

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/320519949>

JAPON ANİME SİNEMASINDA MODERNİTE ELEŞTİRİSİ: FANTEZİ VE BİLİM KURGU ANİMELERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Article in the Journal of Academic Social Sciences · January 2017

DOI: 10.16992/ASOS.12774

CITATION

1

READS

2,589

1 author:



Onur ORKAN Akşit

Ege University

4 PUBLICATIONS 2 CITATIONS

SEE PROFILE



ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 5, Sayı: 55, Ekim 2017, s. 120-133

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
14.08.2017

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
20.10.2017

Yrd. Doç. Dr. Onur O. AKŞİT

Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.
onuraksit@gmail.com

JAPON ANİME SİNEMASINDA MODERNİTE ELEŞTİRİSİ: FANTEZİ VE BİLİM KURGU ANİMELERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Öz

Japonya'nın II. Dünya Savaşı'nın sonunda yaşadığı önemli travma ve sonrasındaki hızlı modernleşme süreci eleştirel anlamda anime sinemasında yerini almaktadır. Bu çalışmada Japon anime sineması, fantezi ve bilim kurgu türleri üzerinden incelenecektir. Söz konusu animelerinin türün batılı örneklerine göre farklılığı; insan, kültür ve doğa ilişkisine doğulu bir bakışa sahip olmalarıdır. Fantezi ve bilim kurgu anime filmleri; yaratılan ilginç karakterler ve mekanlar aracılığıyla bilim, teknoloji ve inanç üzerine sorgulamalar içermektedir. Çalışmanın amacı anime filmlerde görülebilen modernite eleştirisini ve bu bağlamda ele alınan çevre, toplumsal cinsiyet, gençlik, teknoloji, inanç, savaş, politik yozlaşma temalarını ortaya koymaktır.

Anahtar kelimeler: Anime, Fantezi, Bilim Kurgu, Modernite, Postmodernite

CRITISM OF MODERNITY IN JAPAN ANIME CINEMA: AN EXAMINATION ON FANTASY AND SCIENCE FICTION ANIME FILMS

Abstract

The important trauma at the end of the Second World War and rapid modernization process afterwards in Japan take place in anime cinema critically. In this study, Japan anime cinema will be examined through fantasy and science fiction genres. The difference of this anime films between western films of same genre is they have the oriental view on human, culture and nature relation. Fantasy and science fiction anime films have inquiries about science, technology and belief through interesting characters and settings created. Aim of the study is to put forth the modernity criticism and the themes of environment, gender, youth, technology, belief, war, politic corruption in the context of the criticism that exist in anime films.

Keywords: Anime, Fantasy, Science Fiction, Modernity, Postmodernity

Giriş

(Animenin) derin ve kapsamlı öyküleri, Disney'in ya da Hollywood ürünlerinin çoğunun önceden tahmin edilebilen öykülerine alışık izleyiciyi zorlarken, animenin genelde karanlık olan tonu ve içeriği de 'çizgi filmleri' genellikle 'çocuksu ya da 'masum' olarak kabullenen seyircileri şaşırtabilir (...) Anime günümüzün ağır basan sorunu olan, sürekli değişim halindeki bir toplumda kimliğin değişen doğasını irdelemek için en iyi araçlardan biri olabilir (...) Özellikle de animasyonun dönüşümler üzerinde durması, akış halindeki kimliğe dair postmodern takıntıyı ifade etmek için ideal bir sanatsal araç gibi görünebilir.

(Napier, 2005: 9)

Anime, Japon yapımı kısa veya uzun metraj animasyon sinema ya da televizyon yapımlarına verilen addır. Animeler çoğunlukla manga adı verilen Japon çizgi romanlarının uyarlamalarından üretilmektedir. Japon yapımı olmasa da anime türüne özel anlatım ve yapım tekniklerini kullanan animasyonlar da bazen anime olarak adlandırılırlar. II. Dünya Savaşı sonrası büyük bir travma atlatıp modernleşme anlamında değişim yaşayan Japonya'nın en popüler kültür ürünü olan animeler, modernite temasını dolaylı ya da dolaysız olarak işlemektedir.

Bu çalışmada sanatsal ve endüstriyel anlamda çok önemli olan ve Japon toplumuna özgü kodları barındırmasıyla zengin bir içerik sunan anime sineması, en çok öne çıkan fantezi ve bilimkurgu türleri üzerinden incelenecektir. Çağdaş anime sinemasının eleştirel anlamda en dikkat çeken örnekleri işlediği temalar açısından bir bütün olarak incelendiğinde, Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının ve sonrasında gelen hızlı modernleşmenin geleneksel bir toplum olan Japonya'da yarattığı travma okunabilir. Çalışmanın amacı anime filmlerde yer yer postmodern anlamda da görülebilen modernite eleştirisini ya da Japon modernleşmesi üzerine işlenen çevre, toplumsal cinsiyet, gençlik, teknoloji, inanç, savaş, politik yozlaşma temalarını tematik içerik analizi yoluyla ortaya koymaktır.

1. Anime ve Kısa Tarihi

Anime sineması, batılı tarzda animasyon örnekleri ile karşılaştırıldığında estetik biçim anlamında önemli farklılıklara sahiptir.¹ Öncelikle, genellikle geleneksel el çizimi yöntemiyle yapılan bu animasyonlar günümüzde batı kaynaklı animasyonlara kıyasla daha az bilgisayar teknolojilerinden yararlanmaktadır. Anime yönetmenleri, harekete dayalı olmaktan çok gerçekçi karakter ve mekân tasarımları yaratmaya ve çeşitli kamera hareketleri, kamera açıları, çekim ölçeklerini klasik sinema mizansen anlayışına uygun olarak kullanmaya özen gösterirler. Animelerin kendi içinde de birbirinden farklı estetik tercihler bulunmaktadır. Örneğin, anime denildiğinde ilk akla gelen büyük gözlü veya vücut orantıları abartılı karakterler sıklıkla görülmekle birlikte daha gerçekçi tasarımlara sahip karakterler de kullanılmaktadır.

Anime, günümüzde hem televizyona hem de sinemaya işler yapan dört yüzden fazla yapımcı stüdyosuna sahip büyük bir endüstridir. Toei, Madhouse, BONES, Sunrise, GAINAX ve ünlü anime yönetmeni Hayao Miyazaki'nin kurucularından biri olduğu Ghibli önemli yapımcı stüdyolarındandır. Anime sinemasında en çok izlenen, eleştirel anlamda en çok beğenilen ve büyük uluslararası sinema festivallerinde ödül alan filmler çoğunlukla Ghibli Stüdyosu tarafından üretilmektedir. Berlin Film Festivali'nde Altın Ayı ve Akademi Ödülleri'nde En İyi Uzun Metraj Animasyon dalında Oscar kazanan ve 275 milyon dolarlık dünya çapında hasılatıyla en çok izlenen anime filmi olma rekorunu elinde bulunduran *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*Spirited Away*, *Ruhların Kaçışı*; 2002, Hayao Miyazaki) bir Ghibli yapımı olarak en önemli anime sineması örneklerinden biridir.

Japonya'da animasyonun tarihi 1910'ların ikinci yarısına dayanır. Bu tarihlerde ve sonrasında yapılan deneysel kısa animasyonlar ve ardından 40'lı yıllarda yapılan 2. Dünya Savaşı propaganda animasyonları Japon animasyon sinemasının ilk önemli örnekleridir. Örneğin; Japon donanmasının yaptırdığı 1944 yapımı *Momotarō: Umi no Shinpei* (*Momotaro's Divine Sea Warriors*; Mitsuyo Seo) ilk uzun metrajlı anime filmidir. Japon animasyonunun Batılı örneklerinden ayrılıp kendine özgü bir dil oluşturması, yani 'anime'ye dönüşmesi ise 1960'ları bulmaktadır. Manga çizeri ve animatör Osamu Tezuka'nın animasyonları ve özellikle *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy*; 1963) televizyon serisi animeyi ulusal ve uluslar arası anlamda popülerleştirmiştir.

Anime'nin yaratıcısı olarak anılan ve bu anlamda bir efsane olan Tezuka, Walt Disney'in 1937'deki Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler masalı uyarlaması *Snow White and the Seven Dwarfs* (David Hand) uzun metrajlı animasyonunun başarısının etkisiyle Disney'in animasyon tekniklerini basitleştirip animeye uyarlamış ve üretim sürecini kısaltıp 1960'lardan başlayarak animenin endüstrileşmesine büyük katkıda bulunmuştur. Anime yapımlarının en dikkat çekici özelliği olan büyük gözler de Tezuka'nın Disney karakterlerinden esinlenerek anime türüne kazandırdığı bir tarzdır.

1970'lerde popülerliği artan Japon çizgi romanları mangaların da etkisiyle birçok televizyon yapımı anime üretilmeye başlamış ve animelerin izlenirliği gittikçe artmıştır. Ülkemizde de çok sevilen televizyon dizileri *Arupusu no Shōjo Haiji* (*Heidi, Girl of the Alps*; 1974, Isao Takahata), *Kyandi Kyandi* (*Şeker Kız Candy*; 1975-79, Tetsuo Imazawa) ve iki farklı anime serisinin Amerikalı izleyiciler için birleştirilmiş versiyonu olan ve bu haliyle uluslar arası pazara sunulan

¹ Anime ve tarihi ile ilgili genel bilgi Wikipedia'nın İngilizce sürümünün "Anime" başlığından derlenmiştir.

Voltron: Defender of the Universe (1984-85) animenin dünya çapında popülerleşmesine katkıda bulunmuştur.

80'lerin sonundan itibaren II. Dünya Savaşı'nın ve özellikle 6 ve 9 Ağustos 1945'te Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının yarattığı psikolojik ve fiziksel tahribatı sivillerin, özellikle çocukların gözünden anlatan bir dizi uzun metrajlı anime çekilmiştir. *Hadashi no Gen* (*Barefoot Gen*; 1983, Keiji Nakazawa) yönetmenin kişisel tecrübelerinden yola çıkan ve ABD ordusundan ziyade savaşı başlatan Japon ordusunu suçlayan bir yapım olarak göze çarpar. Ghibli'nin elinden çıkma *Hotaru no haka* (*Grave of Fireflies*; 1988, Isao Takahata) ise sonradan Roger Ebert gibi ünlü batılı eleştirmenlerin çok güçlü bir savaş karşıtı film olarak övgüsünü kazanmıştır (Patten, 2013).

1984'te *Kaze no Tani no Naushika* (*Nausicaä of the Valley of the Wind*, *Rüzgarlı Vadi*; Hayao Miyazaki) adlı uzun metraj animenin gösterdiği başarı daha yüksek bütçeli ve deneysel filmlerin önünü açmıştır. Ticari açıdan başarısız olsa da sonradan efsaneleşen ve günümüzde eleştirel anlamda hakkı teslim edilmiş olan bilim kurgu *Akira* (1988, Katsuhiro Otomo), 80'lerdeki en önemli uzun metraj animelerdendir. 1995'te televizyon için yapılan *Shin Seiki Evangelion* (*Neon Genesis Evangelion*; Hideaki Anno) inanç ve teknolojiyi içeren derin temaları ile cesur bir adım olarak düşüğe geçmeye başlayan anime endüstrisine yeni bir boyut kazandırmış ve ardından benzer temalara sahip aynı yıl gösterime giren uzun metrajlı *Kōkaku Kidōtai* (*Ghost in the Shell*; Mamoru Oshii) eleştirel anlamda başarılı olmuştur. *Kōkaku Kidōtai*, yapımcılarının da kabul ettiği gibi 2000 sonrası bilim kurgu türüne yön veren *The Matrix* (1999-2003, Andy ve Lana Wachowski) serisi için de büyük bir ilham kaynağıdır. Öyle ki, yapımcılar ünlü anime yönetmenlerine yaptırdıkları sekiz kısa animeden oluşan *The Animatrix* (2003) ile animeye olan minnet borçlarını ödemek istemişlerdir. 1997'de gösterime giren *Mononoke-hime* (*Princess Mononoke*, *Prences Mononoke*; Hayao Miyazaki) hem ulusal hem uluslararası anlamda çok başarılı olup Ghibli stüdyosunun adını dünyaya duyurmuştur. Günümüzde her sinema türüne ait yapım ile karşımıza çıkan anime sineması, görülebileceği üzere, uluslararası düzeyde daha çok fantezi ve bilim kurgu türleri ile ön plana çıkmaktadır.

2000'lerden günümüze *Metoroporisu* (*Metropolis*; 2001, Katsuhiro Otomo), *Appurushido* (*Appleseed*; 2001, Shinji Aramaki), *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*Spirited Away*, *Ruhların Kaçışı*; 2002, Hayao Miyazaki), *Suchimubōi* (*Steamboy*; 2004, Katsuhiro Otomo) ve *Inception* (2010, Christopher Nolan) filmine ilham veren *Papurika* (*Paprika*; 2006, Satoshi Kon) gibi yüksek bütçeli ve hem eleştirel hem ticari anlamda başarı kazanmış uzun metrajlı animeler gösterime girmiştir. Ayrıca *Inosensu* (*Ghost in the Shell 2: Innocence*; 2004, Mamoru Oshii) Cannes Film Festivali'nde Altın Palmiye için yarışmıştır. Hayao Miyazaki'nin *Gake no ue no Ponyo* (*Küçük Deniz Kızı Ponyo*; 2008) filmi Venedik Film Festivali'nde iki ödül almış, *Hauru no Ugoku Shiro* (*Howl's Moving Castle*, *Yürüyen Şato*; 2004) ve *Kaze Tachinu* (*Wind Rises*, *Rüzgar Yükseliyor*; 2013) filmleri ise Akademi Ödülleri'nde En İyi Uzun Metraj Animasyon dalında aday gösterilmiştir. Türkiye'de yukarıda adı geçen filmlerden sadece Miyazaki'nin 2000 sonrası yaptığı anime filmler, kazandığı ödüller ve ticari başarısının katkısıyla, gösterime girme olanağı bulabilmiştir.

3. Anime Sinemasında Fantezi ve Bilim Kurgunun Önemli Örneklerinin İncelenmesi

Büyük bir endüstri olarak her türden filmle sürekli üretimde olan anime sinemasının eleştirmenler ve sinema severlerce kabul edilen bazı önemli örneklerini, animenin en belirgin türleri olan fantezi ve bilim kurgu kategorilerinde incelemek mümkündür. Seçilen anime filmler, türün en

çok izlenen ve dikkat çeken filmlerinden seçilmiştir. Fantezi türünde incelemek istenen en dikkat çekici filmler, animenin en önemli temsilcisi Miyazaki'ye ait olduğu için fantezi animeleri Hayao Miyazaki sineması başlığı altında incelenecektir.

3.1. Fantezi Animeler: Hayao Miyazaki Sineması

Yönetmen, senarist, yapımcı, animatör ve manga çizeri sıfatlarını ustalıkla taşıyan Hayao Miyazaki, kurucularından olduğu Ghibli stüdyosu ile birlikte, en çok tanınan, izlenen ve ödüllendirilen anime sineması örneklerinin de sahibidir. Hep yazıp ve hem yönetmenliğini yaptığı on bir uzun metrajlı animede genel olarak güçlü kadın kahramanlara yer veren Miyazaki; feminizm, çevrecilik, savaş karşıtlığı gibi temaları fantezi ve bilim kurgu tarzları üzerinden anlatır. Aşağıda, Miyazaki'nin kariyerindeki önemli beş anime incelenecektir.

Kaze no Tani no Naushika (Nausicaä of the Valley of the Wind, Rüzgarlı Vadi; 1984):

Rüzgarlı Vadi, Miyazaki'nin yönettiği ikinci filmidir ancak kendi tarzını tamamıyla yansıttığı ilk filmi olarak sayılabilir. Miyazaki'nin kendi çizdiği mangadan uyarladığı filmin kazandığı başarıdan sonra Ghibli stüdyosu kurulmuştur. *Rüzgarlı Vadi*, post-apokaliptik (kıyamet sonrası) bir gelecekte geçen ve bilim kurgu öğeleri barındıran distopik bir animedir.

Filmin konusu kısaca şöyledir: Dünyadaki son büyük savaşın ve sonucunda uygarlığın çöküşünün üzerinden bin yıl geçmiştir. Dünyayı, içinde dev böceklerin ve tehlikeli bir mantar türünün yaşadığı giderek büyüyen Zehirli Orman tehdit etmektedir. Tehlikesiz bölgelerde ise iki düşman krallık ve barışçıl bir topluluğun oluşturduğu Rüzgarlı Vadi insanları yaşamaktadır. Rüzgarlı Vadi'nin genç prensesi Nausicaä, dünyanın yıkımına neden olan bir tür biyolojik silah olarak üretilmiş yedi Dev Savaşçı'dan birini canlandırıp Zehirli Orman'ı ve içinde yaşayan dev böcekleri yok etmek isteyen Tolmekian Prensesini durdurmaya çalışmaktadır. Çünkü, her türden canlıyla iletişim kurabilen Nausicaä, dev böcekler, yani Ohmular ile duygusal bir bağ kurmuş ve aslında Zehirli Orman'ın kendi kendini temizlediğini ve yeraltından yeryüzüne temiz su sağladığını keşfetmiştir. Yıkımı durdurmak için kendini feda eden Nausicaä bunu başarır ancak ölmek üzeredir. Ohmular, Nausicaä'yı tekrar hayata döndürürler. Tolmekian Prensesinin planı başarısız olur.

Susan Napier'e göre, filmdeki uygarlığın ve gezegenin politik ve çevresel bir felakete uğraması yani apokaliptik tema, ABD'nin II.Dünya Savaşı'nda Hiroşima ve Nagazaki'ye attığı atom bombalarının neden olduğu yıkım ile yakından ilgilidir. Bu felaket sonrasında ayakta kalmaya ve bir uygarlık kurmaya çalışan insanların, “küllerinden doğan” Japonya toplumunu temsil ettiği düşünülebilir (Napier, 2005: 47, 273). Savaş sırasında doğmuş olan Miyazaki, *Prenses Mononoke* ile birlikte filmografisindeki karanlık çalışmalarından biri olan bu animayı son derece iyimser bir şekilde bitirir. Miyazaki, akıllıca kullanılan bir araç olarak kaldıkça teknolojiyi yadsımayan ancak doğa ve her türden canlı ile iç içe yaşamayı kutsayan, çevreci bir anlatı sunmaktadır. Örneğin filmin son sahnesinde yeraltında bir ağacın filizlendiğini görürüz ki bu, doğanın kendini yenilemeye başladığının işaretidir.

Çevresindeki canlılara sevgiyle yaklaşan ve onlarla telepatik olarak iletişim kurabilen Prenses Nausicaä karakteri; gerektiğinde yetişkin erkek savaşçılara kafa tutabilmesi, savaşı durdur-anpasifist tavrı, güzel olmasına rağmen cinselliğinin ön plana çıkarılmamasıyla manga ve anime geleneğindeki “shojo” (japonca: genç kız) kitlesine hitap eden kadın karakterlerden ayrı bir yerde durur. Nausicaä, Miyazaki'nin ilerideki filmlerinde hep başrol vereceği genç kız ya da kız

çocuğu karakterleri için bir nevi model oluşturur ve Miyazaki'nin feminist tavrının ilk güçlü dışavurumudur.

Tonari no Totoro (My Neighbor Totoro, Komşum Totoro; 1988)

Komşum Totoro, bugün Miyazaki ve Ghibli Stüdyosu dendiğinde ilk akla gelen filmlerden biridir. Öyle ki kedi ve panda kırması Totoro karakteri, Ghibli'nin logosunda yer almaktadır. Naif, sevimli ve fantastik görünümünün altında ebeveyn kaybı korkusu gibi ağır bir temayı işleyen filmin konusu kısaca şöyledir: 1958 Japonya'sında Profesör Tatsuo; Satsuki ve Mei adındaki iki küçük kızıyla birlikte, hastanedeki anneleri Yasuko'ya yakın olduğu için kırsalda eski bir eve taşınır. İki kızkardeş, evin yakınındaki büyük ağacın dibinde yaşayan “ormanın koruyucusu” Totoro, Kediotobüs (Nekobasu) ve iki küçük isimsiz yaratık ile arkadaş olur. Bir gün annelerinin rahatsızlanıp o haftasonu ziyarete gelemeyeceğini öğrenen iki kızkardeş çok endişelenirler. Totoro ve Kediotobüs onları annelerinin kaldığı hastaneye götürür. Anne ve babalarının konuşmalarını uzaktan dinleyen kardeşler, endişelenecek bir şey olmadığını öğrenip rahatlarlar. Film, kredilerdeki annenin eve döndüğünü gösteren illüstrasyonlar eşliğinde biter.

Film, Miyazaki'nin sonradan *Ruhların Kaçışı*'nda farklı bir biçimde tekrar değineceği üzere bir büyüme hikayesidir. İki kızkardeşten başka kimsenin görmediği Totoro ve Kediotobüs, kızkardeşlerin annelerinin yokluğu ile baş etmelerini ve büyümelerini kolaylaştıran fantezi ürünleri olarak görülebilir. Bu şekilde düşünüldüğünde annenin hastalığının önemsiz oluşundan ve eve dönüşüyle gelen mutlu sondan da emin olamayız. Ancak bütün bunlar, Satsuki ve Mei'nin fantezilerinin önemini azaltmaz. Totoro ve Kediotobüs, gerçeklerden kaçıştan ziyade kardeşlerin gerçekler ile baş etme yöntemidir. Çünkü Miyazaki; iki küçük kızkardeşi duygusal açıdan güçlü, korkusuz, yeniliklere açık karakterler olarak çizmiştir. Annelerinin yokluğuna rağmen, anlayışlı babalarının da katkısıyla, başlarından geçen travmayı atlatacak iki karakterdir onlar. Toplumsal anlamda ise, *Rüzgarlı Vadi*'deki iyimserliği burada da görürüz. Doğa ile iç içe yaşayan çiftçi ailelerin yardımseverliği ve iyiliği, Satsuki ve Mei'nin travmalarıyla “ormanın koruyucusu” Totoro yardımıyla başa çıkabilmeleri; Miyazaki'nin büyük bir travma geçirmiş savaş sonrası Japonya'sının modernite ile dengeli bir ilişki içinde ülkeyi yeniden inşa etmeleri anlamındaki umudu ve temennisini temsil etmektedir.

Mononoke-hime (Princess Mononoke, Prenses Mononoke; 1997)

Prenses Mononoke; kendi ülkesinde çok izlenmesiyle birlikte, Japonya dışında gördüğü ilgiyle Miyazaki'nin ve Ghibli'nin dünya çapında tanınmasını sağlamış fantastik öğeler de barındıran epik bir animedir. 14. yüzyıl sonlarında, Japon tarihinde Muromaçi olarak adlandırılan dönemde geçen filmin konusu kısaca şöyledir: Köyüne saldıran şeytanlaşmış domuz tanrı Nago tarafından lanetlenen Prens Aşitaka, bu laneti bozmak için Büyük Orman Ruhu Şişigami'yi bulmak üzere yola çıkar. Ormanın yanındaki Demirkasaba'ya gelen Aşitaka, üzerinde bulunduğu demir madenini işleyip eskiden fahişe olan kadın işçiler ve cüzzamlılar aracılığıyla silah üreten Leydi Eboşi ile karşılaşır. Demirkasaba, çevreye verdiği zarar nedeniyle orman tanrıları ile savaş halindedir ve Leydi Eboşi'nin baş düşmanı San'dır. Kurt tanrıça Moro ile birlikte kurt birliğinin başındaki San (Prenses Mononoke), insanlardan nefret eden ve kendini kurt sayan bir genç kadındır. Leydi Eboşi, kutsal olan kafasını Japon İmparatoru'na sunmak adına Büyük Orman Tanrısı'na bir saldırı düzenler. İki tarafı da sakinleştirmek ve savaşı sona erdirmek isteyen Aşitaka, San ile birlikte Büyük Orman Ruhu'nu korumaya çalışır. Savaşı iki taraf da kaybeder. Demirkasaba yok olmuş, Orman Ruhu'nun çağı sona ermiştir. Leydi Eboşi, Aşitaka'ya orman ile barış içinde yeni

bir kasaba kurmak istediği söyler. Aşitaka'ya romantik bir ilgi duymaya başlayan San ise insanlardan nefret etmeye devam edeceğini belirtir ve ormandan ayrılmama kararı alır.

Kadın karakterler üzerinden işleyen öyküde bu karakterlerin sıradışılığı göze çarpmaktadır. Kurtların büyüttüğü San; dövüş becerileri yüksek, vahşi ve tekinsiz bir kadın karakter olarak ormanın koruyucularındandır. Manga ve anime kültüründeki 'sevimli' genç kadın karakterlerinin tersine böyle bir sevimlilik taşımamaktadır. Aşitaka'ya duyduğu ilgi onu bu vahşilik ve tekinsizlikten uzaklaştırır da onunla birlikte olmaktansa ormanda kalmayı tercih etmesi San'ı sıradışı kılmaktadır. Leydi Eboşi de güçlü bir karakter olarak çizilmiştir. Toplumun marjinalerinden kurduğu Demirkasaba'da işçilerle olan olumlu ilişkisi, Aşitaka'ya duyduğu güven ve merhamet ve finalde geçirdiği değişim onu da sıradışı kılmaktadır. San'ın 'annesi' kurt tanrıça Moro da ormanın tehlikeli ve tekinsiz atmosferini taşımaktadır.

Uzun süresi, şiddete yer vermesi ve sıradışı karakterleriyle Miyazaki'nin filmografisindeki karanlık çalışmalardan biri olan film, konusundan da anlaşılacağı üzere çevreci ve savaş karşıtı temalarıyla bir modernizm eleştirisidir. Miyazaki'ye göre 14.yüzyılın sonunu filmin geçtiği zaman olarak seçmesinin nedeni, bu tarihte Japonya'da doğa ve insan ilişkisinde bir değişim olması ve insanın doğaya hakim olmaya başlamasıdır (Napier, 237). Miyazaki'nin, filmin öyküsündeki iki tarafı iyi veya kötü olarak tanımlamamakla doğa ve kültür ikiliği anlamında bir dengeden yana olduğu söylenebilir. Ne doğaya tamamen hakim olmak ne de tamamen doğaya dönüş yaşamak mümkündür. Geri dönüş mümkün değildir ama yeni bir gelecek kurmak mümkündür (Mancilla, 2011). Yine de Miyazaki'nin genel iyimserliği yanında *Prences Mononoke*'nin bakışı, 2000'li yılların arifesinde dünyanın haline duyulan şüpheleri yansıtmayıyla ayrıksı durmaktadır.

Sen to Chihiro no Kamikakuşi (Spirited Away, Ruhların Kaçışı;2001)

Ülkemizde *Ruhların Kaçışı* adıyla gösterime giren film, bugüne kadar en çok izlenen uzun metrajlı anime olma özelliğini sürdürmektedir. Oscar ve Altın Ayı ödülleri sahibi fantastik filmin konusu kısaca şu şekildedir: Küçük Chihiro ile anne ve babası, yeni evlerine doğru yolculuk ederken yanlış bir yola saparlar ve gizemli bir yer keşfederler. Anne ve baba boş bir lokantada yemek yemeye başlayıp birer domuza dönüşünce Chihiro geri dönemez ve Yubaba adlı cadının işlettiği bir hamamda kısıllı kalır. Chihiro, tanıştığı genç adam Haku'nun yardımıyla Yubaba'dan iş ister. Yubaba da buna karşılık Chihiro'nun adına el koyar. Kızın yeni adı Sen'dir. İlk işinde atıklarla kirletilmiş bir nehir ruhunu temizleyen Sen, doymak bilmeden çevresindeki her şeyi yiyip karşılığında altın veren ancak tehlikeli olmaya başlayan Yüzsüz'ü (Kaonaşi) bu durumdan kurtarmayı başarır. Haku'yu da bir lanetten kurtaran Sen, onun küçükken düştüğü bir nehrin ruhu olduğunu anlar. Adını (Kohaku) hatırlayan nehir ruhu özgürlüğüne kavuşur. Hamama dönen Sen, Yubaba'nın küçük sınavını başarıyla geçince asıl adına ve anne ve babasına yeniden kavuşur.

Mononoke'den bir sonraki filmiyle Miyazaki, modern Japonya'ya ve modern dünyaya eleştirel bakışını sürdürür. Kimlik kaybı ve aşırı tüketim filmin belirgin temalarıdır. Filmin başlarında Chihiro'nun şeffaflaşip giderek kaybolmaya başlaması ve Haku tarafından bu durumdan kurtulması ve Yubaba'nın adına el koyup ona başka bir ad vermesi modern sonrası insanın geleneksel değerlerini unutmasını temsil etmektedir. Adını hatırlamadıkça (ya da adı hatırlanmadıkça) özgür kalamayan sadece Chihiro değil, bir nehrin ruhudur aynı zamanda. Bu, insanın doğaya bakışının da eskisi gibi olmadığına dair bir eleştiridir.

Boş lokantadaki lezzetli yemekleri görünce gözü dönen ve Çihiro'nun itirazı üzerine kredi kartıyla her şeyi halledebileceğini düşünüp sonunda domuza dönüşen anne ve baba, her türlü endüstriyel atıkla kirletilmiş nehir ruhu ve dost edinmek amacıyla bir kere yemeye başlayıp ardından çirkin ve tehlikeli bir deve dönüşen Yüzsüz karakteri de modern sonrası dönemin aşırı ve gereksiz tüketiminin bireye ve çevreye verdiği zararı temsil eden anlatı öğeleri olarak dikkat çeker.

Totoro gibi bir büyüme hikayesi olan film, onun kadar iyimser değildir. Çihiro, Satsuki ve Mei kadar güçlüdür ve büyümeyi öğrenir ancak (özellikle öykünün başlarında) gergin ve çekingen bir karaktere sahiptir. Anne ve baba ise Miyazaki'nin önceki filmlerindeki olumlu anne ya da baba figürlerinden farklı olarak çocuk için destekleyici olmaktan uzak ve anlayışsız karakterler olarak çizilmişlerdir.

Hauru no Ugoku Shiro (Howl's Moving Castle, Yürüyen Şato; 2004)

İngiliz yazar Diana Wynne Jones'un aynı adlı romanından Miyazaki tarafından uyarlanan film, *Ruhların Kaçışı*'nin ardından en çok izlenen ikinci anime filmidir ve Oscar'a aday gösterilmiştir. Belirtilmemesine rağmen muhtemelen 1900'lerin başında Londra'da geçen fantastik film yer yer steampunk öğeleri de barındırır. Filmin öyküsü şu şekilde özetlenebilir: Bir cadı tarafından lanetlenip doksan yaşında bir kadına dönüşen genç kız Sophie, çok güçlü bir büyücü olan Howl'un yürüyen şatosunda temizlikçi olarak işe başlar. Bu aradaülke, prensi esrarengiz bir şekilde kaybolan komşu ülkeyle savaş halindedir. Howl, geceleri dev bir kuş savaşıya dönüşüp savaşın yıkımını önlemeye çalışmaktadır. Ancak her dönüşümde tekrar insan haline gelmesi zorlaşmaktadır. Sophie, Howl'u iyileştirir ve kayıp prensi bularak savaşı sona erdirir. Tekrar eski genç kız haline dönen Sophie, Howl ile birlikte uçan bir şato içinde yaşamaya başlar.

18 yaşındaki Sophie için doksan yaşında yaşlı bir kadına dönüşmek bir kabus değildir. Hatta Sophie, bu değişmiş hali ile mutludur. Böylece gençliğin verdiği kararsızlığın yükünden kurtulmuştur ve edimlerinde kendini daha özgür hissediyordur. Sophie, genel olarak idealize edilen gençlik ve güzelliğin ötesine geçen bir karakter olarak çizilmiştir. Filmin sonunda eski haline dönse de saçları beyaz olarak kalan Sophie yaşlılık ve ölümle barışık biri olarak hayatını sürdürür.

Filmin önemli bir teması da savaşın yıkıcılığı ve saçmalığıdır. Sophie'nin masum, kırılgan ve insancıl dünyası gereksiz bir savaşın getirdiği yıkım ile büyük bir tezat oluşturmaktadır. I. Dünya Savaşı öncesi kapitalist modernitenin doğduğu coğrafyada geçen öyküdeki korkutucu savaş makinalarının yanında steampunk alt türünden ödünç alınan buhar gücüyle çalışan daha naif makinaların ya da yürüyen şato gibi mekânizmaların varlığı modern batı tarihinin daha farklı çizilebileceğine dair bir umudu taşır. Dev yürüyen şatonun bir yıldızın ruhunu taşıması, aynı *Mononoke*'de olduğu gibi teknolojiyi tümünden yadsımayan bir bakışı ortaya koyar.

3.2. Bilim Kurgu Animeler

Dünyada nükleer silah mağduru ilk ve (şimdilik) tek ülke olan Japonya'da bu yüksek teknoloji ürünü silahın yarattığı travma bilim kurgu animelerde etkisini göstermektedir. Büyük yıkımın ardından gelen yeniden yapılanma süreci ve bu sürecin yüksek teknolojinin gelişmesi ile beraber yürütülmesi, bilim kurgu animeleri teknofobi eğilimli tipik batılı örneklerinden ayırır. Sinema tarihinde iz bırakan bilim kurgu animeleri; bilim, teknoloji ve inanç üzerine sorgulamaları

içermekte ve insan ile üst-insan/makine/öteki ayrımının nerede başlayıp nerede bittiğini önemli bir tema olarak işlemektedir.

Akira (1988, Katsuhiro Otomo)

Katsuhiro Otomo'nun aynı adlı mangasından (1982-1990) uyarladığı *Akira*; politik tonu ve taşıdığı siberpunk öğeleri ile sert bir içeriğe sahiptir. Biçimsel olarak ise durgun mekânlar önünde sadece ağızları oynayan tipik karakterler yerine bol harekete dayanan bir animasyon tekniğine dayanmasıyla yenilikçi bir tavır ortaya koyar. Bu özellikleri, *Akira*'nın anime türündeki başyapıtlar arasında kabul edilmesini sağlamıştır. Ronald Bergan'a göre *Akira*, animelerin batıda ilgi çekmesini ve büyük popülerite kazamasını sağlayan ilk film olarak sayılabilir (Bergan, 2011:169).

2019'da geçen filmin konusu kısaca şöyledir: 1988'de büyük bir patlama ile yıkılan Tokyo'nun yerine kurulan politik anlamda kaotik Neo-Tokyo'da yaşayan motosikletli bir çetenin üyesi Kaneda, en iyi arkadaşı Tetsuo'nun üstün bir telekinezik güce sahip olduğunu ve hükümet tarafından kaçırılıp üzerinde deneyler yapıldıktan sonra giderek tehlikeli bir hale geldiğini keşfeder. Hükümet karşıtı bir grup ile birlik olan Kaneda, Tetsuo'yu ve hükümetin gizli projesi çocuklardan en güçlüsü olan dondurulmuş biçimde bekletilen Akira'yı aramaya başlar. Akira, aslında Tokyo'yu yıkan patlamanın nedenidir. Filmin finalinde canlanan Akira, Neo-Tokyo'nun bir bölümünü yok eden bir patlamaya yeniden neden olur. Kaneda kurtulurken gizli projenin sahipleri ölür. Tetsuo ise güçlerini tam olarak kullanabilme gücüne erişip başka bir boyuta geçer.

Nükleer bombanın travmasını taşıyan patlama ile açılan film, post-apokaliptik yani felaket sonrası bir mekânda geçmektedir. Japonya'nın savaş sonrası sıkıntılarını yansıtan bu dekor, politik anlamda kaotikliğin polis devleti ile bastırılmaya çalışıldığı bir duruma sahne olmaktadır. Üstüne üstlük çocuklar üzerine yapılan deneyler ile bilim ve teknolojinin kötüye kullanımı söz konusudur. Tetsuo ve Akira'nın telekinezik güce sahip olmaları ama aynı zamanda ölümcül hale gelmeleri nükleer bir korkunun belirtileri olarak okunabilir. Özellikle Tetsuo'nun geçirdiği bedensel değişimle birlikte dev, çirkin bir yaratığa dönüşmesi, Japonya'da savaş sonrası radyoaktivite sonucu bedensel olarak zarar gören insanları hatırlatmaktadır. Filmde bu değişimin hükümet ve bilim adamları eliyle oluşu *Rüzgarlı Vadi*'de de gördüğümüz teknolojinin otorite tarafından kötüye kullanımı temasını akla getirmektedir.

Ölmeden Önce Görmeyiz Gereken 1001 Film kitabında *Akira*'nın "Japonların toplumsal psikolojisini meşgul eden sosyal çöküş, ahlaki hastalık ve askeri güç oluşturmak gibi konularla" ilgili güçlü bir film olduğu belirtilmektedir (Tantimeth, 2009:758). *Akira*'da vurgulanan tema gençlerin felaket sonrası kaotik topluma ve otoriteye karşı çıkmaları ve yıkıcı olma pahasına bunu başarmaları üzerinedir. Sonuçta; genel olarak *Akira*, Japonya'nın o günkü durumu hakkında postmodern ve karamsar bir yorum olarak görülebilir. Ancak, filmin sonundaki ikinci büyük patlama olumlu sonuçlar doğuran bir olay olarak karşımıza çıkar. Kaneda'nın kız arkadaşı Kei de telekinezik güce sahip olmaya başlar ki Tetsuo'nun aksine Kei, başından beri olumlu bir karakter olarak çizilmiştir. Kei'nin bu gücü olumlu anlamda kullanacağı düşünülebilir. Tetsuo ise güçleriyle barışık ve bedensel/ruhsal birliğini tamamlamış, dönüştürmüş bir şekilde başka bir boyuta geçer. Neo-Tokyo, (filmden sonra da devam eden, politik tonu yüksek bir olay örgüsüne sahip mangasının finalinde olduğu gibi) olumsuzluklardan arınarak gençler tarafından yeniden kurulacaktır.

Kōkaku Kidōtai (Ghost in the Shell; 1995, Mamoru Oshii)

Masamune Shirow'un aynı adlı mangasından (1989-1997) uyarlanan film kendi ülkesinde büyük bir ticari başarıya sahip olmasa da bilim kurgu meraklıları, sinema eleştirmenleri ve sinemacılar tarafından felsefik içeriği ve görsel etkileyciliğisayesinde hayranlık uyandırmış bir animedir. Yönetmen Mamoru Oshii'nin manganın insan/teknoloji ilişkisine dair olay örgüsünü filmde daha karanlık ve ciddi bir biçimde yorumlaması animenin saygınlığının nedenidir. Filmin geleneksel animasyon ile CGI (bilgisayar üretimi imaj) yöntemini birleştiren ve gerçekçi hareketlere dayanan görsel tarzı ile bilim kurguya dair özgün buluşları, *The Matrix*'e de ilham vermiştir. Oshii, 2004 yılında gösterime giren ve filmin tematik anlamda devamı niteliğinde olan *Inosensu* adlı animeyi gerçekleştirmiş ve film şimdiye dek Cannes Film Festivali'nde büyük ödüle aday olan ilk ve tek anime olmuştur. Manganın daha çok aksiyona dayalı değişik versiyonları ise televizyonda seri halinde 2002'den günümüze devam etmektedir.

Filmin konusu kısaca şöyledir: 2029 yılında dünya, büyük bir dijital ağ ile birbirine bağlanmıştır ve insanlar zihinleri ile bu ağa bağlanabilmekte, zihinlerini yapay bedenlere aktarabilmektedir. Kendine üstün fiziksel özellikler kazandıran yapay bedeni ile yaşayan ve genç bir kadın görünümündeki Motoko Kusanagi, Kukla Efendisi (ningyōzukai) adlı bir bilgisayar korsanını bulmakla görevlendirilmiştir. Başkalarının bedenilerini ele geçiren ('hack'leyen) Kukla Efendisi'nin bir insan değil hükümet tarafından üretilen ancak sonradan özgürlüğünü ilan eden bir program olduğu anlaşılır. Filmin finalinde Motoko, Kukla Efendisi'ni başka bir bedende yakalar, onunla konuşabilmek için o da bedenin içine girer. Kendi bedeni yok edilen Motoko, Kukla Efendisi ile birleşmiş olarak bir kız çocuğunun yapay bedeninde uyanır. Artık, Kukla Efendisi ile bir olmuş yarı insan, yarı makine, yarı program olarak yeni yaşamına devam edecektir.

Manganın çizeri Shirow'a göre "Kabuktaki Ruh/Hayalet" (Ghost in the Shell) kavramı Arthur Koestler'in 1967'de yazdığı *Makinedeki Ruh/Hayalet (Ghost in the Machine)* kitabına dayanmaktadır. Koestler'a görekişinin bilinci/ruhu (zihin de denebilir); bedenden bağımsız hareket eden maddesiz bir şey değildir, beden ile birlikte evrimleşmiştir ve bedenle bütündür. *Kōkaku Kidōtai*'in yaratıcıları, Koestler'in insana dair olan bu seküler fikrinden hareketle bir bilgisayar programının da özgür iradeye sahip olabileceği fikrini işlemişlerdir. Shirow ve Oshii'ye göre makinelerin ya da makine parçalarının bir bilince/ruha kavuşması mümkündür. Diğer bir deyişle cansız/bilinçsiz bileşenler canlı/bilinçli bir yapı oluşturabilir.

Ancak, Koestler'in "makinedeki ruh" kavramı ironik bir anlama sahiptir: Aslında makinede bilinç/ruh yoktur; makine (yani beden), bilinç/ruh ile aynı şeydir. Burada beden ve bilincin/ruhun/zihnin ayrımına dayanan Kartezyen düşünce eleştirilmektedir. Oysaki anime; bu meseleye inanç doğrultusunda bakar ve insan ruhunun/bilincinin bedenden bedene yer değiştirebilmesini ve bedene ihtiyaç duymadan var olabilmesini işler. Kukla Efendisi ve Motoko'nun aynı bedende buluşması ise, finalde bir an için görünen melek imgesiyle, adeta ruhsal bir deneyimdir. Burada insan ve teknolojinin birleşmesi kutsanmakta ve bir anlamda kutlanmaktadır.

Film, geleceğin Japonya'sına depresif bir gözle bakar. *Akira*'daki gibi bir felaket söz konusu olmasa da insanlar yılgın ve mutsuzdur. Kent ise dev gökdelenler ile onların dibindeki dağınık, pis varoşlardan oluşur. Ayrıca birçok otorite odağının mücadelesi, politik bir yozlaşmayı da beraberinde getirmiştir. Bu dünyanın içinde Motoko, yarı makine bedeninin içinde kendini bir tutsak gibi hissetmektedir ve bir kimlik sorgulaması içindedir. Bu haliyle filmin, 80'lerdeki *Akira*'nın Japonya'nın modern sonrası sürecine dairsinik bakışını ve eleştirisini 90'larda devam

ettirdiği söylenebilir. Ancak; modern sonrası süreci yaşayan bireyi temsilen yarı makine Motoko; ‘makinenin ruhu’ olan Kukla Efendisi ile birleştiğinde, yani modernite ve teknolojiye bir anlam ve düzen bulunduğunda, huzur bulur.

Metoroporisu (Metropolis; 2001, Rintaro)

Film, animenin babası sayılan Osamu Tezuka’nın aynı adlı mangasından (1949) *Akira*’nın yaratıcısı Katsuhiro Otomo tarafından animeye uyarlanmıştır. Bilim kurgu türü sinemanın kilometre taşı sayılan 1927 tarihli *Metropolis* (Fritz Lang), anime için büyük bir ilham kaynağıdır. Film, görsel olarak Tezuka’nın naif karakter tasarımları ile CGI yöntemle yaratılan geometrik ve teknolojik mekân ve öğelerin oluşturduğu zıtlıktan yararlanır. Finaldeki büyük yıkım sahnesinde güçlü ses efektleri yerine klasik bir caz parçası (“I Can’t Stop Loving You”, 1962, Ray Charles) kullanılması bu zıtlığın doruk noktası olarak zihinlerde yer etmiştir.

Tarihi bilinmeyen bir gelecekte geçen filmin konusu şöyle özetlenebilir: Metropolis, robot ve insanların yaşadığı bir kenttir. İnsanların işsizlik dolayısıyla suçladıkları robotlar kentin alt katında kötü koşullarda yaşamaktadırlar. Kenichi ve dedektif amcası Şunsaku Ban, organ ticaretine adı karışmış bilim adamı Dr. Laughton’ı tutuklamak üzere Metropolis’e giderler. Onu gizli laboratuvarında bulduklarında ise büyük bir patlama olur ve bu sırada Kenichi’nin karşısına Tima adında bir kız çıkar. Kendini insan zanneden Tima, aslında Metropolis’i ele geçirmek üzere yaratılan üstün bir android olarak Metropolis’in gizli yöneticisi olan iş adamı Duke Red’in emriyle Dr. Laughton tarafından yaratılmıştır. Duke Red, Tima’nın peşine düşer. Filmin finalinde robot olduğunu öğrenen Tima öfkelenip Metropolis’in bir bölümünü ve Duke Red’in kulesi Ziggurat’ı yok eder ve intihar eder. Ardından Kenichi, Tima’yı yeniden üretmek için yıkıntıların içinden parçalarını bulmayı başarır. Kenichi, robot ve insanların birarada barış içinde yaşayacakları bir Metropolis’i yeniden kurmak üzere kentte kalır.

Lawrence Bird’e göre (2008) film, günümüz savaş sonrası modernleşen Japonya’nın uluslararası rolü ve kimlik tanımı hakkında düştüğü belirsizliği yansıtır. *Akira* ve *Kōkaku Kidōtai*’de rastladığımız politik yozlaşma, otoriteye güvensizlik, parçalı toplum, kimliğin sorgulanması temaları *Metoroporisu*’da da karşımıza çıkar. Tima, Motoko gibi kimlik arayışı içindedir ancak insan olmadığını öğrendiğinde yıkım ve ölümü seçer. Tima’nın filmin finalinde Ziggurat’ı yok etmesi Tetsuo’nun öfke patlamasını ve yol açtığı yıkımı çağırıştırır. Bu sahne, özellikle bilim kurgu animelerdeki nükleer patlama travmasını çağırıştıran yok olma temasının bir temsilcisi olarak sayılabilir. Yine de film, finali itibarı ile geleceğe dair iyimserdir ve umutla biter: Politik yozlaşmanın temsilcisi Ziggurat yıkılmıştır ve Metropolis yeniden kurulacaktır. Kenichi de, çok sevdiği Tima’yı yeniden üretmenin bir yolunu bulmuştur. Tima’nın varlığı ve yeniden üretilecek olması bilim kurgu animelerdeki teknofobiden uzak konumu ve makinelerin bir kategori olarak insandan farklı olmayabileceğine dair Kartezyen karşıtı düşünciyi yansıtır.

Evangelion Filmleri (1997; 2007-..., Hideaki Anno)

Animeye büyük bir yenilik getiren kült statüsündeki TV yapımı *Shin Seiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion; 1995-96, Hideaki Anno)* serisinin sinemadaki macerası ilk olarak serinin tartışmalı sonunu yeniden yorumlayan *Shin Seiki Evangelion Gekijōban (End of Evangelion; Hideaki Anno, Kazuya Tsurumaki)* ile başlamıştır. On yıl sonra serinin yaratıcısı Hideaki Anno; *Shin Evangelion Gekijōban (Rebuild of Evangelion)* adlı, çıkış noktası orijinal seri ile aynı olan ancak yeni karakterler ve olay örgüsü ile bir yeniden anlatım niteliği taşıyan bir dörtleme ile izleyici karşısına çıkmıştır. Hideaki Anno’nun dışında Masayuki, Kazuya Tsurumaki ve Mahiro

Maeda'nın ortak yönetmenler olduğu filmler sırasıyla şu şekildedir: *1.0 You Are (Not) Alone* (Jo, 2007), *2.0 You Can (Not) Advance* (Ha, 2009), *3.0 You Can (Not) Redo* (Kyū, 2012) ve bu makale hazırlanırken daha gösterime girmemiş olan *Evangelion: Final*.

Genelde genç erkeklerin kullandığı dev robotların mücadelelerini konu alan “mecha” türüne hem içerik hem de biçim olarak getirilen postmodern bir yorum olarak okunabilecek *Evangelion* serisi ve filmleri; çok katmanlı ve derin öyküsünü adeta bir yap-boz şeklinde karmaşık bir olay örgüsü ile sunmaktadır. Sorunlu, zayıf ve çoğunlukla sevimli olmaktan uzak karakterlerin varlığı, cinsellik ve şiddet kullanımı, Japonya’da en az bilinen bir din olan Hristiyan mitolojisinin baskınlığı ile derinleşen inanç, teknoloji ve insanlığın kökeni ile geleceğine dair sorgulamalar *Evangelion*’u karanlık ve sıradışı kılan en önemli özelliklerdir.

Animesi, mangaları, bilgisayar oyunu ve filmleriyle gidişatı sürekli farklılaşan öykünün çıkış noktası şu şekilde özetlenebilir: ‘İkinci Darbe’ (Second Impact) adı verilen büyük bir felaket sonrası dünya nüfusunun yarıdan fazlası yok olmuştur. On beş yıl sonra genç Şinji İkari; NERV adlı gizli devlet örgütünün başındaki, onu küçükken terk etmiş babası Gendo tarafından Tokyo-3 şehrine çağırılır. SEELE’e bağlı çalışan NERV, dev robotlar olan ‘Eva’lar (Evangelion) aracılığıyla dünyaya inen dev saldırgan yaratıklar olan ‘Melek’ler (Japonca orijinalinde ‘Havarî’ler) ile mücadele etmektedir. Kendine güvensiz bir genç olan Şinji’nin; ondan bir kaç yaş büyük bakıcısı ve komutanı Misato önderliğinde Eva 01’in içine girip onu yöneterek diğer genç Eva pilotları gizemli Rei Ayanami, çılgın Asuka ve diğerleri ile birlikte Melekler ile savaşması gerekmektedir.

Evangelion, bilim kurgu ve mecha türünün tüm gereklerini başta yerine getirerek türün izleyicisini yakalamaktadır. Dev robotlar olan Eva’lar ve dünyayı yok etmeye gelen Melek’ler arasında geçen mücadele, bu mücadeleler sırasında yer altına inen binalarıyla dev bir dövüş alanına dönüşen Tokyo-3 kenti, çoğunlukla kadın çalışanlardan oluşan teknolojik kontrol üssü NERV, SEELE’in gizemli ve gizli gündemi, genç Eva pilotu Şinji ile güzel ve çekici genç kadınlar Misato, Asuka ve Rei. Ayrıca Eva ve pilotların senkronize olma seviyelerinin önemi, Eva’ların güç kaynağına bir kablo ile bağlı çalışabilmeleri gibi teknik meseleler; “hard” bilim kurgu türünün gereklerini karşılama ve inandırıcı olma çabası olarak dikkat çeker. Ancak öykü ilerledikçe başta Şinji olmak üzere karakterlerin psikolojik sorunlarının ön plana çıkması, uzun diyalogsuz ve hareketsiz sahneler, Eva ve Melek’lerin göründüklerinden başka şeyleri ifade etmeleri, olay örgüsünün bilinçli olarak karmaşılaşması ve özellikle TV animesinin finalinin hiç robot savaşına yer verilmeden tamamen Şinji’nin zihninin içinde geçmesiyle *Evangelion*, mecha türünün adeta bir yapı sökümü, hatta parodisi, ve yeniden inşasıdır. Hayranları tarafından beğenilmeyen son iki final bölümünde yer yer geleneksel animasyondan uzaklaşıp karakalem, pastel çizim hatta fotoğraf ve video çekimleri kullanılarak bu yapı sökümü biçime de taşınır. Yönetmen Anno, televizyondaki finalin daha aksiyona dayalı versiyonu olan *End of Evangelion*’da sinema salonundaki izleyicilerin video çekimlerine yer vererek bu yabancılaştırıcı tavrını pekiştirir.

Anno’nun bu tavrı en belirgin olarak baş karakterin çiziminde kendini gösterir. Şinji, annesinin yokluğu ve kendisine hiçbir şekilde bağlılık duymayan babası Gendo yüzünden yalnız, değersiz hisseden ve kendine güvensiz bir karakter olarak türün idealize edilmiş, genç izleyicinin onun gibi olmak isteyeceği biri değildir. Annesinin klonu olan Ayanami Rei’ye bir yakınlık duyan Şinji, Rei’nin iletişime kapalı olması nedeniyle onunla istediği bağı kuramaz. Ona bakmakla yükümlü olan, evinde kaldığı Misato ise bir abla/anne figürü olmaktan çok cinsel davetkarlığı

ile Şinji için çoğu zaman kafa karıştırıcı bir roldedir. Küçükken annesinin intiharına şahit olan ve bu yüzden iletişim kurması zor, hırçın biri haline gelen Asuka da Şinji'nin romantik ilişki kurabileceği tek adaydır ancak ikisi de böyle bir şeye cesaret edemezler. Bunların yanında Şinji, Eva'nın içindeyken şiddet uygulayan biri haline gelmesinden gittikçe rahatsız olmaya başlar. Arkadaşlık kurmakta ve Eva pilotluğunda ilerleme kaydetmesi, içine düştüğü moral ikilemler nedeniyle sekteye uğrar ve Şinji iyice içine kapanır. Tüm öykü aslında bir ergen erkeğin kendini kabul ettirebilme ve ötekiyle ilişki kurabilme çabalarını anlatır. Bu bağlamda, Şinji'nin içine girip kullandığı Eva 01'in, annesi Yui'nin ruhunu taşıması psikoanalitik bir anlam kazanarak 'Ödip Kompleksi'ni yansıttığı söylenebilir. Önceleri 'anne karnına dönen' Şinji burada kendini özgür ve güçlü hisseder. Ancak büyümek için babasıyla mücadele ederek Eva'nın dışında da hayatta kalmayı öğrenmelidir.

Evangelion, aynı zamanda kadın karakterlerinin sunumu ile anime türüne ve 'otaku' olarak adlandırılan (İngilizcede 'nerd' ya da 'geek'in karşılığı) anime kültürü hayranlarına yer yer eleştirel bir biçimde yaklaşır. Erkeklerin onları kurtarmasına ihtiyaç duymayan güçlü, becerikli kadınlar Misato, Asuka ve Rei; bildik, erotize edilmiş kadın anime figürleri olarak çizilmiştir. Ancak, kadın karakterlerin travmatik öyküleri, aynı Şinji'nin olduğu gibi izleyicinin de onlardan görsel bir haz almasını engeller. *End of Evangelion*'un başındaki tartışmalı sahnede Şinji, hastanede baygın yatan Asuka'yı çıplak gördüğünde masturbasyon yapar ve hemen ardından yaptığından utanır. Bu sahne, Şinji'nin trajik karakterini ortaya koymakla birlikte kadını bir görsel haz nesnesine indirgeyen anime endüstrisi ve otaku'lara getirilen bir eleştiri olarak okunabilir. Ayrıca bir erkekler kulübü olan SEELE'in siyasal, dinsel referansları ve zalim baba figürü bilim adamı Gendo'da cisimleşen erkek egemen teknoloji, bilim ve din söylemini yansıtan soğuk, mekânîk robot görünümlü Eva'ların altında tekinsiz ve organik varlıkların yer alması; feminist bir figür olan Lilith'in işgalci Adem'e karşı savaşı ile paralel düşünülecek olursa *Evangelion*'un feminist bir alt metni olduğu da söylenebilir. *End of Evangelion*'un sonunda Rei'nin babası/kocasısı Gendo'nun isteğini geri çevirip Lilith ile birleşmesi güçlü bir görsellikte bu alt metni açığa çıkarır.

Bilim kurgu animeler geleneği içinde *Evangelion*'a baktığımızda nükleer felaket, yeniden kurulan Tokyo, politik yozlaşma, teknolojik gelişim, beden ve teknoloji ilişkisi gibi temalar ile tekrar karşılaşırız. Ancak; postmodern yanı baskın olan metin, dünyanın geleceğine karşı güvensiz ve karamsardır. Teknoloji, kötü insanların elindedir ve Eva'ların zırhının altındaki tam olarak göremediğimiz yaratıklar gibi tekinsiz bir doğaya sahiptir. Örneğin; Rei, bir klon olarak insan olmayı bir türlü beceremeyen dolayısıyla 'tam' olamayan bir karakterdir. Lilith ile birleşip 'tam' olduğunda ise insana değil dünyaya felaket getiren tanrısal bir varlığa dönüşür. Bu yanılla *Evangelion*, batılı örneklerine yakın durarak belli ölçüde bir teknofobi barındırmaktadır. *End of Evangelion*'un bu mahşeri finali ile Anno; Tokyo'nun, dolayısıyla Japonya'nın yeniden kurulmasıyla ilgilenmediğini öyküyü umutsuz, nihilist bir noktaya vardırarak gösterir. İnsanlık Tamamlama Projesi de, hem *Akira* ve *Kōkaku Kidōtai*'de olduğu gibi biyo-teknolojik veya sibernetik anlamda bir üst-insan modeline geçişi, yani Japonya'nın teknolojiye güvenini; hem de insanlığın birleşmesini, yani Japon toplumunun birliğini çağırıştırır. Ancak *Evangelion*, bu teknolojik üstünlük ve birlik konusunda animelerin genel iyimserliğini taşımayıp bireyin bir türlü çözemediği iç çatışmalarını ön plana çıkarır.

4. Sonuç

Animelerin gerek sinemada gerek televizyonda fantezi ve bilim kurgu türleri üzerinden belirginliği, (kabaca Japonya, Çin ve Hindistan'ı içeren) doğu düşüncesinin doğaya bakışının batınıkinden farklı olmasıyla açıklanabilir: Doğa, doğu insanı için mücadele edilecek ve insanın kendini karşısında konumladığı bir kavram değildir. Geleneksel Japon düşüncesinde de doğa, insanın bir bölümüne dahil olduğunu hissettiği düzenleyici bir güçtür. Dolayısıyla batının doğayı nesneleştirici ve insanı doğadan ayrı konumlandığı görüş, doğuda geçerli değildir (Brüll, 1995: x1). Fantezi ve bilim kurgu animelerinin türün batılı örneklerine göre farklılığı; insan, kültür ve doğa ilişkisine doğulu bir bakışa sahip olmalarıdır.

Japon toplumundaki modernite eleştirisi ve nükleer bombalarının yarattığı teknoloji korkusu, kent/modernite ve doğa dikotomisi bağlamında doğa lehinde ama (genel olarak) uzlaştırıcı bir şekilde fantezi animelerine yansır. Bilim kurgu animeler ise aynı bağlamda daha postmodern olarak adlandırabileceğimiz bir tarzda ironik, zaman zaman kötümser ancak insan ve teknoloji ilişkisine dair her tür olasılığa da açık bir şekilde Japon kültürünün tarihselliğini sembolize eder.

Batıdışı ancak batının etkisinde bir ülke olan Japonya'nın en önemli kültürel ihracat nesnesi olan animeler; toplumsal ve kültürel değişimin, zamanın ruhu içinde nereye denk geldiğini ve gelebileceğini anlamak açısından işe yarar araştırma nesneleridir. Anime dizileri ve filmleri; özellikle politika, teknoloji ve bilim, inanç ve toplumsal cinsiyet kavramlarını tartışmak açısından zengin bir referans çerçevesi sunmasıyla akademik anlamda daha fazla analiz edilmeyi beklemektedir.

KAYNAKLAR

- Bergan, Ronald (2011), *The Filmbook: A Complete Guide to the World of Cinema*, Penguin Books, Londra.
- Bird, Lawrence (2008), "Serial Cities: The Politics of Metropolis from Lang to Rintaro", *Clare Market Review*, Issue 1, Volume 104.
- Brüll, Lydia (1997), *Japon Felsefesi: Bir Giriş*, (Çev. Mustafa Tüzel), Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Koestler, Arthur (1990), *Ghost in the Machine*, Penguin Books, Londra.
- Mancilla, Alejandra (2011), "Avatar vs. Mononoke", *Philosophy Now*, July/August, Volume 85, ss. 44-46.
- Napier, Susan (2005), *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, Palgrave Macmillan, NY.
- Öztekin, M. Korkut (2009), *Bir Kültürel Direniş Aracı Olarak Manga*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları, İzmir.
- Patten, Fred, *Anime and the Horrors of World War Two*, (2013) <http://cartoonresearch.com/index.php/anime-and-the-horrors-of-world-war-two/> (Erişim tarihi: 01.07.2017)
- Tantimeth, Adisakdi (2009), "Akira", (Ed. Steven Jay Schneider), *Ölmeden Önce İzlemeniz Gereken 1001 Film*, Caretta Kitapları, İstanbul.
- _____, <http://en.0wikipedia.org/Wiki/Anime> (Erişim tarihi: 01.07.2017)
- _____, <http://wiki.evageeks.org/> (Erişim tarihi: 01.07.2017)