AKIRA ÖRNEKLEMİNDE
POST APOKALİPTİK TOPLUM VE ÇEVRE TASVİRLERİNİN SİBERPUNK KÜLTÜRÜNDEKİ YERİ

Emre Özdemir
15 11 47 202
Orcid: 0000-0002-3819-6403

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Güzel Sanatlar Anasanat Dalı
Sanat Politikaları ve İşletmeciliği Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğretim Üyesi Kaya Özakgün

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Aralık, 2019



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

EMRE ÖZDEMİR'ın "Akira Örnekleminde Post Apokaliptik Toplum ve Çevre Tasvirlerinin Siber Punk Kültüründeki Yeri" başlıklı tezi 18.12.2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği" nin ilgili maddeleri uyarınca Güzel Sanatlar Anasanat Dalı Yüksek Lisans/~~Doktora~~ tezi oy birliğiyle/~~oy çokluğuyla~~, başarılı/~~başarısız~~ olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı. Adı ve Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	Dr. Öğr. Üyesi Kaya ÖZAKGÜN (Danışman) Maltepe Üniversitesi	.....
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Cem ÇINAR Maltepe Üniversitesi	.....
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Yüce SAYILGAN Marmara Üniversitesi	.....

Prof. Dr. Ahu TUNÇEL ÖNKAL
Enstitü Müdürü

Revizyon Takip Tablosu

REVİZYON NO	TARİH	AÇIKLAMA
00	01.03.2018	İlk yayın.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

18/12/2019

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarından bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; çalışmanın Maltepe Üniversitesinde kullanılan "bilimsel intihal tespit programı" ile tarandığını ve öngörülen standartları karşıladığını beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Emre Özdemir

Hazırlayan	Kalite Koordinatörü	Kurumsal Yetkili
İlgili Birim	Dr. Öğr. Üyesi Şafak GÜNDÜZ	Prof. Dr. Belma AKŞİT

(Doküman No: FR-178; Yayın Tarihi: 01.03.2018; Revizyon Tarihi: ; Revizyon No:00)

TEŞEKKÜR

Çalışmamın her aşamasında bana destek olan, bilgi ve deneyimleri ile yol gösteren Danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Kaya Özakgün'e, lisansüstü öğrenim hayatımnın tüm zorlu aşamalarında maddi ve manevi her yönden destekleyen ve hep yanımda olan aileme yürekten teşekkürler.

Emre Özdemir
Aralık, 2019

ÖZ

AKİRA ÖRNEKLEMİNDE
POST APOKALİPTİK TOPLUM VE ÇEVRE TASVİRLERİNİN SİBERPUNK KÜLTÜRÜNDEKİ YERİ

Emre Özdemir
Yüksek Lisans Tezi
Güzel Sanatlar Anasanat Dalı
Sanat Politikaları ve İşletmeciliği Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Kaya Özakgün
Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019

Japon toplumunda düşünce yapısı, yaşayışı ve inanış şekli olan Anime, özgün anlatım tekniği, karakterleri ve canlandırma tekniği ile büyük bir sanayi oluşturarak sanat akımı haline gelmiştir. Yapı taşları kendinden önceki kültürel geleneklerden oluşan Anime, ağırlıklı olarak Japon kültürü, yaşayış şekli ve davranış kültürü üzerine kurulmuş olsa dahi, işlediği konular açısından her yaş kitlesine hitap etmektedir. Bu evrensel anlatı şekli, kimi zaman izleyiciyi eğlendirirken kimi zaman ele aldığı konular açısından güncel olaylara yönelerek ve bilinçlendirerek izleyiciyi harekete geçirir.

II. Dünya Savaşı esnasında Japonya'ya atılan atom bombaları, büyük bir yıkımın ardından hızla yeniden toparlanmaya çalışan Japonya'nın sanat üretimini etkilemiştir. Toplum Post Apokaliptik kavramını acı bir şekilde öğrenmiş ve çizilen mangalarda bir mihenk taşı olarak kullanmıştır. Teknolojideki ve bilimdeki gelişmeler, toplumun bilim kurguya olan ilgisini arttırmıştır. Bu kültürel referansların bir araya gelmesi ile, 3. Dünya Savaşı'nda yıkılan Tokyo'nun yeniden inşasını hayal eden Akira animesi çıktığı dönemde büyük yankı getirmiştir ve siber punk kültürü için önemli bir eser bırakmıştır. Tez kapsamında Japon canlandırma sanatının ve bilim kurgu sinemasının seçkin örneklerinden olan Akira animesi incelenerek siberpunk kültüründeki yeri ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Anime, Manga, Post Apokaliptik, Siberpunk, Siborg.

ABSTRACT

THE SAMPLE OF AKIRA: THE PLACE OF POST-APOCALYPTIC SOCIETY AND ENVIRONMENTAL IMPLICATIONS INTO CYBERPUNK CULTURE

Emre Özdemir
Master Thesis
Department of Fine Arts
Art Policies and Management Programme
Advisor: Asst. Prof. Kaya Özakgün
Maltepe University Graduate School of Social Sciences, 2019

Anime, which is a Japanese society, thought structure, lifestyle and belief style, has become a great industrial design and artwork with its original expression technique, characters and animation technique. Even though the building blocks are based on an anime cultural collection that predates itself, Japanese history, the way it lives and forms the culture, the subjects of business history appeal to all ages. While this universal narrative form sometimes amuses the audience, sometimes the reason I deal with it is to raise awareness by activating the audience by focusing on current issues.

The atomic bombs thrown into Japan during World War II influenced the art production of Japan, which was rapidly trying to recover after a major destruction. Society learned the concept of Post-Apocalyptic painfully and used it as a touchstone in the drawn manga. Developments in technology and science have increased the interest of society in science fiction. With getting together of these cultural references, the anime of Akira, which dreamed of the reconstruction of Tokyo, which was destroyed in World War 3, brought great repercussions at the time of its emergence and left an important work for cyberpunk culture. Within the scope of the thesis, Akira anime, one of the outstanding examples of Japanese animation art and science fiction cinema, is examined and its place in cyberpunk culture is discussed.

Keywords: Anime, Manga, Post-Apocalyptic, Cyberpunk, Cyborg.

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI iii
TEŞEKKÜR iv
ÖZ v
ABSTRACT vi
İÇİNDEKİLER vii
ŞEKİLLER LİSTESİ ix
ÖZGEÇMİŞ xi
BÖLÜM 1. GİRİŞ 1
Problem 1
Amaç 2
Önem 3
Sınırlılıklar 3
Tanımlar 3
Yöntem 3
BÖLÜM 2. JAPONYA TARİHİ VE MANGA İLE ANİMENİN BAŞLANGICI 4
2.1. Japonya 4
2.2. Japonyanın kısa tarihi 5
2.2.1. II. Dünya Savaşı ve Japonya'ya Etkileri 10
2.3 Japon Manga Kültürü 12
2.3.1 Manganın Tarihsel Gelişimi 12
2.3.2 Manganın Japon Kültüründeki Yeri 16
2.4. Japon Anime Kültürü 18
2.4.1 Anime Nedir? 18
2.4.2. Animenin Tarihsel Gelişimi 19
2.4.3. Animenin Japon Kültüründeki yeri 20
BÖLÜM 3. GELECEK TEMALI ANLATI TÜRLERİ 22
3.1. Distopya 22
3.2. Bilimkurgu 23

3.2.1 Bilimkurgunun Kökeni ve Tanımı 24
3.3. Siberpunk 26
3.3.1. Siberpunk'ın Anlamı 26
3.3.2. Siberpunk Kökeni 27
3.3.3. Siberpunk'ın Tanımı 28
3.3.4. Siberpunk'ın Japon Kültüründe Yeri 29
3.4. Siborglar (Cyborg) 32
3.4.1. Siborg'un Anlamı 32
3.4.2. Siborg'un Tanımı 32
3.5. Post Apokaliptik 34
3.5.1. Post Apokaliptik Anlamı 34
3.5.2. Post Apokaliptik'in Tanımı 35
BÖLÜM 4. KATSUHİRO OTOMO VE AKİRA'NIN DOĞUŞU 37
4.1. Katsuhiro Otomo 37
4.2. Akira'nın Yayınlandığı 1980-1990 Yılı Japonyası 42
4.3. Dönemin Dikkat Çekici Animeleri 43
4.4. Akira 47
4.4.1. Akira Animesinde Toplum ve Çevre Tasvirleri 53
4.4.2. Tetsuo'nun Siborga Dönüşümü 56
4.4.3. Akira'nın Siberpunk Kültüründeki Yeri 57
BÖLÜM 5. SONUÇ 60
KAYNAKÇA 62
İnternet Kaynakları: 64

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Bir Toba tomarı örneği 6
Şekil 2. Yamato-e Örneği 6
Şekil 3. Emamikono örneği 6
Şekil 4. Choju Giga 13
Şekil 5. Toba-e 14
Şekil 6. Japan Punch dergi kapağı 1878 15
Şekil 7. Japan Punch dergisinden bir çizim 15
Şekil 8. 1984 Dragon Ball mangasının ilk kapağı 17
Şekil 9. Japon Dışişleri Bakanı Masahiko Komura ve Doraemon anime karakterleri Japonya'nın ilk anime elçisi olarak tanıtıldığı an 18
Şekil 10. 1963 Yapımı Astro Boy 20
Şekil 11. Science Wonder Stories dergisinin 1929 yılı ilk yayını 25
Şekil 12. Tetsuo'nun kopan kolu yerine kullandığı robotik kol 28
Şekil 13. Akira'dan zenginliğin ve fakirliğin sert geçişini gösteren bir sahne 29
Şekil 14. William Gibson'nın Neuromancer kitabının kapağı 30
Şekil 15. Akira animesinden atom bombasının patlama sahnesi 31
Şekil 16. Akira'dan Tetsuo ve siborg kolunun oluşum sahnesi 33
Şekil 17. Katsuhiro Otomo 37
Şekil 18. Akira mangasının ilk sayısının kapağı 38
Şekil 19. Mitsuteru Yokoyama'nın Tetsujin 28-go adlı mangası 38
Şekil 20. Akira'nın tutulduğu 28 numaralı oda 39
Şekil 21. Katsuhiro Otomo'nun Fireball adlı mangasından bir sayfa 40
Şekil 22. Ödüllü manga Domu 41
Şekil 23. Japonya'da mali kriz 42
Şekil 24. Dönemin nintendo oyunlarına örnek 43
Şekil 25. Ateşböceklerinin Mezarı anime afişi 44
Şekil 26. Galaktik Kahramanların Efsanesi anime afişi 45
Şekil 27. Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack anime afişi 46
Şekil 28. Appurushîdo anime afişi 46
Şekil 29. Akira film afişi 47
Şekil 30. Shotaro Kaneda 49
Şekil 31. Kei 50
Şekil 32. Albay 50
Şekil 33. Soldan sağa doğru Takashi, Kiyoko ve Masaru 51
Şekil 34. Tetsuo 52
Şekil 35. Akira 52
Şekil 36. Ufku kaplayan gökdelenler 53
Şekil 37. Akira'nın gerekli bir son olduğuna inanan ve bunu din haline getirmiş olan bir grup gösterici 54
Şekil 38. Kapsül çetesinin disiplin sahnesi 54
Şekil 39. Patlamanın oluşturduğu dev krater 55

Şekil 40. Motosiklet çeteleri 55
Şekil 41. Tetsuo'nun metaformoz anı 57
Şekil 42. Üstteki kareler Stronger müzik klibinden alttaki kareler ise Akira animesinden 58
Şekil 43. Sırayla Akira'dan Tetsuo ve Strenger Things'den Eleven 59

ÖZGEÇMİŞ

Emre ÖZDEMİR

Güzel Sanatlar Anasanat Dalı

Eğitim

Derece	*Yıl*	
Ls.	2010	Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film/Animasyon Anasanat dalı
Lise	2006	Atatürk Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Grafik Tasarım ve Fotoğrafçılık Bölümü

İş/İstihdam

Yıl	*Görev*
2017 -	Motion Graphic Designer, Artermeridyen Reklam Ajansı, İstanbul.
2015 - 2017	3D Animator, Render sorumlusu, Çizgi Animasyon Stüdyo, İstanbul.
2015 - 2015	3D Animator, Uyum Ajans, Ankara.

Kişisel Bilgiler

Doğum yeri ve yılı : Ankara, 1992 Cinsiyet: E

Yabancı diller : İngilizce (ortalama)

GSM / e-posta : 0507 395 63 08/ mail@emreozdemir.site

BÖLÜM 1. GİRİŞ

Bu çalışmada, canlandırma sineması tarihine iz bırakmış önemli animelerden biri olan Akira'nın incelemesinin yapılması hedeflenmiştir. Akira animesinin konusu, işleyiş şekli ve zengin görselleri ile siberpunk kültüründeki yerine dair değerlendirme yapılmıştır. Ancak bu incelemenin daha sağlıklı olabilmesi için ikinci bölüm itibariyle ilk önce Japonya tarihinin incelenmesi ve zengin Japonya kültürüne yansımasının kavranılması gerekmektedir. Dünya çapında çok popüler olan anime ve mangalar, oldukça derin bir Japon kültür ve geleneklerinde beslenerek günümüze ulaşmış ve ulaşmaya devam etmektedir. Bu gelişmelerden, günümüz manga ve animelerinin ana temasını oluşturan asıl tarihi gelişme II. Dünya Savaşı'nın Japon halkı ve kültüründe bıraktığı derin izler olmuştur. Tekrar bu bölümde manga ve animelerin Japon kültüründeki yeri önemi ve nasıl küreselleştiğine dair konulara değinilecektir. Sonrasında üçüncü bölüm itibari ile Akira animesinin temellerini oluşturan bilim kurgu ve alt türlerine değinilecek, özellikle siperpunk kültürünün ortaya çıkışı ve temel hatları üzerinde durulacaktır. 1800'lerin sonu 1900'lerin başı gibi artan teknoloji ve sanayileşme ile yeni edebiyat türlerinin birbirleri ile iç içe geçerek gelişmesi, yeni ufuklar keşfedilmesini sağlamıştır. Son bölüm olan dördüncü bölüm de ise Akira animesinin doğuş noktasına ve yönetmenin mangayı hazırlayana kadar hangi tecrübeleri kazandığına, nelerden ilham aldığına bakılacaktır. Bu konular çerçevesinde de bir bütün olarak Akira animesi incelenip değerlendirilmiştir.

Problem

Canlandırma sanatı örneklerinden biri olan Anime, kendine has çizim tekniği ile Japon tarih, kültür, din ve felsefesinden aldığı referansların yansımasıyla ortaya çıkmış bir anlatı aracıdır.

Teknik anlamda anime, Japon çizgi romanı olarak bilinen manganın canlandırma sanatına uyarlanmış hali olarak tanımlanabilir. Kısaca animeler mangaların hareketli resimlere dönüşmüş versiyonlarıdır. Anime ve onunla bağlantılı olan manga, bir anlatı aracı olarak her yaştan insana hitap etmektedir. Çoğu zaman insanları eğlendiren bir araç

olarak görülse de çeşitli güncel meselelere yönelerek insanların bilinçlenmesi açısından önemli bir görevi yerine getirmektedir.

Günümüzde anime Japon kültürel mirasının yetiştirdiği sanatçılar ile ortaya nitelikli yapımlar çıkarmış ve dünya çapında başarılar elde etmiştir. Canlandırma sineması dünya genelinde incelendiğinde Amerikan yapımı canlandırma örneklerinin ticari pazarda söz sahibi olduğu görülmektedir. Özellikle Disney stüdyolarında üretilen animasyonların tanınan ve söz sahibi çalışmalar olduğu bilinmektedir. Ancak animenin, köklü Japon kültürünün bir parçası olması, çok çeşitli konulara değinmesi ve kendine has teknik tarzıyla günümüzde, batı tarzı canlandırma sineması ile başarılı şekilde rekabet etmektedir. Genel olarak bakıldığında anime ve mangaların, Japonya' nın felaket geçmişine yaklaşımı fantastik bir görsellik ve hayal dünyasıyla kendini göstermektedir. Bu özellik aslında Japonların mit ve efsanelerinden bu yana devam edişinden kaynaklanır. Örneğin, Japonya'da deprem ve tsunaminin efsanevi bir kedi balığı olan "Namazu"nun kuyruğunun sallamasıyla oluştuğuna inancı vardır. Bu balık, Ukieyo-e tahta baskılarının popüler konularından biri olarak pek çok kez resmedilmiştir. Görsel etkisi kadar bu tür efsaneler hikâye anlatımında da önemli bir yere sahiptir. Anime yönetmeni Hayao Miyazaki de "Küçük Deniz Kızı Ponyo" da tsunamiyi insan olmak isteyen küçük bir japon balığın ruh haline bağlamıştır. İncelediğimiz Akira animesinde de sıkça konu alan bu yaklaşımlarla beraber anime, bilim kurguyu dünyaya açan bir kapı olarak nitelendirilmektedir.

Bu bağlamda, Japon canlandırma sanatı animelerin kültürel olayları anlatı şekli ve tarihi olayların animelere yansıma şekli sorgulanmıştır. Akira animesinin bilim kurgu türü olan siberpunk kültürüne ne tür izler bırakmıştır sorusuna cevap aranmıştır.

Amaç

Canlandırma sinemasının bir kolu olan animelerin, etkili bir kitle iletişim aracı olarak değerlendirilerek, insan-teknoloji ilişkisini temel alan bir bilim kurgu türü olan siberpunk kültüründe Akira animesinin incelenmesi amaçlanmaktadır.

Önem

Bu araştırma 1988 yapımı Akira animesinin konu ile alakalı ön okumalar ve tez araştırmasında başvurulan kaynaklardan elde edilen notlar neticesinde, bir bilim kurgu türü olan siberpunk kültüründeki izlerinin saptanması ve bu türde eser üreticilerine yol gösterici olması açısından önem arz etmektedir.

Sınırlılıklar

Bu araştırma Akira animesi ile sınırlandırılmıştır.

Tanımlar

Budizm : Budizm, bugün dünya üzerinde yaklaşık 500 milyonu aşkın inananı bulunan bir dindir. İlk önce Hindistan'da ortaya çıkmış, daha sonra zaman içinde, Güneydoğu ve Doğu Asya'da (Çin, Japonya, Kore, Moğolistan, Nepal, Sri Lanka, Tayland ve Tibet gibi ülkelerde) yayılmıştır (Budizm, wikizero).

Shounen : Manga veya animelerin hitap ettiği kesimi tanımlamak için kullanılır. Genç erkek veya erkek çocuk anlamına gelmektedir (Shounen, wikizero).

Konfüçyüs : Doğu uygarlığının en önemli temsilcilerinden biri kabul edilir. Çin geleneklerini derleyip toparlayarak yeni kuşaklara aktarmak isteyen Konfüçyüs, kendine özgü yöntemleriyle öğretimi halka yaymış ve öğretmenliği bir uğraş haline getirmiş bir düşünürdür. Ancak adı filozoflar, devlet adamları, büyük öğretmenler ve ahlakçılar arasında değil, peygamberler arasında zikredilmektedir. Dinler Tarihi araştırmacıları da onun öğretisini bir din olarak kabul etmektedir (Konfüçyüs, wikizero).

Yöntem

Bu çalışmada Akira animesinin incelemesi ve saptamalar yapılmadan önce Japon kültürü ve sanatı araştırılmıştır. Japon tarihindeki olayların incelenerek manga ve animelerin şekillenmesinde etkili olan olaylar ve eserler derlenmiştir. Sonrasında bilim kurgu ve Akira animesinde etkili olan alt türlerin açıklamaları yapılmış ve Japon sanatı ile nasıl ve ne zaman buluştuğu konuları ele alınmıştır. Akira animesinin ve yönetmeninin incelemesi yapıldıktan sonra siberpunk kültüründe kendinden sonra hangi eserlere ilham kaynağı olduğu araştırılmıştır.

BÖLÜM 2. JAPONYA TARİHİ VE MANGA İLE ANİMENİN BAŞLANGICI

2.1. Japonya

"Tarihsel Gelişim İçinde Japon Kültürü ve Sanatı" adlı kitabında Reha Günay, Japon sanatını ve ruhunu aşağıdaki gibi tanımlamıştır.

> "Japonya bir ada olarak dış dünyaya devamlı kapalı kalmıştır. Bu kapalılık ona tümüyle kendine özgü bir kişilik vermiştir. Geçmişi boyunca çok az etkilere açık kalmış; bu etkileri büyük bir ilgi ve istekle benimsemiş ama kendine özgü kişilik yine de ağır basarak yabancı etkileri özümlemiştir. Bir başka deyişle, dış kökenli kültürleri kendi kaynak ve özüyle tartmış, ondan gerekli ve kendine yakın olanı alarak beslemiş ve kendine uydurmuştur. Sonunda ilk bakışta tanıyabileceğimiz benzeri olmayan bir Japon zevki ve ruhu ortaya çıkmıştır."(Günay, 1986).

Eğitim, Japonlar için hep önemli olmuştur ve toplumun her kesiminin eğitilmesi amaçlanmıştır. Terakoya isimli okullar Edo Dönemi'nde açılmış ve sınıf gözetmeksizin köylü çocukları da dâhil herkese eğitim verilmiştir. Japon tarihinde eğitim adına önemli gelişmelerin yaşandığı Meiji dönemi; batılı devletlerle gelişen ikili ilişkiler sayesinde, okullar hem yapısal hem de kapsam ve müfredat olarak batılılaşmaya başlamıştır. Hedef teknolojinin sadece küçük, ayrıcalıklı bir gruba ait olmaması, toplumun geneline yayılmasıdır (Türk Japon Vakfı). Eğitimin kalitesinin artmasının, teknolojinin kullanılması ve üretilebilmesi açısından doğrusal gelişim gösterdiği söylenebilir.

Japonya günümüzde teknoloji denince akla ilk gelen ülkelerden biri de olsa baskı teknolojisi Çin'den ulaşmıştır. Sekizinci yüzyıl da Çin Budist tapınaklarından getirilen ağaç baskı kitap örnekleri olduğu bilinmektedir. İmparatoriçe Shotuku 764 senesinde, üzerine Budist bir kutlama metni basılı bir milyon pagoda broşürü yaptırmış ve bunları Emi isyanının bastırılmasının hatırasına ülke çapında tapınaklara dağıtmıştır. Bunlar kayıtlara geçen ilk basılı yayın örnekleridir (Öztekin, 2011: 57). Tanegaşima Adası'na 1543'te gelen Portekizlilerden gördükleri silah teknolojisini kopyalayarak, 30 yıl gibi bir sürede onbinlerce silah üretilmiştir. Japonlar gördükleri teknolojileri çok hızlı öğrenmişler ve kendi kültürleriyle yorumlayarak hayata geçirmişlerdir (Yamazaki, 2014: 39). Japonya; II. Dünya Savaşında Nagasaki ve Hiroşima'ya atılan atom bombalarına rağmen kısa zamanda toparlandığı ve sanayileşmesini tamamladığı bilinmektedir.

2.2. Japonyanın kısa tarihi

Doğu Asya ve Güney Pasifik adalarından gelen göçmenler, adalarda yaşayan yerli Japonları kuzeye ve doğuya yerleşmeye itmiştir (Güvenç, 2010: 60). Kuzeyde Japon uygarlığının günümüzdeki temeli olduğu düşünülen imparatorluk ailesi, Yamato Ovasına yerleşmiştir (Meyer, 2014: 31).

Japonya ve Kore Yarımadası arasında ilk temasın dördüncü yüzyılda olduğu sanılmaktadır. Dördüncü yüzyıldan sonra Japonya'ya Kore üzerinden gelen Konfüçyüs ve Budizmin etkileri görülmeye başlamaktadır. İlk büyük Çin etkisi Asuka Döneminde (578 ile 710 yıllarını kapsar) gerçekleşmiştir. Beşinci yüzyıldan itibaren siyaset, ekonomi, din ve dil gibi alanların çoğunda Çin etkisi hızlanmış ve bu durum üç asır boyunca devam etmiştir (Meyer, 2014: 34). Önemli etkilerden biri de egemen sözlü kültürden yazıya geçiş olmuştur (Güvenç, 2010: 64).

Yedinci yüzyıla gelindiğinde Japonların Çinlilerden şehir planlaması konusunda etkilenmesi ile imparatorluk ailesi, ilk uzun süreli başkent olan Yamato Ovası'na yerleşmişlerdir (Meyer, 2014: 47). Bu yüzyıl da Manyoshu isimli bir şiir derlemesi kaydedilmiştir. Çin harfleriyle yazılan 4516 şiir; doğal güzellikler, hükümdara sadakat, hayatın anlamsızlığı ve tanrılara saygı konularını ele almıştır. Çok heceli bir dil olan Japonca, tek heceli olan Çince'den farklı olmasından dolayı şiirlerde Çin harflerinin kullanımı sorunludur (Meyer, 2014: 54).



Şekil 1. Bir Toba tomarı örneği

Kaynak: www.wikizeroo.org

Sekizinci yüzyılın başlarına gelindiğinde imparatorluk merkezi Haian'a taşınır. Adını bulunduğu şehirden alan Haian dönemi 764 ile 1185 yıllarını kapsar (Meyer, 2014: 55-57). Mayer'e göre, Budist sanatının yanı sıra Yamato-e ve emakimonolar da oldukça popülerdi. Japonya'nın ilk uzun romanı olan Genji'nin maceralarını saray ressamları ortaklaşa çizmişlerdir. Saray hayatının hicvedildiği Toba tomarlarında, insanları, temsilen neşeli zıplayan hayvanlar olarak resmetmişlerdir (Meyer, 2014: 59).



Şekil 2. Yamato-e Örneği

Kaynak: www.wikizeroo.org



Şekil 3. Emamikono örneği

Kaynak: www.wikizeroo.org

Laik edebiyat eserlerinde Kana alfabesi, dini ve resmi edebiyatta ise Kanji alfabesi kullanılır. Katakana ve Hiragana da bunlara ek olarak kullanılmıştır. Kagero

Nikki 954 ile 974 yılları arasında günlük olarak aşk öykülerini ve çeşitli olayları yazmıştır (Meyer 2014: 64-66).

Minamoto ailesinden Yaritomo, diğer ailelere karşı siyasi üstünlük sağlayarak, 1185 ile 1333 arasındaki yılları kapsayan Kamakura döneminde etkili olmuştur. Bu dönemde getirilen yeni hükümet sistemi 19. Yüzyıla kadar devam etmiştir (Meyer, 2014: 73). Hindistan'da uygulanan meditasyon sistemi, bu dönemde Çin üzerinden Japonya'ya "Zen" adıyla gelmiştir. Japonya'da bu ekol önceleri bilinse de Kamakura döneminde Zen tapınakları dikilmiştir ve ayrıcalıklı bir ekol olarak ele alınmıştır (Meyer, 2014: 80). Japonya'ya bu dönemde Moğollar seferler düzenlemiştir. Hava şartları ve coğrafi avantajları sayesinde Moğollar Japonya'ya karşı başarılı olamazlar. Moğol gemileri, anlamı "İlahi Rüzgar" olan Kamikaze hortumlarından çok hasar görmüşlerdir. Bunun ardından 1945'deki büyük felakete kadar hiçbir yabancı güç Japonya'ya girememiştir (Meyer, 2014:82-83).

1338 ile 1603 arasındaki yıllar Muromachi dönemidir (Mayer, 2014: 87). Para kullanımına 8. Yüzyılda geçmelerine rağmen bu dönemde önem kazanır. Madeni para basmak yerine Çin'den bakır para ithal edilmiştir. Ticaretin gelişmesi ile limanlar önem kazanır ve deniz aşırı ticaret gelişir (Meyer, 2014: 90). Deniz aşırı yollarla Japonya'ya ulaşan Zen kültürünün bu döneme bıraktığı izlerden biri Noh tiyatrolarıdır. Zen rahiplerinin, Noh tiyatrolarının kurulmasında önemi büyüktür. Dini konuların yanı sıra laik konularda işlenmiştir. Koro ve simgesel dansları da bünyesinde bulunduran Noh tiyatrosunun oyuncuları, erkekler ve kadınları canlandıran maskeli erkeklerden oluşmaktadır. Zen kültürü sayesinde, çay merasimi ile bahçe ve çiçek düzenlemesi gibi birçok sanat alanında gelişme yaşanmıştır (Meyer, 2014: 92).

Muromachi döneminde, Hideyoshi Çin'i ve Kore'yi fethetmeye çalışır. Hideyoshi'nin rahatsızlanıp ölmesi ile seferler çıkmaza girer ancak Kore'den çömlekçilerin ve matbaacıların getirilmesi kültür hayatının zenginleşmesine faydası olmuştur (Meyer, 2014: 97-98).

Portekizliler 1542 yılı itibari ile Japonya'ya gelerek misyonerlik faaliyetlerine başlarlar. Hristiyanlık kısa zamanda yayılır. Misyonerlerden 1587'de Japonya'dan

ayrılmaları istendi. 1597'ye gelindiğinde ise Hristiyanların infazı başladı. Bu olaylardan sonra Edo dönemi başlarında kapılar yabancılara kapatılmıştır (Meyer, 2014: 98-100).

1603 ile 1868 arasındaki yıllar Edo dönemidir. Siyasi olarak inzivaya çekinilen iki buçuk asır boyunca, diğer ülkelerin teknolojik gelişmeleri takip edilmez ve neticesinde ülke bilimde geride kalır (Meyer, 2014: 105). Tecrit döneminde batılılar, önceleri olduğu gibi hoş karşılanmıyordu. Hristiyan misyonerlerin ülkeyi terk etmesi istendi. Hristiyanlığı benimsemiş sayıları yarım milyonu bulan Japon'a karşı baskılar artmıştırve ayaklanmalar sert bir şekilde bastırılmıştır. Haç ya da dini bir simgeyi ayaklarının altında ezmeyen Japonlar infaz edilmiştir. Bu tecrit döneminde büyük bir ayaklanma ya da savaş yaşanmamıştır (Meyer, 2014: 109-112). Bu dönemde Japon sanatında önemli gelişmeler olmuştur. Müzik eşliğinde hikayeler anlatılan kuklalı tiyatrolar ortaya çıkmıştır. Üç kişi siyahlar içinde kuklaları yönetir. Lider kuklacı kuklanın başını ve sağ kolunu, ikinci kuklacı bacakları, üçüncü kuklacı ise sol kolunu kontrol ederdi. Bu dönemde ortaya çıkmış diğer bir tiyatro ise kabukidir. Başlarda kadınların da yer aldığı kabuki tiyatrosu sonradan kadınlara yasaklanmıştır. Sadece erkeler tarafından oynanmış ve kadın rollerini de erkekler canlandırmıştır. Dönebilen bir sahnenin etrafında, gerçekçi dekorlarla sahnelenen oyunda, oyuncular sahneden ayrılarak seyircilerin arasında dolaşır böylece seyirciye oyuna katılma duygusu yaşatılır (Meyer, 2014: 120-121). 1720'den sonra tecrit hafifletilir, böylece Avrupa kitapları sınırlı şekilde ülkeye girmiştir. Felsefi, sosyal ve dini olmamak şartıyla sadece tıp ve teknoloji kaynaklı kitaplara izin verilir. Japon bilim insanları oldukça küçük bir grubu oluştururlar, tıp, topçuluk ve gemicilik gibi teknolojik konularda yeterli bilgiye sahiptirler. Örnek gösterilebilecek buhar makineleri inşa etmişlerdir (Meyer, 2014: 122-123).

Tuğamiral Matthew C. Perry Amerika adına Japonya'ya giderek 1853'te Japonya'nın tecrit dönemine son vermiştir. Kanagawa Anlaşması, Amerika ile imzalanır ve birçok imtiyaz verilmiştir. Ardından gelen iki yıl içerisinde birçok ülkeyle çeşitli anlaşmalar imzalanır (Meyer, 2014: 127-130).

1868'e gelindiğinde Şogun'lar siyasi haklarından vazgeçerler ve gücün imparatora devrini ilan eden ferman yayınlanır. Aydınlanmış kişi anlamına gelen, Meiji adını alan on beş yaşındaki imparator Japonya'daki yeni dönemin de başlangıcı olur (Meyer, 2014: 136-137).

1868 ile 1912 arasındaki yıllar Meiji dönemi olarak geçmektedir. Japonya'nın bir dünya gücü haline gelmesinde, eğitim, ekonomi, siyasi ve toplumsal birçok kuruluşun modernleşmesi çok önemlidir. Öncelikli olarak iç değişiklikler ve modernleşmenin temelleri ile ilgilenilmiş, hemen sonrasında uzun vadeli hedefler planlanmıştır. Endüstrinin modernleşmesi ile tekstil endüstrisi gelişmiştir ve Zaibatso adı verilen karteller ortaya çıkmıştır. Eğitimin modernleşmesinde batılı eğitim sistemleri önemli rol edinmiştir ve ardından eğitim sistemi millileştirilmiştir. Tarım ürünleri, ülke servetinin artırması ile endüstiri ve modernleşmeye fayda sağlamıştır (Meyer,2014:141-142).

Japonya'da 19. yüzyıla doğru siyasi partilerin kuruluşu başlamıştır. Ötekileştirilen klanlar siyasi partiler kurmuşlardır. Meiji Anayasası, yetmiş altı tüzük ve yedi bölüm ile önsözden oluşmaktadır. İmparatorun egemenlik hakkı tanrısal olarak belirtilmiştir. İmparator barış ve savaşa karar verebilme ve meclisi açıp kapatabilme yetkilerine sahipti (Meyer, 2014: 146-149). 1890 yılına gelindiğinde ilk parlamenter seçimler yapılmıştır. Nüfusu otuz beş milyonu bulan ülkede dört yüz elli bin geçerli seçmen vardır. Sadece yirmi yedi bin seçmen oy kullanmıştır (Meyer,2014: 153).

Yurtdışında eğitim alınması için teşvikler başlar ve Batıdan çok sayıda uzman Japonya'ya getirilmiştir. 1871'e gelindiğinde eğitim bakanlığı kurulmuştur ve bakanlık on binlerce öğretmen yetiştirir, binlerce okul inşa ettirir. 20. yüzyılın başlarına gelindiğinde altı yıllık karma eğitim herkes için zorunlu tutulmuştur. Erkek öğrenciler üniversiteye devam edebilirken kızlar ortaokul sonrasında özel akademilere katılmazlarsa eğitim almaya devam edemezlerdi (Meyer, 2014: 160-161).

1873'e gelindiğinde Hristiyanlık serbest bırakılmıştır, ancak halkın sadece %0,2'si Hristiyanlığı benimsemiştir. Bu dönemde Japonya'nın genelinde Şinto inanışı ön planda olmuştur (Meyer, 2014: 162-163).

Japonya, askeri olarak güçlendikçe, Batılı devletler ile yapmış olduğu eşit olmayan anlaşmalardan yavaş yavaş kurtulmuştur. Yine artan askeri güce bağlı olarak, Japonlar Tayvan, Ryukyus ve Kore'de Çin ile savaşmıştır (Meyer, 2014: 168-169).

1912 ile 1926 arasındaki yıllar Taisho dönemi olarak geçmektedir. Yoshihito, babası olan imparator Meiji'nin vefatının ardından imparatorluğun başına geçer ve

1926'ya kadar hükümdarlık yapar. I. Dünya Savaşı'nın başlaması ile ekonomi canlanır. Yapılan üretimlerin ekonomiyi canlandırması uzun sürmez ancak, savaşın ardından arzın kesilmesi ile ekonomi tekrar durgunluğa girer (Meyer, 2014: 179-181).

1923'teki Kanto depremi yada bir diğer adı olan Büyük Tokyo depremi ve ardından çıkan büyük yangın yüz binden fazla kişinin ölümüne sebep olmuştur. Harabeye dönen şehrin ardından, çelik ve betonla güçlendirilmiş yeni Tokyo inşa edilmiştir (Meyer, 2014: 191-192).

1926 ile 1989 arasındaki yıllar Showa dönemi olarak geçmektedir (Meyer, 2014: 193). II. Dünya Savaşı ve sonrasındaki gelişmeler bu dönem için oldukça önemlidir. Fakat bu konuya " II. Dünya Savaşı ve Japonya'ya Etkileri" alt başlığında bakılacaktır.

2.2.1. II. Dünya Savaşı ve Japonya'ya Etkileri

Japonya, II. Dünya Savaşı öncesi İtalya ve Almanya ile yakınlık kurarak anlaşmalar imzalamıştır. Ayrıca Sovyetler Birliği ile yapılan tarafsızlık anlaşması sayesinde Asya'daki pozisyonunu güçlendirmiştir. Çin ile devam eden askeri operasyonların ardından, Pearl Harbor'da düzenlenen baskın ile de Amerika'ya askeri operasyonlar başlamıştır. Japonya kısa süreliğine, tarihin en büyük imparatorluklarından birini kurabilmiş olsalar da hızlı bir şekilde çöker ve Perry öncesi sınırlarına döner (Meyer, 2014: 205).

1940 Eylül'ünde, Tripartite Paktı Japonya, Almanya ve İtalya arasında imzalanmıştır. Bu anlaşmaya göre, Çin-Japon çatışmasında veya Avrupa Savaşı'nda anlaşmanın taraflarından biri saldırıya uğrarsa diğer ikisi ekonomik, siyasi ve askeri yardımda bulunacaktır. Japonya pozisyonunu güçlendirmek için, 1941 Nisan'ında beş yıl sürecek olan tarafsızlık anlaşmasını Sovyetler Birliği ile imzalamıştır (Meyer, 2014: 206).

Pearl Harbor, dağılmış durumdaki Amerikan toplumunu bir araya getirir. Japonlar Pasifik Savaşı'nın ilk yılında başarılı olmuşlardır. Beyazların yenilmeyeceği efsanesi de çürütülmüştür. Sömürge rejimleri Japonya'ya yaklaşmışlardır. Ancak savaş uzadıkça Japonya sömürgelerine sert davranmaya başlamıştır. Amerika'nın toparlandığı sırada

Japonya ise gerilemeye başlar. Japon askeri gizli mesajlarının şifrelerini Amerika kırmayı başarır. Bu durumdan faydalanan Amiral Chester Nimitz, Japon donanmasına kritik saldırılar düzenler. Japonya en iyi dört uçak gemisini kaybeder. Kötü gitmekte olan savaşın sonucu olarak Japonya'da sık sık kabine değişikliği olmaktadır. 1945'e gelindiğinde savaş Japonya için çok daha kötü bir hal almıştır, ancak Japonya teslim olmamakta kararlıdır. 6 ve 9 Ağustos 1945'te sırayla Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının ardından Sovyetler Birliği'nin tarafsızlık anlaşmasını bozarak 8 Ağustos'ta Pasifik Savaşına dahil olmasından sonra Japonya teslim olur. 15 Ağustos 1945'te yayınlanan imparatorluk fermanına uyularak teslim olunmuştur. Sonrasında savaşı bitiren anlaşmayı, General MacArthur tüm müttefik devletleri temsilen imzalamıştır. Savaşın yıkıcı etkilerine rağmen Japonya, küllerinden yeniden doğar ve uluslararası saygınlık ve ekonomik güç kazanır (Meyer, 2014: 211-212, 214, 216-217).

Japonya II. Dünya Savaşı'ndan mağlup ayrılmıştır ve Amerikan işgali altına girmiştir. General Douglas MacArthur 1951'e kadar, Japonya'nın yeniden yapılanmasını ve işgalini yönetmiştir. MacArthur zamanında pek çok yenilik yapılmıştır. Bunlardan bazıları özgürleşen parti siyaseti, erkeklere ve kadınlara oy verme hakkı ve kısmi basın özgürlüğüdür. Yine bu dönemde imparatorun ruhani yetkileri de elinden alınmıştır (Meyer, 2014: 221-222).

1945 ile 1948 arasındaki yıllar reformların sıklaştığı dönemdir. 1948 ile 1952 arasındaki yıllar ise iyileşme dönemi olarak adlandırılmıştır. İlk dönemde askeri ve sivil alanlardan yüksek rütbeli kişiler ayıklanmıştır. 1889'da kabul edilen Meiji Anayasası'nın yerine 1947 Anayasa'sı getirilmiştir. Temsilciler Meclisini 467 üye, daha üst bir kurul olan konseyi ise 650 üye oluşturmuştur. Yargı bağımsızlaştırılır ve akademik özgürlük garanti altına alınır. Eğitimde neyi değil, nasıl düşünmek gerektiği önemle vurgulanır. Ders kitaplarındaki milliyetçi propagandalar kaldırılır ve ders kitapları yeniden yazılır. Mecburi eğitim dokuz yıl yapılır. Amerikan eğitim sistemi benimsenmiştir (Meyer, 2014: 223-228).

Japonya'ya işgalden sonraki dönemde ekonomik gelişmesinden dolayı "Mucize Ekonomi" denilmiştir. 1950 ile 1955 arasında, ekonomisi yıllık %9 büyüme göstermiştir.

1955 ile 1960 arasında ekonomik büyümesi yıllık %12 olmuştur. Başta tekstil olmak üzere hafif ve ağır sanayi gelişmiştir. Japonya savaştan önceki konumundan daha fazla refaha ulaşmıştır. 1960 ile 1965 yılları arasında duraksayan ekonomisi, 1965 ile 1970 aralığında tekrar patlama yapmıştır. İthal edilen petrolün varil fiyatı 1970'lerde, iki dolardan otuz beş dolara çıkmasıyla ekonomik gelişme yavaşlamıştır. 1980'lerde bu yavaşlama devam etmiştir. 1990'lara gelindiğinde ekonominin "kayıp on yılı" olarak isimlendirilen ekonomik durgunluk dönemi yaşanmıştır. Ancak 2000'ler itibariyle ekonomi yeniden canlanmıştır (Meyer, 2014: 257-259).

Japon tarihindeki önemli olayların aynı zamanda, Japon kültürünün ve sanatının gelişimini etkilediği söylenebilir. Bu gelişmelerden ve olaylardan beslenerek oluşan, Japon kültürünün bir parçası olan manga oldukça önemli ve ayrıcalıklı yere sahiptir.

2.3 Japon Manga Kültürü

2.3.1 Manganın Tarihsel Gelişimi

En yalın tanımıyla Japon çizgi romanı olan manganın tanınması, kendinden sonra ortaya çıkan, animelerin tüm dünyada ilgiyle takip edilmesiyle oluşmuştur. Oxford sözlüğüne göre manganın tanımı; fantastik öğeler, bilim kurgu ve kimi zaman cinsel içerik ya da şiddet içerikli anlatılardan oluşan Japon çizgi roman türüdür. Kelime köken olarak Japonca "gelişigüzel" anlamına gelen "man" ve "resim" anlamına gelen "ga" sözcüklerine denk gelmektedir (lexico.com).

Tam olarak maganın hangi tarihte ortaya çıktığı bilinmemektedir. Ancak elde edilen neticeler manganın tarihçesini, Japon sanatının en önemli örneklerinden bir tanesi olan Hayvan Çizimlerine (Animal Scrolls) ya da Choju Giga'ya dayandırılmıştır. Gündelik hayvan yaşantılarını kullanan Choju Giga, dini düzene eleştirel bir yaklaşım getirmiştir. Bu açıdan özellikle 12'inci yüzyılda, Budist bir rahip olan Toba tarafından asalet ve din adamlarına ilişkin hazırlanmış bir yergidir (Brenner, 2007:1-2). İlk manga çizimlerinin elit bir okuyucu kitlesine hazırlanması ve tek kopya halinde basılan eserler olması, günümüz mangasından ayrılan en önemli fark olmuştur ("Manganın Tarihçesi", 2007: 21).



Şekil 4. Choju Giga

Kaynak: www.wikizeroo.org

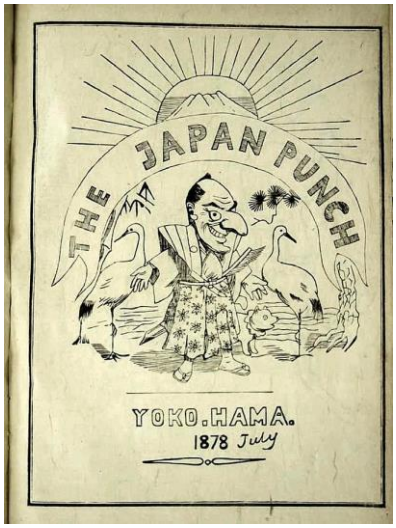
Günümüz manga çeşitleri ve kitapları 18'inci ve 19'uncu yüzyıldan olan iki kitap çeşidi ile bağdaştırılmaktadır. Bu çeşitlerden biri Kibyoshi ya da diğer adıyla Sarı Kapaklı Kitaplar (Yellow Jacket Books) ve bir diğeri ise Toba-e (Toba resimleri ismini Choju Giga'nın yaratıcısından alır). Bu iki kitap türü aynı bu günkü gibi manga sanatçıları ve asistanlarının seri üretim yöntemini izlemesi ile basılmıştır (Schodt, 1996: 22). Günümüzde olduğu gibi Osaka ve Edo (yeni adı Tokyo) olmak üzere büyük şehirlerde yaşayan insanlar tarafından bu eserlere büyük bir ilgi gösterilmiştir. Toba-e'ler sözcük balonu içermeyen, yaklaşık sayıları yirmi ila otuza yakın resimlerden oluşan kitap serisidir ("Manganın Tarihçesi", 2007: 21). Kibyoshi ise Ukiyo-e baskı kalıbı tekniği kullanılarak kitap haline getirilir. Kibyoshi anlatım ve diyalogların bilinçli bir şekilde resim ve yazı arasındaki ayrımı ortadan kaldırarak anlatılan hikayelerden oluşmaktadır. Kibyoshi, şehirdeki gündelik hayatı alaycı bir dille anlatmıştır ve bu sebepten sık sık yasaklanmıştır. Tıpkı modern mangalarda olduğu gibi onlarda dram, mizah, fantezi, ve pornografi gibi çeşitli konularla ilgilidir. Kibyoshi ve Toba-e, bilinen tarihin ilk karikatür/çizgi roman kitapları olarak adlandırılmaktadır (Brenner, 2007: 3).



Şekil 5. Toba-e

Kaynak: www.wikizeroo.org

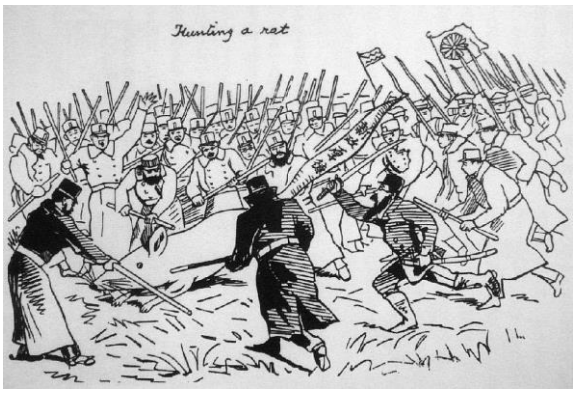
Japonlar Batılı devletlerin bilgisini, kültürünü ve teknolojisini benimserken; Kibyoshi, yerli ve Batılı çizgi roman türlerinin bir meleziyle yer değiştirmiştir. Batılı yeni sanat akımlarının Japonya ile buluşması, yeni nesil sanatçılar da biçim ve düzenlemeler anlamında Japon sanatına yeni bir soluk getirmiştir. Bu yeni nesil sanatçılar en çok Londra'nın ünlü mizah ve çizgi roman dergisi olan Punch'da yayınlanan çizimlerden etkilenmişlerdir. Punch dergisinde öne çıkan az sayıda çizim karesi ile anlatı tekniği, Japon sanatçıları büyük ölçüde etkilemiştir. Japon sanatçılar bu tekniği uygulayarak yaptıkları kültürel ve siyasi eleştirileri "Japan Punch" adını verdikleri dergi ile yayımlamışlardır. İlk olarak Japonya'da yaşayan İngiliz Charles Wirgman tarafından 1862'de yayımlanan Japan Punch dergisi, zaman içinde tamamen Japon sanatçıların ve editörlerin yönetimine geçmiştir (E.Varol, 2003).



Şekil 6. Japan Punch dergi kapağı 1878

Kaynak: www.wikizeroo.org

Mizah içerikli Japan Punch dergisi başlarda Yokohama'da yaşamakta olan yabancı topluluk için hazırlanmıştır, fakat sonradan Japonlar için yeni bir tarzı ve mizahı olan bu dergi Japonca'ya da çevrilerek yayımlanmaya başlamıştır. Başlarda dergi içeriği olarak yabancı toplumlar dışındaki hayatla fazla ilgilenmemiştir, tipik İngiliz yaşantısı resmedilmiştir. Zamanla Japonların yaşam şekli ile ilgilenmeye başlayan Wirgman, Japonların modern hayata uyum sağlama sürecini küçük düşürmeyen ancak eğlenceli bir anlatıyla çizmiştir (E.Varol, 2003). 1877 yılına gelindiğinde esin kaynağı Japan Punch olan, Marumaru Chimbun adlı yeni bir dergi yayımlanmaya başlamıştır. Japan Punch ile başlayan tekniği bu dergi çok daha ileriye taşımıştır ("Manganın Tarihçesi", 2007 : 22).



Şekil 7. Japan Punch dergisinden bir çizim

Kaynak: www.wikizeroo.org

II. Dünya Savaşı Japon toplumu ve kültürü üzerinde önemli izler bırakmıştır. Manga kültüründe oluşturduğu en büyük etki ise içeriklerin savaş ve savaştan etkilenen masum insanlara odaklanması olmuştur. Mangalardaki hikayelerde ağırlıklı olarak insan ve teknoloji arasındaki çatışmalara ve Dünya'yı tehdit eden kıyamet senaryolarına ağırlık verilmiştir. Mangalardaki Post Apokaliptik senaryoların güçlenmesindeki en büyük etki, Hiroshima ve Nagasaki'ye atılan atom bombalarının yaptığı yıkımdan kaynaklanmıştır. Savaşın etkileri, manga kültüründe beklendiği kadar uzun süreli bir düşüşe neden olmamıştır. Manga çalışmaları savaş sonrası dönemde çok daha yoğunlaşmıştır. Manga endüstirisine pek çok yetenekli ve genç çizer bu dönemde giriş yapmıştır (Brenner, 2007: 4).

2.3.2 Manganın Japon Kültüründeki Yeri

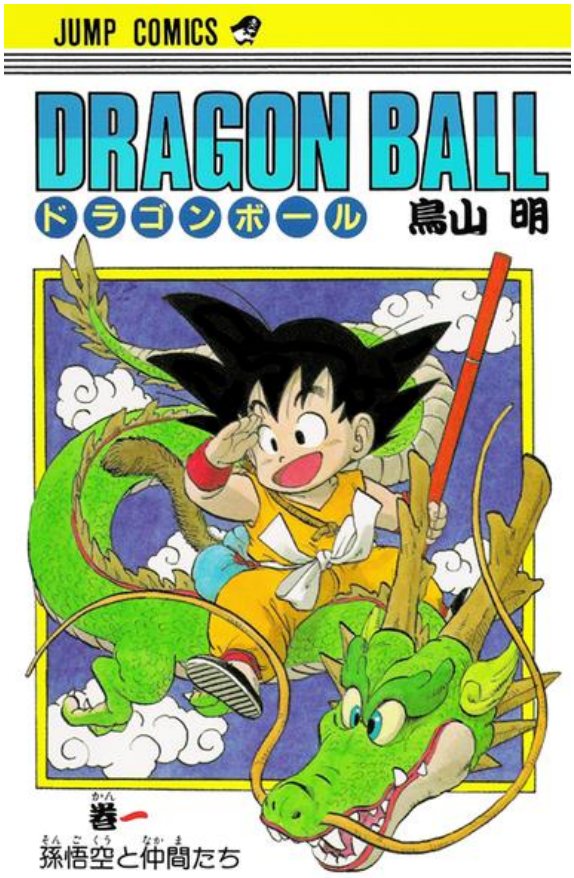
Japonlar evde, okulda ve iş hayatında genellikle sert bir saygı ve hiyerarşi anlayışı ile yönetilmektedirler. Japonlar günlük formalitelerini geride bırakarak, yalnızken yapılabilen bir etkinlik olan manga okumakla duyguların ve aklın çok daha özgür olduğu hayal dünyasına geçiş yapmaktadırlar (Gravett, 2008: 13). Mangalar ilk çıktıkları yıllar da batılı örneklerinden, gerek içerik gerekse teknik detaylar olarak önemli ölçüde farklı oldukları söylenebilir.

Mangalar kapakları hariç siyah beyaz olarak ve ortalama iki yüz ila dört yüz sayfa arasında basılırken, Amerika'da yayınlanan çizgi romanlar ise ortalama otuz iki sayfa ve renkli olarak basılmaktadır (Gravett, 2008: 13). Mangaların fiyatları ise Amerika'daki çizgi roman fiyatlarından daha düşüktür. Karşılaştırma yapılacak olursa, otuz iki sayfalık Amerikan çizgi romanlarının fiyatı üç dolar iken, ortalama üç yüz sayfayı geçkin mangaların fiyatı ise iki dolar civarındadır (Gravett,2008: 13).

2002 yılında Shuppan Geppo, Yayıncılık Araştırma Enstitüsü'nün derlediği verilere bakıldığında, tüm yayınlarda adet bazında, manga kitaplarının oranının %13,5, manga dergilerinin oranının ise %24,6 olduğu görülmektedir. Genele bakıldığında ise manga türlerinin, tüm basılı yayınların %38,1'ini oluşturduğu söylenebilir. Yine aynı verilere bakıldığında, toplam dergi pazarındaki manga dergisi türlerinin dağılımı; erkek çocuklara yönelik dergiler %38,4, kızlara yönelik dergiler %8,8, erkek dergisi %37,7, diğer dergiler %8,4 ve kadın dergileri %6,7 şeklindedir. Özellikle erkeklere yönelik

dergiler mangaların önemli bir çoğunluğunu oluşturmaktadır. Bu araştırma mangaların, Japon kültüründeki önemini ortaya koyması açısından oldukça anlamlıdır. Hemen herkesin evinde manga girmektedir. Shonen Jump'ın dergisi bir dönem altı milyonu geçmiştir (Gravett, 2008: 13-14).

Mangalar arasında yüz cildi geçen seriler de bulunur. Bunlardan ülkemizde de en bilineni Dragon Ball (Ejder Topu) efsanesi 1984'ten beri 120 milyondan fazla satmıştır (Gravett, 2008: 15).



Şekil 8. 1984 Dragon Ball mangasının ilk kapağı

Kaynak: www.wikizeroo.org

Ulusal sanat müfredatı gereği, Japonya'da Nisan 2000'den itibaren ortaokullarda, manga okutulmaktadır. Kültür ve Eğitim Bakanlığı, mangayı Japonya'nın geleneksel anlatım biçimlerinden biri olarak kabul etmiştir. Köklü Japon kültürel mirası ve Batılı çizgi roman kültürünün birbirlerine kaynaşması ile günümüz mangasını oluşturmuştur (Gravett, 2008: 18).

Ancak mangaların dünyada popüler hale gelmesindeki en büyük destekçisinin animeler olduğu söylenebilir. Bu konuya ise "Japon Anime Kültürü" alt başlığında değinilecektir.

2.4. Japon Anime Kültürü

2.4.1 Anime Nedir?

1960'lı yıllardan beri Japonların popüler kültürünün temel öğelerinden biri olan anime, dünyanın dört bir yanında takipçileri olan bir iletişim alanı haline gelmiştir. Her gün, hemen her dakika internet üzerinden yaklaşık olarak 600 anime videosu indirilmektedir, bu sayı haftalık altı yüz milyon kopyaya denk gelmektedir. Anime izleyicileri yetişkinleri, gençleri ve çocukları, yani her yaş grubundan insanı kapsamaktadır. İlginç saç stilleri ve büyük gözleri olan gençler, havalı figürleri olan Ninjalar, etrafa lazer ışınları saçan dev robotlar ve sevimli küçük canavarları ile en az samuraylar ve geyşalar kadar Japonlara has birer kültür simgesi olmuşlardır. Japonya'da animeler, kültürel bir olgu olarak kabul edilmektedir. Japon hükümeti 2007 yılında, "Doraemon" adlı bir anime karakterini "Japonların Kültürel Elçisi" olarak nitelendirdiklerini belirtir (Simon, 2009: V).



Şekil 9. Japon Dışişleri Bakanı Masahiko Komura ve Doraemon anime karakterleri Japonya'nın ilk anime elçisi olarak tanıtıldığı an

Kaynak: www.wikizeroo.org

Anime terim olarak Japonya'da üretilen tüm animasyonları kapsamaktadır. Animenin uluslararası alanda elde ettiği başarı, bir anda ortaya çıkmamış; uzun bir sürecin ürünü olarak bugünkü konumuna ulaşmıştır. Genel anlamda Japonya'da üretilen animasyonlar anime adıyla bilinmektedir. Japonya'da "animasyon" teriminin karşılığı "anime" kelimesine denk gelmektedir. Anime; zaman zaman tek başına bir tür olarak görülmektedir. Aslında anime; romantizmden kahramanlık destanlarına, komediden bilim kurguya kadar edebiyatta ve sinemada tüketicinin karşısına çıkan türlerin tamamını kapsayıcı bir sanat dalı olmuştur (Poitras, 2005: s.7).

2.4.2. Animenin Tarihsel Gelişimi

Animenin ortaya çıkışı ile ilgili fazla kaynak bulunmamaktadır. Bunun en büyük nedenlerinden biri 20. Yüzyıl başlarında Japonya'da üretilmiş olan animasyon filmlerin büyük bir çoğunluğu önce, 1923 yılında Tokyo'yu yerle bir eden büyük kanto depreminde yok olmuştur. Sonrasında II. Dünya Savaşı sırasında yaşanan ağır hava saldırıları ve atılan atom bombalarıyla ortadan kaybolmuştur. 1917 yılında, bilinen ilk Japon animeleri izleyici ile buluşmuştur. Oten Shimokawa'nın, "Kapıcı Mukuzo Imokawa" (Mukuzo Imokawa the Doorman) adlı beş dakikalık animasyon filmi 1917'nin Ocak ayında izleyici ile buluşmuştur. 1917 yılında animeye önderlik eden tek kişi Shimokawa değildir. Geleneksel Japon halk hikâyelerine dayanan "Maymun ve Yengeç" (The Monkey and the Crab) ve Momotarō adlı kısa animasyonları, Junichi Kōchi ve Seitarō Kitayama üretmişlerdir (Poitras, 2005: s.9,12,15).

Anime asıl büyük çıkışını Osamu Tezuka'nın 1963 yapımı "Astro Boy" adlı eserinin televizyonda yayınlanmasının ardından olmuştur. Japon anime çalışmalarının Batı'ya açılması ise, Astro Boy'un Amerikan televizyonlarında yayınlanması ile başlamıştır. Batı'da animenin bu kadar çabuk kabul görmesinin nedeni, Japonların anime karakterlerini Amerikalılara benzer şekilde tasarlamış olmasıdır. Bu sayede karakterlerin yeniden adlandırılması, hikayede olayların yeniden yorumlanması, animelerin çevirisi gibi uyarlamalar için uygun bir zemin hazırlanmıştır (Poitras, 2005: s.23).



Şekil 10. 1963 Yapımı Astro Boy

Kaynak: www.wikizeroo.org

2.4.3. Animenin Japon Kültüründeki yeri

Animeler, batılı kültürlerden etkilenseler dahi özellikle Japon kültüründen beslendikleri için özgünlüklerini korumuşlarıdır (Napier, 2005: 27). Animelerin en büyük özelliği ise Batı'daki animasyonların aksine Japonya'ya özel yapılmış olmasıdır. Bu sebeple animeler genellikle Japon kültürünü yansıtmaktadır. İzleyicilerin Japon kültürünü bilmesini gerektiren durumlarda mevcuttur (Drazen, 2014: 19).

Japon anime izleyicileri için, gerçekçi mekanlarda kurgulanan hikayelerin gerçekçi bir konuya sahip olması gerekmez. Yani gerçekçi görünen bir mekanda, gerçek üstü olayların anlatılması yadırganmaz. Bir Japon izleyicisi, gerçekle ilişkisini sorgulamaksızın animenin oluşturduğu fantezi dünyasını olduğu gibi kabul eder (Brenner, 2007: 77).

Japon anime izleyicileri ve yazarları için gerçeklik gerçekliktir, fantezi de fantezidir, bu ikisinin birleşebilme ihtimali bulunmamaktadır (Drazen, 2003: 8). Japonlar'ın kurgularının içeriğine oldukça az sınır koymaları, kurgunun onlar için fantezi demek olduğu ve gerçek hayattaki değerleri ve davranışları yansıtma zorunluluğu

olmadığını düşünürler. Çünkü kurgunun kendi sınırları vardır ve Japon izleyiciler gerçekçi mekanlarda geçen hikayelerde bile katı bir gerçeklik olgusu aramazlar. Örneğin Japonya'da gerçekçi detaylarla çizilmiş bir lise ya da tarihi bir mekanda gerçek üstü olaylar meydana gelebilir. Bulunan mekan, zaman ve tarih bugünden uzaklaştıkça fantezi etkisi dahada artar. Fantezi izleyiciler için en önemli noktadır, o nedenle tarihsel ya da bilimsel detayları sorgulamazlar ve sunulan fikri olağan şekliyle kabul ederler (Brenner, 2007, :77).

Anime ve manga kültüründe gerçek üstülüğün oldukça önemli bir yeri vardır, bilimkurgunun ise bu gerçek üstülüğün en büyük besleyicisi olduğu söylenebilir.

BÖLÜM 3. GELECEK TEMALI ANLATI TÜRLERİ

3.1. Distopya

Distopya, yanlış yönde ilerlemiş ve toplumun genelde belirli bir kısmı için işlev görmekte olan ütopyalardır. Diyalektik karşıt kutuplar direkt olarak distopyaları oluşturmaktadır. Bu konunun daha net anlaşılması için bir örnek üzerinden yaklaşılırsa; Engels ve Marx'ın ütopyalarından söz edilebilir. Bu ütopyalarda, üretim tarzlarının feodal toplumlarda çözülmeye yol açtığı gibi sanayideki yarış kavramı da kapitalist sistemin çökmesine yol açacaktı. Bu kavram tarihin bizzat kapitalizmin çökmesine yol açacak ve olması gereken tarihsel materyalizm kuramı ile beraber bütün şeklinde yıkım sürecinde sömürülen insan tarafından da etki altına alınarak hızlandırılacak ve dolayısıyla olması istenilen diyalektik materyalizm kuramına karşılık gelecektir. Diyalektik kutuplar, birinin ütopyasının diğerinin distopyası olması şekilde işlemektedir.

Distopya; kehanetlerde bulunmadan, mevcut egemen sistem üzerinden yolunda gitmeyen sorunlara, gelecekte yaşanılabilecek olumsuzluklarla beraber karşı karşıya kalınabilecek nedenlere yönelik insanları uyarmak ve farkındalık yaratmak amacı taşımaktadır.

Distopya insanları karanlık ve bunaltıcı bir gerçekliğin içinde bırakarak, burada ve şimdiki semptomların farkına varıp tedavi edilmez ise gelecek olan korkutucu bir geleceği gözler önüne sermektedir (Gordin, Tilley ve Prakash, 2017: 8). 1950'li yıllarda başlayan ''Soğuk Savaş''la birlikte bilimkurgudaki iyimserlik ve yayılmacılık, yerini distopya (bilinmeyen yerlerde var olan kötü, karanlık dünyalar) olarak tanımlanan bir türe devretmiştir. Bu döneme kadar egemen olan bakış, bilime sonsuz güven duyarken bilimin ve uygulayıcısı olan seçkinlerin sorgulanmasıyla birlikte büyük bir darbe almıştır. Bilim karşıtı yaklaşımlar ile nükleer savaş tehlikeleri, olası bir atom savaşı sonrasında dünyayı ele alan konu olarak işlenmeye başlanmıştır (Akkoyun, 2016: 29). 1939 ila 1940 yılları arasında New York Dünya Fuarında sunulan göz alıcı imgelerin, bilim ve teknoloji olasılıkları karşısında duyulan iyimserliği özetlediğini belirten Fitting, devamında 1945 yılında Japonya'daki sivil hedeflere karşı atom bombasının kullanılmasıyla, bilimkurguda iyimserliğin büyük ölçülerde yitirilerek, 20. yüzyılın en büyük icadının

dünyayı iyileştirmek maksadıyla değil, neredeyse bir anda yaklaşık iki yüz bin insanı öldürmek için kullanıldığını ifade etmektedir (2017: 200).

Gregory Claeys, distopyanın, toplumsal ve siyasi gelişmelere dair mevcut ve olumsuz vizyonların resmedilmesi olarak kuramsal yönünü ifade ederken, ‘‘mevcut ’’ sözcüğünden anlatının olağandışı veya son derece gerçek dışı hiçbir unsurun hâkimiyeti altında kalmadığını anlatmak istemiştir. Claeys, böylelikle bilimkurgunun kapsamını kuram dışında tutarak, eserlerin herhangi bir mevcut eğilimler hakkında gerçeklere veya gözleme dayanan bir çıkarımda bulunmadığı takdirde distopya olamayacaklarını ifade etmektedir. Uzaylı yaratıkların distopyaları değil, bilimkurgu ya da fantazyanın alanına dâhil olduğunu söylemektedir. Devamında distopya kavramının akışkan ve kinetik bir yapısının bulunduğunu, bu sebeple de olasılık sınırları dâhilinde bulunan distopyaların, teknolojik ilerleme ve bilimsel kuramların gelişimiyle olasılık sınırlarının genişletici potansiyellerini de içerdiklerini, verdiği bir örnekle dile getirmektedir. 1898 yılında ya da günümüzde, dünya dışı yaşama dair herhangi bir kanıt olsaydı, mevcut sınırların ister istemez değişeceğini ifade etmektedir. Bu durumda da Claeys'in yorumu; olasılık sınırlarını aşan bilimkurgu anlatılarının bir takım distopik unsurları betimliyor olmaları söz konusu olsa dahi, gerçek dışı olayları tasvir eden metinlerin kendiliğinden distopya olamayacağını kanıtlar niteliktedir. (2017: 158-159). Birçok distopya türündeki anlatılarda, kabul gören işleyiş yönündeki problemlerin farkına vardırılarak uyanışa liderlik edecek olan bir kişiliğe katalizör görevi verilmektedir. Bu da çoğunlukla hikâyenin başkahramanı olmaktadır (Akkoyun, 2016: 31). Ütopya ve distopya anlatı türleri, kavramsal tanımları gereği, toplumsal düzeni temel ve sistemli bir şekilde dönüştürmeyi hedeflemektedir. İşaretleri ana nedenlere yönelik olup, devrimci çözüm önerileri sunmaktadır. Onları ayırt edilebilir kılan da bu ifadelerde yatmaktadır (Gordin, Tilley ve Prakash, 2017: 8).

3.2. Bilimkurgu

Animeler her ne kadar Japonya’nın köklü ve derin kültüründen doğmuş olsalarda bilim kurgu edebiyatından ve sinemasından etkilendikleri düşünülebilir. Akira örnekleminde hikaye atom bombasının bıraktığı travmadan besleniyor olsada, bilimkurgu sinemasının Batı’da ele aldığı konulardan da esinlenilerek anlatısını güçlendirdiği söylenebilir. Bu kısımda bilimkurgu ve alt türleri anlatılarak Akira

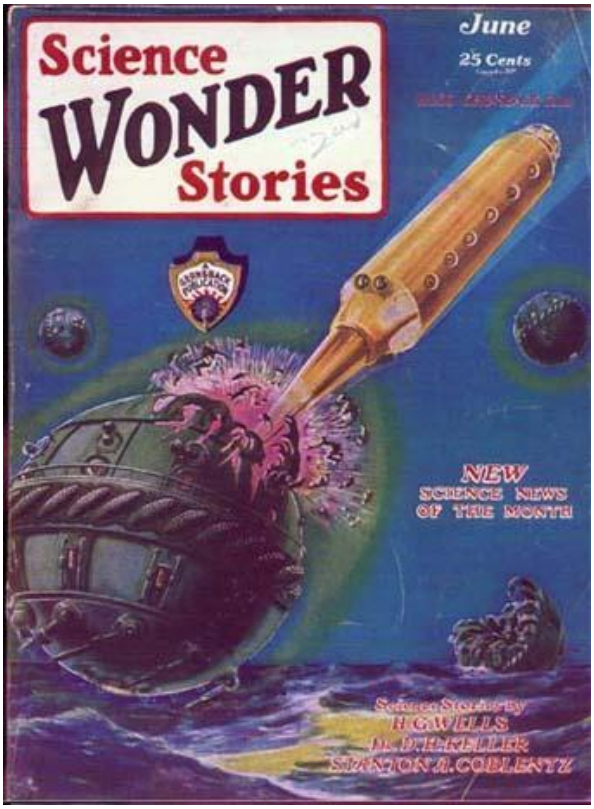
animesin de oluşturduğu çevre ve toplum tasvirlerinin etkilendiği temellerin incelenmesi amaçlanmıştır.

3.2.1 Bilimkurgunun Kökeni ve Tanımı

Hugo Gernsback, bilim kurgu tanımını literatüre kazandıran yazardır, aynı zamanda bu tarif ilk olarak Modern Electrics isimli dergi ile kendisine yer bulmuştur (Alpin, 2005: 22). Bilim kurgu terimi; büyük ölçüde Gernsback tarafından literatüre kazandırıldığı öne sürülse de, eleştirmen Sam Moskowitz'in çalışmalarına göre, "Science-fiction" teriminin 1848 senesinde, yayınlanmış olan ünlü Komünist Manifestosu ile aynı yaşta olduğu fikri kabul görmektedir. Terimin ilk defa İngiliz eleştirmen ve şair Wiliam Vilson aracılığı ile, Alittle Earnest Book Upon a Great Old Subject adlı tetkikinde bir bölüm başlığı olarak kullanıldığını Moskowitz tespit etmiştir (Bayar, 2001: 15).

20 yaşındaki Lüksemburg asıllı Hugo Gernsback, Amerika Birleşik Devletleri'ne yerleşerek radyo ve elektrik alanlarında önemli icatlara imzasını atacağı kariyerine başlamıştır. İçinde bulunduğu bu yeni süreçte edindiği bilgiler, 1908 yılında Gernsback'i Modern Electrics dergisinde yayımlanan "bilim harikaları" adlı makaleyi yazmaya teşvik etmiştir. Yeni teknik gelişmeleri kendine temel alma yaklaşımı bulunan bilim kurgu, Gernsback'in yaklaşımı ile iyice desteklenir. Gernsback'in yazıları bu yeni ve gelecek öngörüsüne sahip dergi makalesi ile bilimde ve teknik alanlardaki gelişmeler çerçevesinde ve kurgusal söylem ve biçimiyle, gelecek hakkında farklı hipotezlerde bulunabilmiştir (Baudou, 2005: 7). Hugo Gernsback'in teknoloji ve edebiyata olan merakı sayesinde, gelecek yıllar da yayımlanan dergide yazdığı yazı sayesinde bu türün çok daha popülerleştiği söylenebilir.

Science-Fiction'nın bu gün de yaygın hali ile tanımı; ilk defa 1924 senesinde kurulmuş olan Sciencefiction degisinde duyrulmuş ve Gernsback'in kendisinin, 1929 yılında kurduğu Science Wonder Stories isimli derginin ilk sayısında yer almıştır. Gernsback'in bu tanımı, gelecek tarihlerde yükselen popülaritesi sayesinde edebiyatın da yeni bir alanını tarif etmek için kullanılmaya başlamıştır (Baudou, 2005: 9). En sonunda bilimkurgu türünü tanımlayabilen bir kelime keşfedilmiş olsa da, bu türün örneklerinin bu tarifin keşfedilmesinden çok daha eski tarihlere dayandığı bilinmektedir.



Şekil 11. Science Wonder Stories dergisinin 1929 yılı ilk yayını

Kaynak: www.wikizeroo.org

Moskowitz'de bilim kurgu kelimesini kullanan ilk kişinin Vilson olduğunu iddia etmekle birlikte, kelime anlamı ile bugünün kavramına denk gelen "bilim kurgu" tanımının çok daha ileriki tarihlerde dilde yer edinmeye başladığını belirtmektedir. 1930'lu yıllarla birlikte Gernsback'in bilim kurgu türünü kapsadığı kabul edilen bu tanımı kazandırmış ve bu tanım artık hem edebiyatta hem de sinemada yeni bir mecranın adı olmuştur (Ersümer, 2013: 7).

Jean Baudrillard, sinemada bilim kurgunun doğuşu ve fonksiyonu hakkında tanımları, türün aslının başladığı 19. Yüzyıl sosyal ve siyasal hareketlilik ile bağdaştırmıştır. Alışılmış anlamıyla bilimkurgu, yayılmacı bir siyasetin hakim olduğu bir dünyaya aittir. 19. ve 20. Yüzyıllar da kolonizasyon ve keşiflerine suç ortaklığı yapan ve çevresel araştırmaları ilk öncelikli tutan hikayeler içinde bilimkurgu kendisine ayrı bir yer edinebilmiştir (Baudrillard, 1998: 151). Bilimkurgunun içinde barındırdığı bu yansıma, siberpunk kültürünü asıl besleyen zemini oluşturduğu söylenebilir. Özellikle şirketlerin ve devletlerin yayılmacı politikalarının sonrasında baskıcı ve kontrolcü bir

anlayışa dönüşmesi, toplumun bu duruma teknolojinin de yardımı ile başkaldırması, siberpunkın aslını oluşturmakta olduğu düşünülebilir. Bu konu daha detaylı olarak "Siberpunk" başlığı altında incelenecektir.

Bilim kurgu sinemasının doğrudan, hakim ideolojik oluşum ile olan bu ilişkisi, onu bulunduğu çağın yansıması haline getirdiği söylenebilir. Bu anlatı türünün, zaman içerisinde evirilen ve değişen anlatım örnekleriyle birlikte hem politik süreçlerdeki değişimi, hem de insanın teknoloji ve doğaya olan bakış açısındaki dönemin farklılıklarını temel aldığı düşünülebilir. Gürses Öner'in bakış açısıyla, bilim kurgu, az sayıda olan örnekleri, masal ve mitoloji gibi bazı eserler sayılmazsa; çağımız tarafından oluşturulan bir türdür. Bilimin ve tekniğin baş döndüren bir hızla ilerlemesi, bilginin artışı ile insanların geleceğe dair öngörülerde bulunabilmesi ve tahmin etme çabaları bilim kurgu türünü ortaya çıkarmıştır (Öner, 2015: 56). Bilim kurgunun bu özelliği, sinemasal ve edebi bir gelecek tahmini anlatıcısı olarak değerlendirilebilmesini sağladığı düşünülebilir.

3.3. Siberpunk

3.3.1. Siberpunk'ın Anlamı

Siberpunk (Cyberpunk), "siber" (cyber) ve "punk" kelimelerinden oluşan birleşik bir sözcüktür. Siber (cyber) kelimesi "sibernetik"den gelir (Ersümer, 2013: 17). Sibernetik, hayvan ve makinelerde, limitlerinin ve sistemin imkânlarının araştırılmasına ilişkin disiplinler arası bir yaklaşımı içerir. Sibernetiğin konu aldığı sistemler mekanik, fiziksel, biyolojik, düşünsel ve sosyal olabilir (Cyberpunk, Wikizero).

Siberpunk'taki punk kelimesi ise otorite karşıtlığını temsil etmektedir. Kelime anlamı olarak antisosyal, isyancı anlamına gelen punk; bir tür karşı kültür, sokak anarşisi ya da daha çok müzik ve yasadışı faaliyetlere odaklı bir alt kültür hareketi olarak tanımlanmaktadır (Ersümer, 2013: 17).

Özetle "Siberpunk" sözcüğündeki "siber", mekanik, fiziksel, biyolojik, düşünsel ve sosyal kontrol sistemlerini, "punk" ise, modern sokak kültürünü temsil etmektedir. İki terimin birleşimi ile oluşan siberpunk, sokak kültürü ile yoğrulmuş ileri düzey teknoloji anlamına geldiği söylenebilir.

3.3.2. Siberpunk Kökeni

Sibernetik ve punk'ın birleşmesi ile ortaya çıkan ve ilk defa Bruce Berthke'nin öyküsünde (1983) kullanıldığına mutabık olunan siberpunk (cyberpunk) sözcüğü, bugün her ne kadar türün ad olarak anılıyor olsa dahi, başlarda Yasadışı Teknologlar, Radikal Bilimkurgu, Neuromantikler, Ayna Gözlükler (Mirrorshades), Seksenler Akımı gibi yerine birçok ad önerilmiştir. Önerilen bu adlara bakarak, estetik bir açılım mı, yoksa ticari bir girişim mi? Siberpunk edebiyatı gerçekten var mı? gibi senelerce devam edecek tartışmaların, daha türün adı itibariyle başladığı görülebilir (Ersümer, 2005).

Bilimkurgu edebiyatının kökenleri çok öncelere gitse bile, asıl ağırlığını 20. yüzyılın ruhunda bulmuştur. Siberpunk bilimkurgu türü hikayeler kendisini tam olarak 1980'li yılların ruhunda bulmuştur. Kişisel bilgisayarların evlere girmesi ve internetin yaygınlaşmasıyla oluşan dijital dünya algısı, popüler kültürün ileri teknoloji ürünleriyle kaynaşması, çok uluslu kapitalizmin yükselişi, küreselleşme, her anlam ve alanda sınırların birbirine karışarak ortadan kaybolmaya başlaması, seksenli yılların fütüristik ve metaforik bir modeli olarak siberpunk'ın içini doldurur. Yakın geleceğin öykülerinden oluşan siberpunk, değişen toplumsal gerçekliğe yeni bir algısal perspektifle; kendinden geçme ve dehşeti bir arada, aynı anda, zamanın ruhunu yaşatacak teknoloji-insan bütünleşmeleri ile cevap verir (Ersümer, 2005).

William Gibson, siberpunk'ın, estetik ve içerik sınırlarını büyük ölçüde belirlemiş ve türün edebi yükünü hemen hemen bir başına üstlenmiştir. 1984 yazımı "Neuromancer" isimli romanı ile kazandığı Nebula, Philip K. Dick ve Hugo ödülleri aracılığıyla arkasına aldığı rüzgar türe hızını vermiş ve itibarlaştırmıştır. Bruce Sterling ise, türün diğer taşıyıcısıdır. Basın sözcüsü, ideoloğu ve adeta avukatıdır. En az söylemleri kadar tartışmalı ve ünlü olan 1986 yapımı, Mirrorshades Siberpunk Antolojisi'nde, Lewis Shiner ve W. Gibson'la birlikte yazıya döktüklerinin yanında Tom Maddox, Greg Bear, John Shirley, Paul Di Flippo, Rudy Rucker ve James Patrick Kelly'nin hikayelerini tek bir yerde toplamıştır. Siberpunk 1990'lı yıllara gelindiğinde edebi etkinliğini büyük ölçüde yitirip, bir alt kültür haline gelmiştir (Ersümer, 2005). Her ne kadar 1990'lı yıllara gelindiğinde edebi etkisi azalmış da olsa, beyaz perdedeki popülaritesi hiç kaybolmamıştır, The Matrix üçlemesi (1999, 2001, 2003) ve Ghost In The Shell (1995) gibi yapımlarla tür adından sıkça söz ettirmeye devam etmiştir.

3.3.3. Siberpunk'ın Tanımı

Siberpunk türü, evrende galaksiler arası seyahatlerin yapılabildiği, insanların dünya dışı yaşam alanı bulduğu ya da aradığı zaman dilimini işlemez. İnsanlık kısmen uzaydan yararlansa da dünyanın zorlu şartlarına sıkışıp kalmıştır. Hatta siberpunkın içerik ve estetik sınırlarını büyük ölçüde belirlemiş olan William Gibson'nın romanlarında insanlar siberuzay da özgürleşirler (Uyar, 2011). Siberpunk'ın bilgisayar ve buna bağlı teknolojiler tarafından yaratılan hayali alanların anlaşılmasını ve tasarlanmasını sağlayan bir dil ortaya koyduğu söylenebilir.



Şekil 12. Tetsuo'nun kopan kolu yerine kullandığı robotik kol

Kaynak: Akira Animesi

Bilinen diğer bilimkurgu türlerinin aksine siberpunkta teknolojinin sadece yararlarından faydalanmazlar; yanında yoğun bir külfeti de sırtlarında taşırlar. 1966 yapımı, bilimkurgu dizisi olan Star Trek'de sağlık sorunu hemen hemen hiç kalmamıştır. İleri teknoloji ufak cihazlar tedavi edebilir, bir kapsülün içerisinde her organ yenilenebilir ama, siberpunk da tıp yalnızca size suni organlar tahsis etmek için ilerlemiştir. Bu organların da çoğu karaborsaya düşmüştür (Uyar, 2011).

Siberpunk dünyasındaki genel hakimiyet, güçlü şirketlerin, güçlü mafyanın ve güçlü silah tacirlerinin elindedir. Sosyal bir düzenden ve otoriter bir devlet sisteminden bahsetmek mümkün değildir. Devletler sınırsız teknolojinin içerisinde, sınırlarını ve

etkilerini yitirmiş gibidirler (Uyar, 2011). Halk üzerindeki otoritesi azalan devletin tekrar söz sahibi olabilmek için şiddeti kullanması gibi durumlar ise punk kültürünün bu türdeki neden sonuç ilişkisi olduğu düşünülebilir.

Siberpunk türünde toplum genelinin yaşam kalitesi düşük ve mutsuzluk hakim unsurdur. Sosyal nizam bozulmuştur ve ya bir kaos vardır ya da toplum kaosun eşiğindedir. Zengin ve yoksul arasında ciddi bir ayrışma vardır. Ya da 1999 yapımı Matrix üçlemesinde olduğu gibi herkes yoksuldur ve insanoğlu doğrudan teknolojinin kendisiyle savaşmaktadır (Uyar, 2011).



Şekil 13. Akira'dan zenginliğin ve fakirliğin sert geçişini gösteren bir sahne

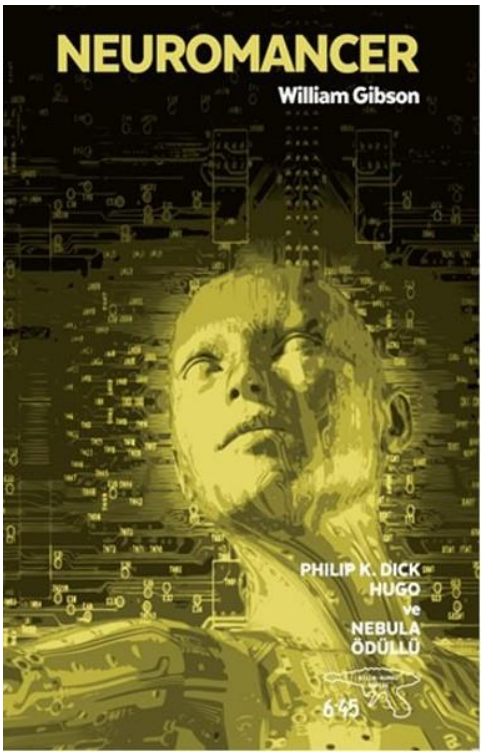
Kaynak: Akira Animesi

3.3.4. Siberpunk'ın Japon Kültüründe Yeri

Sorulması gereken önemli sorulardan biri Japon tarihinin ve kültürünün hangi özellikleri Japonya'da siberpunk türünü edebiyatta ve sinema da kabul etmesine yol açtığıdır. Japonya'da hangi dönemde teknolojiye olan ilgi ve ona duyulan korku ortaya çıkmıştır? Tatsumi'ye göre çok kültürlülüğün, siberkültürün ve postkoloniyalizmin 1980'lerde uyanışında, kullanıcılarla etkileşime giren yeni medyanın etkisi göz ardı edilemez (Tatsumi, 2006: 43). Çok uluslu hipermedya, gerçeklik ile kurgunun arasındaki ayrımı önceden hiç olmadığı kadar belirsiz hale getirmiştir (Tatsumi, 1991: 130). Japonya, 1960'lı yıllar da erken Meiji döneminde tekrar dünyaya açılma aşamasında,

modernleşmiş, batılılaşmış ve Amerikan kültürünün tesirinde kalarak, Anglo-amerikan tarzlarını taklit etmiştir. Siberpunk da bu tarzlardan biridir. William Gibson'ın Neuromancer romanı sayesinde Japonya'ya siberpunk edebiyatı girmiştir (Tatsumi, 2006: 48).

Uzak Doğu ile siberpunkın daima yakın bir bağı olmuştur. Neuromancer romanının etkisiyle başlayan siberpunk edebiyatı Asya'yı, ağırlıklı olarak Japonya'yı etkisi altına almıştır. 20. Yüzyılda Japonya'nın ileri teknolojinin merkezi haline gelmesi, bunun en önemli sebebidir (Ruh, 2004: 26). 1963 yılında Amerikan ve Japon televizyon kanallarında gösterilen, Osamu Tezuka'nın Astro Boy'u ilk insancıl ve dost canlısı Japon robotudur ve batı bilim kurgu hikayelerinde anlatılan kötü robotlara zıt bir karakterdir (Napier, 2011).



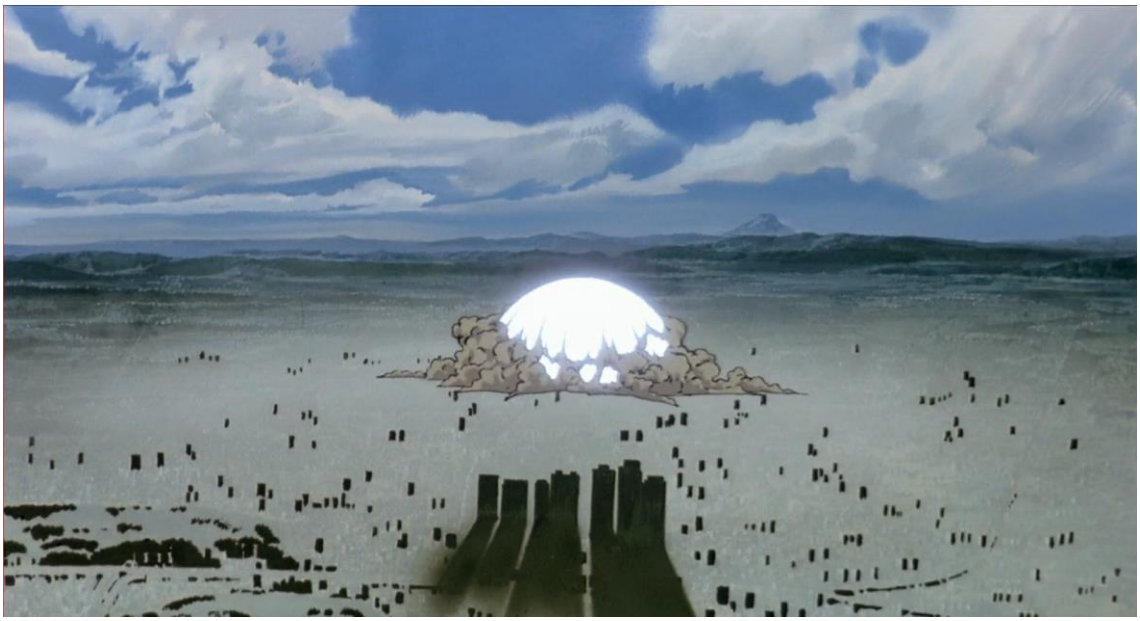
Şekil 14. William Gibson'nın Neuromancer kitabının kapağı

Kaynak: www.wikizeroo.org

Siberpunk batı'lı bilim kurgu yazarları tarafından karikatürize bir şekilde betimlenirken, Japon kültüründe hemen içselleştirilmiş, bilim kurgu manga ve animelerinde konu edilmeye başlamıştır. Katsuhiro Otomo'nun 1982 yılında 2,200 sayfalık manga serisi olarak başlayan Akira'sı 1988 yılında anime film halinde gösterime

girmiş ve tüm dünyada büyük yankı uyandırmıştır. Aynı zamanda Oshii Mamoru'nun Ghost in the Shell'iyle Akira, çağdaş sanatın (manga, sinema, anime, siberpunk anlatısı ve dijital grafikler) çağdaş temaların birleşmesini sağlamış ve hedef kitlesi küresel izleyici olmuştur (Bolton ve diğ, 2007: 87). Bilim kurgu türüne kendi tarzıyla yeni bir yorum getiren Japon bilim kurgusunun etkilediği yapımlar The Matrix üçlemesinden, Final Fantasy video oyununa kadar pek çok eserde görülmüştür. Batı'dan öğrenikleri bu yeni türleri kendi kültürleriyle yorumlarken, Japon'ların II. Dünya Savaşı'nın ağır travmalarının da bu türe ciddi şekilde yön verdiği söylenebilir.

II. Dünya Savaşı'nda yaşanan atom bombasının yıkıcı tecrübesinin yüzyıllardır devam eden "hayatın geçiciliği" düşüncesiyle birleşmesi neticesinde, teknolojinin apokaliptik eleştirisi, son zamanların Japon bilim kurgu animelerin de belirleyici konu olmuştur (Napier, 2011: 145). 1970'lerin popüler Yamato televizyon ve film serilerinden biri, II. Dünya Savaşı sırasında bir savaş gemisinin serüvenlerini anlatır ve kitle kültürünün apokaliptik konulara olan ilgisini gösteren örneklerden birisidir (Bolton ve diğ., 2007: 90).



Şekil 15. Akira animesinden atom bombasının patlama sahnesi

Kaynak: Akira Animesi

1988'de yönetmenliği Katsuhiro Otomo tarafından yapılan Akira animesi, insan kimliği ve teknolojinin aralarındaki ilişkiyi çok daha karanlık bir şekilde anlatan örnektir.

Telepatik yetenekleri olan bir çocuğun üstünde yürütülen deneylerin ters gitmesi neticesinde Akira, masum bir toplumun makineleşmeye kurban edilişini unutmayacak yeni bir dünya görüşünü temsil eder. Teknolojiye karşı duyulan çelişkili duyguların Blade Runner (1982), The Matrix (1999) ve Minority Report (2002) gibi animasyon (çizgi veya dijital) olmayan filmlerde anlatıldığı Batı popüler kültürünün tersine, Japonlar bu tür karmaşık konuları animelerde anlatmayı tercih etmişlerdir. Bunun önemli sebeplerinden biri, hikayelerin resimlerle ifade edildiği parşömen kağıdına yaptıkları resimlerden ve tahta baskı kültürünün Japonlar'ın geçmişten beri geleneklerinin bir parçası olması kaynaklıdır. Japonya'da 20. Yüzyılda kitle kültürünün bir ürünü olarak karikatürün ve manga kitaplarının her yerde olmasına aracı olmuştur (Bolton ve diğ., 2007: 105).

3.4. Siborglar (Cyborg)

3.4.1. Siborg'un Anlamı

Siborg (Cyborg), "siber" (cyber) ve "organizma" (organism), kelimelerinden oluşan birleşik bir sözcüktür (Cyborg, Wikizero). Siber (cyber) kelimesi "sibernetik"den gelir (Atılgan, 2003: s. 20). Sibernetik, hayvan ve makinelerde, limitlerinin ve sistemin imkânlarının araştırılmasına ilişkin disiplinlerarası bir yaklaşımı içerir. Sibernetiğin konu aldığı sistemler mekanik, fiziksel, biyolojik, düşünsel ve sosyal olabilir (Cyborg, Wikizero).

Siborg'daki org kısaltması organizmadan gelir ve yarı biyolojik yarı yapay olan varlıklara verilen isimlerde biyolojik olan yarıyı temsil etmektedir. Siborg, sibernetik organizma teriminin kısaltılmış halidir (Cyborg, Wikizero).

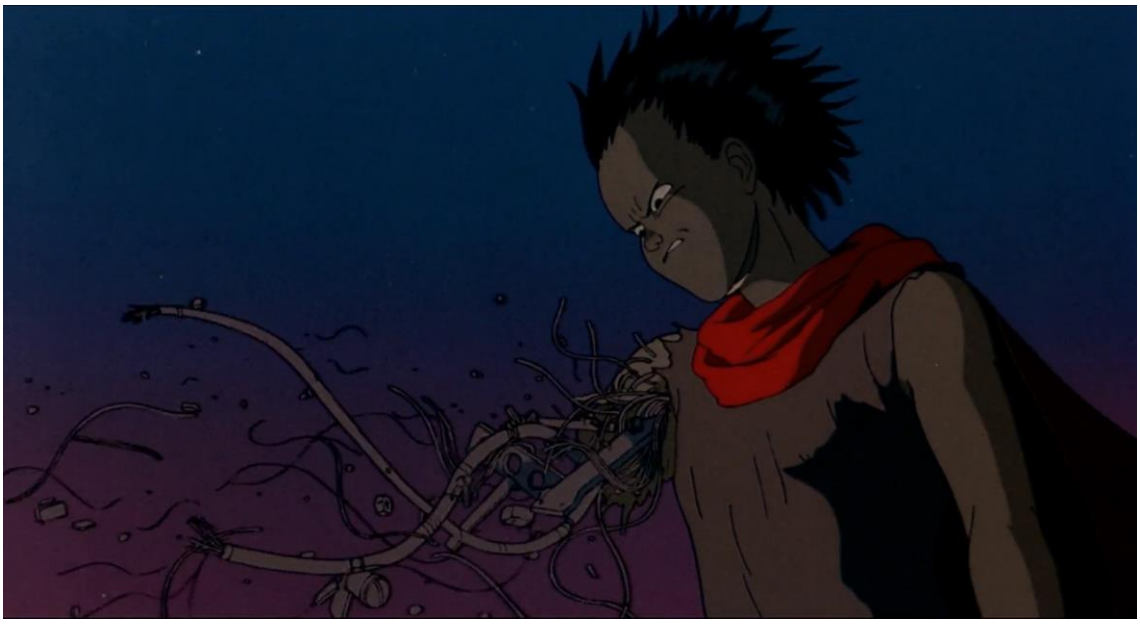
3.4.2. Siborg'un Tanımı

Sibernetik organizma kelimelerinin birleşiminden ortaya çıkan siborg terimi, 1960 yılında Nathan Kline ve Manfred Clynes tarafından, insanların uzay araştırmalarına adapte edilmesi hakkında yazdıkları bir makalede kullanılmıştır. Kline ve Clynes siborgları "kendi kendini kontrol eden insan-makine sistemleri" olarak tanımlamıştır (Clynes ve Kline, 1960: 1). Donna Harraway'in tanımına göre siborg "makine-organizma hibridi, sosyal gerçekliğin bir yaratığı olduğu kadar kurgunun da yaratığı"dır (Harraway, 2004: 158). Siborg kavramına farklı yaklaşımlar vardır. Örneğin bilişsel bilimci Andy Clark insanların doğuştan siborg olduklarını, teknoloji ile aralarında, insan zihini fiziksel

vücudun sınırlarını aşarak genişleten doğal bir bağ olduğunu iddia etmektedir (Garner, 2011: 88-89). Clark, Natural Born Cyborgs (2004) adlı kitabının The Naked Cyborg adlı önsözünde aşağıdaki beyanda bulunmuştur.

> "Vücudum elektronik bir bakire. Silikon çiplerle, retinal ya da koklear implantlarda, kalp pilleriyle birleştirilmedim. Gözlük bile takmıyorum (kıyafet giysem de), ama yavaşça ve artarak bir siborg haline geliyorum. Siz de öyle. Çok yakında, kablolara, ameliyatlara ya da bedensel değişimlere ihtiyaç duymaksızın hepimiz Terminator ile akraba olacağız, Eve 8 ile, Cable ile... en sevdiğiniz kurgusal siborgunuzu yazın işte. Belki de çoktan akraba olduk. Sadece et ve kabloların birleşiminin oluşturduğu yüzeysel anlamıyla değil, insan ve teknolojinin ortak bir yaşamı paylaştığı daha derin bir anlamda siborglar olacağız:zihinleri ve kendileri, biyolojik beyin ve biyolojik olmayan devreler boyunca yayılan, düşünen ve muhakeme yapan sistemler." (Clark, 2004: 13)

Donna Harraway ise teknolojik bir toplum içerisinde yaşayan herkesin siborg olduğunu belirtmiştir. Harraway'e göre teknoloji, insan yaşamını her yönüyle biçimlendirir ve insan kimliği akışkan hale gelir çünkü teknokültürel güçler tarafından sürekli şekillendirilecektir (Harraway, 2011: 89).



Şekil 16. Akira'dan Tetsuo ve siborg kolunun oluşum sahnesi

Kaynak: Akira Animesi

Metal ile etin, insan ile makinenin birleşmesi ve bir arada var olması fikri, başka bir kuşku boyutunun kapısını aralamıştır (Kutlu, 2004: 96). Kült bir film haline gelen The

Terminator, tamamen "Frankenstein Kompleksi" üzerine kuruludur. İnsana benzeyen robotlara karşı gösterilen bu tepki "tekinsiz vadi" teorisi ile açıklanmaya çalışılmaktadır. Bu terim Japon robotik ve otomasyon alanında uzman Masahiro Mori tarafından ortaya atılmıştır ve insan hareketlerini ve görünüşünü taklit edebilen robotlara karşı gösterilen duygusal reaksiyonun sonucuna atıfta bulunmaktadır. Bir makine büyük ölçüde insana benzediğinde gözlemci bu dönüşümünü duygusal olarak daha çekici bulmaktadır. Ancak bu benzerlik, insandan ayırt edilemeyecek derecede arttığında, kuvvetli bir huzursuzluk duygusunu da ortaya çıkarmaktadır (Brenton, 2005: 76).

> "İnsan ile makinenin ortak yaşamından oluşan yeni varlık türleri, sibernetik organizma olarak tanımlanmaktadır. İnsan beyni ile makine bir sistem ve çalışma içinde birbirleri ile tam bir uyum ve ortak yaşam durumuna geçtikleri anda ortaya, yepyeni bir varlık türü, bir "Siborg çıkacaktır!." (Akman, 1984: 45)

Siborg'un; mühendislik, bilim kurgu ve tıp bilimlerinin bir araya gelmesiyle, insanın makineleştirilmesi ya da makinenin insanlaştırılması ile oluşturulan, yeni bir tür sanal varlık olduğu söylenebilir.

3.5. Post Apokaliptik

3.5.1. Post Apokaliptik Anlamı

Post Apokaliptik, kelime anlamı olarak "kıyamet sonrası" karşılığına sahiptir (Instela). McGinn'e göre, apokaliptik, yani 'kıyamet' kavramı "ilahi bir sırrın açığa çıkarılması, "vahiy" anlamına gelmektedir; kehanet ve eskatoloji ile yakından ilişkilidir (1979: 1-3). Apokalips kavramının tanımı aşağıdaki gibi yapılmaktadır:

> "Belli bir anlatıma dayalı, bir anlatı çerçevesine sahip olan bir tür, bir vahiy, başka dünyadan bir varlığın aracılığıyla bir insan alıcısı dünyevi varlığa aktarılan, eskatolojik kurtuluşu öngördüğü sürece hem zamansal hem de diğerini içerdiği ölçüde mekânsal olarak, doğaüstü gerçekliği ortaya koyan, bir aşkın gerçekliğini ifşa eden, doğaüstü dünya (Collins, 1998: 5).

Collins, apokalips kavramının bir edebi tür, apokaliptisizmin ise toplumsal bir ideoloji olarak kabul edildiğini belirtmektedir. Apokaliptisizm yani kıyametçi ideoloji ve apokalipste merkezi önem, insan hayatının doğaüstü bir dünyanın melekleri ve şeytanları tarafından çevrelendiği ve gelecekte kaçınılmaz bir son yargının olacağı düşüncesine verilmektedir. Bu aynı zamanda toplumdaki önemli problemlere dair bakış açısı

sunmaktadır. Kıyamet toplumsal ve tarihsel durumlardan türetilmiş bir düşüncedir. Şimdiki zamandan kopma, ona yabancılaşma, özellikle tarihsel olanında olmak üzere, pek çok apokalipste temel önemdedir. Apokalips, eskatolojinin merkezi bir noktasında bulunmaktadır (Collins, 1998: 2-24). Kermode'e göre (2000: 8, 94), kıyamet düşüncesi hayal edilmiş kaydedilmiş bir geçmişle ve hayali olarak tahmin edilen bir gelecek arasındaki uyuma dayanmakta, insanlar ise bunun ortasında bulunmaktadır. Artık "Zaman özgür değildir, o mitik bir sonun kölesi" haline gelmektedir.

Cevizci (1999, s. 697), "post" kavramının "den sonra" anlamına gelen Latince bir ön ek olduğunu belirtmektedir. Bu ek, "bir durumu, yapıyı veya oluşumu, ikinci olarak da bir akımı, yaklaşımı tanımlayan bir sözcüğün önüne gelebilmektedir". Her iki biçimde de eski yapıdan veya önceki akımlardan unsurlar içerilse de büyük ölçüde yeni ve farklı bir oluşum ya da yaklaşım ifade edilmekte, ona gönderme yapılmaktadır. Bu bağlamda post-apokaliptik, yaşanmış bir büyük felaketin ya da kıyametin sonrasıyla, sonraki durumla, bu yaşamla ilgili olmakta, bu durumu belirtmektedir (Post-apocalyptic, 2017).

3.5.2. Post Apokaliptik'in Tanımı

Post-apokaliptik kurguda, kıyamet gerçekleşmekte olan bir süreç değildir. Tarihsel olarak gerçekleşmiştir ve artık kıyametin etkilerinin varlığı söz konusudur. Bir açıdan kıyamet öncesinin insanı, 'olgunlaşmamış' insandır. Çünkü halen çocukluk döneminde olan insanlık, kendi varlığını tümden yok ederek, aslında erginleşme için gerekli olan fiziksel ve ruhsal dönüşümü sağlamış olacaktır. Bu bakımdan post-apokaliptik kurgu; yıkımı zorunluluk olarak gördüğü kadar onu araçsallaştırıp yeni bir başlangıcı da önvarsayım olarak kabul etmektedir. Roloff ve SeeBlen'e (1995: 100) göre kıyamet teması "dünyada gereksiz ve fazla olanı da bir temizleme" sürecidir ve böylece her şey yeni baştan başlayabilecektir. Broderick'e göre, uzak bir dönemde, yıkım sonrası dünyaya ilişkin yansıtmalar, yıkımın gerçekleştiği ana ilişkin sahneleri atlamaktadırlar ve böylece izleyici nükleer felakete yönelik insan etkisini gözden kaçırmaktadır. Ayrıca, bu filmlerin bir kısmı, bu zamandaki yaşamı ideolojik bir tartışmanın konusu yapmaktadır. Diğer filmler ise yüksek düzeyde gerici bir tavır sergilemekte, muhafazakâr toplumsal rejimin ataerkil yasaları ve bunlara hayranlık yoluyla statükonun sembolik yasalarının avukatlığını yapmaktadırlar. Bu filmler yıkımı kutlamasalar bile, yıkımı (post)modern yaşamın baskıcı unsurlarını ortadan kaldırıp, daha az karmaşık tarımsal varoluşlara ve

toplumsal uyuma yönelik nostaljik bir özlemi dile getirmektedirler (Broderic 1993: 362). Postapokaliptik hikâyeler, mevcut düzenin ortadan kaldırılması düşüncesiyle ilgilidirler. Böylece bir tersine çevrinme yaşanmaktadır. Uygarlığın kontrolü altındaki bir doğadan doğanın kontrolü altındaki insanlığa geçiş söz konusu olmaktadır (Moon, 2014: 5-6). Sontag'a (2015: 281, 284, 296) göre bilimkurgu düşünülemez ve felaketle ilgili olmasının sebebi insanın dehşet ve korku duygularına yönelik tepkilerinin yetersizliğidir. Yıkım gerçekleşirken görünen "güzellikler", bilim kurguyu yıkımın estetiği hakkında bir tür yapmakta, bu yolla aynı zamanda ahlaki bir basitleştirme sunulmaktadır. Böylece, normalde zalimce görünebilecek ya da ahlaksızca hislere tercüman olabilecek fanteziler ahlaki bakımdan kabul edilebilir hale gelmektedir. Bu yaklaşım ile bağıntılı olarak post-apokaliptik filmler ele alındığında, gizemli bir virüs, deprem, uzaylı istilası, doğa verimsizliği, küresel ısınma vb. bir gerekçeyle insanlığın büyük bir kısmının, örneğin yüzde %99'unun ortadan kalktığı düşünesi, insanlığı ya da canlılığı belirli bir sayı ya da orana indirgemektedir. Şimdiye kadar kuramsal çerçevesi çizilen bilgiler gözetildiğinde, post-apokaliptik bilimkurgu filmlerini, korku türüyle etkileşim içinde, bilimkurgu sinemasının tematik bir alt türü olarak kabul etmek mümkündür. Post-apokaliptik filmler, yabancılaştırıcı etkilerini, izleyicinin şimdiki zamanından radikal anlamda farklı bir dünya/mekân tasarımı yaparak ortaya koymaktadırlar. Bu filmler, yıkımı, sıklıkla dışsal bir sebebe dayandırsalar da bu sebebin kökeninde insanın teknolojiyle kurduğu ilişkinin niteliği yatmaktadır; dünyaya ve yaşama ilişkin bakışın rasyonel niteliği merkezi bir sorun olarak kavranmaktadır. Bu filmleri yakın ya da uzak geleceği şimdiden tasarlayarak bu olası etkileriyle geleceğe ve insan etkinliklerine, bunların olası sebeplerine ilişkin bilişsel bir ortam hazırlamaktadırlar. Onlardaki özgül novum, yeni, şimdiki zamandan radikal olarak farklı tasarımlanmış mekân ve zamanın kavranışıdır. Sobchack'ın belirttiği gibi bilimkurgunun özgün yanı toplumsal düzenin bozulması (2001: 30) fikridir. Bu filmlerdeki karakterler, ikonografi, zamanın kavranışı, teknolojik aletlerle ilişki ise, türün uylaşımlarını yeniden yorumlayan, kendine özgü bir çerçeveye sahip olduğu düşünülebilir.

BÖLÜM 4. KATSUHİRO OTOMO VE AKIRA'NIN DOĞUŞU

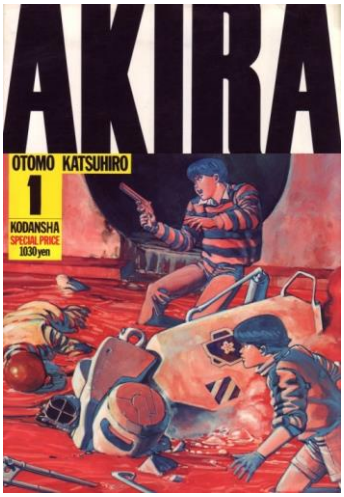
4.1. Katsuhiro Otomo



Şekil 17. Katsuhiro Otomo

Kaynak: www.wikizeroo.org

14 Nisan 1954 doğumlu Katsuhiro Otomo bir Japon manga sanatçısı, sanarist ve yönetmendir. Lise yıllarında sinemaya hayran kalan Katsuhiro Otomo, okulun tatil günlerinde sinemaya gidebilmek için üç saatlik tren yolculuğu yapmıştır. 1973'te liseden mezun olduktan sonra manga sanatçısı olma ümüdiyle Tokyo'ya gider (Katsuhiro Otomo, Wikizero). En çok, Akira mangası ve animesi ile tanınan Katsuhiro Otomo, ilk bilim kurgu eserini 1979'da Action dergisine yazdığı Fireball adlı kısa öyküdür. Fireball mangası hiç tamamlanmamış olsada Otomo'nun kariyeri için, birçok yeni temayı keşfetmesini sağlayan bir kilometre taşı olarak kabul edilir. Otomo 1982 yılında, Harmangedon adlı anime için karakter tasarımcısı olarak çalışmaya başlar. Ertesi yıl, en çok beğenilen ve ünlenen eseri olan Akira'nın mangası üzerinde çalışmaya başlamıştır (imdb).



Şekil 18. Akira mangasının ilk sayısının kapağı

Kaynak: www.wikizeroo.org

Otomo'nun 2017 yılında Forbes sitesinden Olli Barder ile yaptığı röportaj, Otomo'nun hangi manga sanatçılarından etkilendiği ve Akira mangasının fikren doğuşu hakkında bazı bilgiler vermektedir. Olli Barder yaptığı röportajla Akira'nın ortaya çıkış noktası hakkında daha fazla bilgi sahibi olmayı amaçladığını söylüyor. Otomo, büyürken evlerinde, ayda bir manga kitabı alabilme hakkını Shounen içerikli, Astro Boy (Tetsuwan Atom) ve Demir Adam No.28 (Tetsujin 28-Go) gibi mangalara kullanır (Barder O. 2017).



Şekil 19. Mitsuteru Yokoyama'nın Tetsujin 28-go adlı mangası

Kaynak: www.wikizeroo.org

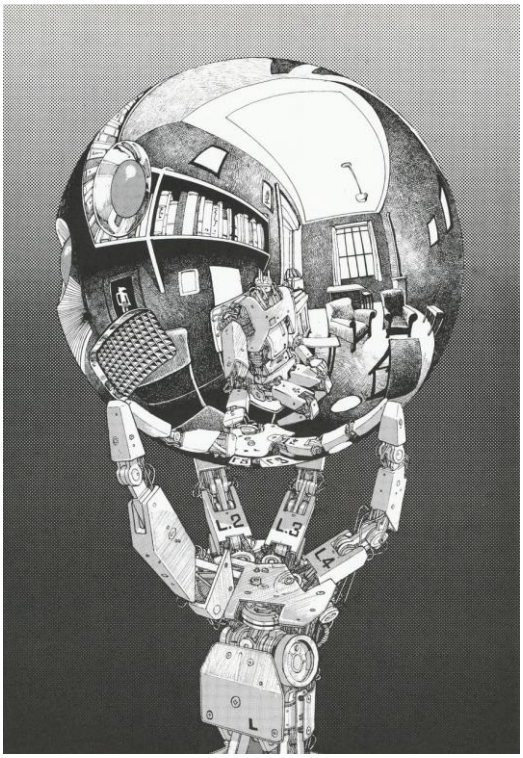
Alınan mangaları sadece okumuyor ve o yaş grubundaki hemen her çocuğun yaptığı gibi çiziyordu. Otomo henüz çocuk yaşta mangalarını okumaya başladığı üç büyük manga ustasından etkilendiğini dile getirmiştir. Bu ustalar; Osamu Tezuk, Shataro Ishinomori ve Mitseteru Yokayama. Özellikle, Akira karakterinin mangadaki 28 sayısı Mitseteru Yokayama'nın Demir Adam No.28 (Tetsujin 28-Go) mangasındaki 28 sayısından gelmekte olduğu beyan edilmiştir (Barder O. 2017).



Şekil 20. Akira'nın tutulduğu 28 numaralı oda

Kaynak: Akira Animesi

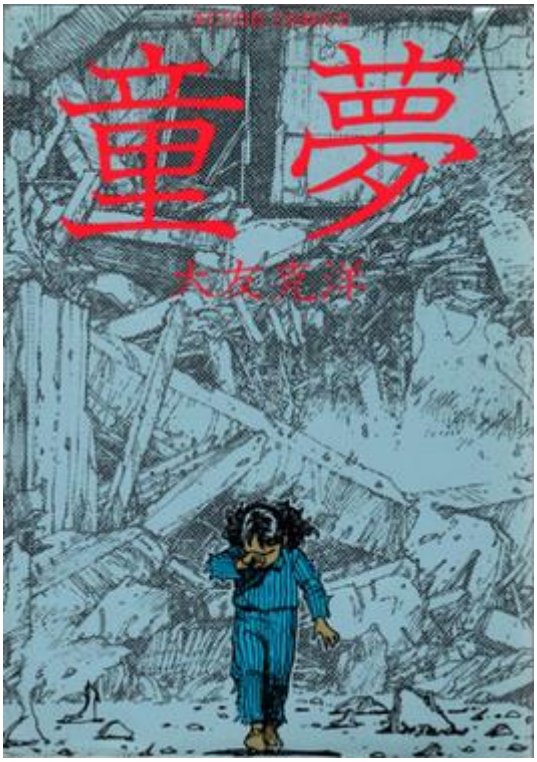
Otomo lise yıllarında filmlerle ilgilenmeye başlıyor ve profesyonel bir illüstratör, hatta bir film yönetmeni olma hedefini ortaya koyar. Bu hedefi onun Tokyo'ya taşınmasına neden olur ve ilk profesyonel işine başlar. 70'lerde ağırlıklı olarak spor mangaları üzerine çalışır, bu durumdan memnun olmayan Otomo "Bir manga sanatçısı olarak profesyonel işler yapmaya başladığımda, daha sonra ne yapmam gerektiğini düşündüm. Küçükken, bilim kurgu hikayelerini severdim ve bu tür bir heycanı yeniden yaratmaya çalışmayı düşündüm" der. Böylece Otomo ilk bilim kurgu eseri olan Fireball'u çalışmaya başlar (Barder O. 2017).



Şekil 21. Katsuhiro Otomo'nun Fireball adlı mangasından bir sayfa

Kaynak: www.wikizeroo.org

Otomo Fireball'u yazdığı zamanlar, 1973 yapımı The Exorcist filmi vizyona girer ve filmden çok etkilenen Otomo, bir sonraki mangasında korku dokunuşları eklemeye karar verir. O günlerde, Tokyo'nun kuzey kesiminde Takashimadaira adında, büyük apartman bloklarından atlayan insanların tekrarlanan intihar vakalarıyla ünlenen bu yer manga için uygun bir korku atmosferiydi. Ödüllü mangası Domu, bu intiharlarıyla ünlü apartmanlarda yaşayan bir psişik çocuk ile ilgiliydi. Akira mangasında tekrar kullanacağı, aşırı güçlere sahip psişik çocuk karakterlerinin temeli burada atılmış oldu. Otomo, Akira için yayıncı ile yaptığı ilk toplantıda, sadece on bölüm ya da daha az olacağını, hızlı bir şekilde yapılması gerektiğini konuşur ve bu yüzden başladığında gerçekten bir başarı getirmesini beklemez (Barder O. 2017).



Şekil 22. Ödüllü manga Domu

Kaynak: www.wikizeroo.org

Katsuhiro Otomo'nun 2160 sayfalık mangasından uyarlanan animenin hikayesini Alicenap "Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı" adlı çalışmasında aşağıdaki gibi değerlendirilmişdir:

> "Japonya üzerinde patlayan yeni bir bombayla başlayan üçüncü dünya savaşından sonra 38 yıl geçmiştir. Tetsua bir motosiklet çetesi üyesidir. Motosikletiyle son sürat gitmekteyken bir anda yolda beliren gizemli bir çocuğa çarpar ve büyük bir patlama olur. Çarpışmanın ardından Tetsua yavaş yavaş insanüstü güçler kazanır. Bunun farkına varan ordu, Tetsuo'nun peşine düşer. Bunun nedeni Akira adı verilen, büyük kudretli güce ulaşmak için ordu tarafından yürütülen gizli projedir."

Akira, sinema teknikleriyle görsel olarak zenginleştirilmiş, konuşma balonlarını okumaya gerek kalmadan sadece resimlerine bakarak anlaşılabilecek şekilde çizilmiştir. Bu sayede Batı'da da yüksek izlenme oranlarına ulaşabilmiştir (Kuloğlu 2017, s:46).

4.2. Akira'nın Yayınlandığı 1980-1990 Yılı Japonyası

1980 ila 1990 yıllarını takiben Japon hükümeti ekonomisinin çöküşü ve sonrasında gelen mali kriz ile mücadele etmiş ve zor dönemler geçirmiştir. 1990 yıllarında geçici işçi istihdam edilerek iş gücü kıtlığı telafi edilmek istenmiştir (Wikizero).



Şekil 23. Japonya'da mali kriz

Kaynak: www.wikizeroo.org

Ekonomi ve mali anlamda bu denli zorluk çeken Japonya, teknoloji ve bilgisayar anlamda ilerleyişinin ve gelişiminin tohumlarını da ilk kez yine bu yıllarda atmıştır. Bu yönde pozitif anlamda gelişim, animelere ve sanal dünyaya girişin ilk anahtarı olmuştur. 1990'lı yıllarda piyasaya sürülen Nintendo oyunları ve sanal şekilde gelişen video oyun fikri birçok animeyi etkilemiş ve oynanılan oyunların animeleri çıkarılmaya başlanmıştır. Örneğin; Chrono Trigger adlı oyun ile beraber animesi de çıkarılarak seyirci ile buluşmuştur. Sonrasında gelişen Sony PlayStation ile birlikte video oyunları farklı bir boyut kazanarak animeleri büyük şekilde etkisinde bırakmıştır. Örneğin; dönemin en can alıcı oyunu ve sonrasında çıkarılan anime serisi olan Final Fantasy serisi büyük ses getirmiştir (Wikizero).



Şekil 24. Dönemin nintendo oyunlarına örnek

Kaynak: www.wikizeroo.org

4.3. Dönemin Dikkat Çekici Animeleri

1988 yılında yayınlanan ve tüm dikkatleri üzerinde toplayan Akira animesinde anlatılan ve olağanüstü şekilde bahsedilmek istenen konu ve olay örüntüleri yine dönemin başka animelerini de etkisi altında bırakmıştır. Dönemin Japonyası ve karşılaşılan sorunların büyük bir pencereden, abartılı ve karanlık tarafları daha da yoğunlaştırılarak aktarılması bilim kurgu anlamında farklı yaklaşımları da beraberinde getirmiştir. Dönem öncesi ve dönemi takip eden yıllarda Japonya'da yaşanan ve mücadele edilen kavramlar animelere yansımış ve seyircilerin görsel anlamda dönemi yaşamaları sağlanmıştır. Örneğin; Japonca "Hotaru no haka" olarak geçen ve Türkçe çevirisi "Ateşböceklerini Mezarı" olan anime 1988 yılında çıkarılmıştır. Ateşböcekleri Mezarlığına anlatılmak istenen kaybedilen bir masumiyet hikayesi ve sonucunda II. Dünya Savaşı'nın kapanış günlerinde küçük bir Japon köyünde hayatta kalmaya çalışarak kaybetmeme mücadelesi veren iki çocuğun hayat öyküsüdür (imdb, Wikizero)



Şekil 25. Ateşböceklerinin Mezarı anime afişi

Kaynak: www.wikizeroo.org

İkinci Dünya Savaşı dünya tarihinin en pahalı çatışması olarak bilinmektedir. Bunun ortasında, animede adı geçen iki çocuk, annelerini bombalama saldırısında kaybettikten sonra büyük bir mücadele vermektedir. Babaları da savaşta görev aldığı için ve başka bir aileye ulaşma yolları bulunmadığından, yakındaki bir bomba sığınağında yaşamak zorunda kalmışlardır. Bu noktadan itibaren iki çocuk, etraflarındaki dünyanın acımasız gerçekleri kadar tatsız ve zor bir yolculuğa çıkmışlardır. Çevrelerindeki dünya, kül yığınları ile dolmuş ve toz kaplanarak savaşın izleri her noktada hissedilmektedir. Uçaklar, uğursuzca tepelerde durmakta ve ölümcül düşürücü kargo ve bombalarını Japon köylülerine atmaktadır. Yönetmen, Isao Takahata, açıkça savaşın bir aile ve yuvada bıraktığı derin izlerini olay örgüsü ve çizimleri ile anlatmak istemektedir. Yönetmen, kendi dünyalarının gerçeklerini onlardan önce karşılarına sunan iki kardeşin gözünden görülen çatışmaya odaklanmayı sağlamaktadır (Wikizero).

Bir başka örnek ise; Japoncası “Waga seifuku wa hoshi no taika” Türkçe çevirisi “Galaktik Kahramanların Efsanesi” olarak geçen anime, ekrana uyarlanan ilk animasyon filmlerinden biridir. Bu seri, aynı adı taşıyan çok popüler bir Japon bilim kurgu roman serisine dayanmaktadır. Kısacası, bu hikaye insanlığın yüzlerce gezegene yayıldığı ve ileride birkaç bin yıl sürecek savaşları anlatmaktadır. İnsan evreni 18. Yüzyıl Prusyası'na dayanan otokratik yarı feodal bir topluma sahip olan Galaktik İmparatorluğu ve muhalifler ile imparatorluktan gelen göçmenler tarafından başlatılan Özgür Gezegenler İttifakı olmak üzere iki kampa bölünmüştür. İki kültür son 150 yıldır, her iki tarafta da

yetersiz liderlikle, 1. Dünya Savaşı'na benzer kalıcı bir çıkmazda kilitlenmiştir (Wikizero).



Şekil 26. Galaktik Kahramanların Efsanesi anime afişi

Kaynak: www.wikizeroo.org

Yine 1988 yıllarında yayınlanmış Japoncası “Kidô senshi Gandamu: Gyakushû no Shâ” İngilizce çevirisi “Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack” olan anime ekranda bugüne kadar görülmüş en iyi Mecha tasarımlarından bazılarını ve bu karakterlerin son 20 yıl boyunca kariyerine dönüştüren ses oyuncularının ciddi performansları ile hafızalarda kalmıştır. iki mecha tasarımlı robotun savaşmalarını ve rekabetini anlatılmaktadır (Wikizero).



Şekil 27. Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack anime afişi

Kaynak: www.wikizeroo.org

Tekrar 1988 yıllarında yayınlanmış ve Japoncası "Appurushîdo" olan anime; üçüncü dünya savaşının küllerine dayanan geniş bir fütüristik kentte bir polis memuru ve cyborg ortağı ile yaşanılan terörle mücadeleyi anlatmaktadır (wikizero).



Şekil 28. Appurushîdo anime afişi

Kaynak: www.wikizeroo.org

4.4. Akira

1988 yılı, Japon animasyon piyasası için bir dönüm noktasını ifade eder. Japon animasyon filmleri yani animeler, o zamana kadar Avrupa ve ABD'de isimlerinden söz ettirmeye başlamış olsalar bile, kütlesel bir fenomene dönüşmesi 1988'de ortaya çıkan bir film sayesinde olmuştur (Postkolik 2018).



Şekil 29. Akira film afişi

Kaynak: Akira Animesi

Avrupa ve ABD'de 1988'in Aralık ayında az sayıda kopya ile gösterime giren Akira çok büyük ses getirmiştir. O güne dek Japonya dışında büyük ilgi görmeyi başaran iki film vardır; Studio Ghibli'nin Hayo Miyazaki imzalı, My Neigbor Totoro ve Isao Takahata'nın şavaş dramı temalı animesi, Grave of The Fireflies'dir. Japon animelerinin vazgeçilmezi haline gelmiş olan bilim kurgunun, adeta dünya lansmanı olan yapım ise Akira olmuştur (Postkolik 2018). Piyasaya çıkmasıyla çok ses getiren Akira adlı yapım

tarihinin klasikleri arasına girmiştir (Kuloğlu 2017, s :46). Katsuhiro Otomo'nun aynı adlı manga serisinden uyarlanan Akira animesinin yönetmenliğini de bizzat Otomo üstlenmiştir (Postkolik 2018). Otomo'nun istediği bütçe o zamana kadarki, animasyon filmler arasından en çok bütçe ayrılan animeydi. Tam olarak 1.1 milyar Yen, yani 8,5 milyon ABD Doları, 1988 yılı için oldukça büyük bir bütçeydi, ancan 6,3 milyar Yen (49 milyon ABD Doları) toplam gişe hasılatı getirdi (Adams D. 2014). Bu kadar büyük bütçeyi toparlayabilmek için Mainichi Broadcasting, Bandai ve Toho firmaları bir araya geldiler. Akira 160.000 kare animasyon ile çok daha akışkan bir animasyon sağlamıştır ve ilk defa Akira'da önceden kayıt alınan diyaloglar üzerine, animatörler ağız hareketlerini taklit ederek çizmişlerdir (Astell P. 2018). O zamana dek çekilen en yüksek kare animasyona sahip My Neighbor Totoro 72.000 kare animasyona sahiptir (Postkolik 2018). Ayrıca 50'si film için özel oluşturulmuş 327 renk kullanılmıştır (Kirişçi M. 2013). Tüm bu verilere dayanarak, o zamana kadar yapılan teknik olarak en kaliteli animasyonu gerçekleştirdikleri söylenebilir.

Katsuhiro Otomo Akira'yı beyaz perdeye taşırken ana tema olarak, bir grup ergen motosiklet çetesi ve içlerinden bir tanesinin kontrol edemeyeceği güçlere sahip olmasının yarattığı trajediye odaklanmıştır. Kapsüller çetesinin karizmatik lideri Kaneda ile geri planda kalmış güvensiz Tetsua'nun yakın görünen arkadaşlığının altını kazıyan Otomo, bastırılmış duyguları ifade etmede oldukça başarılıdır. Yetimhanede büyümüş olan iki yakın arkadaşın bir siberpunk dünyada sıradan sayılabilecek bir yaşam sürerken, arkadaşı, ve koruyucusu olarak adlandırdığı Kaneda'yı, gücün kendi tarafına geçmesiyle ezmeye çalışan Tetsua, bastırdığı tüm duyguları açıkça dışa vuracaktır. Freud'un "düşüncenin her yerde olabilmesi" denilen bu üzücü durumda, kişinin insan üstü güçler kullanarak dünyayı değiştirmesi veya en azından kendini kurtarması teması maalesef sadece kötü sonuçlar doğurmaya yol açar. Tetsuo'nun sürekli ertelediği Kaneda yüzleşmesi, ancak bir ucubeye dönüştüğünde gerçekleşir. Bu bile tam yüzleşme sayılmaz ve filmin sonunda kendinden kurtulmak için bile yardım isteyeceği kişi Kaneda'dır (Gök G. 2013).

Animenin hikayesini daha iyi anlayabilmek adına karakterlere ve Neo-Tokyo'nun onlara olan etkilerine değinmekte fayda olduğu düşünülebilir. Dramanın çoğunu omuzlanan, adları Kapsüller olan motosiklet çetesinin lideri Shotaro Kaneda'dır. Anime'de daha çok Kaneda ismiyle tanınan bu çete lideri, grup arkadaşlarına önderlik

etmek ve onları koruyup kollamak da oldukça iyidir. Kaneda ile ilk kez karşılaşıldığında Palyaçolar isimli başka bir motosiklet çetesinin peşine düşerler. Çetenin genç üyesi Tetsuo, hükümet tarafından saldırıya uğradığı sırada ona yardım etmeye çalışan çete üyeleri henüz lise çağında oldukları için ağır bir ceza almazlar. Kaneda, götürüldükleri karakolda, hükümet karşıtı eylemlerden dolayı orada bulunan Kei'nin çekiciliğine kapılır. Bu durum iki karakteri de Tetsuo'yu kurtarmaya çalışacakları olaylar silsilesinin başlangıcı olacaktır (Morris C. 2014).



Şekil 30. Shotaro Kaneda

Kaynak: Akira Animesi

Kei, direnişçiler için çalışan hükümet karşıtı, Kaneda'nın çekiciliğine kapıldığı kadındır. Bu hükümet karşıtı örgütün amacı, şehri başka bir Akira olayından korumaktır (Morris C. 2014).



Şekil 31. Kei

Kaynak: Akira Animesi

Albay, kentin şu anki haliyle ölmekte olduğunu gören ve yine de onu kurtarmak istiyen, çünkü tamamen tahrip edilmesini istemeyen bir adamdır. Onun için bir askerin onurunu ve halkı korumak en yüksek hedeftir (Morris C. 2014).



Şekil 32. Albay

Kaynak: Akira Animesi

Espers, yani çocuksu yaşlı bedenlere hapsolmuş, kendine özgü yetenekleri olan psişik çocuklardır. Masaru, psişik çocukların lideridir ve uçan bir sandalyede oturur. Takashi, hızlı hareket edebilme yeteneğine rağmen hikaye onun kaçırılması ile başlar ve bir sonraki Akira olayının bağlayıcı kişisidir. Kiyoko ise zihin okuyabiliyor ve başka zihinlere girerek onlarla konuşabilmektedir (Morris C. 2014).



Şekil 33. Soldan sağa doğru Takashi, Kiyoko ve Masaru

Kaynak: Akira Animesi

Tetsuo aslında tüm hikayenin ve anlatılmak istenen bir çok temanın baş karakteridir. Kapsül'lerin ergen ve asi karakteri, sürekli hata yapan ve çetenin lideri Kaneda tarafından kurtarılmanın ergence yaratmış olduğu eziklik duygusunun altında ezilen bir karakterdir (Morris C. 2014).



Şekil 34. Tetsuo

Kaynak: Akira Animesi

Akira insanlığın tüm potansiyelini ortaya koymaktadır. İktidar tarafından boğulmuş ve en sonunda büyük bir patlamaya sebebiyet veren, yok oluşun ve yeniden başlangıcın simgesi haline gelen karakter (Morris C. 2014).



Şekil 35. Akira

Kaynak: Akira Animesi

4.4.1. Akira Animesinde Toplum ve Çevre Tasvirleri

Hikaye filmin gösterime girdiği gün olan 16 Temmuz 1988'de Tokyo'yu yerle bir eden büyük bir patlamayla başlıyor. Detayları filmde verilmese de bu patlama 3. Dünya Savaşı'nın patlak vermesine neden oluyor. Savaştan çıkan Japonlar tıpkı geçmişte olduğu gibi, 30 yıl içerisinde canla başla çalışarak Tokyo'yu yeniden inşa ediyorlar. Neo-Tokyo'nun ufuk çizgisini dev gökdelenler kaplamaktadır. Ancak bu hızlı toparlanma durumu, bazı sağlıksız sonuçların doğmasına neden olur. Toplum derinden derine kaynamaktadır (Kirişçi M. 2013).



Şekil 36. Ufku kaplayan gökdelenler

Kaynak: Akira Animesi

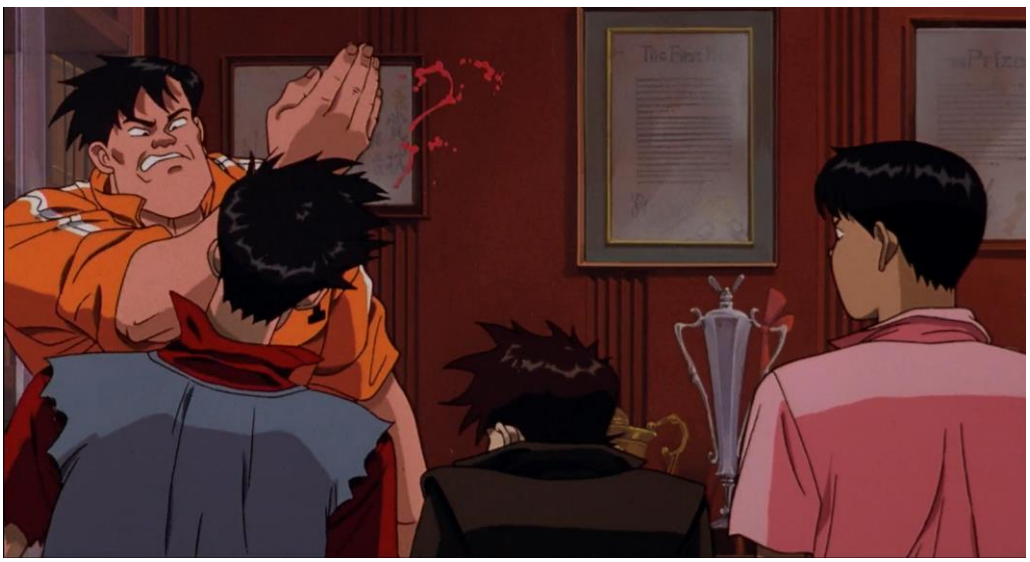
Filmin bir sahnesinde, vitrinde duran televizyonlarda haberler görülür. Bu sahnede hükümetin vergi reformlarına karşı çıkan ayaklanmaları ve sürekli artan işsizliği protesto eden gençler öne çıkmaktadır. İsyancı ve protestocu grupların eylemleri şehri güvensiz bir hale çevirmektedir (Kirişçi M. 2013).



Şekil 37. Akira'nın gerekli bir son olduğuna inanan ve bunu din haline getirmiş olan bir grup gösterici

Kaynak: Akira Animesi

Okul yönetiminin söz dinlemeyen öğrencilere karşı, sert tutumu, tıpkı halkın itaatinin azalınca devletin polis gücü kullanarak yola getirme çabası ile benzerdir. Liseli Kapsül'ler çetesinin okulda bir öğretmenden "Disiplin" diye bağırarak Kaneda ve arkadaşlarının sıra dayağı yedikleri sahne dikkat çekicidir (Kirişçi M. 2013).



Şekil 38. Kapsül çetesinin disiplin sahnesi

Kaynak: Akira Animesi

Ufku kaplayan bu abartılı ve parıltılı gökdelenlerin olduğu Neo-Tokyo'da hala savaşın etkisinin açıkça görüldüğü eski şehir, patlamanın oluşturduğu dev krater, yıkık yapılar ve pislik içinde sokaklar vardır (Kirişçi M. 2013).



Şekil 39. Patlamanın oluşturduğu dev krater

Kaynak: Akira Animesi

Ve bir de geceleri tekinsiz olan eski şehrin, ıssız caddelerinde birbirleri ile ölümcül savaşlara giren liseli motosiklet çeteleri vardır (Kirişçi M. 2013).



Şekil 40. Motosiklet çeteleri

Kaynak: Akira Animesi

4.4.2. Tetsuo'nun Siborga Dönüşümü

Tetsuo'nun siborga dönüşmesi oldukça önemli bir konu, çünkü karakterin kendi benliğini kabullendiği bir sahne ve bir siber punk hikayenin olmazsa olmazlarından biri de siborglardır. Akira animesinde ise bu dönüşüm hikayenin en can alıcı kısmında yaşanmaktadır. Kaneda ve Tetsuo'nun savaştığı esnada, ordu bir uydudan gönderdiği lazer ile Tetsuo'nun kolunu yok eder. Bu dönüşümü Susan J. Napier şöyle anlatır.

> "Bu dönüşümler, bir hükümet uydusu tarafından yapılan lazer saldırısı sonucu Tetsuo'nun kolunu kaybetmesiyle başlar. Bu noktaya dek Tetsuo insanları, binaları ve yoluna çıkan diğer şeyleri yok etme yeteneğinin tadını çıkarır çoğunlukla; ancak kolunu yitirmesi güçlerinin kendi üzerinde kullanmaya iter Tetsuo'yu. Büyük acı çektiği belli olan Tetsuo, acıya rağmen kendine telekinetik olarak yeni bir kol inşa eder; bu kol gitgide uzayıp genişleyen damarımsı ahtapot kollardan oluşur. Kolundaki mutasyonları durdurmayı başaramayan Tetsuo, kendisini hükümet laboratuvarlarına geri götürmek üzere gelmiş esrarengiz askeri karakter Albay'ı yakalamak üzere kullanır kolunu. Kol, Tetsuo'nun kız arkadaşı Kaori ve dostu Kaneda'yı da yakalar. Ancak bu ikisine saldırmak mı, yoksa onlardan yardım mı istemektedir bilinmez? Bu belirsizlik şu gerçeğe dayanır: mutasyonları devam ederen tüm vücudunu ele geçirdikçe Tetsuo'nun ruh hali kibirli öz güvenden, telaşlı bir üzüntüye dönüşür. Bir zamanlar sahip olduğu melankolik ergen seseri kimliğinden tamamen uzaklaşan Tetsuo, irinli pembe eti ekrandan taşacakmış gibi duran grotesk, devasa bir çocuğa dönüşür. Bu yeni çocuksu fiziksel durumuna eşlik eden ruh hali ise Kaneda'ya yönelik duygusal bağlılığının tekrar başlamasıdır. Eskiden muzaffer bir biçimde kendi bağımsızlığını ilan edip, Kaneda'ya "Artık senin yardımına ihtiyacım yok" diye haykıran Tetsuo metaformozun son aşamalarında sanki tekrar çocuk olmuşlar gibi Kaneda'dan yardım ister feryat ederek. Ancak Kaneda bile onu kurtaramaz. Son sözünde yeni bulunmuş kimliğini -"Ben Tetsuo'yum" - kabullenirken tek başınadır."(Napier, 2008. s.57,58)



Şekil 41. Tetsuo'nun metaformoz anı

Kaynak: Akira Animesi

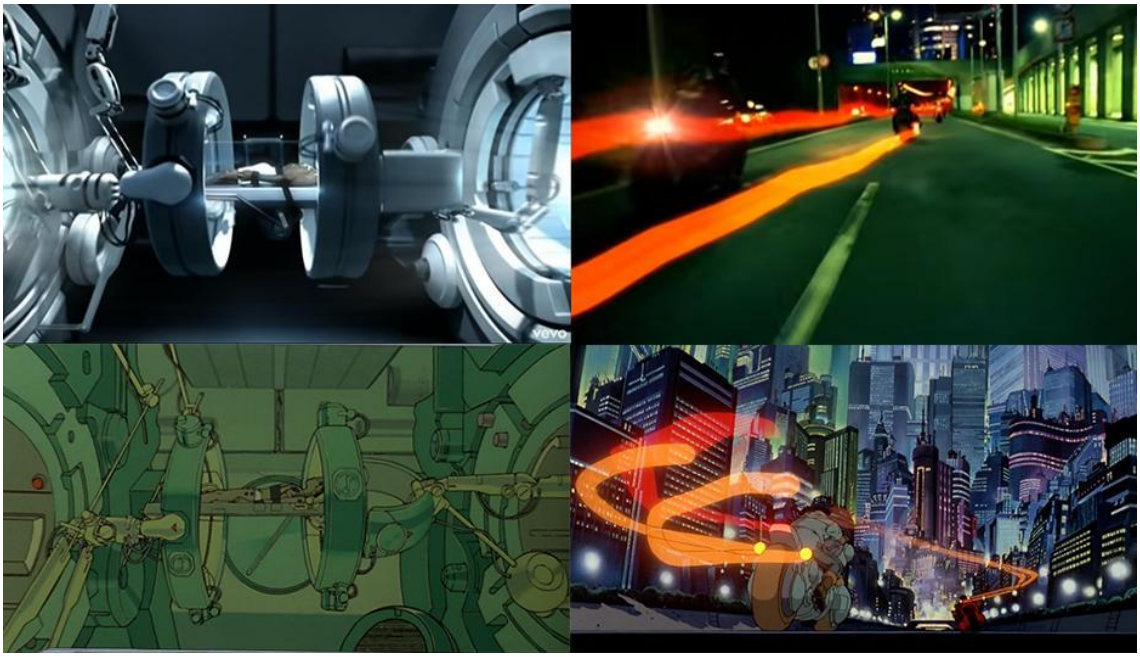
Tetsuo'nun korkunç metaformozunu gerçekleştirirken yeniden bebek haline gelmesi aslında bir yeniden doğuşu ve yeni bir başlangıcıda simgelediği söylenebilir.. Tetsuo'nun dönüşümü ve diğer gelişmeler siber punk kültürüne yeni bir soluk getirdiği söylenebilir. Ancak bu konuya Akira'nın siberpunk kültüründeki yeri adlı başlık altında bakılacaktır.

4.4.3. Akira'nın Siberpunk Kültüründeki Yeri

Akira dünyası ile Japonya'ya bir çok yönden benzer, en büyük benzerlik ise atom patlamasından sonra iyileşme dönemidir. 1988 yılında olan bu patlamadan tam 30 yıl sonraya gidildiğinde; Neo-Tokyo'nun bir suç, yolsuzluk, aşırı nüfus, mutsuz gençlik, siyasi ve sosyal huzursuzluğun kovanı haline geldiği görülecektir. Bu şehirde Punk kültürünü yansıtan öğeleri görmek zor değildir: Okullarda zaptedilemeyen gençlik, Asi motosiklet çeteleri ve Ayaklanmış halk. Şehir, Tetsuo karakteri gibi çocukluk ve yetişkinlik arasındaki sert ve şiddetli bir geçiştedir. Yok oluşun eşiğinden dönerek yeniden kurulan bu şehir, siber punk öğelerini son derece etkili olacak kadar hissettirmektedir. Halk üzerindeki kontrolünü şiddetle sağlamaya çalışan yozlaşmış devlet sistemi, gizli bir şekilde mutasyon geçirmiş psişik çocuklar üzerinde deneyler yapan ordu ve birde yok oluşu yeniden bir başlangıç olarak gören bir umutsuzluğun hakim

olduğu halk. Umudun yeniden bir başlangıca kalması, karanlık ve umursamaz dünyanın Akira'yı bir çıkış olu olarak görmesi çökmüş toplumun en büyük ispatıdır.

Güçlü şirketlerin oluşu ve halkı ezen bir devlet otoritesi, siberpunkın en önemli anlatı temellerinden biridir. Bu anlatı şekli Akira'nın sunum şekli sayesinde akıllarda çok daha derin yer etmiştir. Boğucu yoğunluktaki şehirleşme ve neredeyse anime bitene kadar hiç güneşin ve gökyüzünün görünmeyişi bu dünyanın boğuculuğunu oldukça derin bir şekilde hissettirmektedir. Filmdeki gökdelenlerin ufku kaplayış şekli, Kapsül çetesinin kullandığı motorlar ve bilim insanlarının deneyler için kullandığı teknolojinin resmediliş şekli Akira'dan sonra gelen pek çok, siberpunk izi taşıyan yapıma da ilham kaynağı olmuştur. Bunlardan biri Kanye West'in 2009 yılında yayınlanan Stronger adlı müzik klibinde motosikletlerin arkalarından bıraktığı iz ve insanın tedavi veya inceleme için yatırıldığı fütüristik cihazlardır.

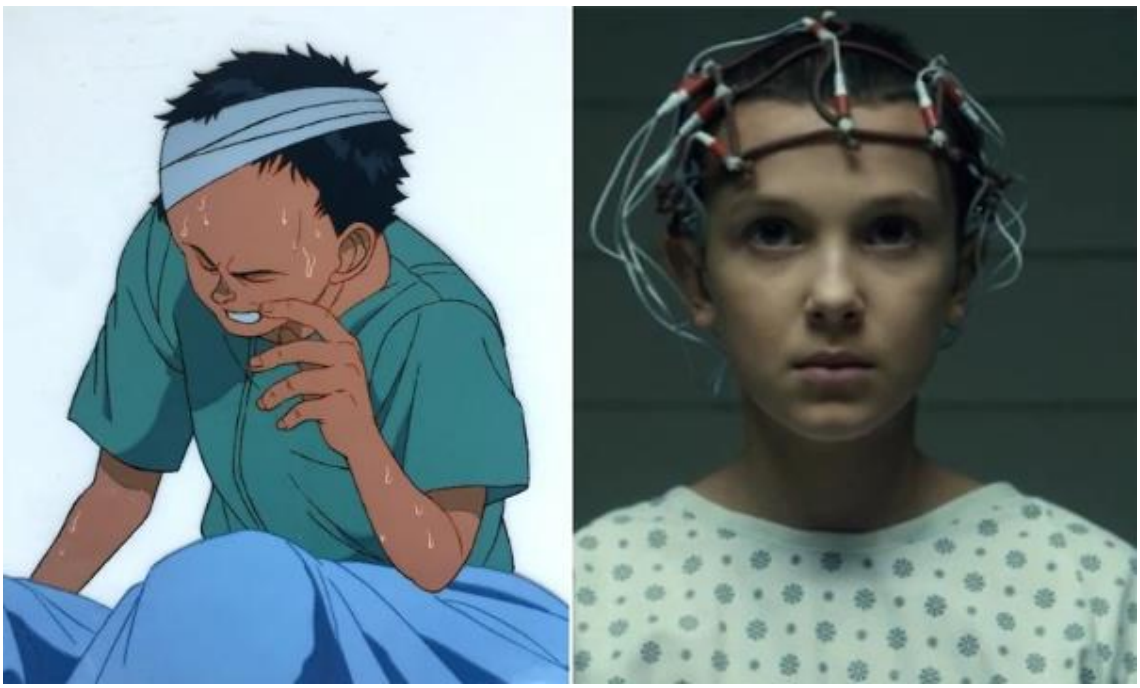


Şekil 42. Üstteki kareler Stronger müzik klibinden alttaki kareler ise Akira animesinden

Kaynak: Akira Animesi, www.youtube.com

Tetsuo'nun sınırsız güç olan Akira'ya ulaşmasıyla yıkımı getirerek bir yeniden başlangıç anlatısı, kendinden sonra gelen The Matrix filminde de benzer bir şekilde işlenir. The Matrix filminde baş kahraman Neo'nun sınırsız güce ulaştıktan sonra Zion'u yıkmayı tercih etmesi ve tekrar tekrar inşa edilmesi, Akira'nın siberpunk kültürüne

bıraktığı, büyük yıkım ve yeniden inşa temasının etkisidir. Looper (2012) filminin senaristi Rian Johnson filmi yazarken Akira'dan etkilendiğini belirtir. Aynı şekilde son yılların popüler dizisi Stranger Things'in senaristleri Duffer kardeşler de animeden etkilendiklerini belirtir. Her iki filmin de ortak noktası psişik güçlere sahip çocukların devlet veya ordu kontrolünde deneylere tabi tutulmasıdır. Akira'nın ileri teknoloji ile psişik güçler üzerine işlediği konu siberpunk akımının vazgeçilmez öğelerinden biri haline gelmiştir.



Şekil 43. Sırayla Akira'dan Tetsuo ve Strenger Things'den Eleven

Kaynak: Akira Animesi, Stranger Things dizisi

Akira'nın siberpunk kültürüne kazandırdığı bakış açısının ve anlatı şeklinin yadsınamayacak kadar önemli olduğu söylenebilir. İlerleyen yıllarda bu kültüre dair yeni eserlerde Akira'dan izler görmek kaçınılmaz olacaktır.

BÖLÜM 5. SONUÇ

Japonya, tarihi boyunca batıdan öğrendiği teknolojileri ve sanatı her zaman kendi kültürü ile harmanlayarak özgün eserler vermiştir. 19. Yüzyılın başlarında ortaya çıkan manga Japonya'da hızla popülerleşmiş ve ilerleyen zamanlarda mangalar yalnızca bir eğlence aracı değil aynı zamanda politik eleştirilerin de yapıldığı bir propaganda aracı haline gelmiştir. Canlandırma, sinemasının gelişmesi ile sanatın birçok alanında yenilikler açtığı gibi Japonya'da da animelerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Tüm bu gelişmeler olurken II. Dünya Savaşı pek çok şeyi değiştirmiştir. Atom bombasının etkisiyle savaşı ağır bir yenilgiyle sonlandıran Japonya tek darbeyi askeri ve siyasi olarak almamıştır. Atom bombası faciası travması, özgün Japon toplumunu ve kültürünü derinden sarsmıştır. Köklü Japon kültürü ve inancıda bu etkiyle derin çöküntüye uğramış ve revizyona girmiştir. Mental çöküntünün altında kalan Japon toplumunun gelecek kaygılarının başlamasına yol açmıştır. Bu travma, daha sonradan anlaşılacağı üzere bilim kurgu temalı manga ve animelerin konusunun, çoğunlukla post apokaliptik bir temaya oturmasına sebebiyet vermiştir. Tüm bu savaşın üzerinde bıraktığı izlerin en iyi anlatıldığı eser ise Akira olmuştur. Akira, Japon toplumunun savaş sonrası travmalarını siberpunk türünde anlatarak, toplumlarda geçmiş ve gelecek kavramlarının iç içe olduğunu, geçmişte yaşanan travmaların günümüzü nasıl etkilediğini göstermiş ve tüm dünyanın bu türe olan ilgisini de arttırmıştır.

Siberpunk türü altında resmedilenler yalnızca şiddet, kaos ve distopya ile beslenen karanlık bir gelecek tasvirinden dolayı ilgi çekici değildir. Siberpunk günümüzde Z kuşağı adı altında yetişen teknoloji çağı gençlerinin hayatın anlamsızlığını, öfke ile bir dışa vurmasını anlatan temadır. Toplumların yaşamış olduğu ağır travmalar, doğacak nesillerin gelecek kaygısı ve kaos teorileri üretmesine neden olmuş, animelerin de bu tarz kaygılar üzerine yoğunlaşmasına sebebiyet vermiştir. Akira bu bağlamda öncülük teşkil ederek Akira'dan sonra yayınlanan pek çok eserde tasarım ve hikaye anlatımında rol model olmuştur.

Bu çalışma, Japonya'nın kültürel kodlarının üzerine, yaşadıkları tarihi ve travmatik olayları ekleyerek nasıl yeni ve özgün bir eser üretilebileceğini göstermesi açısından bir yol haritası olabilir. Aynı zamanda, 31 yıl sonra bile Akira animesi güncelliğini koruyarak yeni eserlere de ilham kaynağı olmaktadır. Bu bağlamda yapılan

tez çalışmasında Akira animesi ile siberpunk ilişkisi incelenmiş ve Japon tarihindeki yıkıcı olayların, toplumun gelecek kaygısının ve teknolojik gelişmelerin siberpunk kültürünü ne şekilde ele aldığı ifade edilmiştir.

KAYNAKÇA

Akman, T. (2003). *Sibernetik Dünü, Bugünü, Yarını,* İstanbul: Kaknus Yayınları.

Akman, T. (2003). *Öbürgünkü Sibernetik,* İstanbul: Kaknus Yayınları.

Akman, T. (1984). *Sibernetik Yaratıcılık*, Ankara: Bilgi Yayınevi.

Alpin, H. (2005). *1001 Soruda Bilimkurgu ve Fantastik*. İstanbul: İm Yayın Tasarım.

Akkoyun T. (2016). *Ütopya/Distopya*. Ankara: Kurgu Kültür Merkezi Yayınları.

Andy C. (2003). *Natural Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, New York, Oxford University Press

Baudou J. (2005). *Bilim-Kurgu*, Ankara: Dost Kitapevi Yayınları

Baudrillard J. (1998). *Simularklar ve Simülasyon* (çev. Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Bayar, Z. (2001). *Bilimkurgu ve Gerçeklik*. İstanbul: Broy Yayınevi.

Bolton C., Ronay I., Tatsumi T., (2007). *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, University of Minnesota Press.

Brenner, E. R. (2007). *Understanding anime ve manga*. London: Libraries Unlimited.

Broderick, M. (1993). *Surviving Armageddon: Beyond the Imagination of Disaster*. İndiana: Science Fiction Studies.

Cevizci, A. (1999). *Paradigma Felsefe Sözlüğü* . İstanbul: Paradigma

Clyes ve Kline, (1960). *Cyborgs and Space.* Orangeburg: Rockland State Hospital

Cornea C. (2007). *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. Edinburgh University Press.

Collins, J. J. (1998). *The Apocalyptic Imagination: An Introduction to Jewish Apocalyptic Literature* . Cambridge: Eerdmans.

Collins, J. (2005). Apocalypse. L. Jones (Ed.), Encyclopedia of Religion. (s. 409-414). Farmington: Thomson Gale.

Drazen, P. (2014). *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. California: Stone Bridge Press.

Ersümer O., (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk.* İstanbul: Altıkırkbeş Yayınevi.

Fitting, P. (2017). *Ütopya, Distopya ve Bilimkurgu*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Garner, S. (2011) *The Hopeful Cyborg, Transhumanism and Transcendence*, Ed. Ronald ColeTurner, Washington, DC , Georgetown University Press

Gravett, P. (2008). *Manga Japon Çizgi Romanının Tarihi*. (R. Baksoy ve H. C. Erkin çev.), İstanbul: Plan B Yayınları

Gordin, M. D, H. Tilley ve Prakash, P. (2017). *Mekan ve Zamanın Ötesinde Ütopya ve Distopya.* İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

Günay R., (1986) *Tarihsel Gelişim İçinde Japon Kültür ve Sanatı*,Yıldız Üniversitesi Yayınları.

Güvenç. B. (2010). *Japon Kültürü – Nihon Bunka*. İstanbul: Boyut Yayıncılık ve Tic. A.Ş.

Haraway D., (2006) *Siborg Manifestosu.* İstanbul: Agora Kitaplığı

Kermode, F. (2000). *The Sense of an Ending*. New York: Oxford University

Kuloğlu G. (2017). *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve manga.* İstanbul: Japon Yayınları.

Manganın Tarihçesi (2007) (Çev: A. Paköz). Sanat Dünyamız, Sayı:105, YKY, İstanbul, Sayfa 21-29.

McGinn, B. (1979). *Visions of the End: Apocalyptic Traditions in the Middle Ages*. New York: Columbia University.

Meyer, M. W. (2014). *Japonya Tarihi*. (Lizet Deadato çev.), İstanbul: İnkılâp Kitabevi

Moon, H. (2014). *The Post-Apocalyptic Turn: a Study of Contemporary Apocalyptic and PostAcpocalyptic Narrative*. The University of Wisconsin-Milwaukee, isconsin Milwaukee.

Napier, S. J. (2005). *Anime Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna*, (M. M. Başekim çev.) İstanbul: ES Yayınları

Napier S.J, (2011). *Manga and Anime, Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*, New York:Routledge.

Öner, G. (2015). *"Türkiye'de Bilimkurgu" Edebiyatın İzinde Fantastik ve Bilimkurgu*. Bağlam Yayıncılık

Öztekin M. K. (2011) - *Manga Bir Kültürel Direniş Aracı* - İletişim Yayıncılık

Poitras, G. (2005). *Anime essentials: everything a fan needs to know.* California: Stone Bridge Press.

Roloff, B., ve SeeBlen, G. (1995). *Ütopik Sinema. Bilimkurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi* (V. Atayman, Çev.). İstanbul: Alan.

Ruh B., (2004).*Stray Dog of Anime; The films of Mamoru Oshii,* NewYork: Palgrave Macmillan.

Schodt F. L. (1996) - *Dreamland Japan* - Stone Bridge Press

Sobchack, V.C. (2001). *Screening Space: The American Science Fiction Film* . London: Rutgers University.

Sontag, S. (2015). *Yoruma Karşı*. (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora.

Tatsumi T., (1991). *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, Durham: Duke University Press.

Tatsumi T., (2006). *Full Metal Apache: Transactions Between Cyberpunk Japan and*

Avant-pop America, Durham: Duke University Press.

Yamazaki M., (2014) - *Japon Kültürü* - Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi
Wilkie, Roger: *Epic Hero as Cyborg : An Experiment in Interpreting Pre-Modern Heroic Narrative*, Fragments, Cilt 2, University of Michigan, 2012, s.1-20

İnternet Kaynakları:

Adams D. (2014) *Tetsuo & Adulthood: The Influence Of "Akira" 25 Years Later* Erişim tarihi: 19.03.2019 https://medium.com/@Dart_Adams/tetsuo-adulthood-the-influence-of-akira-25-years-later-ffaa8863927b

Astell P. (2018) *First Thoughts on Akira* Erişim tarihi: 12.01.2019 https://feelinganimatedblog.wordpress.com/2018/10/13/first-thoughts-on-akira-1988/

Barder O. (2017)*Katsuhiro Otomo On Creating 'Akira' And Designing The Coolest Bike In All Of Manga And Anime* Erişim tarihi: 28.04.2019 https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/05/26/katsuhiro-otomo-on-creating-akira-and-designing-the-coolest-bike-in-all-of-manga-and-anime/#ca6fab16d253

Ersümer O. *Siberpunk Hareketinin Tarihi* Erişim tarihi: 20.02.2019 https://www.bilimkurgukulubu.com/edebiyat/siberpunk-hareketinin-tarihi/

Gök G. (2013) *Akira (1988): Metamorfoz ve Kayıp Gençlik Üzerine* Erişim tarihi: 18.06.2019 http://www.cinerituel.com/2013/11/metamorfoz-ve-kayip-genclik-uzerine-akira.html

Imdb *Katsuhiro Ôtomo Biography* Erişim tarihi: 08.09.2017 https://www.imdb.com/name/nm0960028/bio?ref_=nm_ov_bio_sm

Kirişçi M. (2013) *Akira 1988* Erişim tarihi: 27.08.2017https://www.otekisinema.com/akira-1988/

Morris C. (2014) *Akira (1988): The Apocalypse and Humanity's Awakening* Erişim tarihi: 22.05.2019 https://cameronmoviesandtv.wordpress.com/2014/08/12/akira-1988-the-apocalypse-and-humanitys-awakening/

Oxford Living Dictionaries, (2017). *Post-Apocalyptic*. Erişim Adresi 18.12.2017 https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/post-apocalyptic.

Postkolik (2018) *Anime efsanesi Akira 30. yaşında* Erişim tarihi: 18.04.2019 http://www.postkolik.com/pop-kultur/anime-efsanesi-akira-30-yasinda

Türk Japon Vakfı Erişim tarihi: 19.09.2018 http://www.tjv.org.tr/tr/japonyayi-taniyalim/japonya/

Uyar T. (2011) *Siberpunk ve William Gibson Kızları* Erişim tarihi: 14.01.2019 http://www.acikbilim.com/2011/11/incelemeler/siberpunk-ve-william-gibson-kizlari.html

Varol E. (2013) *Çizgi Romanın Tanımı ve Tarihsel Gelişimi* Erişim tarihi: 18.11.2018 https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160.

Wikizero *Shōnen* Erişim tarihi: 07.07.2019 https://www.wikizeroo.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvU2jFjW5lbg

Wikizero *Konfüçyüs* Erişim tarihi: 07.07.2019 https://www.wikizeroo.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvS29uZsO8w6d5w7xz

Wikizero *Katsuhiro Otomo* Erişim tarihi: 22.09.2018 https://www.wikizeroo.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvS2F0c3VoaXJvX090b21v

Wikizero *Cyberpunk* Erişim tarihi: 21.03.2019 https://www.wikizeroo.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvQ3liZXJwdW5r

Wikizero *Cyborg* Erişim tarihi: 21.03.2019 https://www.wikizeroo.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvQ3lib3Jn

Wikizero *Sibernetik* Erişim tarihi: 16.03.2018 https://www.wikizeroo.org/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvU2liZXJuZXRpaw