasını karıştıran bir konu olduğunu belirten Nakazava, savaşta Japonya'nın oynadığı rolün göz önünde bulundurulması gerektiğini belirtir. Japonya'nın neden savaşa girdiği, neden Asya'daki komşularına saldırdığı, jeo-politik gücünü arttırmak adına Japon askeri otoritelerinin neden ülkeleri işgal etmeyen karar verdikleri ve Pearl Harbour saldırısının neden gerçekleştirildiği, cevaplarının aranması gereken sorulardır. Nakazava'ya göre, sivillere karşı atombombasının ve yangın bombalarının kullanılmasında iki boyutlu düşünmek sadece Amerikan düşmanlığını körüklemekten başka bir işe yaramaz.

Japon hükümeti, hayatta olan atom bombası kurbanlarına Hibakuşa (Patlama Mağdurları) adını vermektedir. Atom bombası düştüğü sırada hamile olan kadınların doğan çocukları ve radyasyona maruz kalan insanların çocukları da Hibakuşa statüsündedir. 31 Mart 2008 itibariyle Dünya üzerinde, çoğu Japonya'da yaşayan 243,692 kayıtlı Hibakuşanın bulunduğu bildirilmiştir. İlk kullandıkları zaman atom bombalarının bir silah olarak doğa ve canlıların fizyolojisi üzerindeki gerçek etkileri, bilinmediği için Hibakuşalar, kendi travmalarının ve yaralarının üstüne toplumsal ön yargılarla da yüzleşmek zorunda kalırlar. Hükümet Hibakuşa'lara aylık maaş

bağlamıştır, çünkü Hibakuşa'lar radyasyon hastalığı yüzünden ciddi ayrımcılığa maruz kalmışlardır¹⁷². Nakazava'nın Japon halkının tarihi unutkanlığından dem vurmasının altında bir Hibakuşa olarak maruz kaldığı dışlanmaya karşı tepkisi yatıyormuş gibi görünür.

Gen, Japonca'da kökler anlamına gelir. Nakazava, Takahata gibi çağdaş Japonya'nın altında yatan temellere dikkat çekerek, didaktik bir anlatı hedefler. Son derece gerçekçi bir grafik anlatı kurgulamak yerine üslubunu, büyüklerle birlikte çocukların da takip edebileceği ölçülerde sempatik karton tipleriyle, yetişkin grafik roman duruşu arasındaki nazik bir noktada konumlandırır. Böylece büyüklere hatırlatmak ve çocuklara belletmek amaçlarına sadık kalmaya çalışır. Gen'in afacan, sevimli, cingöz sokak çocuğu kimliğine bürünerek ve gayet masum, yalın sorular yönelterek Nakazava kendi halkından hesap sorar. Atom bombası, Japon emperyalizmini yok etmekle kalmamış, Japon ulusunun zihninde hiç durmadan başa saran sonsuz bir kabus yaratmıştır. Atom bombasının yıldız ışığına binlerce yetişkinin kayıp çocukluğu hapsolmuştur. Bu hayalet çocuklar, bu günün ve yarının çocuklarının, Hiroşima ve Nagazaki'de yaşananları unutmalarına asla izin vermeyeceklerdir. Bu da bütün Dünya çocuklarının belki de en önemli gelecek garantilerinden birisidir.

¹⁷² MATSUBARA, Hiroshi, "Prejudice Haunts Atomic Bomb Survivors", The Japan Times, Mayıs 8, 2001, <http://www.nci.org/0new/hibakusha-jt5701.htm>, 27, 09, 2008

III. D. Yarımın İnsanı¹⁷³

Çizgi roman, Manga ve Değişen İletişim Üzerine Düşünceler

Geçmiş asla ölü değildir

Hatta geçmiş bile değildir.

William Faulkner

Sharon Kinsella, *Adult Manga* adlı kitabının girişinde Japon çizgi romanı “Manga”nın tarihini ve kökenlerini kısaca açıklarken, oldukça şaşırtıcı bir yargıda bulunur.¹⁷⁴ Manga, aslında sanıldığı aksine, İkinci Dünya Savaşı sonrasında oluşan sosyopolitik ve kültürel ortamda yeşeren bir türdür. Manga yaratıcıları, fanatikleri ve kuramcıları, bu türün önyargılı ve tutucu kesimin karşısında hayatta kalabilmesi için onu geleneksel Japon sanatlarının doğal bir uzantısıymış, mirasçısıymış gibi göstermeye çalışmışlardır. Bunun için Japon sanat tarihinin derinliklerine dalarak bir takım deliller aramışlar, hatta gerekiyorsa bu delilleri yaratmışlardır. Bu tutkulu Manga müminleri, Meiji döneminden sonra adı konulan geleneksel Japon resmi Nihonga'yla ya da onikinci yüzyılda ortaya çıkan Keşiş Toba'nın illüstrasyonları Toba-e'lerle, Japon ağaç baskıları Ukio-e'lerle, Hokusai'nin Manga olarak tanımladığı mizahi skeçleriyle, çağdaş, savaş sonrası Japon çizgi romanını ilişkilendirmeye çalışmışlardır. Aslında geleneksel Japon resim ve baskı sanatlarıyla, çizgi romanı arasındaki uçurum, biçimsel boyutta o kadar da derin ve yalçın olmadığı için böylesine bir bağ kurgulamak kolay olmuştur. Kinsella, savaş sonrası Japonya'da yaşanan köklü demokratik değişimlere pay çıkartarak, Manga

¹⁷³ Bu makale, Grafik Tasarım Görsel İletişim Kültürü Dergisi Temmuz 2007 tarihli sayısında aynı adla yayınlanmıştır. Burada bulunan örneği, dip-notlarla zenginleştirilmiş ve dili, tezin genel dokusuna uyacak biçimde gözden geçirilmiştir.

¹⁷⁴ KINSELLA, Sharon, *Adult Manga: Culture & Power In Contemporary Japanese Society*, ConsumAsian & University of Hawai'i Press, Honolulu, Hawai'i, 2000

kadar tahammül sınırları geniş bir ifade biçiminin ancak böylesine demokratik ve paylaşımcı bir ortamda hayat bulabileceğini ısrarla savunur.

Buna kıyasla Roger Sabin ve Scott McCloud, Batı Dünyası'nda çizgi romanın kökenlerini açıklarken daha geniş bir yay çizerler. İnsanoğlunun gösterek veya çizerek betimleme alışkanlığına işaret ederler; Sabin'e göre çizgi roman, sinema ve televizyon gibi günümüzün yaygın görsel, hareketli kitle iletişim biçimlerinin öncüsüdür. 16.Y.Y. İngiltere'sinde taç giyme törenlerinden, vatan hainlerinin halka açık infazlarına kadar pek çok sosyal etkinliği resmeden ağaç baskı Broadsheet'lerin ortaya çıkışından bu yana resimli yayınlar, sokaktaki adama yönelik en temel hiciv ve eğlence araçlarından biri olmuştur. Çizgi roman pratik bir görsel öyküleme tekniğidir. Her şeyden önce kolay üretilir ve ucuzdur. İzleyicisini şaşırtmak için yüz milyon dolarlık Hollywood filmleri gibi pahalı özel efektlere ihtiyaç duymaz, yaratıcısının hayal gücü ve yeteneği ne kadar güçlüyse o da o kadar etkilidir, güçlüdür; yeri geldiğinde 2B bir kurşun kalem, silgi ve bir dosya kâğıdı bile çizgi roman yapmak için yeterlidir. Ucuza çoğaltılır, diğer iletişim araçlarıyla kıyaslandığında oldukça ucuza dağıtılır; bir teksir ya da fotokopi makinesi ve bir-iki gönüllü can yoldaşı, çizgi romanınızı hayranlarınıza ulaştırabilmeniz için yeter de artar bile. Bu nedenle Fan-zinlerle beraber çizgi romanlar, altmışların çiçek çocukları ve yetmişlerin Punk kuşağı gibi protest hareketler için ideal bir yayın ve propoganda aracı olmuştur. Bu vasıfları sayesinde çizgi roman, alternatif toplulukların ve sınırdakilerin dili olmak gibi bir kimliğe de sahiptir.

Oysaki 20.Y.Y.'ın ilk çeyreğinde Filippo Tommaso Marinetti ve Fütürist arkadaşları, Sabin ve McCloud gibi kuramcıların yaşadığı dünya için daha farklı bir ön görünümün arkasında durmaktadırlar: Floransa Lacerba'da 15 Haziran 1913'de yayınlanan "Sentaksın Yok edilişi-Zincirlerinden Boşanmış İmgelem-Özgür Kelimeler" adlı Fütürist şiir manifestosunda Marinetti, "Semafor Sıfatı, Deniz Feneri Sıfatı, Atmosfer Sıfatı ve Onomatepoetic-yansıma Kelimeler" gibi pek çok yeni kavramı gündeme getirerek dilde kökten bir reform yapılmasının gereğini işaret eder. Var olan dil bilgisinin, retorik sanatının ve edebiyatın insan tahayyülünü ve kişisel tecrübelerini, duygu ve düşüncelerini doğru ve dolaysız aktarabilmek için yetersiz, işlevsiz olduğu iddiasındadır. Gittikçe hızlanan ulaşım araçları, insanın zaman-mekân

algısını nasıl değiştiriyorsa, iletişim alışkanlıklarının da bundan etkilenmesi kaçınılmazdır. Dünya, yüzyıl öncesinden daha hızlı dönmektedir, bir yüzyıl sonra kazanacağı momentumu tahmin etmek olanaksızdır artık. Dolayısıyla durmadan evrimleşen algı ve bilincimizi göz önünde bulundurarak, daha görsel, tipografik bağlamda geliştirilmiş, fonetik düzeyde zenginleştirilmiş bir yazı dilinin kullanılması zorunludur. Eski dil, eski mimari, eski müzik gibi Eskiye ve köhneleşmiş olan her şeye karşı en büyük temizlik savaş ve yıkımla gerçekleştirilecektir.

Marinetti'nin sözünü ilk dinleyenler farkında olmadan çizgi romancılar olurlar. Yansıma kelimelerin, ses efektlerinde kullanılması; resim ve yazının konuşma balonları ve anlatım kutucuklarıyla birbirine bütünleştirilmesi, görsel soyutlamaya, ikonografiye ve stilizasyona dayanan kademeli bir anlatı kurgulanması, fark edilmeden ancak yaygın olarak çizgi romanlarda uygulanmaya başlar. Aslında Avrupalı ve Amerikalı çizgi romancılarla avangart hareketler arasında ciddi bir organik bağ olup olmadığını bilemiyoruz. Ancak ilk animasyon yapımcılarından olan, *Little Nemo in Slumberland*'in babası ünlü çizgi roman sanatçısı Windsor McKay ve *Krazy Cat* adlı efsanevi serinin yaratıcısı George Herriman'ın çalışmalarının Dadaistler tarafından yakından takip edildiğini, özellikle Herriman'ın ürünlerinin E.E. Cummings ve Gilbert Seldes gibi dönemin Amerikan entelektüelleri tarafından göklere çıkarılmıştır.¹⁷⁵

Her ne kadar çizgi romanla yüksek sanat bazen birbirinden uzaklaşan bazen de yaklaşan iki gök cismini andırırsa da toplumun marjinalleştirdiği sosyal guruplarda yeşerdikleri için dünya gündeminden asla kopmuyorlar. Yüz yıl boyunca yaşanan bütün teknolojik, politik ve sosyal değişimden çizgi roman da payına düşeni alıyor. Elbetteki yapısı gereği belki daha fantastik, daha hafif, daha kolay yenilir yutulur bir düzeyde. Ancak süratle akan gündem panoramasının arasından çizgi romanın tercih ettiği ilgi alanlarının kaçta kaç gerçekten bizim vizörümüze takılıyor? Parmakla gösterebileceğimiz birkaç entelektüel yaklaşmanın haricinde çizgi romanları kim alıyor, kim tartışıyor, kimler takip ediyor?

Thomas Huxley, kalem arkadaşı Charles Darwin'in evrim teorisini tutkuyla

¹⁷⁵ HEER, Jet, WORCHESTER, Kent, "Arguing Comics", University Press of Mississippi, A.B.D. 2004, s. 22-30

savunurken insan ırkının ıslahı ve geliştirilmesi üzerine fikirlerini bilim dünyasıyla paylaşıyor; Edgar Rice Burroughs, sonradan Amerikalı çizgi roman ustası Hal Foster'ın 1929'da çizgi roman'a uyarlayacağı Tarzan, Maymunların Efendisi adlı karakteri 1912'de yaratıyor. Thomas Huxley'in Büyük oğlu Julien, Dünyalar Savaşı'nın(1893) yaratıcısı H.G. Wells'in dergisinde çalışırken Dünya Savaşı'nın gerçeğe dönüşünü korku dolu gözlerle izliyor ve sosyoloji biliminin temellerini oluşturacak bir takım kilit tasarımlar geliştirmeye başlıyor. Bu arada Alex Raymond'un 1934 yılında yarattığı Flash Gordon, çizgi roman karelerinde uzaya çıkarak, Dünyamızı ve kim bilir kaç tane uzaylı uygarlığı dünya dışı imparator Şeytani Ming'in pençesinden kurtarıyor. Julien'in küçük asi kardeşi Aldeous Huxley ise fütüristlerin hayalini kurduğu, savaşlarla yıkanmış Avrupa'nın küllerinden yükselen Cesur Yeni Dünya'ları görüyor(1932); Aldeous'un Fransızca dersleri verdiği öğrencisi George Orvel, hocasının kâbusunu 1984'e taşıyor. Alman Nasyonal Sosyalistleri genetik bilimiyle yakından ilgileniyor; ırkların evrimini ve antropolojik gelişimini araştırmak adına Antarktika'nın New Svabia adlı bölgesi de dahil olmak üzere Dünyanın dört bir yerine araştırma seferleri düzenliyorlar. Bu arada Joe Simon ve Jack Kirby 1941'de Kaptan Amerika'yı yaratıyorlar. Müttefik güçleri tarafından geliştirilen bir süper asker olan Kaptan Amerika, Hitler'in ağzının payını çizgi roman manşetlerinde veriyor.¹⁷⁶ Korku edebiyatının ağa babası H.P. Lovecraft da, Güney Kutbu'nda antik bir uzaylı şehri bulan araştırmacıların maceralarını anlattığı Deliliğin Dağlarında adlı öyküsünü 1935'de kaleme alıyor. Avrupa'da yirmi yıl boyunca süper insan, süper toplum düşleri kurulurken, Amerika'da yaşayan iki Musevi genci Siegel ve Shuster, yirminci yüzyılın en büyük pop ikonlarından biri olacak "Süpermen Geleceğin İnsanı" adlı çizgi roman karakterini 1932'de yaratıyorlar. İnsanların hayal gücü hızını almış bir motor; bu gün hayatımıza giren ve vazgeçilmez bir hale gelen her türlü teknolojik kolaylığın, sosyal, politik ve sanatsal olgunun kavramsal hazırlığı geçtiğimiz yüz yılda yapılıyor. Böylece birileri Dünya gündemini çarpıtılmış karanlık bir aynanın ardından, çizgi roman sayfalarından takip ediyor.

1980'lere gelindiğinde Scott McCloud'un çizgi roman kuramı, bu türü çok

¹⁷⁶ SABIN, Roger, Comics, *Comix & Graphic Novels: A History of Comics*, Phaidon Press, NewYork, 1996, s.63

daha cürretli bir çerçeveden inceler.¹⁷⁷ Hatta en nihayetinde bilindik ve alışıldık çizgi roman kavramını yok edip yepyeni ve oldukça da geniş bir terim önererek zirveye ulaşır. McKloud tanımlamasını geliştirirken Kanadalı iletişim bilimci Marshal McLuhan'dan güç alır. McLuhan *Understanding Media* adlı çalışmasında çizgi roman ve televizyonu birbiriyle ilişkilendirmekte ve onların geleceğin iletişim araçları olacağını savunmaktadır. Çünkü bu araçlarla iletilen veriyi deşifre edebilmek için bilinçli izleyici katılımı gereklidir. McKoud, çizgi romanın, imge ile metni ardışık ve karşılıklı bir biçimde yerleştirerek anlatıyı kurgulaması özelliğine dikkat çeker. Bu özelliğiyle çizgi roman düz yazı gibi işlev görse de tipografi ve grafik tasarım gibi erdemleri aktif olarak kullandığı için ondan daha detaylı, daha açıklayıcı, daha hızlı ve çarpıcı olabilmektedir. Bu özellik sadece çizgi romana has değildir, ayrıca video art, animasyon, yönlendirme tasarımı gibi farklı ifade türleri de benzer özelliklere sahiptir. Bu yüzden çizgi romanı tanımlarken ne anlattığı değil, nasıl anlattığı göz önünde bulundurulmalı ve benzer biçimlerde işleyen diğer medyumlar da bu tanımlama oluşturulurken dikkate alınmalıdır. McKloud, çizgi romana ve benzer yapısal özelliklere ait diğer tekniklere "Ardışık Sanat" adını verir. Ardışık Sanatlar, daha aktif ve etkili bir iletişim ortamının neferleridir.

Oysaki altmışların Pop sanatçıları, çizgi roman vakasını sosyal bir fenomen olarak değerlendirmişlerdir. Lichtenstein ve Andy Warhol gibi sanatçılar, yüksek sanat dünyasının dikkatinin çizgi romana yönelmesini sağlamışlardır. Bu, çizgi roman türünü ihya etmek amacıyla kasten ortaya konmuş bir tavır değildir. Daha ziyade, tüketim toplumunun vizöründe, popüleritesi hızla yükselerek sonra da düşüşe geçen, seri üretilerek yaygınlaştırılan, böylece süratle sıradanlaştırılan değerlerin altını çizmek için yapılan bir eylemdir. Seri üretim olgusu, yüksek sanat ve alçak sanat gibi kavramların oluşmasına sebep olmuştur. Sokaktaki adam tarafından takip edilen ve tüketilen çizgi roman gibi popüler eğlence türleri kendilerine has bir estetik anlayışı pekiştirmişlerdir. Yaygınlığıyla ve baskınlığıyla bu kent soylu sokak estetiğini yadsımak mümkün değildir.

¹⁷⁷ McKLOUD, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, NewYork, 1997

1962 Tokyo doğumlu Takashi Murakami'nin Kaikai Kiki¹⁷⁸ adını verdiği stüdyosunda yapmaya çalıştığı Amerikalı öncülleriyle pek çok bakımdan benzerlik gösterir. Dijital medya da dahil olmak üzere güzel sanatların pek çok dalında eserler veren Murakami, yüksek sanatlar ve popüler medya arasındaki sınırları bulanıklaştıran çalışmaları ile tanınır. Kitle iletişim araçları ve popüler kültüre ait olan metalar üzerinde oynayarak, alternatif toplumsal hareketlerle, alt kültür guruplarıyla doğrudan özdeşleştirilen ikonları, uygulamaları ve markaları tartışmaya açar; Murakami'nin editörlüğünü yaptığı ve 2005 yılında A.B.D.'de açılan Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture/Küçük Çocuk: Japonya'nın Patlayan Alt-Kültürünün Sanatları adlı serginin aynı adlı manifesto kitabında, Manga ve kültür ilişkisine dair aydınlatıcı açıklamalar sunuluyor. Öncelikle Murakami, serginin adına dikkat çekerek, Hiroshima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının ardından gelişen olayların, günümüz Japon kültürünün oluşumunda, her anlamda bir milat niteliği taşıdığını belirtiyor. Zira Little Boy, 6 Ağustos 1945'de Enola Gay adlı B29 Superfortress bombardıman uçağının Hiroşima'ya attığı atom bombasının adıdır. Diğer yandan Japoncada, çizgi roman, çizgi film ve bunlardan yola çıkılarak üretilen her türlü ürünü takip eden, koleksiyonunu yapan fanatik bireylere takılan Otaku teriminin doğrudan İngilizce karşılığıdır. Zira İkinci Dünya Savaşı yenilgisi, anayasasında savaştan kaçınma ve yayılmacılı tanımlayan Japonya için, XII. Y.Y.'daki Moğol istilasından bu yana yaşanan tek gerçek, büyük yenilgi.¹⁷⁹ İmparator Meiji döneminde adım adım, eski geleneklerini ve yöntemlerini terk ederek endüstriyel anlamda hızla modernleşip önce Pasifik bölgesinde sonra da küresel boyutta yayılmacı bir strateji geliştiren Japon İmparatorluğu için çok gürültülü bir düşüş. Japonya için bu yeniden yapılanma, bu Tabula Rasa/boş sayfa sürecinde yetişen Otaku nesli büyük önem taşıyor

Otaku'nu teriminin İngilizce karşılığı ise "Nerd". Nerd kelimesinin etimolojisi oldukça karışık ve spekülasyonlarla doludur. İngilizce'de sarhoş anlamına gelen "drunk" kelimesinin ters yazılışı "knurd" den yola çıkılarak türetildiğine dair rivayetler vardır; partilerde ve sosyal etkinliklerde içki içmeyen, insanlarla alışıldık

¹⁷⁸ Kaikai Kiki Co., Ltd., <http://english.kaikaikiki.co.jp/>, 18, 11, 2008

¹⁷⁹ MURAKAMİ, Takashi, *Little Boy: The Art of Japan's Exploding Subculture*, Japan Society & Yale University Press, NewYork, 2005, s.8

normlar doğrultusunda ilişki kurmakta zorluk yaşayan kişileri tanımlamak için kullanılmaya başlanmış. Oysaki “Nerd” terimi, sosyal hayata katılmaktan daha ziyade, geçmiş ya da güncel ve genellikle de entelektüel bir konuyla, oldukça özel bir bakış açısından, neredeyse saplantı kabilinde bir tutkuyla ilgilenmeyi tercih eden insanlar için kullanılan aşağılayıcı bir sıfat.

“Nerd”-stereotipik olarak, zeki, yaratıcı, ancak görünüşü ve sosyal davranışları itibariyle acayip, tuhaftır. İngilizcedeki diğer eş anlamlıları "Dork" ve "Geek" ile birlikte bilgiye ve öğrenmeye karşı ortak bir tutkuyu paylaşırlar. En çarpıcı “nerd” tasvirlerinden biri de sıra dışı Amerikan çizgi romancısı Harvey Peckar’ın oto biyografik çizgi romanı American Splendor’da karşımıza çıkan Toby Radloff karakteridir. Radloff, Veteran Affairs Hastanesi’nde çalışan Cleveland’lı yazar Harvey Peckar’ın iş arkadaşlarından biridir ve görünüşü, konuşması, davranışlarıyla hemen dikkat çeken bir tiptir. Travmalı bir süreçten sonra Harvey Peckar illüstratör arkadaşı Robert Crumb’ın da yardımlarıyla, kendisi gibi orta direğin gündelik temposunda hayata tutunmakta güçlük çeken insanları konu ettiği “American Splendor” adlı çizgi roman serisini yaratır (1976). Peckar’ın memleketinden insan manzaralarını sergilediği bu dizide başlıca kahramanlarından biri de kendisini orijinal “nerd” olarak tanımlayan ve bundan gurur duyan dostu Toby Radloff’dur. Radloff kendisini bir “Nerd” baş örneği haline getirmiştir:

Bir “Nerd”, hemen hemen cinsiyetsiz, hatta a-seksüeldir. Konuşmasının kendine has bir ritmi ve aksanı vardır, hızlı konuşur ve gereksiz teferruatlarla dolu bir bilgiçlik sergilemeye çalışır. Görünüşü tuhaftır, ancak marjinallikten daha ziyade çocuksu bir sıradanlığa sahiptir. Görsel ve hareketli yayınlarla, yazılı yayınlardan çok daha fazla ilgilidir. Hatta bu yönde algısı aşırı gelişmiştir. Sürekli bilgisayarla uğraşır, çizgi roman ve çizgi film toplar, sinemayla, T.V. ile ilgilenir. Türlü açılardan aşırıya kaçmış bir arşivcilik tutumu içindedir. Takip ettiği her türlü yayının nitelik ve niceliğine dair her türlü secereyi bilir ve bunları sayıp dökerek bilgeliğini teşhir etmekten de büyük keyif alır. Ancak ya işsizdir, ya da küçük masa başı memuriyeti gibi dikkat çekmeyen, düşük maaşlı bir işi vardır. Bütün hobilerinin duayenidir, ancak çevresiyle ve dış dünyasıyla kurduğu sosyal bağları çok zayıf olduğu için yeteneğini sermayeye dönüştüremez. Peckar’ın çizgi romanlarındaki görünüşü

sayesinde kısa sürede üne kavuşan Radlof, seksenli yılların M.T.V.'sinde sık sık boy gösteren bir pop-ikonuna dönüşür. Toby Radlof bir yana Pekar'ın kendisi de başta olmak üzere, American Splendor'da arz-ı endam eden çoğu kişilik en az onun kadar aşırı, kırgın ve çoğunluğu karşısına almış durumdadır.

Takashi Murakami'nin çağdaş Japonya'nın kültürel gelişi açısından çok önemli bulduğu Otaku' alt kültürü ile ilgili Wikipedia'da şöyle bir açıklama yapıyor; "Kendi akranlarıyla olan ilişkisi aşırı mesafeli olan ve dışarı çıkıp diğer insanlarla kaynaşmaktansa evinde oturmayı tercih eden kişilere verilen ad. Otaku, saplantılı hobileri olan kişiler için kullanılan bir sıfattır. Bu hobiler de genellikle manga ve animedir. Aslında ikinci tekil kişi için kullanılan eski bir onurlandırma sıfatıdır; bir başkasının evinden (aşiretinden) ya da ailesinden gelen anlamına gelmektedir."¹⁸⁰ Dolayısıyla Otaku teriminin bu yeniden anlamlandırılmasında, bir dışlama, ötekileştirme, toplumun genelinden ayırarak, bireyi bambaşka bir yere yerleştirme eylemi de gizlidir. Otaku, ilk kez bu çağdaş anlamında 1983'de mizahçı köşe yazarı Akio Nakamori tarafından "Bir Otaku Soruşturması" adlı yazı dizisinde kullanılmıştır. 1988'de ise Tsutomi Miyazaki adlı bir seri katilin yakalanmasının ardından Otaku terimi yaygın olarak kullanılmaya başlanır. Yaşları yedi ile dört arasında değişen dört küçük kız çocuğuna tecavüz edip sonra da öldüren Tsutomi Miyazaki, hobilerinin ifşa edilmesiyle birlikte halk arasında Otaku katili olarak adlandırılır. Gerçi soruşturmayı sürdüren kanun adamları, Miyazaki'nin işlediği suçlarla hobilerinin hiç bir alakası olmadığını ısrarla ifade etseler de kamuoyunun nezdinde Otaku kültürüne karşı yoğun bir ön yargı oluşmuştur bir kere. Tsutomi Miyazaki'ye ağır şizofreni ve çoklu kişilik bozukluğu tanısı konur, ancak işlediği suçların da vehimetinin tamamen farkında olduğu tespit edilerek ölüm cezasına çarptırılır.¹⁸¹

Otaku teriminin İngilizce konuşulan Dünya da popüler olmasını sağlayan kişi ise Iidoru adlı romanıyla William Gibson'dır. Edebiyatta Cyber-Punk türünün ağa babası Gibson, Otaku olmayı kısaca şöyle tanımlar; sosyalleşme eksikliği ile birlikte patolojik tekno-fetişizm! Gibson'un The Observer'ın 2001'in Nisan ayında yayınlanan

¹⁸⁰ "Otaku", Wikipedia Free Encyclopedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Otaku>, 18, 11, 2008

¹⁸¹ WHIPPLE, Charles T. , "The Silencing of the Lambs", <http://web.archive.org/web/20070818192957/http://www.charlest.whipple.net/miyazaki.html>

Modern Boys and Mobile Girls adlı makalesinde, bir taraftan neden Japonya'yı romanlarının ana dekoru olduğunu açıklarken diğer yandan da Japon gençliğinin temsil ettiği "geleceğin insanı" prototipinden dem vurur.

"Otaku, tutku dolu saplantısıyla, bilişim çağının vücut bulmuş duayenidir, nesnelerin kendisinden ziyade veri toplamakla ilgilidir, Japon ve İngiliz kültürlerinin günümüz ara yüzlerinde tabii bir eşik figürü gibi görünür. Portobello satıcılarının ve Japon koleksiyoncuların gözlerinde görüyorum bunu: mükemmel sükûnetiyle bir tren gözcüsünün cinneti, ölümcül ve muhteşem. Otakuculuğu anlamak, sanırım, ağın kültürünü anlamanın anahtarlarından biri. Kesinlikle uluslar ötesi, coğrafyalar ötesi bir şeyler var bunda. Post-modern dünya da hepimiz birer küratörüz, istesek de istemesek de." ¹⁸²

Gibson'un ağ olarak tanımladığı şey aslında kıtalar ve kültürler arası oluşan iletişim ağıdır. Bu ağ teknolojik, kültürel, sanatsal ve duygusal paylaşımlar neticesinde örülmüş, en nihayetinde internet olgusuyla zirveye ulaşmıştır. Otaku, ya da Nerd, bu iletişim ağı üzerinde eşik figürü vazifesini her türlü veriyi takip ederek, toplumlar arasında taşıyarak yapar. Otaku'nun ya da Nerd'ün bilgiyle ilişkisi, sıradan insanınkinden çok daha farklı, daha hızlı ve kat be kat daha tutkulu bir boyutta gerçekleşir. Onların bilgiyi algılama, yorumlama ve işleme biçimleri, bizimkinden daha farklı bir alemde yaşanır. Bu şekilde bilgi, bazen karşımıza bir çizgi roman olarak çıkar, bazen de bir grafik ürün olarak. Biz ne kadar korkup dışlasak da Atom bombası mantarının gölgesinde büyüyen bu nesil, Marinetti'nin bahsettiği alışkanlıkları değişmiş ve evrimleşmiş geleceğin insanının ta kendisidir ve ona ne sunarsak sunalım, o daha azıyla yetinmeyecektir.

¹⁸² GIBSON, William, *Modern Boys & Mobile Girls*, Guardian Unlimited, The Observer , Japan Issue, Nisan 1 2001, <http://observer.guardian.co.uk/life/story/0,6903,466391,00.html>

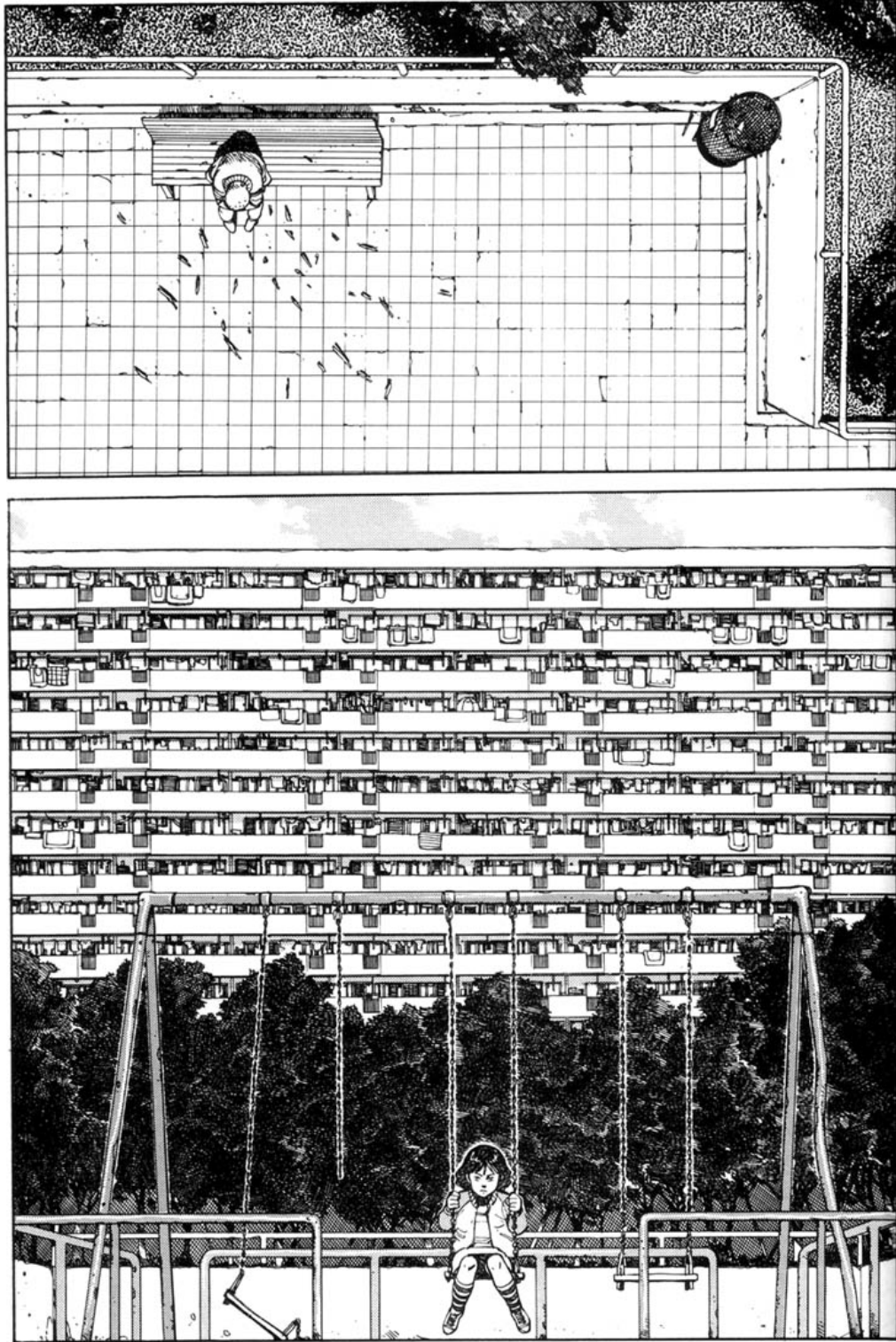


Figure 38, Otomo'nun Domu (Çocukların Rüyası)'nda küçük Etsuko ve İhtiyar Cho arasındaki sessiz savaş toplu konutların gölgesinde sürüyor. OTOMO, Katsuhiro, Domu; Dream of the Children, Dark Horse Comics, s.234



Figure 39, Katsuhiro Otomo'nun *Domu* (Çocukların Rüyası) adlı çalışmasından bir panel; Etsuko, pijamalarının içinde çöken siteden uzaklaşıyor. OTOMO, Katsuhiro, y.a.g.e., s. 188

SONUÇ

Amerikalı yazar Ursula LeGuin'in *Earthsea* (Yerdeniz) adlı roman serisinden yola çıkarak Goro Miyazaki'nin yazıp yönettiği *Gedo Senki* (Ged'in Savaş Günlükleri) adlı uzun metrajlı animasyon filmi, kolay kolay anlaşılamayan bir olayla başlar. *Yerdeniz* serisinin birinci, üçüncü ve dördüncü ciltlerindeki karakterlerin ve olayların kullanıldığı filmin başında, uğursuz alametlerle düzeni bozulan bir ülkenin adil ve iyi kralı, oğlu Prens Arren tarafından öldürülür. Sarayın karanlık koridorlarında Prens, babasını bıçakladıktan sonra kılıcını çalarak sırta kadem basar; Arren'in huzursuz kendini arayış seferi boyunca bir daha bu olaya açıkça değinilmez. filmin sonunda da bununla ilgili bir sonuca ulaşılmaz. Eleştirmenler ve izleyiciler, özellikle LeGuin okuyucuları ve *Yerdeniz* fanatikleri, kitaplarla ve filmin genel yapısıyla ilişkisiz olan bu duruma bir anlam veremezler. Film gösterime girdikten sonra, konuya dair sorular sorulmaya, *Gedo Senki*'nin yapım hikayesine ilişkin sırlar yavaş yavaş açıklanmaya başlanır.

Ursula LeGuin, *Gedo Senki*'nin ortaya çıkışı ve film ile ilgili izlenimlerini,

kişisel sitesinde okuyucularla paylaşır.¹⁸³ Seksenli yılların başında Hayao Miyazaki, Ursula LeGuin'e Yerdeniz öykülerini animasyona uyarlamak için teklif götürmüştür. Ancak, o döneme kadar eserlerinin beyaz perde uyarlamalarıyla ilgili hoş tecrübeler yaşamayan LeGuin, Miyazaki'yi tanımadığı için bu teklifi reddeder. Seneler sonra bir arakadaşı tarafından, Miyazaki'nin Komşum Totoro, Kiki'nin Kurye Servisi gibi çalışmalarını izleyince, Japon sanatçının yaratıcılığına hayran kalır. Doksanlı yılların ortalarına gelindiğinde, Yerdeniz'in Amerikan Hallmark televizyon kanalı için dizi filme uyarlanması gündeme gelir. Ursula LeGuin, bu projenin bütün yaratım aşamalarından soyutlanır. Ortaya çıkan ürünün kalitesinden ve dizinin yapımcıları tarafından dışlanmasıyla hiç de memnun olmayan LeGuin, eserlerini Japonca'ya çeviren yayıncısı aracılığıyla Hayao Miyazaki ile iletişime geçer. LeGuin, eğer hala ilgileniyorsa, Miyazaki'nin Yerdeniz serisini animasyona uyarlayabileceğini belirtir.

Hayao Miyazaki, o sırada Howl'un Yürüyen Şato'sunun yapımı ile uğraşmaktadır. Miyazaki'nin animasyon şirketi Studio Ghibli'nin prodüktörü Suzuki Toshio tarafından ziyaret edilen LeGuin, Bay Hayao Miyazaki'nin emekliye ayrıldığını, proje ile oğlu Goro Miyazaki'nin ilgileceğini öğrenir. Daha önce, çizgi roman ve animasyonla hiç ilgilenmemiş bir peyzaj mimarı olan Goro Miyazaki'nin gözle görünen işleri Stüdyo Ghibli Müzesi ve bahçesi için yaptığı tasarımlardır. Toshio ve Goro Miyazaki ile yapılan görüşmelerin sonucunda, LeGuin'e, Hayao Miyazaki'nin, projede sanat danışmanı olarak görev alabileceği açıklanır. LeGuin, her ne kadar içinde türlü şüpheler olsa da Ghibli yapım ekibine güvenmeye karar verir.

Projenin halka duyurulması ile birlikte türlü dedikodular baş gösterir. Hayao ve oğlu Goro'nun aralarının uzun zamandan beri açık olduğu; Hayao Miyazaki'nin kendisini haddinden fazla işine adanmış bir ebeveyn olarak çocuklarını ve ailesini ihmal ettiği; babasına nisbet olsun diye daha önce hiç animasyonla ilgilenmemiş olan Goro'nun, onun rüya projesini elinden aldığı haberleri yayılır. Hayao Miyazaki'nin Gedo Senku'nun yapım süreci boyunca oğluya iletişim kurmaktan kaçması bu dedikoduları güçlendirir. Filmin prömiyerine Hayao Miyazaki'nin gelişi ve Goro'ya özel bir not bırakması, babayla oğlu ile ilgili haberleri yakından takip edenleri

¹⁸³ LE GUIN, Ursula, "Gedo Senki", <http://www.ursulaklequin.com/GedoSenkiResponse.html>, 11, 11, 2008

oldukça şaşırtır. Notta yazarlar şunlardır; “Dürüst bir film; bu yüzden iyi.”

LeGuin’in teklifi, stüdyoya ulaştığı sırada bilindiği gibi Miyazaki, Howl’un Yürüyen Şatosu’nu bitirmek için yoğun bir uğraşı içindedir. Suzuki Toshio’nun ifadesine göre iki buçuk hafta gibi kısa bir zamanda Goro Miyazaki, Gedo Senki’nin storyboard çalışmasının neredeyse tamamını bitirerek yapımcılara sunar. Japon animasyon dünyasında eğer bir filmin storyboard’ını siz çiziyorsanız, yönetmeni de sizsiniz demektir. Suzuki Toshio, Goro Miyazaki’nin film yönetebilecek potansiyele sahip olduğuna karar vererek Gedo Senku’nin sorumluluğunu devreder. Böylece Goro, tıpkı yapıtındaki kral babasını bıçaklayan ve kılıcını çalan Prens Arren gibi, Hayao Miyazaki’nin rüya projesini elinden alır.

Goro Miyazaki ile yapılan bir söyleşide çizgi filmdeki Prens Arren kişiliği üzerine odaklanan sorulara, Goro şöyle bir açıklama getirir; “...Arren bir prens, ancak problemlili bir birey; günümüzde Japonya’da pek çok genç benzer problemleri paylaşıyor. Bir şekilde Japonya’nın genç nesli, Arren karakteri ile aralarındaki benzerlikleri keşfediyor. Genç Japonlar kendilerini boğuluyormuş gibi hissediyor. Gelecek için umut beslemiyorlar, hayat artık o kadar da güzel değil. Bastırıldıklarını hissediyorlar ve bu baskı genellikle ebeveynlerinden geliyor. Çok iyi bakılıyorlar, iyi yetiştiriliyorlar, haddinden fazla iyi belki de; Pek çok aile için bu böyle... Çocukların bakış açısına göre, üzerlerinde fazla baskı var.”¹⁸⁴

Söyleşinin devamında, onbeş yıl öncesinin Japonyası ile karşılaştırıldığında, gençlerin ekonomik olarak daha özgür ve zengin olduklarını, ancak ekonomik özgürlüğün zihinsel bağımsızlıkla aynı şey olmadığını belirtiyor yönetmen. Kırkbir yaşındaki Goro Miyazaki’nin genç Japonların ruhunu analiz ederken ne kadar tarafsız olduğu tartışmaya açıktır, zira Asya-Amerikalı Steven Okazaki, White Light Black Rain (Beyaz Işık Kara Yağmur) adlı belgeselinde, günümüz Japon nüfusunun 75%’inin ikinci dünya savaşından sonra dünyaya geldiğini belirtir. Ayrıca genç Japonlar arasında, Nagazaki ve Hiroşima’ya atom bombalarının atıldığı 6 ve 9 Ağustos tarihlerinin anlam ve önemini bilmeyenlerin, Japon İmparatorlu’nun savaşta oynadığı rolden bihaber olanların bulunduğu bir durum söz konusudur.

¹⁸⁴ “A PERSONAL INTERVIEW WITH GORO MIYAZAKI”. On the 4th of September 2006, Ghibli World.com, <http://www.ghibliworld.com/gedosenkiatviff2006.html>, 11, 11, 2008

Hayao Miyazaki, bir röportajında, bir hava akını sırasında ailesi ile birlikte bir köprünün altında saklandıklarını anlatır. Annesi Hayao ve kardeşlerini, zarar görmesinler diye futon yığınlarının altına saklamıştır. Hayao, bu sırada boğulma tehlikesi atlatır. Savaş bittikten sonra Hayao'nun babası bu kez Amerikalılarla çalışmayı sürdürür. Küçük Hayao, gururuna yediremediği için Amerikan misafirlerden çikolata almayı rededer. Keiji Nakazawa, altı yaşındayken babasının, kız ve erkek kardeşlerinin ölümüne şahit olur. Çocukluklarını savaşın karanlığında yitirmiş manga ve anime sanatçılarının sayısı şaşılacak kadar çoktur.

Katsuhiro Otomo da seksenlerde kaleme aldığı iki manga serisi ile yeni nesil ve eski nesil arasındaki çatışmaya farklı bir bakış açısı getirir. Bunlardan ilki 1980-81 yılları arasında Young Magazin'de seri olarak yayınlanan Domu (Çocukların Rüyası)dır; İkincisi de 1982'den 1990'a kadar yine aynı dergide yayınlanan ve sonradan altı ciltte toplanan Akira adlı manga dizisidir.

Mimarlık ve teknik çizim eğitimi alan Katsuhiro Otomo, Domu adlı çalışmasında son derece detaylı kurgulanmış, panoramik apartman çizimleri, inandırıcı peyzaj ve şehir dekorları eşliğinde fantastik bir polisiye öykü anlatır. Otomo, başkentin eteklerinde yükselen, orta sınıfın kullanımına sunulmuş dev apartman bloklarındaki küçük dairelerde yaşam savaşı veren sıradan insanların tanıdık hikayelerine değinmektedir. Bu arada polis, şüpheli intihar vakalarını araştırmaya başlar. Daha sonra apartman blokları küçük bir çocuğun aklına ve şımarıklığına sahip meczup ihtiyar Cho ile sorumluluk sahibi küçük kız Etsuko'nun savaş arenasına dönüşür. Aslında Cho ve Etsuko, insan üstü yeteneklere sahiptirler; nesneleri uzaktan zihin enerjisiyle hareket ettirebilirler, insanları kağıt gibi parçalayabilirler. İhtiyar Cho, hoşuna giden eşyaları elde edebilmek için, basitçe sahiplerini ortadan kaldırmaktadır. Apartman kompleksine yeni taşınan küçük Etsuko ise Cho ile ilgili sırrı keşfedince ona engel olmaya çalışır. Domu'nun fantastik kurgusunun ötesinde en dikkate değer özelliklerinden biri de hemen hemen bütün yetişkin tiplerin, yetişkinliğe özgü vasıflarını yitirmiş, iktidarsız ve olgunluktan yoksun karakterler oluşudur. İhtiyar Cho, güçlerinin neden olduğu felaketlerin sorumluluğunu asla üstlenmez, pire için yorgan yakar, çocuksu hevesler için cinayet bile işler; Tsutomu Sasaki, üniversite sınavları için hazırlanacağı zamanın tamamını

maket uçak yaparak harcar, otuzlu yaşlarına geldiği halde hala annesinin yanında yaşamaktadır; her hangi bir ilişkisi yoktur ve işsizdir. Bu durum, komşular arasında dedikoduların oluşmasına yol açar. Yoşigava, işsiz bir kamyon şoförü ve sıkı bir alkoliktir; ayık olduğu ender zamanları, apartmanların avlusundaki banklardan birinden, gelip geçenleri izleyerek ve kendi kendisine küfrederek geçirir. Yıkıcı tavırları yüzünden karısı evi terkedip kaçmıştır. Temizlik ve yemek yapmak gibi işleri, evin bütün sorumluluğunu onbir yaşındaki oğlu Hiroşi üstlenmiştir. “Küçük Yo” olarak tanınan Yoşio Fujiyama, fiziksel olarak son derece gelişkin ve güçlü olmasına karşın zeka özürlü bir adamdır; Hiroşi ve Etsuko ile arkadaş olan Yo, apartman sakinleri tarafından çocukları taciz etmekten suçlanmıştır. Bayan Tezuka ise rahatsız edici davranışlarından dolayı çevresine korku saçar. Düşükle sonuçlanmış bir gebelik yüzünden aklını yitirmiş Bayan Tezuka, apartman ve çevresinde içi boş bir bebek arabasıyla gezinmektedir. Saplantıları, sakatlıkları, travmaları ve düş kırıklıkları yüzünden, dehşet verici varlıklara dönüşen yetişkinlerin dünyasında yaşayan çocukların, birbirlerinden başka tutunacak kimseleri yoktur. Domu’da çocukların büyüklerine karşı metanet ve hoşgörü ile başlayan gönülsüz direnişleri Katshiro Otomo’nun Akira Projesi’nde topyekün bir savaşa dönüşür. Böylece Otomo, kültürel farklılıklardan doğan sorunlara, kültürel direniş antiteziyle çözüm ararken, yaşam gerçeğinin hangi agnostik noktalara ulaşabileceğini göstermek ister.

Otomo’nun Akira Projesi adlı gelecek kurmacasındaki Japon gençliği, bu kez gırtlaklarına kadar uyuşturucuya, motorsiklet yarışlarına ve çete savaşlarına batmış, deri ceketli, sıkı çocuklardır. Domu’daki emsallerinden biraz daha büyük olan bu gençler, sınır tanımayan asilerdir ve bundan büyük keyif almaktadırlar. James Dean’in Rebel Without A Cause, Marlon Brandon’un Wild One, Denis Hopper’in Eazy Rider gibi filmlerinden esinlenerek yarattığı, son derece huzursuz ve uyumsuz bu gençlerin en önemli özellikleri, hepsinin öksüz oluşlarıdır. Yakın gelecekte, Üçüncü Dünya Savaşı patlak verir ve Japonya’nın başkenti büyük bir termonüklük patlamayla yok olur. Ardından Tokyo Körfezi doldurularak yerine Neo-Tokyo adlı yeni başkent inşaa edilir. Japonya artık, totaliter bir polis devleti tarafından yönetilmektedir. Devleti temellerinden sarsmaya çalışan anarşist bir örgütün ajanlarının yolu, motorsikletçi genç asilerle kesişir. Neden sonra, Tokyo’yu yok eden

ve yeni Dünya düzeninin oluşmasına sebep olan atomik felaketin ardında Japon hükümetinin insan üstü yeteneklere sahip çocuklar üzerinde yaptıkları deneylerin yattığı açığa çıkar. Hala saklı hükümet tesislerinde kilit altında tutulan bu çocuklar içinde en güçlü olanı “28 Numara” kod adlı Akira’dır. Hemen hemen tamamı gençlerden ve çocuklardan oluşan “asiler”, mutlak otorite figürü olan devlete savaş açarlar; ardından, Japonya’da gelişenleri casus uydularla izleyen ve oluşan kargaşadan nemalanmaya çalışan, başta Amerika Birleşik Devletleri olmak üzere, Dünya’nın diğer ülkelerine öfkelerini kusarlar. En sonunda Japon hükümeti yok olur, Japonya’daki şehirler yerle bir olur; açtıkları bu yepyeni sayfada hayatta kalmayı başaran asi gençler, kurallarını tamamen kendilerinin koydukları yepyeni bir Japonya kurarlar.

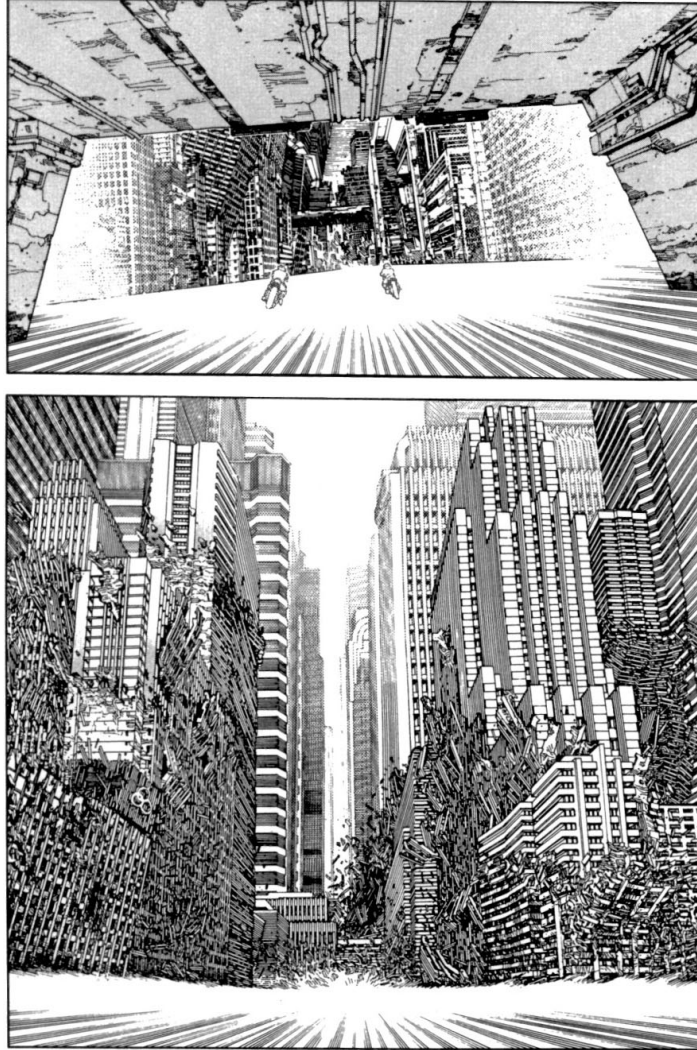


Figure 40, Katsuhiro Otomo’nun Akira’sında Neo Tokyo, yeniden inşa edilmek üzere, bir

İki bin sayfa boyunca süren Akira adlı mangasını Katsuhiro Otomo, çekirdek fikirlerini saklı tutarak, uzun metrajlı animasyona uyarlar. Tamamı “Akira Projesi” olarak anılan bu çalışmaların başarısı, Otomo’nun kariyer sıçraması yaparak sinema endüstrisine geçmesine vesile olur. Böylece Akira, yaratıcısının asla aşamadığı bir yapıt olarak tarihte yerini alır. Akira’nın en büyük başarısı, Roland Kelts’in “Mağrur Japon gençliği”¹⁸⁵ olarak tanımladığı yeni nesilin, direnişe yönelik duygu ve düşüncelerini ortaya koyarken sergilediği başarıdır. Mahşersonrası bir toplum olan Japon halkı, işlerin tekrar kontrolden çıkarak, toptan yok oluşu tetikleyecek olaylar zincirini ateşlememesi için akla gelen bütün önlemleri almaya çalışmışlardır. Doğası gereği devamlı felaketlere hazırlıklı olarak yaşayan Japonların mimarisi, mutfağı, kısacası topyekün kültürleri, her şeye rağmen hayatta kalmak üzerine evrilmiştir. Savaşı yaşamış ve hayatta kalmış eski Japonlar için var oluşun tek reçetesi, disiplin ve çok çalışmaktır. Savaşın ardından Japon ordusunun dağıtılması, İmparator Hirohito’nun, makamının bütün idari yetkilerini halk tarafından seçilmiş delegelerden oluşan Diet meclisine devretmesi, sosyalist tandanslı hareketlerin ve alternatif kültürlerin, yeni edinilen özgürlükler sayesinde Altmışların Japon gençliği arasında yeşermesi, her alanda sanatsal gelişimi ve direniş üretimini boyutlandıran faktörler olmuştur.

Toshio Suzuki ve George Lucas arasında gerçekleşen bir tv forumu sırasında, Suzuki, Lucas’a bilgisayar teknolojisinin sanatçılar için bir gereklilik olup olmadığını sormuştur.¹⁸⁶ Lucas, teknolojinin sağladığı zengin seçenek çeşitliliğini savunurken, bilgisayar yapımcılığının, gerekli iş gücünü minimuma indirdiği için ekonomik açıdan da oldukça hesaplı olduğunu belirtir. Ancak Toshio’nun buna karşılık verdiği cevap son derece şaşırtıcıdır. Japon animasyon sanayii pek çok insana ekmek sağlayan bir sektördür, insanları işsiz bırakacak bir yöntemi benimsemek bir yana sanatçının malzeme ile olan temasını yok edecek bir teknolojiyi kullanmanın ne kadar doğru olduğu tartışılır. Bununla birlikte, Mamuro

¹⁸⁵ KELTS, Roland, “Japanamerica; How Japanese Pop Culture Has Invaded U.S.”, Palgrave MacMillan 2007 A.B.D., s.6-7

¹⁸⁶ Ponyo;Lucas/Suzuki meet, <http://www.youtube.com/watch?v=wCH4SuJZDSY>, 18, 11, 2008

Oshii'ye, 2008 tarihli yeni animesi Sukai Kurora (Gökyüzü Sürüngenleri) için neden bilgisayar destekli animasyon teknolojisinden faydalandığı sorulduğunda, artık Japonya'da analog teknikler kullanarak uçak gibi mekanik cihazları canlandırarak animasyon sanatçısının kalmadığını belirtir. Ancak hemen ardından ekler; “*İnsanları ve diğer yaşayan, nefes alan varlıkları canlandırmak için mevcut en iyi teknik kalem ve kağıttır, çünkü çizerin ruhu kalemin ucundan akarak figüre hayat verir.*”¹⁸⁷

Hemen hemen tüm manga çizerleri de artık bilgisayar teknolojisinden ağırlıklı olarak faydalanmaktadır. Zaten görev paylaşımli bir ekip çalışması olan çizgi roman sektörü, bilgisayar teknolojisinin devreye girişi ile birlikte daha rahat çalışılan bir iş alanı haline gelmemiştir. Aksine, teknolojinin sağladığı görsel efektler ve ifade çeşitliliği, üretim hızını azaltmakla beraber müşteri beklentisini ve sanatsal rekabet unsurlarını arttırarak yaratıcıların üzerlerindeki baskının büyümesine sebep olmuştur.

Sharon Kinsella, editörleri tarafından dövdürülen, teslim tarihlerine uymadıkları için kaçırılıp zorla çalıştırılan çizerlerin hikayelerinin anlatıldığı çetin bir manga endüstrisinden bahseder.¹⁸⁸ Ayrıca sektöre adım atan her çizerin başlangıçta, Osamu Tezuka ya da Rumiko Takahashi gibi son derece başarılı bir manga sanatçısı olabilmek için yanıp tutuştuğu düşünülürse, el becerisi, hız, yaratıcılık ve teknik yeterlilik düzeyinde ne kadar çetin bir rekabetin yaşandığı tahmin edilebilir. Katsuhiro Otomo, Riyoguçi Ikegami, Keiji Nakazava, Hiroaki Samura, Hayao Miyazaki gibi pek çok başarılı manga çizeri, hayatlarının çok büyük bir bölümünü, belli bir sosyal statü ve ekonomik bağımsızlık kazanmak için kendi seri öykülerini çizmeye adanmışlardır. Manga çizerlerinin yarattıkları diziler, okuyucu kitlesi tarafından kabullenildikten sonra, sanatçıların hem yazarlık hem de çizerlik yönüyle her türlü tekniği deneyebildikleri ve yeteneklerinin engin ufuklarını keşfedebildikleri arenalara dönüşmüştür.

Böylesine sıkı ve acımasız bir üretim sistemi içerisinde bu denli zengin bir yaratıcı özgürlüğe sahip olabilmek, ideolojik misyonlar doğrultusunda iş üretmenin

¹⁸⁷ RUH, Brian, “*There is no aphrodisiac Like*”, 1999-2008 Pop Matters.com, 22 Ekim 2004, <http://www.popmatters.com/film/interviews/oshii-mamoru-040923.shtml>, 11,11, 2008

¹⁸⁸ KINSELLA, Sharon, *Adult Manga: Culture & Power In Contemporary Japanese Society*, ConsumAsian & University of Hawai'i Press, Honolulu, Hawai'i, 2000, s. 3-4

ötesinde, göz alıcı bir kariyer zaferidir. Bu noktada toplumsallığın ve didaktikliğin manga ve anime yaratıcıları için bir amaç mı yoksa araç mı olduğu tartışma götürür. Manga düzene mi hizmet eder, yoksa yeni trendler ve akımların eşliğinde düzene ayak mı uydurur, yoksa “alternatif” mi sunar? Manga janrı içinde çalışan pek çok sanatçı, altmış yıllık modern manga endüstrisi boyunca bunların hepsinden biraz yapmıştır. Ancak manga, Dünya'nın diğer yerlerindeki emsalleri gibi, kendi öz kültürü için “alternatif” bir “alt kültür” değeri-olgusu değildir. Çizgi roman ve sunduğu bütün fantazyalar, Japonya'da herkes içindir; kız çocuklar (Shojo), erkek çocuklar(Shonen), gay ve lezbiyenler, gençler(kodomo), genç yetişkinler(Seinen), sporcular, iş adamları, polisiye severler, korku müptelaları, bilim-kurgucular(s.f.), avukatlar, tarihi dram meraklıları(Chanbara), romantikler(Josei), hemen hemen herkese ve her zevke özel bir manga vardır. Japonya'da çizgiroman halktır.

Manga ve animeyi toplumsal bir fenomen haline getiren süreç ise karmaşıktır. Beyaz Işık Kara Yağmur adlı belgeselde, Hiroşima olayı sırasında oniki yaşında olan Satoru Fukahori, bomba düştükten sonra, üç şey dışında bulabildikleri her şeyi yediklerinden söz eder; bu üç şeyin birincisi radyoaktivite yüzünden ilk ölen canlılar olan farelerdir; leşleri kısa sürede bozularak dokunulmaz bir hal almıştır; ötekisi çok çevik oldukları için yakalanması mümkün olamayan kedilerdir; üçüncüsü ise insan cesetleridir; hayatta kalanlar, yamyamlığa cesaret edemezler, hızla çürüyen ve feci halde deforme olmuş bedenlere yaklaşamazlar. Bu korkunç felaketlerin ardından hayatta kalan Hibakuşa'ların büyük bir kısmı, gençler ve çocuklardır. Yetişkin erkeklerin çoğu, savaşta can vermiştir. Amerikan işgali, beraberinde Amerikan yardımını ve kültürünü Japonya'ya taşır. Erzak, ilaç, battaniye ve giyecek çuvallarını taşıyan Amerikan askerleri, ceplerinde Amerikan çizgi romanlarını; hasta, yaralı, aç ve kimsesiz Japon çocuklarını eğlendirerek oyalamak için de Walt Disney çizgi filmlerini Japonya'ya getirirler. Japonya'da, savaş sonrası gelişen ilk iş sahası ve sendika bazında örgütlenmelerin, A.B.D. yardımlarının ülkeye girdiği ve dağıtıldığı rıhtımlarda gerçekleşmesi o kadar da şaşırtıcı değildir. Birden bire büyüyen küçük çocukların kayıp çocukluklarının tadını çıkartabildikleri tek anlar, bu çizgi romanların resimlerine bakarken ve çizgi filmleri bir arada izlerken geçirdikleri zamanlardır. Takashi Murakami'nin ifade ettiği, savaş sonrası Japon sanatçılarının gerçeklerle yüzleşmek yerine sığınıp teselli bulmak için kullandıkları o kara alan, bu

dönemde oluşmuştur. Osamu Tezuka, animasyonlarının ve çizgi romanlarının alameti farikası olan koca gözlü manga tipolojisini Amerikalı Max Fleitcher'in Bety Boop ve Walt Disney'in Bamby gibi çizgi filmlerinden esinlenerek geliştirmiştir. Çizgi roman ve çizgi film Japonya'da varoluşçuluğun besleyeceği kültürel direnişin en büyük silahları haline gelmiştir; gençlerin, kendi gelecek kurmacalarını, geçmiş ve gelenek ile olan bağlarını yeniden inşa ederek tanımlamak, var oluşlarını yenibaştan nedenselleştirmek için kullandıkları medyumlar olmuşlardır. Bu yeni baştan kurgulanan bağların otantikliği zaten tartışma götürür. Mahşer sonrası bir toplum olarak Japonların artık modernizmin ön gördüğü her şeyin ötesine geçtikleri ve ütopyacı olmaktan ziyade renovasyoncu bir yaklaşımla hareket ettikleri ortadadır.

Kaybedilen ulusal hedefleri ve onuru yeniden kurmakta, tamir etmekte sanatsal ifadenin yeri büyüktür. Amerikan Mandası'nın ve askeri yenilginin çizdiği çerçevede tanımlanan yeni Japon devlet yapısı içinde, milli kaynakları en çok soğuran öğelerden biri olan ordu kurumunun olmayışı, kültürel ve bilimsel gelişimin ivme kazanmasında çok büyük bir faktördür. Ayrıca İkinci Dünya Savaşı'nın ardından gelişen Soğuk Savaş sırasında ortaya çıkan jeopolitik gerilimler yüzünden Uzak Doğu Asya coğrafyası, kendisini Japonya'dan daha yavaş toparlayabilmiştir. Amerika Birleşik Devletleri'nin işgalci- hamiliği sayesinde, saldırgan ve tehditkar dış etmenlerden soyutlanmış bir biçimde, büsbütün içe dönük bir ilgiyle, Japon endüstrisi ve sosyal hayatı yeni baştan toparlanmıştır.

Bu arada, ister istemez kendi kültürel vasıflarını ve ideolojik görüşlerini benimsetmek, yeni baştan yapılan Japon toplumsal dinamiklerini biçimlendirmek için, sansür, eğitim ve öğretim içeriği tespiti, kurumların yakından denetlenmesi gibi türlü yollara başvuran işgalci Amerikan otoriteleri, Mangayı gözden kaçırmıştır. Oysa manga, genç Japon nesli tarafından gayet yakından takip edilmektedir. Bu yayınlar, aynı dönemlerde Amerika'da niteliği ve niceliği tartışılan emsallerinin aksine, ulusal bilinci, Japon gençliğine aşılacak gibi ödevlere hizmet ederek sosyal eğitim reformuna alet olmuşlardır. Japon ulusunun basın yayın tarihi ve resim sanatı ile yakın ilişkisi, bunun gerçekleşmesinde göz ardı edilemez bir rol oynamıştır. Anne ve babalar iyi eğitime çok özen göstermişler ve basın yayın piyasasını, çizerliği gerçek bir meslek olarak değerlendirmedikleri için çocuklarını yüksek eğitime almaya

zorlamışlardır. Osamu Tezuka bir doktordur, Hayao Miyazaki, iktisatçıdır, Katsuhiro Otomo bir mimardır, bu liste daha da uzatılabilir. Bu ileri görüşlü ve iyi yetmişmiş ustalar sayesinde sektör atılım yaparak gelişmeyi sürdürmüştür.

Bu, manganın kendi topraklarında gerçekleştirdiği hızlı yolculuğun özetidir; kendi toplumuna, nasıl değiştiğini göstermeye çalışan; sınıflar, cinsiyetler arasındaki etkileşimin hangi boyutlarda gerçekleştiğini kaydeden ve yorumlayan bir sosyal hafıza olduğunun anlatısıdır. Story-board, animasyon, çizgi roman gibi ardışık grafik sanatlar kümesi içinde bir başka anlatım biçimi olmanın yanında, bir karton tipleme kurgulama yönteminin ötesinde, üretimi ve tüketimi çevresinde gelişen bu çok katmanlı, karmaşık beden yüzünden kolay kolay adı konabilecek bir olgu değildir. Manga, kendi başına bir ideolojiye, bir yaşama biçimine, bir kültüre dönüşmüştür.

Manga, Japonya'ya özgü bir anlatım biçimi olsa da sadece Japonya'ya has konularla uğraşmaz. Daha ziyade tüm Dünya'ya karşı Japonlar'ın nasıl baktıkları ve nerede kendilerini konumlandıklarına ilişkin doneler sunar. Bu doneler, türün takipçisi olan ve diğer milletlerden gelen okuyucular için ister istemez yaşama biçimi önerilerine dönüşür. Görsel estetik, grafik yetkinlik, anlatım yöntemlerini seçerken ve tasarlarken gösterilen özen, Dünya çapında kalite standartlarını belirleyecek niteliktedir. Özellikle çizgi roman ile yakından ilgili Avrupa ülkelerinde, Japon resmi ve sanatı ile onsekizinci ve ondokuzuncu yüzyıl gibi çok erken dönemlerde tanışmış olan Fransa'da ve Belçika'da, La Nouvelle Manga adlı akımların doğuşunu tetikleyecek, Doksanların sonunda Amerikan çizgi romanında ve animasyon sanayiinde OEL Manga (Original English Manga), Amerimanga gibi yeni görsel yaklaşım ve üslup tercihlerinin ortaya çıkmasına sebep olacak kadar etkileyici bir yetkinliğe sahiptir manga estetiği ve bakış açısı. Manga estetiğinin etkileri sadece çizgi roman ve animasyonda değil, ayrıca sinemada, oyun sektöründe, modada ve pek çok başka alanda karşımıza çıkar. Japon sanatçılar, Yetmişlerde ve Seksenlerde Selma Lagerlöf, Diana Wyne Jonnes, Johanna Spry gibi pek çok tanınmış Avrupalı yazarın eserlerini manga ve anime formatına uyarlamakla kalmazlar; Doksanlara gelindiğinde Neil Gaiman'ın Yoshitaka Amano'ya ve Ursula Le Guin'in Hayao Miyazaki'ye teklif götürmesi örneklerinde olduğu gibi, Batılı yazarlar, birlikte iş yapabilmek için Japonya'da yetenek avına çıkmaya başlarlar. Böylece, Önceden Batı

kültürleri ile çalışabilmek için büyük çabalar harcayan Japon çizerler, İkibinli yıllarda artık Dünya entellektüellerinin birlikte çalışmaya can attıkları bir konuma ulaşırlar.

Manga, kendi okuyucu kitlesini yaratmaya ve sonradan da onları dönüştürmeye başlar. Manganın grafik estetiği ve dili, Japon kültürüne özgü değerlere sahiptir. Çizerlerin ayırt edici kişisel üslupları görünür olsa da mangada üzerinde fikir birliğine varılmış yazılı olmayan kurallar varmış gibi görünür; karakter stilizasyonlarında, insan figürünün kuruluşu için uygunacak sistem bellidir, hız ve hareketi tanımlarken kullanılan yöntemler ortaktır, formüle edilmiş çizgi roman sayfası lay-out tasarımları mevcuttur, böylece çizer, sıfırdan yeni tasarımlar kurgulamak için uğraşmaz; var olan şablonlardan yola çıkarak, kombinasyonlar hazırlar, tiplerin yüz hatları aynı olsa da saç, kıyafet, sakal, yara izi gibi karakteristik detaylar eklenerek ayrıcalıklar yaratılır. Manga sektöründe son derece foto-gerçekçi üslupta çalışan sanatçılar da vardır, ancak onların bile desenlerinin temellerinin bu prensiplere dayandığı gözlemlenebilir. Benzer formüller animeler için de geçerlidir. Adeta manga çizerleri, minyatür gibi geleneksel süsleme sanatlarındaki katı kaidelere benzer şablonlara ve kurallara uyuyormuş gibi görünürler. Elbette ki seri üretimi kolaylaştırmak için geliştirilmiş olan bu yöntemler, bağlayıcı olmasa da manganın bir endüstri olarak ne kadar disiplinli olduğunun başka bir göstergesidir. Ardışık grafik sanatlar üzerine çalışanlar, çizgi roman, grafik öyküleme sürecinin bu denli net ve öğretilebilir bir hale getirilmesinden dolayı çok etkilenmişlerdir. İnternet'in ve "kendin yap" klavuzlarının son derece yaygınlaştığı çağımızda, bu "manuel"leri edinerek kendikendilerine çizgi romanı ve karikatürü manga tarzıyla öğrenmeye çalışan amatörlerin sayısı bir hayli fazladır.

Manga, teknik uygulama yöntemlerinin ötesinde, konu edindiği Japon yaşamını sunarken gösterdiği detaycılığıyla da dikkat çeker. Manga, sadece fantezi ve fantastik ile ilgilenmez; ayrıca vizörünü Japonların gündelik yaşantılarına çevirir. Geleneğe ve hayata özgü detaylar, beslenme alışkanlıklarına ve gündelik kaygılara ilişkin ayrıntılar; mimari, şehir planlaması, otomasyon, moda ve kariyer... Bütün bunların hepsi manga çizerinin kaleminden kağıda akar. Japon yaşamının ne kadar düzenli olduğu, sade ve güzel olduğu, Japon mutfağındaki yiyeceklerin ne kadar

iştah açıcı olabildiği, Japonların ne kadar çalışkan insanlar olduklarına dair bir takım “yargılar” ve “tesbitler”, mangalar aracılığıyla iletilir. Bu derli toplu tasarlanmış sunu, okuyucular için rol modellerine dönüşebilen kurgulanmış bir “sempati” imajıdır. Hatta animeler ve mangalar, sadece Japon kültürünü tanıtan ve sevdiren değerler olmanın yanında, sergiledikleri teknik ve sahip oldukları görkemle gövde gösterisine dönüşürler.

Uluslararası ilişkilerde kültürel ve sanatsal yetkinlik, diğer medeniyetlere güven ve gözdağı verir, oluşabilecek potansiyel direnişleri sindirme fırsatı sunar. Sanatsal ifade bir iletişim kurma çabasıdır, yaratıcısının topluluklara, kendi fikirlerini, derdini, duruşunu, duyarlılığını, anlayışını, bakış açısını ve eğilimlerini öyküleme biçimidir. Belki yeri geldiğinde insanları ikna etme aracıdır. Sanatın bir propaganda aracı olarak kullanılması bir yana ve propagandanın, yer yer işlevini daha etkili yerine getirebilmek için, sanatsal ifadeden faydalanması dışında, yaratıcı bireyler öncelikle, kendi öz kaygılarını ve dertlerini dışa vurmak için üretim yaparlar. Bu toplumsal statü kazanmak, taktir görmek ve beğenilmek kaygılarıyla beraber, sanatçının bulunduğu alanı işaretleme ve durduğu toprakların sınırlarından içeri, öteki dost zihinleri davet etme eylemidir.

Bolşevik devriminden sonra, Sovyet Rusya’da Sosyalistler, son derece engin bir coğrafya olan Rusya toprakları üzerindeki pek çok farklı kültürde yaşayan çiftçi ve işçi halklara, ideolojilerini açıklayarak devrimlerinin önemini belletmek için yepyeni bir grafik diline ihtiyaç duymuşlardır. Dönemin grafik anlayışı, Art Nouveau’den beslendiği için anlatım gücünü illüstratif (bezemeci ve resimlemeci) gerçekçilikten almaktadır. Ancak bu anlatım biçimi, neo-klasizmden beslenmekte, farklı kültürlerin kendilerine özgü iletişim dünyalarına ulaşamamaktadır. Suprematizmin öncülerinden El Lissitzky, geleneksel ve tanıdık kitap olgusunun yapısalcılığın dokunuşuyla dönüşerek ve daha da renklenerek binlerce postere dönüşüp sokakları kaplaması gerektiğini savunmuştur. Bu aslında, kitabın didaktikliği, okunaklılığı, dolayısıyla yazının yalın anlatım vasfının daha güçlü ve çarpıcı biçimde renk ve imge ile birleşerek özgün bir anlatım dili yarartılması gerektiği anlamına gelmektedir. Kısa bir süre önce fütüristlerin Marinetti’si, edebiyatın yetersizliğinden ve yozlaşmışlığından dem vurarak, “klasik” olan her türlü

olgunun daha net, etkili ve dolaysız bir iletişim kurma ihtiyacı karşısında yok olması gerektiğinden dem vurmıştır. Yazılı ifade, özenle kurgulanmış, gramer yapısı doğru, edebi cümleleri kullanmayı terk etmeli, çarpıcı heceler, ses efektleri ve sloganlar, renk ve biçimin yardımıyla güç kazanmalı, imge ve kolajla birleşerek ödevlerini tamamlayabilmelidiler. Marshal Mc Luhan, “soğuk medya” kavramını ortaya atarak, iletişimin etkileşim ile olan ilişkisine dikkat çekmiş, teknolojinin değiştirdiği bireyin kendisini edilgen kılacak değil de daha çok içinde olabilmesine izin verecek medyumlara yaklaşacağını ön görmüştür. Bunun içinde Luhan televizyon ve çizgi romanı örnek göstermiştir. Lissitzky ve Marinetti gibi vizyon sahibi yaratıcıların çizgi romanı kastetmedikleri ortadadır, ancak manganın kısa tarihi, bu ustaların mükemmel grafik anlatım tekniğinden bekledikleri her türlü özelliği gösterebildiğinin kanıtıdır. Scott McCloud’un da dediği gibi sanatsal bir ifade biçimi her türlü duygusal süreç ve olgu ile uğraşıp boğuşabilecek kudrete sahip olmalıdır; bu özellik çizgi romanda, dolayısıyla mangada da bulunmaktadır. Dahası poster gibi ucuz ve sinema kadar etkili bir yöntem olarak ciddi bir kitle iletişim aracıdır, ayrıca animasyon gibi diğer ardışık grafik öyküleme sanatlarının doğuşunu da tetiklemiştir.

Bütün bu vasıfları sayesinde manganın, yeni kuşakları yetiştirmek, yabancı kuşakları etkileyerek Japon kültürü ve ideası üzerine bilgilendirmek, Japonya’yı herşeyiyle bir cazibe merkezi haline getirmek için oldukça iyi bir yumuşak güç aracı olduğu ortadadır. Manga gibi bir endüstriye ve tekniğe sahip olan Japon kültürü bunu, yazılı anlatıyla, matbaa teknolojisiyle, resim ve diğer plastik sanatlarla kurduğu erken ilişkilere borçludur. Resimsel anlatı ve yazının resme eşlik etmesi, Onikinci Yüzyıldan itibaren Japonya’da rastanan bir olgudur. Baskı teknolojisinin gelişimi ve dış etmenler sayesinde Ondokuzuncu Yüzyılda tetiklenen Japon ulusal reformlarıyla birlikte batılı düşünce tarzı ve toplum bilinci yine dönemin manga çizerleri sayesinde dillerini bulabilmişlerdir. Büyük çileler yaşayan çizerler her zaman topluma son derece yakın bir duruş sergilemişlerdir. Bu durum halk arasında manganın popülerliğinin ve kalıcılığının garantisi olmuştur. Yirminci Yüzyılda savaşlar, barışlar, ekonomik krizler ve toplumsal devinim süreci boyunca toplumun sesi olmaya başlayan manga, İkibinli yıllara gelindiğinde endüstriyel kapitalizm, medeniyetler çatışması, teknolojinin tetiklediği toplumsal duyarsızlık gibi olguların gölgesinde kuşak çatışması ve güven sorunlarını konu etmeye başlamıştır. Böylece

Japon toplumunun hızlı gelişimi boyunca sessizce kanayan yaralar dünyanın gözleri önüne serilmiştir.

Bambaşka kültürel dinamiklerin yarattığı tamamen farklı bir kültür olan Türkiye kültürünün kendi problemleriyle, çıkmazlarıyla başa çıkacak ve Dünya çapında sesini duyuracak manga kadar güçlü bir yumuşak gücü grafik iletişim medyaları bağlamında bulunmamaktadır. Diğer kültürlerden ithal ettiği kavramları yorumlayacak, çözümleyecek ve dönüştürecek kültürel kurumlarımız güçten düşmüş ve uykuya dalmıştır. Zaman içinde sahip olduğumuz değerler ve normlarımızla birlikte, değişen dünya da yeni sorunlarla yüzleşecek sistemler geliştirecek mekanizmalarımız zayıflamıştır. Bu durum, toplumumuzda her türlü kültürel eserin üretimini ve korunmasını baltalayan, öz güveni örselenmiş, motivasyonunu yitirmiş, kendi yeteneklerine ve kaynaklarına olan inancını kaybetmiş bir neslin oluşmasına sebep olmuştur. Tamamen kendine özgü ve son derece köklü sorunlarla hala mücadele ediyor olsa da Türkiye kültürünün çocukları en ufak özgün üretimin bu sosyal depresyonu kıracak ve geleceğe daha umutla bakılmasını sağlayacak bir hazine olduğunu bilmelidirler. Dünya'nın bizim dertlerimizi, güzelliklerimizi ve hikayelerimizi bilmemesi, bunlara karşı ilgisiz olduğu anlamına gelmez; bu sadece henüz biz gerçekten anlatmaya başlamadığımız içindir. Bunu yapabilmemiz için ihtiyaç duyduğumuz teknik imkanlar ve teorik kaynaklar elimiz altındadır, örneklerse gözümüzün önünde durmaktadır. Yapmamız gereken tek şey, kaygılı ve kararsız başımızı kaldırıp çalışarak ufka bakmaya cesaret edebilmektir.



Figure 41, Akira'daki genç asi Japonların "Yüce Tokyo İmparatorluğu", OTOMO, y.a.g.e., s.41

KAYNAKÇA

"A PERSONAL INTERVIEW WITH GORO MIYAZAKI", On the 4th of September 2006, Ghibli World.com, Erişim: <http://www.ghibliworld.com/gedosenkiatviff2006.html>, 11, 11, 2008

"A Personal Conversation With Studio Ghibli Director Isao Takahata", Şubat 2006, Anima 2006 Festivali, Brüksel, Belçika'da yönetmen Takahata ile yapılan söyleşi; telif hakları Ghibli World.com'a aittir, 2005-2008, Erişim: <http://www.ghibliworld.com/isaotakahatainterview.html>, 21,08,2008

"Action T4", Erişim: http://en.wikipedia.org/wiki/Action_T4, 12, 11, 2008

"Book of Common Prayer", Erişim: http://en.wikipedia.org/wiki/Book_of_Common_Prayer 08,11,2008

"Corinthians(Bible)", Erişim: http://en.wikipedia.org/wiki/1_Corinthians_13#cite_note-4 08,11, 2008

"Frequently Asked Questions 1", Radiation Effects Research Foundation A Cooperative Japan-US Research Organization, Telif hakkı 2007, Erişim: http://www.rerf.Org.jp/general/qa_e/qa1.html, 27, 09, 2008

"Ghost In The Shell", Erişim: http://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell_%28film%29, 08,11,2008

"Hataro Na Haka Frequently Asked Questions", Nausicaa.net, Erişim: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/grave/faq.html> , 23,08,2008

"Ink and Wash Painting", Erişim: <http://en.wikipedia.org/wiki/Sumi-e>, 29,10, 2008

"Isao Takahata", Erişim: http://en.wikipedia.org/wiki/Isao_Takahata, 22,08, 2008

"Japanese Asset Price Bubble", Erişim: http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_asset_price_bubble, 25, 08, 2008

“King James Version Of Bible”, Eriřim:

http://en.wikipedia.org/wiki/King_James_Version_of_the_Bible 08,11, 2008

“Kofun and Asuka Periods, CA. A.D. 250-710”, Library of Congress, A Country Study,; Japan, Eriřim: <http://lcweb2.loc.gov/frd/cs/jptoc.html>, 18, 11, 2008

“Kofun Period (ca. 3rd century, 538)”, Heilbrunn Timeline of Art History, Copyright © 2000, 2008 The Metropolitan Museum of Art, Eriřim: http://www.metmuseum.org/toah/hd/kofu/hd_kofu.htm, 18, 11, 2008

“Manga geschiedenis”, From Popular Culture Wiki, Eriřim: http://japanesestudies.arts.kuleuven.be/popularculture/wiki/index.php/Manga_geschiedenis, 18, 11, 2008

“Nara And Heian Periods, A.D. 710-1185”, Library of Congress, A Country Study; Japan, Eriřim: <http://lcweb2.loc.gov/frd/cs/jptoc.html>, 18, 11, 2008

“Otaku”, Wikipedia Free Encyclopedia, Eriřim: <http://en.wikipedia.org/wiki/Otaku>, 18, 11, 2008

“Rakuten Kitazawa”, Lambiek.net, Eriřim: http://lambiek.net/artists/k/kitazawa_rakuten.htm, 18, 11, 2008

“Sazae-san”, Eriřim: <http://en.wikipedia.org/wiki/Sazae-san>, 11, 11, 2008

“Spirit House”, Eriřim: <http://en.wikipedia.org/wiki/Kami>, 21, 11, 2008

“Spirit House”, Eriřim: http://www.chiangmai-chiangrai.com/spirit_house.html, 21, 11, 2008

“The Tale Of The White Serpent”, Eriřim: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Tale_of_the_White_Serpent, Eriřim: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=655>, 8, 11, 2008

“United States Strategic Bombing Survey Summary Report (Pasific War)”, Washington DC, Ocak 1, 1946, The Health and Morale of The Japanese

Civilian Population Under Assault, Erişim: <http://www.anesi.com/ussbs01.htm>,
Erişim: <http://www.anesi.com/ussbs01.htm#thamotjc>, 24, 08, 2008

“2006 Japanese Manga Market Drops Below 500 Billion Yen”,

Cumartesi, 2007-03-10 22:37; Erişim:

<http://comipress.com/news/2007/03/10/1622>, 11, 11, 2008

ADAMS, Cecil, **“Are the Smurfs anti-Semitic Communists?”**, The Straight Dope, Erişim: <http://www.straightdope.com/mailbag/msmurfs.htm>, Chicago Reader Inc., 5-Jun-2007, 08,14, 2008

AKAHA, Tsuneo, **“Soft Power Japan, Security Policy; Implications for Alliance With United States”**, Monterey Institute of International Studies, prepared for presentation at the annual convention of International Studies Association, Honnolulu, Havai, Mart, 2005; Erişim: http://www.allacademic.com//meta/p_mla_apa_research_citation/0/6/9/2/1/pages69216/p69216-1.php, 16,08,2008

Akiyuki Nosaka Yasal web-sitesi, Nosakaakiyuki. Com, Erişim: <http://nosakaakiyuki.com/docs/profile.html>, 23,08,2008

Aristotle (c. mid 4th century BC), **“Metaphysics (Metaphysica)”**, W.D. Ross(Editör), Oxford: Oxford University Press, 1924, 2 vols; Books IV-VI, trans. C.A. Kirwan, Clarendon Aristotle Series, Oxford: Oxford University Press, 1971; Books VII-VIII trans. D. Bostock, Clarendon Aristotle Series, Oxford: Oxford University Press, 1994; Books XIII-XIV trans. J. Annas, Clarendon Aristotle Series, Oxford: Oxford University Press, 1976.

BAUER, James, **“Admits Dissecting WW-II POWs., Japanese Unit 731 Biological Warfare Unit”** Ocak 16, 2007, Erişim: <http://www.ww2pacific.com/unit731.html>,

“Unit 731”, Wikipedia The Free Encyclopedia, Erişim: http://en.wikipedia.org/wiki/Unit_731 - cite_ref-15Japan

BECKER, Udo (Editör), **“The Element Encyclopedia Of Symbols”**, Element Books Limited, Büyük Britanya, Shatesbury, Dorset 1994, s.290

BENNETT, Terry, "**JAPAN SOCIETY LECTURE, JAPAN AND THE ILLUSTRATED LONDON NEWS: 1851**", 1905, 16th September 2003

BOYD, James W., NISHIMURA, Tetsuya, "**Shinto Perspectives in Miyazaki's film Spirited Away**", Journal of Religion And Film, Cilt 8 No.2 Ekim Erişim: 2004, <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm>, 18, 11, 2008

BRADBURY, Ray, "**In His Words**", Aralık 2001, Erişim: <http://www.raybradbury.com/inhiswords02.html>, 08,23, 2008

BRODERICK, Mick, "**Spirited Away by Miyazaki's Fantasy**", Intersections, Gender, History and Culture in the Asian Context, 9. Sayı, Ağustos 2003. Erişim: http://intersections.anu.edu.au/issue9/broderick_review.html, 26,08,2008

BUCATMAN, Scott, "**Matters Of Gravity**", Durham and London, London 2003,

BUTLER, Steven, "**Interview with former Unit 731 member Nobuo Kamada**", Unit 731 a half century of denial, Erişim: http://web.archive.org/web/20061119053825/http://www.technologyartist.com/unit_731/, 21, 11, 2009

"**Byodo-in Profile on Asian Historical Architecture**", Oriental Architectures.com, Erişim: <http://www.orientalarchitecture.com/kyoto/byodoinindex.htm>, 11, 11, 2008

CANEMAKER, John, "**Farm Subsidy**", Print European Design Annual 2005, May/June (Mayıs-Ocak), F&W Publications, 4700 E. Galbraith Road Cincinnati, s. 91-94

CHA, Kai-Ming, "**VIZ Media and Manga in US**", PW Comics Week, 3 Nisan 2007; <http://www.publishersweekly.com/article/CA6430330.html?nid=2789>, 11, 11, 2008

COHN, Neil, "**What Is Emaki**", Site contents © 2007 Neil Cohn, Erişim: <http://www.emaki.net/emaki.html>, 12, 11, 2008

CORTAZZI, Hugh, DANIELS, Gordon, "**Britain and Japan 1859-1991; Themes and Personalities**", Routledge tarafından basılmıştır s.58

DELEUZE, Gilles, "**Bergsonism**", Zone, New-York, 1991,

"**How to Make Onigiri**" , Dusan Encyclopedia, Erişim:

<http://www.encyber.com/travelworld/theme.php?masterno=559233>,
24,08,2008

"**Onigiri**", Erişim:

<http://www.shejapan.com/jtyeholder/jtye/living/onigiri/onigiri0.html>, 24, 08, 2008.

DYSON, Freeman, "**A Failure of Intelligence**", Techonology Review

phublished by MIT (Massachusets Institute of Technology), Kasım 1, 2006,
Erişim: <http://www.technologyreview.com/Infotech/17724/page5/>, 24, 08,
2008

"**Culture As Values, Norms and Artifact**", Fact-Archive.com, Online

Encyclopedia and Dictionary, Erişim: [http://www.fact-
archive.com/encyclopedia/Culture#Culture_as_values.2C_norms.2C_and_artifac
ts](http://www.fact-archive.com/encyclopedia/Culture#Culture_as_values.2C_norms.2C_and_artifacts)

FAIFFER, Jules, "**The Great Comic Book Heroes**", Dial, NewYork, 1995,

s.19

FARRIS, William Wayne, "**Sacret Texts And Buried Treasures**",

University of Hawaii Press, 1998

GIBSON, William, "**Modern Boys & Mobile Girls**", Guardian Unlimited,

The Observer , Japan Issue, Nisan 1 2001, Erişim:

<http://observer.guardian.co.uk/life/story/0,6903,466391,00.html>

GLEASON, Adam, "**Keiji Nakazawa; Interview**", Comics Journal 256'dan

alıntı, Fantagraphics Books 2002, The Comic Journals, Erişim:

http://www.tcj.com/256/i_nakazawa.html, 25.09.2008

Grafik Tasarım Görsel İletişim Kültürü Dergisi Temmuz 2007

GRAVETT, Paul, "**Manga Sixty Years of Japanese Comics**", Collins

Design, Harper Collins Yayınevi 2001, bölüm 2,

GRAVETT, Paul. "**Manga: Sixty Years of Japanese Comics**", Harper Design, Harper Collins Publishing, New York 2004, ISBN 1-85669-391-0. p. 8.

GREYDANUS, Steven D. , "**My Neighbor Totoro**", National Catholic Register, Erişim:
<http://www.decentfilms.com/sections/reviews/myneighbortotoro.html>,
30,08,2008

GUTTIERREZ, Fernando G., "**Emakimono Depicting The Pains of The Damned**", Monumenta Nipponica, Vol. 22, No. 3/4 (1967), Sophia University, s. 278

HALE, Christopher, "**Himmler's Crusade; The Nazi Expedition To Find The Origins Of The Aryan Race**", John Wiley & Sons Inc., Hoboken, New Jersey, ABD 2003, s. 76, s. 81

HAMMOND, Bill, "**Japanese Budist Funeral Customs**", Telif hakları 2001 A.E.L.S., Inc. (TanuTech) Billy Hammond, Erişim:
<http://www.tanutech.com/japan/jfunerals.html>, 25.09.2008

HARAWAY, Donna, "**A Cyborg Manifesto Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century**" in Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature (New York; Routledge, 1991), pp.149-181.

HART, W.D. (1996) "**Dualism**", in A Companion to the Philosophy of Mind, ed. Samuel Guttenplan, Oxford: Blackwell, pp. 265-7.

"**Hataro Na Haka Frequently Asked Questions**", Nausicaa.net, Erişim:
<http://www.nausicaa.net/miyazaki/grave/faq.html> , 23,08,2008

HATTORI, Sho-on, "**Honen Budism: What is Pure Land Buddhism**", "Raft from The Other Shore Honen and the Way of Pure Land Buddhism", Jodo Shu Press, Tokyo 2000, s. 57, Erişim:
http://www.jodo.org/about_plb/what_plb.html, 22, 11, 2008

HEER, Jet, WORCHESTER, Kent, "**Arguing Comics**", University Press of Mississippi, A.B.D. 2004, s. 22-30

HILPINEN, Risto, "**Artefact**", Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2004,
<http://plato.stanford.edu/entries/artifact/>, 2, 11, 2008

HINOTAMA, Kobunsho, "**Art Works Of Macross Valkries; Kobunsho Hinotama Illustrations**", 1982-84-94-99- 2002

History.com, History Made Every Day, "**Fujiwara**", © 1996-2008, A&E
Television Networks, Erişim:
<http://www.history.com/encyclopedia.do?articleId=209914>, 18, 11, 2008

HOULTH, Thomas Ford, "**Dictionary of Modern Sociology**", Littlefield,
Adams & Co. 1969, 93

Erişim:
<http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=235>,
26,08,2008

Erişim: <http://www.animelyrics.com/Anime/ghostshell/cyborg.htm>, 14,
08, 2008

Erişim: <http://www.imdb.com/title/tt0293416/trivia>, 15,5,2008

Erişim: <http://www1.gifu-u.ac.jp/~satopy/reki01.html>, 8, 11, 2008

HUDSON, Christopher, "**Doctors of Depravity**", Daily Mail, 2 Mart 2007,
Erişim: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-439776/Doctors-Depravity.html>, 13, 11, 2009

Kaikai Kiki Co., Ltd., Erişim: <http://english.kaikaikiki.co.jp/>, 18, 11, 2008

KEALLY, Charles T., "**Kofun Culture**", Japanese Archeology, Mart 14,
2008, Erişim: <http://www.t-net.ne.jp/~keally/kofun.html>, 18, 11, 2008

KINSELLA, Sharon, "**Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society**". Honolulu: University of Hawai'i Press 2000, ISBN 978-0824823184.

KLAGES, Mary, Dr., Saussure.Lectures, "**Structuralism And Saussure; Section II: Linguistic Value**", Eylül 6, 2001, english2010-010@lists.colorado.edu, Erişim:

<http://www.colorado.edu/English/courses/ENGL2012Klages/saussure.html>,
30,09,2008

KOESLER, Arthur, "***The Ghost in the Machine***", 1967-1990 reprint
edition, Penguin Books

KRUGMAN, Poul, "***Setting Sun***", A Special Page on Japan, 11,06.1998
Eriřim: <http://web.mit.edu/krugman/www/jpage.html>, 25, 08, 2008

LE GUIN, Ursula, "***Gedo Senki***", Eriřim:
<http://www.ursulakleguin.com/GedoSenkiResponse.html>, 11, 11, 2008

LEBRA, Takie Sugiyama, "***Japanese Patterns of Behavior***", University of
Hawaii Press 1976 Honolulu

LITTARDI, Cedric, "***Interview with Isao Takahata***", AnimeLand, sayı 6,
Ocak-Ađustos 1992, s. 28-29, Eriřim:
http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/t_corbeil.html, 22,08,2008

LUCAS, George(Yap.-Yön.), "***The Force is With Them; Legacy of Star
Wars***", bonus DVD of "***Star Wars Trilogy; A New Hope, The Empire Strikes
Back, Return of The Jedi***", Lucasfilm ltd., 20th Century Fox, 2004

LUTHER, Martin, "***Martin Luther's Last Sermon in Wittenberg ...
Second Sunday in Epiphany***", 17 January 1546. Dr. Martin Luthers Werke:
Kritische Gesamtausgabe. (Weimar: Herman Boehlaus Nachfolger, 1914), Band
51:126, Line 7ff, Eriřim: http://en.wikiquote.org/wiki/Martin_Luther,
08,14,2008

MARINETTI, F.T., "***Destruction Of Syntax-Imagination Without Strings-
Words-In-Freedom***", Lacerba, Floransa Ocak 15, 1913, Eriřim:
<http://www.unknown.nu/futurism/>, Eriřim:
<http://www.unknown.nu/futurism/destruction.html>, 29, 09, 2008

MATSUBARA, Hiroshi, "***Prejudice Haunts Atomic Bomb Survivors***", The
Japan Times, Mayıs 8, 2001, <http://www.nci.org/0new/hibakusha-jt5701.htm>,
27, 09, 2008

McCLOUD, Scott, "**Understandin Comics; The Invisible Art**", Paradox Press, Kanada 2000,

McKAY, Helen, "**Gadi Mirrabooka; Preface**", Australian Aboriginal Stories, Eriřim: <http://www.gadimirrabooka.com/gadi-mirrabooka.php>, 14,11,2008

McNEILL, David, "**Night Hell Form The Sky**", Asia-Pasific Journal: Japanese Focus, Mart 10, 2005, Eriřim: <http://japanfocus.org/products/details/1581>, 24, 08, 2008

MEREWETHER, Charles, "**Disjunktive Modernity; The Practice of Artistic Experimentation in Postwar Japan; Art, Anti-Art, Non-Art; Experimentation in The Public Sphere in Postwar Japan**", Getty Research Institute, Los Angeles 2007,

MES, Tom,, "**An Interview Hayao Miyazaki**", Midnight Eye The Latest And The Best In The Japanese Cinema, 01, 02, 2002, Eriřim: http://www.midnighteye.com/interviews/hayao_miyazaki.shtml, 18, 11, 2008

MIYAZAKI, Hayao (Yaz. – Yön.), TAKAHATA, Isao (Yap.), "**Laputa Castel In The Sky (Gökteki Kale)**", Tiglon, Bir Film Türkiye 2007, DVD, Takuma Stoten Sunar, Studio Ghibli yapımı, 1986 Nibakiri-G

MIYAZAKI, Hayao, "**Nausicaâ• of the Valley of the Wind**", 1983 Nibariki Co. ltd., 2004 Viz LLC. , San Francisco A.B.D., s.20

MIYAZAKI, Hayao(Yön.), SUZUKI, Tosio(Yap.), "**Kızıl Domuz Porco Rosso**", Tiglon Bir Film, DVD, Studio Ghibli 1992

MIYAZAKI, Hayao, "**Tonari No Totoro(Komşum Totoro)**", Tokuma Japan Comuncations Company, Studio Gibli, 1988, 86 dk.

MIYAZAKI, Hayao(Yön.), TOSHIO, Suzuki(Yap.), "**Shinto Chihiro No Kamikakushi (Ruh Kaçışı)**", Bir Film 2004.34.f∞.3452, DVD, Studio Ghibli, Japonya 2001

MOUNT, Cristopher, "**Seventy Years of Soviet Poster Art**", Graphis 28 September(Eylül) 1993, s.85

MURAKAMI, Takashi(editör), "**Little Boy The Arts of Japans Exploding Subculture**", Japan Society, Yale University Press, New York A.B.D., s.70

NAKAR, Eldad, "**Memories of Pilots and Planes; World War II in Japanese Manga, 1957-1967**", Institute of Social Science, Social Science Japan Journal Cilt 6, No.1, Tokyo, 2003,

NAKAZAVA, Keiji, "**Barefoot Gen**", Last Gasp Publisher, Şubat 22, 2008, s.266

NAPIER, Suzan, "**Anime; Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosuna**", İngilizce aslından Türkçe'ye çeviri; Murat Başekim, Es Yayınları, Kadıköy, İstanbul, 2008,

"**National Diet Library**", Japan 1996-1998, Erişim:
<http://www.ndl.go.jp/exhibit/50/html/catalog/c002.html>, 6,11,2008

NYE, Joseph S., "**Soft Power Matters In Asia**", The Japan Times, Aralık 5, 2005; Erişim:
http://belfercenter.ksg.harvard.edu/publication/1486/soft_power_matters_in_asia.html, 11, 11, 2008

NYE, Joseph S., MYERS, Joanne J., "**Soft Power: The Means to Success in World Politics**", Nisan 13, 2004

"**Origins Of Japanese People And Language**", Erişim:
<http://users.tnok.com/~tumble/jpp/japor.html>, 17, 11, 2008

OTOMO, Katsuhiko, "**Akira**", Cilt 6, Dark Horse Comics,

OTOMO, Katsuhiko, "**Domu; Dream of the Children**", Dark Horse Comics,

ÖZER, Atilla Prof., "**Karikatür Müzeleri**", Anadolu Üniversitesi Karikatür Sanatını Araştırma ve Uygulama Merkezi, Erişim:
<http://www.krkmer.anadolu.edu.tr/karikat%C3%BCr%20m%C3%BCzeleri.html>, 18, 11, 2008

PARRY, Richard Lloyd, "**Dissect them alive: order not to be disobeyed**", Times Online, Şubat 25 2007, Erişim:

<http://www.timesonline.co.uk/tol/news/world/asia/article1438491.ece>,
13,11,2008

Patten, Fred. “ ***Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews***”. Berkeley, CA: Stone Bridge Press. 2004, ISBN 978-1880656921.

Plato (390s-347 BC) “***Platonis Opera, vol. 1, Euthyphro, Apologia Socratis, Crito, Phaedo, Cratylus, Theaetetus, Sophistes, Politicus***”, ed. E.A. Duke, W.F. Hicken, W.S.M. Nicoll, D.B. Robinson and J.C.G. Strachan, Oxford: Clarendon Press, 1995.

POWELL, Barry B., “***Classical Myth. Second ed. With new translations of ancient texts by Herbert M. Howe***”. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1998, p. 581.

RYCAR, Poul, “***Okami Review***”, 30 Kasım 2006, Erişim:
<http://www.deeko.com/ps2/reviewDetail.asp?id=721>, 30,08,2008

SADAMATO, Yoshiyuki, GAINAX, “***Neon Genesis Evangelion***”, Viz Comics, San Francisco 2001, Yedinci Kitap, Sayı 5, s.29

SAGAN, Carl/ DRUYAN, Ann, “***Comet, Revised***”, Ballantine Books, Şubat 25, 1997, bölüm 3

SAMURA, Hiroaki, “***Blade of The Immortal***”, White Horse Manga, Milwaukie A.B.D., Birinci Baskı, Ocak 2005, Cilt 14, s. 134

SCHODT, Frederik L., “***Dreamland Japan: Writings on Modern Manga***”. Berkeley, Calif.: Stone Bridge Press, 2002., s.34

SCHODT, Frederik L. “***Manga! Manga!: The World of Japanese Comics.***” New York: Kodansha International, 1983.

SCHUMACHER, Mark, “***Early Japanese Buddhism; Spread of Buddhism in Asuka, Nara, and Heian Periods***”, Buddhism & Shintoism In Japan A to Z Photo Dictionary Japanese Sculpture & Art 1995-2008, Ocak 2008, Erişim:
<http://www.onmarkproductions.com/html/early-japanese-buddhism.html>, 18, 11, 2008

SCHUMACHER, Mark, "**Mandalas (Mandara);Especially important to Japan's Esoteric Sects (Shingon, Tendai)**", Şubat 4 2008, Buddhism & Shintoism In Japan A to Z Photo Dictionary Japanese Sculpture & Art 1995-2008, Erişim: <http://www.onmarkproductions.com/html/mandala1.shtml>, 18, 11, 2008

"**Sen to Chihiro no Kamikakushi, Frequently Asked Questions**", Erişim: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/faq.html>, 26,08,2008

SICKELS, Robert, "**The 1940**", Greenwood Publishing Group, s.225-226

SONDHAUS, Lawrence, "**Naval Warfare 1815-1914**", ISBN 0-415-21478-5., s.73, Erişim: http://en.wikipedia.org/wiki/Iron_Clad#cite_note-1, 20, 11, 2008

SPIEGELMAN, Art, "**Maus II; And Here My Troubles Begun**", Complete Maus, Pantheon Books, New York 1997, s. 202

SPURR, Russel, "**The Kamikaze Mission Of Battle Ship Yamato**", April 1945, New Market Press, 1981

Starblazers. Com, The Official Website for The Star Blazers Animated Series, Erişim: http://www.starblazers.com/gallery.php?page_id=6, 18, 11, 2008

TAKAHADA, Isao(Yön.), TOSHIO, Suzuki(Yap.), , "**En Sevdğim Komşularım(My Neighbours Yamadas)**", Tiglon Tükiye 2008, DVD, Studio Ghibli, Japonya, 1999

TASKER, Peter, "**The Japanese: a Major Exploration of Modern Japan**", Truman Talley Books, New York 1987, s.101

"**The Atomic Bombing of Hiroshima**", The Manhattan Project An Interactive History, U.S. Department of Energy Office of History & Heritage Resources, Erişim: <http://www.cfo.doe.gov/me70/manhattan/hiroshima.htm>, 27,09,2008

"**The Effects On Hiroshima And Nagasaki; Chapter II The Effects Of The Atomic Bombings, The United States Strategic Bombing Survey**", United

States Government Printing Office Washington 1946, Erişim:
<http://www.ibiblio.org/hyperwar/AAF/USSBS/AtomicEffects/>,
<http://www.ibiblio.org/hyperwar/AAF/USSBS/AtomicEffects/AtomicEffects-2.html>, 27, 09, 2008

The Library of Congress, Asian Reading Room, Asian Collection 2007
Illustrated Guide, Aralık 11, 2007, Erişim:
<http://www.loc.gov/rr/asian/guide2007/guide-japanese.html>, 10, 11, 2008

THORN, Matt, "***Shojo Manga; Something for the Girls***", The Japan
Quarterly, July-September, 2001 issue (Vol. 48, No. 3), [http://matt-
thorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly/index.php](http://matt-thorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly/index.php), 11, 11, 2008

VAUGHAN, Josephine B., "***The Land and People of Japan***", J. B. Lippincott
Company, Philadelphia and New York 1952, s.38

"***Virtual tour Studio Ghibli***", Erişim:
<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/tour/3.html>, 17, 11, 2008

Walter E. Disney, Şubat 17, 1955 4:43pm, Erişim:
http://www.justdisney.com/walt_disney/media/media.html

WARTOFSKY, Marx W. , "***Models: Representation and scientific
understanding***", Springer, D. Raider Publishing company, 1 edition , 30 Ekim,
1979, s. 202-203

WHIPPLE, Charles T. , "***The Silencing of the Lambs***", Erişim:
[http://web.archive.org/web/20070818192957/http://www.charlest.whipple.
net/miyazaki.html](http://web.archive.org/web/20070818192957/http://www.charlest.whipple.net/miyazaki.html)

WHITING, Robert, "***AN INTERVIEW WITH MIYAZAKI HAYAO BY
ROBERT WHITING AT GHIBLI ASEMAMIRE***", 19th of August, Ghibli World 2008,
Erişim: <http://www.ghibliworld.com/news.html>, 18,11,2008

WILLIAMS, Andrew J., "***Liberalism and War: The Victors and the
Vanquished***", s. 90

Wong, Wendy Siuyi. 2006. "***Globalizing manga: From Japan to Hong Kong and beyond.***" Mechademia: An Academic Forum for Anime, Manga, and the Fan Arts, 1:23-45.

WRIGHT, Lucy, "***Forest Spirits Giant Insects And World Of Trees; The Nature Vision of Hayao Miyazaki***", Journal of Religion And Popular Culture, Cilt 10, Yaz 2005, <http://www.usask.ca/relst/jrpc/art10-miyazaki.html>, 30,08,2008

"Astro Boy", Eriřim: www.astroboy.com.au, 16, 11, 2008

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Mehmet Korkut ÖZTEKİN

Doğum yeri ve yılı: İzmir, 13, 12, 1976

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitim: Yüksek Lisans

Yüksek Lisans: 2005, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı

Lisans: 2001, Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, Tasarım Anasanat Dalı

Lise: 1994, İzmir Anadolu (Işıl Saygın) Güzel Sanatlar Lisesi

İş tecrübeleri:

2005, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü

2001, Siyasal/Phoenix yayınevi, Ankara,

2001, Kırkayak Tasarım Ofisi Ankara,

2000, Öykü Reklam Ajası, Ankara,

Alman Burs ve Ödüller:

Bilkent Üniversitesi "Başarı" Lisans Bursu 1994 - 2000

Yayınları:

- "Dave McKean Sevgisi", Grafik Tasarım Dergisi Cilt 1, Sayı 3, Aralık 2006
- "Kediler Kadınlar Dolmakalemler; Gürbüz Doğan Ekşioğlu İle Söyleşi", Sayı 4, Ocak 2007
- "Dave McKean Şubat 2007
- "Yarının İnsanı; Çizgi Roman Manga Ve Değişen İletişim Üzerine Düşünceler", Grafik Tasarım Dergisi Cilt 1, Sayı 10, Temmuz 2007
- "Çizgi Romanı Anlama Klavuzu", Grafik Tasarım Dergisi Cilt 1, Sayı 11, Temmuz 2007
- Çeviri, "Sentaksın yok edilişi -bağımsız hayal gücü- Özgür Sözcükler", F.T.Marinetti, Floransa Lacerba, 15 Haziran 1913.

Kapaklar:

- HOWARD, R.E., “Solomon Kane”, Minima Yayınları, Ankara 2008
- GÜRMENT, Osman Necmi, “Mühtedi”, Kanat Kitap, İstanbul 2007
- BİLGİN, Neşe Günfer, “Amithara”, Arion Yayınevi, 2007
- CRONWELL, James, “Kış Kralı”, Phoenix Yayınevi, Ankara 2004
- JORDAN, Robert, “Zaman Çarkı; Dünya'nın Gözü”, Phoenix Yayınevi, Ankara 2004
- Donaldson, Stephen R., “Thomas Covenant: Diyardaki Bela”, Phoenix Yayınevi, Ankara 2004
- GREENWOOD, Ed, “Elministere; Bir Büyücü Yaratmak”, Phoenix Yayınevi, Ankara 2004
- “In Silent Agony” , EP. (Extended Play) Müzik Albümü, Raven Woods Müzik Gurubu
- DEMİRHAN, Metin (Ed.), SCOGNAMİLLO, Giovanni (Ed.), “Nostromo Bilimkurgu Dergisi”, Sayı 3, İlkbahar- Yaz, İstanbul 1998.

Sergiler:

- D.E.Ü. G.S.F. Grafik Bölümü Öğretim Elemanları Sergisi, D.E.Ü. G.S.F. Sergi Salonu, Balçova,2008
- 2. ege art sanat günleri, Ege Üniversitesi Atatürk Kültür Merkezi, Konak,2007
- Mavi Su, Konak Belediyesi Güzelyalı Kültür Merkezi, İzmir ,2007
- Beşi Bir Yerde, Güzel Sanatlar Galerisi, Çanakkale ,2007
- Baskı Resim Sergisi, İzmir Türk-Amerikan Derneği Sergi Salonu, İzmir ,2005
- Diğerlerinin Şansı, K2 Sanat Merkezi, İzmir ,2005
- D.E.Ü. G.S.F. Öğretim Elemanları'nın Ressam Vedat Mavitan Anısına Baskı Resim Portfolyo Sergisi, İzmir Türk Amerikan Derneği, İzmir.

