

**T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI
RESİM PROGRAMI**

UKİYO- E' den MANGAYA JAPON POP SANATI

(Yüksek Lisans Tezi)

Hazırlayan:

20066112 Hazım Alper KÖRMÜKÇÜ

Danışman:

Prof. Ayşegül İZER

İstanbul 2009

Hazım Alper KÖRMÜKÇÜ tarafından hazırlanan Ukio-e'den Mangaya Japon Pop Sanatı adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi : 29 / 09 / 2009

(Jüri Üyesinin Ünvanı , Adı , Soyadı ve Kurumu) :

İmzası :

Jüri Üyesi : Prof.Ayşegül İZER (Danışman)



Jüri Üyesi : Prof.Fuat ACAROĞLU



Jüri Üyesi : Yrd.Doç.Emre ZEYTİNOĞLU
(MSGSÜ.Temel Sanat Eğitimi)



İÇİNDEKİLER

Sayfa no:

ÖNSÖZ.....	III
ÖZET.....	IV
SUMMARY.....	V
RESİMLER LİSTESİ.....	VI
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Çalışmanın Amacı.....	1
1.2. Çalışmanın Kapsamı.....	1
1.3. Çalışmanın Yöntemi.....	1
2. JAPON BASKILARI.....	2
2.1. Ağaç Baskıların Kökenleri.....	2
2.2. Ukiyo-e' nin Başlangıcı.....	6
2.3. Nishiki- e' nin Gelişimi.....	9
2.4. Ukiyo- e' nin Altın Çağı.....	10
2.5. Edo Periyodunun Sonuna Doğru Ukiyo- e	13
2.6. Ukiyo- e Sonrası Baskı Sanatı.....	15
3. MANGA VE ANİME.....	17
3.1. Popüler, Kitleselel	17
3.2. Japon Ruhı, Batı Etkisi.....	23
3.3. Başlıca Birkaç Animasyon Çalışma Üstüne	28
4. TABİAMO' NUN ANİMASYON YERLEŞTİRMELERİ.....	40
4.1. Anime Yerleştirmeler.....	40
4.2. Bergson' un Süre Kavramı.....	44
4.3. Süreden Şemasal Süreye : Bergson' un Gizli Animasyon	

Teorisi ve Tabiamo' nun uygulaması.....	47
4.4. Voyorizm ve Panoptisizm.....	51
4.5. Seyirciliğe Bulaştırmak.....	55
4.6. Modernitenin Anası olarak Edo Kültürü.....	57
4.7. Ukiyo- e Perspektif Baskıları Ve Metottaki Çıkmaz.....	57
5. SONUÇ.....	36
6. KAYNAKLAR.....	58
7. ÖZGEÇMİŞ.....	59

ÖNSÖZ

Araştırmanın amacı, özellikle çizgiye dayalı Japon sanatının günümüze araştırılması, bu kavramın mitlerdeki ve farklı var oluş şeklinin incelenmesi üzerinedir.. Çok tanrılı dinler zamanında farklı bir şekilde görselleştirilen bu yüce güçler, tek tanrılı dönemde, dinlerin özelliklerine göre daha farklı tasvirlerle neden olmuşlardır.

Bu araştırmanın kapsamı içerisinde, ulusaldan evrensel bir sanat biçimine evrilen Japon resminin ilgi gösterdiği konuların farklı dönemlerde nasıl görselleştirildiği, geçmişten günümüze bu maruz kaldığı medyum çeşitliliği içinde nasıl bir evrim geçirdiği konu edilmektedir.

ÖZET

Tarihte insan düşüncesine dair ilk ürünler hep tanrı fikri ve doğayla ilişkiler ekseninde şekillenmişlerdir. 20. yüzyılla birlikte gelişen teknoloji (özellikle sanayi devriminin getirdikleri) metanın en önemli değer haline gelmesi çeşitli sosyo kültürel değişimlere yol verirken, üretim teknikleri kadar görecelik teorisi bile kişinin varoluşunu çevresiyle ilişkilendirerek konumlandığı bir bireyselliğe varmıştır. Doğuyla batının ilişkisi ise sanatsal üretim gözetildiğinde, birbirlerine karşılıklı etkileşimleri her türlü üretim bazında kendini göstermiştir ve Bu dönemde dünyanın farklı bölgelerinde yaşayan toplumların kültür ve sanatına taşıdıklarına inandıkları, farklı tekniklerle dışa vurulan tinsellik de metayla birlikte paylaşımına maruz kalırken 20. yüzyıl boyunca Japon çizgi sanatı her türlü medyumda varoluşunu sürdürmüştür.

Anahtar Kelimeler: Ağaç baskı, Manga, Popüler Kültür, Animasyon, Yerleşirme,

SUMMARY

Concerning the way human thought functions, the ideas being the drive for any of the human products has always emerged as a response shown by ancient people towards supernatural and natural phenomenas. Throughout history, the first products about the human mind have always been related with nature and the idea of God. Sociological changes which came along with the next century have given way to a different form of thinking. As a result of the technological advances of the 20th century (especially of the Industrial Revolution), matter became the first and the foremost value of the time and materialistic values eventually took the place of intrinsic ones while even theory of relativity led to an individualisation of one in relation through ones awarness about his/ herself positioned in turn with other entities. The human intuition being subject to exchange aswith the material ones, Japanese art carried on and preserved its stance through any different media.

Key Words: Woodprint, Manga, Popular Culture, Animation, Installation,

RESİMLER LİSTESİ

Sayfa no:

Resim 1: Toba Sojo, "İsimsiz", 11. yy.....	61
Resim 2: Toba Sojo, "İsimsiz", 11. yy.....	61
Resim 3: Utagawa Kuniyoshi, "Hido Magobei Masatosi", 1805.....	62
Resim 4: Katsushika Hokusai, Manga Eskiz Kitabından, 19.yy.....	63
Resim 5: Katsushika Hokusai, Manga Eskiz Kitabından, 19.yy.....	63
Resim 6: Katsushika Hokusai, "Oyama'da Roben Şelalesi", 1832.....	64
Resim 7: Utagawa Hiroshige, "Yoshiwara İstasyonu", 1855.....	65
Resim 8: Tsukioka Yoshitoshi, "Yoshino Geceyarısı Ayı (Ayın 100 Görünümü") , 1886.....	66
Resim 9: Tsukioka Yoshitoshi, "Yugao' nun Hayaleti (Ayın 100 Görünümü)", 1886.....	67
Resim 10: Tsukioka Yoshitoshi, "Tavşan Ve Maymun (Ayın 100 Görünümü)", 1889.....	68
Resim 11: Osamu Tezuka, "Beyaz Aslan Kimba", 1961.....	69
Resim 12: Osamu Tezuka, "Apollo", 1970.....	70
Resim 13: Goseki Kojima, (ill. F.M.), "Yalnız Kurt Ve Yavrusu" 1975.....	71
Resim 14: Katsuhiro Otomo, "Akira", 1982.....	72
Resim 15: Katsuhiro Otomo, "Akira", 1982.....	72
Resim 16: Akira Toriyama, "Dragon Ball", 1986.....	73
Resim 17: Reiko Okano, "Onmyoji", 1990.....	74
Resim 18: Hitosi İwaaki, "Parasyte", 1992.....	75
Resim 19: Maki Kusumoto, "Die Todliche Dolis", 1998.....	76
Resim 20: Taiyo Matsumoto, "Gogo Monster ", 2000.....	77
Resim 21: Taiyo Matsumoto, "Gogo Monster ", 2000.....	77
Resim 22: Tabiamo, "The Public Convenience", 2006.....	78
Resim 23: Tabiamo, "The Modern ConVENience", 2006.....	78

1. GİRİŞ

1.1. Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, Japonya' ya özgü çizgisel tasvir sanatının, özellikle günümüzdeki yansımalarını, yerellikten evrensel bir dile evrimini incelemek ve saptamaktır. Bu konu içerisinde 20. yüzyıldan itibaren, Japon çizgi sanatına ait sanatsal yönün çeşitli medya biçimleriyle girdiği etkileşim ve bu konuya bağlı olarak çeşitlilik gösteren medyumların etkileri göz önünde bulundurularak incelenmiştir.

1.2. Çalışmanın Kapsamı

Çalışma, erken budist resimlerden başlayarak itkisini ilkin doğada bulmuş bir anlayışın günümüze evrimini, motivasyonlarını irdeler; çalışmaların zamana bağlı farklı kültürel zeminlerde ne şekilde var olduklarını ele alır. Sanatsal üretim sürecinde kronolojik bir yapıda ileryerek, evrimini çözümlenmeye çalışır.

1.3. Çalışmanın Yöntemi

Bu konu kapsamına giren çeşitli metinler ve resimler, literatür araştırması yapılarak incelenmiştir. Çalışma, ansiklopedilerden, kitaplardan, dergilerden, internet kaynaklarından yararlanarak sonuçlandırılmıştır.

2. JAPON BASKILARI

2.1. Ağaç Baskıların Kökenleri

İlk ukiyo- e 17. yy. Japonyasında, dikkate değer bir burjuva kültürünün belirdiği, zamanın en büyük kenti, günümüz Tokyo' su olan Edo' da ortaya çıktı. Bu resimler o dönemdeki hayatın hoş yönünü canlı bir üslupla betimler ve bu nedenle ukiyo- e, " yüzen dünyanın resimleri " olarak bilinirler.

Çoğu durumda ağaç baskıdırlar, diğer bir deyişle, sanatçılar tarafından boyanan orijinalerin esası üzerine zanaatkarlar tarafından tahta kalıplardan üretilmiş resimlerdirler. Ağaçbaskılar ucuzdur, böylece yüksek miktarlarda üretilbilirler. Mümkün olan en büyük alıcı miktarına ulaşmak üzere, bu baskılar çok geniş bir çeşitlilikte motifler betimlemişlerdir: Edo' nun günlük yaşamından sahneler, ünlü yerlerin değişik görünüşleri, tarihsel resimler, manzaralar, senenin değişik mevsimlerinde ya da değişik günlerde hayvan ve çiçek resimleri, erotik resimler – içermemiş hiç bir konu kalmamıştır. Edo insanların, zevk ve oyalanma aradığı tiyatro ve genelev sahneleri için özellikle ağır bir talep vardı. Vücudunu satan kimselerin, geishaların ve çay evi garsonlarının böyle resimleri, kendi adlarına bir ukiyo- e sınıfı oluşturmuşlar ve jenerik biçimde bijin- ga (" güzel kadın resimleri ") olarak terimleşmişlerdi. Ayrıca talep altında olan, popüler kabuki rollerindeki aktörlerin resimleri, yakusha- e' lerdı.

Bu belirli biçimde Japon olan ukiyo- e' lerin, ne zaman ve nasıl ortaya çıktıkları sorusunu yanıtlamak için kişi, " Savaşan Eyaletler Dönemi " sırasında Japon Orta Çağının başında oluşan ve görece farklı yaklaşımları manzara resimlerine dönmelidir.

" Savaşan Eyaletler Dönemi ", Onin Savaşı (1467) ile başlar. Bunu, başkent olarak geçirdiği uzun dönemde yeşeren Kyoto şehrinin, tüm ülkedeki sosyal düzenle birlikte yokedildiği bir dizi sivil savaş izler. 16. yüzyılda, Japonya' da Erken Modern Dönem' de tarihsel bir öncü olan yeni bir düzen, ülkenin iki birleştiricisi, Oda Nobunaga (1534- 1582) ve Toyotomi Hideyoshi (1536- 1598) tarafından oluşturuldu. Sanat tarihinde, gücün önce Nobunaga ve sonra Hideyoshi tarafından icra edildiği bu dönem, Moyomama dönemi olarak bilinir.

Rakip yerel lordlara karşı bir zafer üstüne bir diğerini kazanan savaşçılar ya da bushi' ye ait ruha uygun biçimde, bu dönemin sanatı gürbüz savaşçı kültürünün maskülenlik üzerine sevgileri ile şekillendi. Yükselttikleri kale ve onu düşedikleri resimler bu kültüre şahitlik ediyordu. 16. yüzyılda, efendilerinin

gücünü göstermek üzere tasarlanmış, ovalar üzerindeki kaleler, tepe üzerlerindeki basit kalelerin yerini aldı. Jokamachi' nin (" kalenin altındaki kasaba") nezaret altında tutulabildiği, çok katlı, taretli kaleler dikildi. İç mekanları, lordun otoritesini yansıtan, çekici altın renklerdeki çiçek ve kuşlara ait görkemli resimlerle döşenmişlerdi. Azuchi Kalesi' ne, hepsinin en nefisi olarak itibar edilir. Tensho 10 senesinde (1582), ayaklanma sırasında General Akechi Mitsuhide tarafından yakılmıştı. Bu kale, Kano Eitoku' nun müsrif altın resimlerinin eviydi. Hem Nobunaga hem de Hideyoshi' ye hizmet eden bu prestijli ustanın çalışmalarından pek azı halen extant. Başyapıtlarından biri, büyük aslanlı bir panel, bugün İmparatorluk Sarayı koleksiyonundadır. Dört metreye iki metre yüksekliğindedir ve heybetle gezinen iki aslanı betimler. Zamanın hükümdarlarının, nesnelere üzerinde güçlerini göstermek istemiş olmaları, böyle azametli resimler yoluyla.

Momoyama tarzının cezbediciliği ve onun, yamato- e janrı içinde konumlanmış kendine ait sınıflamaları, manzara resimlerinde anlaşılır. Mevcut çevreye zevk gezilerini betimleyip, değişen hayat ve hayat tarzlarını belgelerken, sıradan insanların hayatlarından hakim olan sahneleri göstermişlerdir.

Lordların kendi de fakto güçlerini, barışçı bir biçimde ama azametli bir tavırla beyan ettikleri bu dönem, ayrıca orta sınıflara, kendine ait görü ve üslupları geliştirebiliyor olmaları çerçevesi dahilinde, belli özgürlükler tahsis etmişti. Savaşların çalkantısından sonra yurttaşları tarafından tekrar inşa edilen başkent Kyoto, kendi haz semtini, bir kez daha, Kano Eitoku' nun " Kyoto civarı görünümüleri " nde ilüstre edilen kıpır kıpır hayatın merkezi haline gelmişti. Bu resimler canlı biçimde ve kimi detaylarla, insanların gündelik yaşamlarını betimlerlerken, bize, mevsim festivalleri, çeşitli zevkler ve sakinlerin günlük eylemlerini içeren, çevre içindeki ünlü yerler ile şehir hayatına ait genel bakışı verirler. Bunlar, daha sonra ukiyo- e' de tekrar beliren motiflerdir. Yine bu resimler, halen, sonuç olarak şehir sakinlerinin yaşamlarına olanak tanıyan güç sahipleri tarafından ısmarlanıyorlardı. Amaçları gerçekten de buydu: resimler gözetim enstrümanlarıydılar.

Eitoku'ya ait, " Kyoto civarı görünümüleri " manzara resminde yeni gelişmeleri uyardı. Dikkat artık, günlük şehir yaşamının bireysel cephesi üzerine odaklanmıştı: festivallerin, kabuki performanslarının, genelevlerin vb. eğlencelerin resimleriydi bunlar. Komisyonlarını hakim sınıftan alan ressam, motiflerini yukarıdan, kuş bakışı perspektifle betimleyen Kano okulunun tarzını izlediler. Yine de, öteki resim tarzlarıyla uzlaşan, sayısız kentsel sahne ve görünümüleri betimleyen kent zemininden gelen diğer ressam da vardı. Kano okulunun kendisini esasen manzara resmi ile alakadar ediyordu fakat etkinlik dereceleri, bu ressamın, komisyonlarını - ve bundan ötürü de öngörülmuş motiflerini - hakim sınıftan almış olmaları kapsamı dahilinde sınırlanmıştı ve böylece burjuvaların bakış açısından olan şeyleri tasvir etmiyorlardı. Sonuç olarak şehir ressamı, giderek artan biçimde dikkatlerini kasaba ve kentlerin sakinleri ile sokak hayatına çevirdiler. Yeni bir sosyal düzenin açılmış olduğu bu devir yüceltilmiş olsa da, sonraki iki yüzyılı tanımlayan ataerki hiyerarşide yöneten ve yönetilen arasındaki sabit bir ayırım yapılmaya devam edildi. Orta sınıfların kendilerini bu yapılanmadan özgürleştirmek istediklerindedir ki, feodal hayatın baskılarından uzakta, yöneten ve yönetilenin kesinlikle ayrı tutulduğu

kendileri olabilecekleri bir yer talep ettiler. Bu yerler sığınak açısından biraz kısıtlı olmuş olabilirler fakat kentsel popülasyonun içsel arzularını yansıtmışlardı. Sonraları, ukiyo- e' nin en önemli motifleri olarak billurlaşacaklardı. Kyoto' nun Shijogawara ve Rokujomisujimachi semtleri bu dönemde, kabuki ve fuhuş merkezlerini oluşturdular.

İzumo ni Okuni tarafından bulunan " şarkı ve dans sanatı ", kabuki modasının yükselişine şahitlik eden sene Keicho 8 (1603) idi. Hemen hemen tüm tebanın yer almış olabileceği son savaşlar sırasında öldürülenlerin ruhlarını, danslarla eğlendirme arzusundan doğmuştu. Yine de gittikçe , izleyicilerin oyunculardan ayrı olduğu bir biçem palazlandı.

Okuni, " Okuni kabukizu byobu" da, sahnenin ortasında bir dansçı olarak, erkek kıyafetleri içinde, omuzlarının üstünde bir kılıçla " kabuki- mono " rolünü oynamaktadır. Bu yolla, şehir sokakları boyunca giderken görülebilen erkeklerin, mizahi bir tavırla karikatürlerini yapmış oluyordu. Bir çay evinden, sokak müzisyenleri ve aktörleri olan bir diğerine gitmek ve " kabuki- mono " nun bu sahnesini ortaya koymak zamanının modasıydı. Bu yolla danslar öyle müthiş bir popülerliğin keyfine vardılar ki hayat kadınları da genelevlerinde, müzikal bir shasimen eşliğinde " kabuki- mono" canlandırdıkları sahneler kurmaya başladılar. Zamanının yöneliminde danslar, giderek hayat dolu hale geldiler. Buradan, ifade amacı müşterilerin ilgisini çekmek olan belirli bir hayat kadını dansı ortaya çıktı; bu, yine de iyi hal prensiplerinin ihlal edilmesi olarak değerlendirildi ve kabuki dansının hayat kadınlarınca ortaya konmasının men edilmesine uzandı. Aynı zamanda, genç aktörlerin de kabuki draması sahnelemeleri yasaklanmıştı. Gösteriler, traşlı alınları erkekliğe ulaştıklarının simgesi olan erkekler için de kısıtlanmıştı.

Dansları, şarkıları ve müzikal gösterileri, hayat kadınları ve erkek geishalarca sahnelenen liberal tiyatro, sıkı denetimle karşılaşmıştı ve denetime alındıktan sonra kabuki, asli durumlar tasviri olmak üzere değişim gösterdi. İzleyen yıllardaki kabuki sahnelerine bakıldığında, açıkça Shijogawara sokak sahnelerinden uzakta bir eğilim mevcuttur. Bunların yerine sanatçılar, ilgilerini giderek artan biçimde, tiyatroların içersinde ve dışındaki ve dramının tüm çekiciliğiyle açılan sahnedeki insanlara ve odakladılar.

Kabuki' nin, hayat kadınlarıyla gelişime uğramış zevk semti, azalmayan canlılığıyla Nijoyanagimachi' den Rokujomisujimachi' ye dönüşmüştü. Eitoku' ya ait, " Kyoto ve Civarının Görünümleri "nin, hayat kadınları ve müşteriler arasındaki ilişkileri betimlemesi gibi, ilgi giderek zevk semtlerinin dahilindeki sahnelere kaymıştı. Kimi çalışmalar, maiko' nun basit bir fonda konukları davette betimlerken, genelevlerin odalarında sunulan eğlencelerin resimleri gittikçe daha fazla resmedilir oldular. Sonunda başlıbaşına, bedeninden para kazanan kişilerin ayakta konumlanan betimlemeleri de ortaya çıktı. Kanbun dönemi (1661- 1673) güzellerinin tasvirlerine, genel olarak " Kanbun bijin zu " olarak atıfta bulunulur. Bunlar yine de, sadece bedeninden para kazanan kişilerin portre biçimindeki suretlerini değil fakat aynı zamanda aktör resimlerini de içerir. Sonraki dönemde bunlar, bijin- ga ve yakusha- e olarak bilinen bağımsız janrların çıkışlarını teşkil ederler.

Bunlar, ister istemez belirli kişilerin portreleriyle kısıtlı olduklarından, genel sokak tasvirleri böylece tiyatro ve genelevlerin iç mekan görünümüne evrildi. Artık ukiyo- e motiflerinden çok uzak değillerdi. Kyoto ve Osaka' da üretilen çalışmalar yine de halen, hali vakti yerinde olanlara ayrılmıştı. Bu, Tokugawa döneminin gelip çatması ile yavaş yavaş değişecekti.

Hideyoshi hükümdar olarak Tokugawa Ieyasu (1542- 1616) tarafından izlendi. Keicho 8 senesi (1603), Edo' da shogunluğun kuruluşuna ve beraberinde ülkenin politik merkezinin Kyoto/ Osaka bölgesinden, doğu sahiline geçişine şahit oldu. Sonrasında ise bunu, hemen kenti inşa etme tedbirleri izledi: merkezde, tapınaklar ve iskan oluşumlarının yanında, daimyo be bushi ikametgahları ve mülkünün tesis edildiği Tsukji bölgesi ıslah edilirken, Edo kalesi yükseldi. Bu inşaat patlaması, yakın çevreden ve gerçekten de tüm ülkeden Edo' ya sayısız zanaatkar çekti. Sırasıyla da bir tacirler akını da onları takip etti. Nüfusta seri bir artış sözkonusuydu fakat bu tümüyle bir erkek toplumdur. İkamete ayrılmış semtler herşeyden önce santçılar ve zanaatkarlarca angaje olmuşlardı. Burada – Damiyo' nun yaşadığı semtlerin tersine - , aristokratik olmayan bir toplum geliyordu. Bu yeni ikamete ayrılmış semtlerdeki atmosfer muhtemelen, bir bakıma adiydi, fakat resmiyetten uzak, neşeli ve hayat doluydu. Ukiyo' e ye, açıkça yansımış bir atmosferdi bu.

“ Edo' daki ünlü yerlerin Görünümleri ” adlı panel, bu şehre ait hayatı, Kan' ei döneminin ilk yarısında tasvir ediyordu. Bu sekiz parçalı panelin sağ tarafı, çeşitli tanınmış manzaralardan meydana gelmiş: Sensoji ve Kaneji tapınakları, Kandamyojin ile Motoyoshiwara sunağı ve Nihonbashi. Sola doğru ise, Edo Kalesi, Kyobashi, Shinbashi, Atagoyama, Shibazoji görülüyor. Bu resim “ Kyoto Civarı Görünümleri ” nin kuş bakışından faydalanmamış, halbuki daha aşağıda bir bakış noktasından, algılayana, Edo' nun insanlarıyla bir yakınlık hissi veren bir biçimde resmedilmiş.

Edo kenti yeni kurulmuş olduğundan, kültürel hayatı konusunda, Kyoto ve Osaka etrafındaki bölgeye borçlu olunmasından dolayı kendisine ait bir kültürü yoktu; Meireki 3 (1657) senesinde Edo Kalesi, ayrıca daimyo ve bushi' deki ikametler ve yerel popülasyonun evlerini de yakıp yokeden bir yangında yerle bir oluştu. Kyoto/ Osaka' dan kültürel mirasının çoğunluğuyla birlikte yeni şehir, görünürde tamamen yok olmuştu. Bunun sonucunda burjuva kültürü, bir yenisini geliştirmek için eşsiz bir fırsat edinmiş oldu.

Zemin böylece ukiyo- e için hazırlanılmış oluyordu. Tekniği, büyük edisyonları makul bir fiyatla üretimi mümkün kılan ağaçbaskı, burjuva sanatının yeni ifade biçimi olarak doğmuş oluyordu.

Ağaçbaskı tekniği halihazırda, Edo dönemi öncesinde de kullanımdaydı. Başlangıçta esas olarak dini (Budist) amaçlara hizmet etti; örneğin Kyoto/ Osaka bölgesinde, Budist sutralar ve Budist tanrılarının suretleri, kağıt üstüne bu yolla çoğaltılmışlardı. 16. yüzyılda teknik, Çin metinleri ve kitaplarının yayınlanmasıyla daha da gelişti. Ağaçbaskının getirdiği en büyük kazanım, bol sayıda ve çokça çoğaltımları sağlamasıydı.

Bu türün en önemli çalışması " Ise Monogatari " aristokrasinin lüks eğlencelerinin, detayla tasvir edildiği bir kitaptı. Keicho 13' e (1608) tarihlerirken, devrine ait en iyi korunmuş çalışmadır ve ağaçbaskı tekniği esas üzerine değerli bir örnek kanıt oluşturur.

Ağaçbaskı tekniği ayrıca, Kyoto ve Osaka' daki esas evinden Edo' ya getirilmişti. Yeni başkent, kitaplar üzerine, hernekadar Edo' ya bitmiş ürünler olarak teslim edilmiyor fakat onun yerine Osaka' da üretilen kalıplardan basılıyor olsalar da, giderek artan bir talebe şahit oldu. Plakaların da Edo' da imal edilmeye başlanmasından çok önce değildi bu.

Kyoto ve Osakalı kitap toptancıları Tsuruya, Masuya, Yamagataya ve Urokogataya' nın halihazırda yerleşmiş olan ağaç plaka oymacılarına ve resamlara iş verdiği Edo' nun ticari mahalleleri Odenmacho ve Aburacho' da kurmaları bu dönem sırasında olmuştu. Bu döneme ait ağaç kalıpları pek az bilinen sanatçılar tarafından hazırlanıyor ve eğlence ya da öğretim gereçleri olarak amaçlanan basit kitapları resimliyorlardı. Başlangıçta mürekkep resimleri sarı, yeşil ya da vermilyonla renklendiriliyordu. Zamanın akışı içinde esas motifler gittikçe, kitap ilüstrasyonları için belirli sanatsal bir tarzın oluşumuna uzanacak olan öznel, resmiyetten uzak bir resim tarzına evrildiler.

Resimli edebiyata ait çıktılardaki artış, kimi bilinen sanatçılarc gelenekler ve festivaller üzerine bir miktar kitap tarafından besleniyordu. Yoshivara genelev mahallesi ve tiyatro dünyası resimlerine yönelik özellikle ağır bir talep vardı. Edo' ya yerleşek olan ilk kitap satıcısı Urokogataya, erotik ilüstrasyonlu " Yoshiwaramakura " ve " Yoshiwarakagami " yi - Manji 3 (1660) - yayımlarak yola öncülük etti. Tiyatro üzerine kitaplar arasında, Kanbun 2 senesinde (1662), Masuya tarafından yayımlanan " Haginooi " ve Kanbun 11' de (1671), Urokogataya tarafından yayımlanan " Tsurezuregusa " vardı. Yüksek sınıf hayat kadınlarının ve müşterileri, ehon' larada (" resimli kitaplar ") gözüklürken, Yoshiwara' nın fahişeleri ve kabuki oyuncularını da yayımlanan eleştirilerin özneliydiler.

Başta bu kitaplar imzalanmamışlardı fakat ağaçbaskılarının kaliteleri yüksek mertebelerdeydiler. Bundan dolayı dahil olan sanatçıların, ağaçbaskı ilüstrasyonun ustaları olacak olan Moronobu ve Jihei' yi içerdiği öne sürülebilir. Ehon' lar, Edo' nun kitap alıcısı olan ahalisi arasında hazır bir pazar bulmuşlardı ve ağaçbaskı teknikleri ile gerçekçi suretlerin gelişmesine büyük katkıda bulundular. Bu janr, Enpo döneminde (1673- 1681), ukiyo- e' ye evrilen, başlıbaşına, belirli bir resim tarzını doğurmuştu.

2.2. Ukiyo- e' nin Başlangıcı

Hishikawa Moronobu (1618 ya da 1625 – 1694), ukiyo- e' nin babası olarak addedilir. Awanokuni Yasudamura' daki (günümüz Chiba' sının bir bölgesi) nakışçı bir aileden gelir, fakat hemen o sırada kitap basımının

kurumlaştığı Edo' da yerleşir. Resmi, Kano ve Tosa okullarında öğrenir fakat kendine ait tarz geliştirecektir. Zevk mahalleleri ve hayat kadınlarına ait sahnelerden kendi ağaç plakalarını oydu ve Edo' nun günlük hayatını betimlerken fırçasını dilediği gibi kullandı. Moronobu böylece, kendisinin yamato- ukiyo- e dediği, özellikle Edo tarzı bir resmi yerleştirmiş oldu. Moronobu ve öğrencileri Morofusa ve Moroshige, Enpo döneminden (1673 – 1681) Genroku dönemine değin faaldiler. Bahsettiğimiz zamanlarda ağaçbaskı tekniği görece olarak, halen sofistike olmaktan uzaktı; sumizuri- e denilen sonuç baskılı monokromdular, ve gerekliliğe göre el yoluyla renklendirmeleri gerekiyordu. Basit, cilasız, hatta kaba olan izlenimlerine rağmen, şehir şekillenedursun, Edo' daki orta sınıfların günlük yaşamına ait canlı bir yansıma sağlıyorlardı.

Genna 3 senesinde (1617), Yoshiwara zevk mahallesi, Edo' nun merkezinde, Nihonbashi- Fukiyamachi' de kuruldu. Kamunun ahlakının göz önüne alınması yine de, Manji senesinde (1659) Asuka' ya taşınmasını emreden bir kararname doğurdu. Eskisinden ayırt etmek için, Asuka' daki yeni mahalleye Shin- Yoshiwara (Yeni Yoshiwara) adı verildi. Ukiyo- e' lerin neredeyse tümü, bu yeni mahalleye ait yaşamı betimliyordu. Yoshiwara' nın " genelev mahallesine " bir rehber olarak Moronobu, on iki bölümlük " Yoshiwara no karada " serilerini üretti. Bu eserlerden bazıları, genelevlerde var olan eğlenceleri detaylı biçimde gösteren monokrom sumizuri- e' lerdir. Böylece seriler, Yoshiwara' daki hayatının önemli bir tarihsel kavranışını sunarlar. Bunların ötesinde, Moronobu' nun en iyi çalışmalarını içerirler. O ehon (kitabının) modeli üzerinde çalışırken, çalışmalarının çoğu, on iki bölüm biçimini alır. Grup olarak algılanırlarken, her bir bir resim kendi adına başlıbaşına bir çalışma olarak incelenilebilir. Aynı ayrı baskıların daha yaygınlaşması, daha sonraki yıllarda gerçekleşecektir. Moronobu' nun bir çağdaşı olan Jihei, genelde tekil baskının babası olarak görülür.

Aynı zamanda Kaigetsudo okulu da, Yoshiwara' nın resmen tasdikli zevk mahallesindeki hayat kadınlarının hayatını ve şaşaalı kostümlerini çalışmalarının temaları olarak seçmişti. Okul Kaigetsudo Yasunori (tarihleri bilinmiyor). Ressamları başlangıçta tıpkıbasımlar için resim üretmemişlerdi, fakat büyük sayılarda satmak üzere aynı motiflere sahip bir miktar resim yaptılar. Kaigetsudo' nun öğrencileri Yasutomo, Norishige ve Noritatsu, ayakta ve neredeyse özdeş pozlarla çekici hayat kadınlarının resimlerini üretmişlerdi. Bunlar başlangıçta, neredeyse santaçıkların halktan harici tuttıkları fırça ve mürekkep çizimliydi. Yine de Genroku döneminin sonlarına doğru, baskı sonucunun monokrom tekdüzeliğini canlandırmak üzere, bunları yeşil, sarı ve vermilyonla renklendirmeye başladılar. Bu tan- e' lerin icadı, rengin kademe kademe ilerleyişinde ilaveten daha ileri bir adımı temsil eder.

Genişleyen Edo kenti hayatına ait zemine karşın Genroku dönemi kabuki' si, Kyoto' nun zarif saray kültürünün antitezi olarak, kendine has arogoto rolünün ortaya çıkışına şahit oldu. Enerjiyle patlayan bir başrol oyuncusu olan araogoto, Edo nüfusuna köpürge ait ruh ile uyum içindeydi ve hemen büyük popülarite kazandı. " Kaukizu byobu ", Moronobu' nun stüdyosunu niteliyordu; perdenin üzerine " bir kyogen' nin performansı sırasında Nakamura Kanzaburo " kelimeleri yazılmış, böylece Nakamura tiyatrosundan bir sahne imleniyordu.

Ichimura ve Morita tiyatrolarıyla birlikte Nakamura- za, Edo' dki üç resmi lisanslı oyun evlerinden biriydi ve en eskisiydi. Kyoto Milli Müzesi' ndeki panellerden " Okuni kabukizu byobu " yla bir kıyaslama, aynı zamanda sahne tasarımının, seneler boyunca nasıl geliştiğini gösterecektir.

Torii Kiyonobu (1664 – 1729) üzerine odaklanan Torii okulu, Edo' nun kabuki tiyatrolayla yakın bağlar kurmuştu. Okulun mensupları sadece program posterler değil, aynı zamanda, başlıbaşına sahnedeki oyuncularını da boyamışlardı. Bunu izleyen periyotta ukiyo- e' nin gelişimi, kabuki' ninkiyle paralel gitmişti. Tiyatro posterlerinin durumu dikkate alındığında, kabaran kaslarıyla arogoto' nun rolünü vurgulayan, yeni bir resim tarzı evrilmişti. Bu dönemin Edo kabuki' sine ait atmosfer, açık ve anlaşılırdır. Yurttaşlara ait eğilimler ve damak tadları çerçevesinde, Danjuro' nun çağdaşlarından Torii Kiyomasu (tarihler bilinmiyor) adlı bir kişi, " yakusha- e no Torii " (" aktör portrelerinin Torii' si ") yaftası altında kendisine ait bir üslup geliştirmiş ve bunu bağımsız janra sunmuştu.

Okumura Masanobu (1686 – 1764), ki Hishikawa ve Torii okullarında eğitilmiş olmanın avantajına sahipti; Yakusha portreciliğinin tekeline kırarcasına, yeni bir üslupsal akım ortaya attı. İlaveten, " Akabyotan " aında bir kitap dükkanını idare etti. Mesleğin her iki yüzündeki tecrübelerine dayanarak , ukiyo- e' nin hem nitelik, hem nicelik anlamında gelişimine, değerli katkıda bulundu. Hususi yakusha-e karakteristiğinin bijin- ga' ya (ya da güzel kadın resimlerine) uzanmasının sorumlusu oydu. Model olarak sadece hayat kadınlarını değil, burjuva kadınlarını da kullandı. Hanımlar zarifleştikçe, o, tekniğini daha da adapte etti. Vermilyon yerine, giderek artan biçimde ve kimi durumlarda indigo ve sarı karıştırarak crimson (beni) kullanımında bulundu. Böylece beni- e' yi ortaya çıkarttı. Masanobu ayrıca, mürekkebin kemik- tutkalıyla karıştırıldığı, böylece betimlenen aktör kostümlerinde parlak bir etki oluşturduğu vernik resmini, ya da urushi- e' yi icat eden kişiydi. Bakır tozunun üstüne serpiştirilmesi durumunda resim, altın bir parlaltı ediniyordu. Masanobu ayrıca, tekil figürleri " posta resimleri " (hashira- e) olarak asmabilmek üzere, çok sert kağıtla denemelerde bulundu; ve ilaveten iç resmi hasoban biçiminde düzenleyerek daha da öte bir icatta bulunmuş oldu. Yeni fikirleri ona hemen popülerlik getirdi. Öğrencilerinden biri, Toshinobu, ustasının urushi- e döneminde faaldi ve renksel ifade ile zarafette onun da ötesine geçecekti.

Masanobu' nun tiyatro ve başka başka odalara ait iç mekan uki- e' leri, yapılanmalarında çoğunlukla simetrikler ki bu, uzamsal bir derinlik hissi yaratır. Böylece, Batı sanatını özümsemek üzere erken, ve mükemmel olmayan bir girişimde bulunmuş ve bu yolla da, sonraki bir dönemin manzara ressamlarınca lineer perspektifin benimsenmesine zemin hazırlamış oluyordu.

Enkyo döneminde (1744 – 1748), Çin' den gelen polikromatik baskıların etkisi altında yeni bir teknik gelişti. Siyah beyaz basıldıktan sonra sayfanın, genelde kırmızı ya yeşil olmak üzere bir kez daha, ikinci bir renkle daha baskısı alınıyordu. En çok crimson' a başvuru bu teknik benizuri- e olarak bilindi. İki baskının da, kesin bir dizgisini sağlamak adına, kento ya da uyum işaretleri açmak gerekliydi; bu işaretler plakanın kenarlarına yapılıyor ve kağıdın, üstüne serileceği açığı belirtiyorlardı. Bu işaretler çoğunlukla, kağıt üzerinde, kenarlarda

görünür olan bir etki bırakıyorlardı. Benizuri- e tekniği, enfes renklerde baskıları mümkün kıldı; bu ukiyo- e' nin gelişiminde büyük bir aşamadır ve Horeki dönemi (1751 – 1764) boyunca, Meiwa döneminin (1764 – 1772) başına değin varlığını sürdürmüştür.

Benizuri- e tekniği kullanarak, Ishikawa Toyonobu (1711- 1785) tarafından üretilen bijin- ga' lar, onun kendi üslubuna sahiptir. Kadın figürlerinin surat ve bedenleri esnektir. Bijin- ga' nın, izleyen santçılar üzerinde muazzam bir etki göstererek, bağımsız bir janr konumu kazanması da onunla gerçekleşmiştir. Renklendirme aşaması giderek artan biçimde farklılaşır. " Ukiyo- e ruiko " adlı kitapta, " Tüm hayatımı zevk mahallerinde gezinerek geçirmedimden, oralardaki durumu gayet iyi betimleyebiliyordum, " der. Torii Kiyomitsu (1735 – 1785), Torii okulunun üçüncü kuşaklarından biridir. O ve Toyonobu, ukiyo- e' nin başlangıç döneminin sonunu imlerler. Kiyomitsu ardında, benizuri tarzında sayısız başyapıtlar bırakmıştır, fakat çok daha hassas ve rafine bri teknik sunarak, kendisini Torii okulunun kaba görüntülerinden de özgürleştirmiştir. Öğrencileri Kiyoshigeü Kiyotsune ve Kiyohiro da ayrıca baskın olarak yakusha- e boyamışlardır.

2.3. Nishiki- e' nin Gelişimi

Monokrom mürekkep resminin (sumi- e' nin) başlangıcı, şu an neredeyse yüz senelik bir geçmişte yatmakta. Aradaki dönem ise polikrom ağaçbaskıların gelişimine şahitlik etmiştir. Meiwa 1 senesi (1764), refah içerisindeki bushi ve kasaba sakinlerince, her ay yeni bir takvim resminin gösterildiği bir modanın benimsenmesine şahitlik etmişti. Bu resimler bir diğeri ile takas ediliyorlar ve böylece müsrif ağaçbaskı pazarını dikkate değer biçimde genişletiyorlardı. Modayı başlatanlar : edebi alanda Kyogawa rumuzunu almış olan Okubo Jishiro Tadanobu ve rumuzu Sakei olan Abe Hachinojo Masahiro, birer bushi idiler. Sadece ağaçbaskı uzmanları olmakla kalmayıp, kolleksiyonları için mümkün olan en iyi bakılar için kaynak temin etmek üzere, ayrıca ünlü ressamlar ve ağaçbaskı oymacıları arasında işbirliğini teşvik ediyorlardı. Bu sanat ve zanaat himayesinin bir sonucu, çok miktardaki renklerin özgürce bir araya getirildiği, nishiki- e' nin ortaya çıkışıydı.

Bu takvim resimlerini üreten ve takas edenler arasında, böylece nishiki- e' nin gelişimine başlıca katkıda bulunmuş olan Suzuki Harunobu (1725 – 1770) vardı. Nishimura Shigenaga' nın öğrencisi olduğu rivayet edilirdi, fakat Çinli ressam Kyuei' nin yanında, özellikle – Osaka/ Kyoto bölgesinden gelen - Nishikawa Sukenobu' dan etkilenmişti. Klasik romanları, zarif güzelliklerin renkli resimleri ile ilüstre ederek modern zaman ve mekana, hayalgücü yeteneği ile aktardı. Bu romanlar, çok geniş bir okuyucu kitesine ulaştılar. Harunobu ayrıca, burjuva güzelliklerinin, nishiki- e tarzında tasvirleri üzerinden de gayet iyi tanınıyordu. Kasamori Inari mihrabı önündeki çay dükkanının Osen' i ve Asakusa Kannon tapınağının önündeki tuhafiyecinin Ofuji' si tipiktir. Şöhreti karşısında, ona ait tarz, çok geniş bir çevrece taklit edilmiştir. Özellikle Suzuki

Harushige' ye (1747 – 1818) ait çalışmalar, gerçekte Haronobu' nunkilerden sadece, imzaları yoluyla ayırt edilebilirlerdir. Harusige sonraları Ahiba Kokan ismini takındı ve Japon pazarı için, Avrupa resimleri uyarladı.

Harunobu' nun çağdaşı Isado Koryusai (1765- 1788), kariyerinin başlangıcında, Haruhira adı altında, yakinen Harunobu' nun tarzını benimsemişti. Yine de, An' ei döneminin (1772 – 1782) başlangıcından itibaren, duyuşsal ve gerçekçi güzel kadın resimlerine dayanarak kendi ifade biçimini oluşturdu. En önemli çalışmaları " Hintaga wakana no hatsumaoyo " son modayla giyinmiş hayat kadınlarının resimlerini içerir. Bu seriler, her bir plakadan 100' den fazla baskının aldığı ilk sefer olmaları ile ağaçbaskı resmin tarihine geçmişlerdir. Ek olarak, sınırlanmış bir uzamda zekice düzenlenmiş olan, sadece bir tek değil fakat bir çok figürü birleştirerek Koryusai, Masanobu' ca başlatılan hashira- e tarzını sürdürmüş ve geliştirmiştir.

Nishiki- e' nin daha da öteye gelişimi, muhtelif plakaların kullanımını ve değişik renklerin uygulanmasını, böylece sanatçıların daha ve gerçekçi görüntüler elde etmelerini mümkün kılmıştı. Sahne sanatçılarına ait izleyicilerin pekçoğu, idollerinin portrelerini edinme konusunda sürekli artan bir ilgi gösterirlerken, yakusha- e giderek daha da revaç kazandı. Özellikle revaçta olanlar Ippitsusai Buncho' ya (1764 – 1790) ve Katsukawa Shunsho' ya (1726 – 1792) ait çalışmalarıdır. Her ikisinin de, aktör- portre janrı içindeki başarıları, " Ehon butagi ogi " (Meiwa 7 – 1770 -) başlığıyla kitap biçiminde ortaya çıktılar. Harunobu tarafından atkilenenler arasında bir diğeri de Buncho idi ve işlerinden çoğu dokunuşunun hassaslığını ve gözleminin keskinliğine tanıklık ederler. Shunsho Tori okulunun klişe yakusha- e' sine tutunmamış ve kendi adına, oyuncularını sahne performansları sırasında olukları gibi böylece karakteristik pozlarını yakalayarak tasvir etmişti. Bu ifade tarzı halka çokça hitap etmişti, böylece o andan itibaren sahne sanatçıları, sadece portre biçiminde tasvir edilmişlerdi. Shuncho' nun öğrencileri Shunke (1743 – 1812), Shun' ei (1762 – 1819), Shuncho (1780 – 1795) ve (daha sonra Hokusai adını alacak olan) Shunro (1760 – 1849), Katsukawa okulunun önde gelen temsilcileri idiler. Nishiki- e tekniği, daha iyi ve daha dataylı bir kompozisyon tavrının gelişimiyle sonuçlanarak, oymacılık ve baskıcılığın sahasını muazzam biçimde genişletmişti.

2.4. Ukiyo- e' nin Altın Çağı

Edo' nun kendi bahçesinde yetişmiş kültürünün ilk çiçeklerinin keyfini çıkartması, Genroku dönemi (1688- 1704) sırasında ve ikincisi ise Tenmei dönemindedir (1781- 1789). Bağımsız bir burjuva kültürünün şekillenmesi, hem tiyatroların hem de eğlence lokallarının serpildiği bu zaman boyuncaydı. Edo' nun insanları özgür ve kolay bir yaşam sürdürdüler. Örneğin mevsime uygun olarak kırsal çevreye yapılan gezintiler gibi, her türden eğlenceye müthiş bir değer verilmişti. Orta sınıflar dingin bir refahın zevkini sürümeye başlamışlardı ve ukiyo- e için de bu, altın bir çağın doğuşuydu.

O zamana değin baskı sanatçılarının sayısı artış göstermişti . Bu yeni dönemin ilki, An' ei döneminden itibaren, özellikle kitap ilüstrasyonları üstüne odaklanan fakat ayrıca bijin- ga da resmetmiş olan Kitao Shigemasa (1739- 1820) idi. Yine de seçimi Harunobu ya da Bunho' nun, narin hanımlarındansa daha resmi figürlerdi. Talebeleri son derece yetenekli idiler: örneğin Masanobu, (1761- 1816) sonraları Santo Kyoden adı altında kitaplar yazdı. Ayrıca Masayoshi (1764- 1824) de ismini değiştirdi ve saray ressamı Sukigata Keisai olarak, bu dönemden miras bıraktığı pek çok çalışma oldu.

Tenmei dönemi ustalarına ait bir liste, yakusha- e' nün dördüncü jenerasyonundan, daha çok bijin- ga' larıyla bilinen Torii Kiyonaga (1752 – 1815) olmadan eksik sayılır. İy oranılanmış, sağlıklı görünümlü kadınlarını betimlerkenki narin fırça vuruşları ve temiz renklendirmesi ona en yüksek övgüyü kazandırmıştır. Başyapıtlarından birinin başlığı " Okawabata Yusuzumi "dir : çıraklığı sırasında, bir illüstratör olarak edindiği hassaslığın mükemmel bir örneğidir. Biri, bir çay dükkanı garsonunun geniş önlüğünü giyen üç kadın, Sumigadawa nehrinin arka planına karşı betimlenmiştir. Hassas bir biçimde süslenmiş kimonoları üzerlerinde hoş durmaktadır; elbiseler Kiyonaga' nın, kadınların kendi güzelliklerinin altını çizme yoludur. Azami doğallığı yakalamak üzere Kiyonaga, kompozisyonlarını iki ya da üç kağıda genişletecektir. Bu resimde üç figürden her biri aynı yöne, sağa doğru bakmaktadırlar; böylelikle bir diğer resim amaçlanmıştır. Bijin- ga' lara zemin oluşturan Edo görünümleri, onun manzara tarzının tipik örnekleridir. Bu açıdan Hokusai ve Hiroshige' nin öncüsü olarak addedilebilir. Shuncho ve Toshimitsu (1757- 1820), Kiyonaga' nın tarzına öykünmüş ve arkalarında bir miktar bijin- ga başyapıtı bırakmışlardır.

Tenmei' yi izleyen Kansei dönemi (1789 – 1801), ağaçbaskı sanatının zirvesine ulaştığı devir olarak addedilir ve çoğunlukla oturmaktaki kadın figürleri olan Kitagawa Utamaro' nun (1753 – 1806) başyapıtlarının yaratılışına sahne olmuştur. Tenmei dönemi sırasında Utamaro, Toriyama Sekien ile çıkışını yaptığı yayıncı Tsuaya Juzaburo' yla karşılaştı. İlk günlerinde Utamaro, bir illüstratör olarak Kitagawa Toyokai adı altında çalışmıştı. Daha sonraları eylemlerini ukiyo- e üretimine genişletti ve Utamaro ismini üstlendi. Bijin- ga' larının kompoze edilmiş biçimleri ona anında popülerlik getirdi: modellerinin çehrelerini resimlerinin (okubi- e) odak noktası haline getirdi. Artık giysi ve harici elemanlarsa, oturan modelin içsel varoluşunda örtülü ideal güzellik en önemli vasıflardı. Mika- toz baskının (kira- e) keşfi de Utamaro' ya dayanır. O sırada Yoshiwara, Edo' daki en popüler ve en yaygın nüfuslu zevk mahalli idi ve şaşırtıcı olmamakla birlikte Utamaro, buranın hayat kadınlarını ve modellerini kullanmıştır. Fakat oldukça sıradan kadınlar kadar, ruhsatsız genelev mahallelerinden bedenlerini satan kimseler de ağaçbaskılarına figür olmuşlardır. O kadar popülerdi ki sadece bijin- ga' nın ustası olarak kutlanmakla kalmayarak, tüm ukiyo- e kavramı adıyla özdeş hale gelmişti. Ünü, kendilerini ona eklemleyen ve öğrencileri haline gelen sayısız sanatçıyı etkiledi. Bunların en önemlileri Eishosai Choki (1756 – 1829) idi. Utamaro' ya rakip olabilecek tek kişi, Chobunsai Eishi (1756 – 1829) ise bir samurai ailesindendi. Bir Tokiyuki' nin en büyük oğlu olarak, aile reisliği ile tüm bir ailenin sorumluluğunu üstlenmeye yönlendirilmişti, fakat sanatçılığı seçti ve büyük evlat hakkını en yakın akrabasından yana kullanarak ondan feragat etti. Eishi, Kiyonaga ve Sunchuo' dan etkilenmişti ve Utamaro' dan da esinlendi. Çalışmaları hususi bir

zerafet ve asalet ortaya koyarlar. Öğrencileri Choensai Eisho, Ichirakutei Eisui, Choensai Eishin – tarihleri bilinmeyen – benzer biçimde, esas olarak bijin- ga üretmişlerdir. Utamaro’ nun ve haleflerinin geç dönemleri, haklı olarak “ bijin- ga’ nın altın çağı ” olarak adlandırılabilir.

Bu, Japon sanatçıların Batı boya resmiyle karşılaştıkları ilk seferdi. Yaratıcılığı Edo döneminin sonlarına doğru serpilen Utagawa Toyoharu (1735 – 1814), Utagawa okulunun kurucusuydu. Ayrıca, Masanobu ve Shigenaga tarafından başlatılan uki- e biçimini geliştirmesiyle dikkate değerdi. Toyoharu, Batı boya resminin lineer perspektifini kendi Japon manzaralarında ortaya koymuş, böylece uki- e’ nin yeni bir biçimini oluşturmuştu. Böyle yaparak ukiyo- e manzaralarına yeni bir devinim vermişti. Bu sırada Harushige, adını Shiba Kokan olarak değiştirmiş ve arkadaşı Hiraga Gennai ile birlikte yeni bir teknik geliştirmişti : çoğunlukla manzaralar için kullanılan, bakır plakayla derin indirme. Bu yeni teknik ayrıca, Hokusai ve Hiroshige’ nin çalışmalarını da etkilemiştir.

Utamaro gibi Kansei döneminin bijin- ga ustaları üzerine odaklanırken, bu sefer yakusha- e’ nin, bir başka ustası, Toshusai Sharaku atlanmamalıdır. Yaratıcı dönemi Kansei 6 senesinde (1794) başlamış ve sadece on bir ay sürmüştür. Bu kısa zaman zarfında inanılmaz bir rakam olan 134 aktör portresi ve 9 sumo güreşçisi resmi üretmiştir. Yakusha- e’ si çoğunlukla okubi- e biçimini, diğer bir deyişle, karakteristik yüz ve kişilik özelliklerini usulca abarttığı aktör portreleri biçimini almıştı. Ayrıca resimlerde, onlara ait sanatsal yetenekler de oldukça anlaşılırdır. Yaşamı hakkında pek az şey bilinmektedir: nerede nasıl ortaya çıktığı soru işaretidir ve akabinde de, kısa süre sonra tekrar ortadan kaybolur, fakat müthiş yeteneği ona daimi bir ün temin eder. Hem Japonya dahilinde hem de dışında Shuraku’ nun hayatı, çalışması ve kariyeri, 1910 senesi Alman araştırmacı Julius Kurth tarafından daha ileri çalışmalara da hareket kazandırdı.

Aynı sırada, ayrıca Yoyoharu’ nun bir öğrencisi, Utagawa Toyokuni (1769 – 1825) de faaldi; gerçekten de o kadar başarılıydı ki, ukiyo- e üzerindeki etkisi Edo döneminin sonuna kadar sürmüştür. Kansei 6 tarihinden (1794) itibaren aktörler, kendisinin “ Yakusha butaj no sugatae” serilerinin konusunu oluştururlar. Çalışmaları son derece popülerdi ve gününün aktör-portreciliğinin önde gelen örneği olduğu söylenebilir. Edo’ nun insanları onun çizgilerini, akıcı stilini ve temiz renklendirmesini benimsemişler, böylece yakusha- e tarafından Edo döneminin kapanışına değin alınacak olan yolu belirlemişlerdi. Toyokuni’ nin, Bunka 14’e (1817) tarihlenen kitabı “ Yakusha nigao hayageiko ”, Utagawa okuluna ait modern tekniklerin tipik niteliklerini sergiler. Edo’ nun insanları, çalışmaları hakkında son derece hevesliydi, böylece burjuvazinin güncel sanatsal çeşnisini yakaladığı varsayılabilir. Yine de Toyokuni kendini yakusha- e’ yle sınırlamamış, fakat arkasında birçok bijin- ga da bırakmıştır. Öğrencilerinin çoğu son derece yetenli idi ve Utagawa okulu, Bunkei ve Bunsei dönemlerinin en büyük ukiyo- e okulu haline geldi. En önemli üyeleri arasında Kunimasa- Kunisada, Kuniyasu, Munimaru ve Kuniyoshi vardır.

2.5. Edo Periyodunun Sonuna Doğru Ukiyo- e

Tenmei ve Kansei dönemleri, burjuva kültürünün altın çağıdır; Kansei reformları altında, yine de çürüme başlamıştır. Shogunluğun önceliği, ülke söz açtığında, dış güçlerin taleplerine nasıl tepki vereceğiydi; dolayısıyla da iç politikalar savsaklanmış oluyordu. Sanatlar da yeni tesirler edinemediler. Doğallıklarını kaybettiler. Artık insanların tüm bekleyebileceği mübalağa ve karikatürdü.

Utagawa okulu çalışmalarının, tarihsel veriler doğrultusunda değerlendirilmesi gereken zemin budur. Aralarında en yeteneklileri, Utagawa Kunisada (1786 – 1864), günlük yaşamdan sahnelerle birlikte " Oatari kyo gen no uchi " gibi sayısız yakusha- e üretmiştir. Tüm ukiyo- e sanatçıları arasından, geniş çeşitlilikte motifler betimleyerek en yüksek sayıda ukiyo- e' yi bırakmıştır. Utagawa Toyoguni 3 adı altında, Utagawa okulunun önde gelen figürü haline gelmiş, Tenpo döneminde itibaren ukiyo- e' nin en önemli temsilcisi idi.

Utagawa okulu dahilindeki diğer bir eğilim, savaşçı figürleri (musha- e) doğrultusunda, Utagawa Kuniyososhi (1786 – 1864) tarafından başlatılmıştı. Başta, ayrıca yakusha- e ve bijin- ga da üretmişti, fakat çalışmasının asıl gövdesi tarihsel resimlerden oluşuyordu. Kendisine ait canlı kahraman betimlemeleri adına, " Musha- e no Kuniyoshi " (savaşçı ressamı Kuniyoshi) olarak biliniyordu. Yayınlanmış çalışmaları arasında, Bunsei 8' e (1825) tarihlenen ve büyük popülerlik kazanmış, Kyokutei Bakin' in " Suidoken " romanını resmeden bir seri resim vardı. Yayıncı Kagaya Kichiemon, öncesinde pek az biliniyordu, fakat bu seriler ona anında şöhret getirdi. Kuniyoshi ayrıca, Batı tarzında manzara ve balık tasvirleri resmetti. Bir usta için böyle geniş bir skala boyunca eylem halinde olmak çok nadirdir. Son derece popüler oldu: okulu günümüze değin sürmüştür. Önde gelen temsilciler, Tsukioka Yoshitoshi, Mizuna Toshikata, Kaburagi Kiyokata ve Ito Shinsui' yi içermektedir. Edo döneminin sonuna doğru Kikukawa Eizan (1791 – 1848) ve Keisai Eisen (1791 – 1848) da bijin- ga üretiyorlardı. Eizan, Utamaro' nun sonraki tarzını izlemiş ve pek çok alanda yeteneklerinin kanıtlarını arz etmiştir. Utamaro tarafından portrelenen, açıkça joie de vivre sahibi güçlü -arzulu kadın tipini Kunisawa, inceden inceye çizilmiş gözler ve alt dudağı çıkıntılı olarak devralmıştır.

Katsushika Hokusai (1760 – 2849) An' ei 8' de (1779) ya da civarlarında, Katsukawa Shunro adı altında başladı. Kelimenin tam anlamıyla konuştuğumuzda Hokusai, nishiki- e' nin ortaya çıkışıyla bağlantılı olarak zaten değinilmelidir; karakteristik resimleri manzalar olmasına rağmen, yine de başyapıtı " Fuji Dağının 36 görünümü " (Fugaku sanjurokkei) serileri aslında Tenpo döneminde yayınlanmıştı. Hokusai, Shunsho' nun talebesiydi fakat çeşitli okulların tekniklerini çalıştı ve sürekli yeni tarzlar denedi; bunların arasında, Çin ve Batı resminden esinlemesine ek olarak Kano, Tosa ve Korin okullarınıninkiler

vardır. Sonraları, şu anda bilindiği adı edinerek, tamamıyla kendine ait olan tarzı buldu. Kendini manzara resmine adayarak, çağdaşlarının tümünün dikkatini çekti. Büyük çeşitlilikteki motiflerin tamamını resmetti, ilüstrasyon çalışmaları yaptı, mürekkep baskılar tasarladı ve ağaç kalıpları kendisi oydu; oysa kişisel resimlerinin pek azı sağ kalmıştır. Adı, Tenpo döneminin ilk yarısına tarihlenen “Fuji Dağının 36 görünümü” yle ayrılmazdır. Kutsal dağın çeşitlilik içindeki betimlemeleri, son derece kişisel kompozisyon teknikleri kullanımıyla manzara alanındaki en önemli ukiyo- e’ lerini oluşturur.

Utagawa Hiroshige (1797 – 1858), Utagawa Toyohiro’ yla birlikte çalışmış olan Utagawa Toyohiro’ nun (1773 – 1829) öğrencisi idi. Hiroshige, manzara baskılarının tarihinde Hokusai’ den daha az önemli değildir, fakat daha yaşlı meslektaşına kıyasla daha sakin bir hayat yaşamıştır. O da ilk olarak, yakusha- e ve bijin- ga dönemlerinde faaldi. Tenpo 1 senesinde (1830), “Ichiyusai” imzası altında, Kawaguchi Shozo basım evineden çıkan, “Doğu Başkentinde Ünlü Yerler” (Totomeisho) serileriyle bir patırtı koparttı. Tokugawa hükümetine Kyoto’ ya bir gezide eşlik etmesi, iki yıl sonrasına, Tenpo 3’ e (1832) değin gerçekleşmedi. Yolda, Edo’ ya dönüşüyle Hoeido basım evi tarafından “Tokaido gojusan tsugi no uchi” (Tokaido’ da 53 durak) başlığı altında yayımlanacak olan bir miktar eskiz yaptı. Bu seriler, onun romantik manzara tarzının türüne özgüdür; Japonya’ daki insanların gündelik yaşamları ve dört mevsimle haşır neşirdirler ve Hiraoshige ile çalışmalarını ülke boyunca anı sanlı kılmışlardır. Hiroshige örneğin, Kisokaido gibi diğer ünlü mekanları da betimlemiştir fakat çalışmaları büyük ölçüde, yaşamış olduğu Edo ve çevresine odaklanır. Başyapıtlarından biri, Edo’ nu meşhur mahallerini içeren sekiz bölümlük “Edokinko hakkei” serileridir. Güzelliklerine, çizginin müthiş hassasiyetiyle ifade, sofistike bir kompozisyon ve doğaya yönelik romantik bir duyarlılık vermiştir. “Tamagawa shugetsu” çalışmasında, ay ışığıyla aydınlanan bir sonbahar gecesinde Tamagawa sırtlarındaki bir sahneyi, izleyicinin gerçekten havadaki ayazı hissedeceği bir biçimde betimlemiştir. Burada, pek çok çalışmasında olduğu gibi, kendi etkilenimlerinin yazınsal bildirisini de bir şiir ile içermiştir. Lirik etkiye yönelik duyarlılığında temellenen ve biz izleyicilerin, gerçekten betimlenen yerde bulunduğumuz izlenimini nakleden son derece kişisel doğa duyarlılığı herşeyin üstündedir; günümüzde de o gün olduğundan daha az geçerli olmayan bir beyandır bu.

Kaei dönemi boyunca pek çok yabancı gemi Japonya’ ya geldi. Huzursuzluk içinde bir dönemdi; zamanın ukiyo- e’ lerinde yansıyan bir ilişkiler durumu. Ülkedeki güncel durumu zikreden sayısız resim ve karikatür üretildi. 1868’ deki Meiji restorasyonunu müteakiben Batı’ dan her türlü kültürel ithalatlar Japonya’ ya geldi, fotoğraf ve baskı teknikleri kısmen hevesle kavrandı. Sonuçta ukiyo- e sanatı çöküşe maruz kaldı.

Batı’ daki akademik teori, klasik şemanın yardımı ile, ışık gölge anlamında, dünyayı uzamdaki vücut olarak arayan bir doğa araştırması olarak kabul etmişti. Çıplak insan bedeni, antroposantrik bir model olarak duruyordu. Tersine, Doğu’ da göz ve el, yüzyılların getirdiği resimsel deneyimin uç bir yoğunlaşma seviyesinde damıtıldığı bir modellerin kopyalanması eylemiyle eğitiliyordu. Ancak kurallar, stereotiplerin harici taklidini değil fakat organik biçimde kontrol edilen süreç dahilinde, kopya edilen esas varlığın

yansıtılmasının gerekli olduğu, canlandırılmış fırça vuruşuna yönelik bir sezginin geliştirilmesini amaçlıyorlardı. Bu suretle göz sadece, birlikte bir çiçeğin açılışı, bir dalga, bir kıvrım ya da el oluşturmaya giden çizgilerin biçimini değil fakat bunun yanında, aynı dikkat ile müdahale eden alanları ya da aradaki boşlukları denetler. Çizimin ritmini ve resimsel düzlemdeki gerilimi belirleyen bu boşluktur. Çizgiler canlı ve hızla çizilirler. Bir mürekkep çizimini düzeltmenin yolu olmadığından, talebenin kendine ait çizgi repertuarını idare etmeyi öğrenmesi ve böylece, ilkin sonucun doğru olması gerekli idi. Bu teknik, fırça vuruşunun herhangi bir resimsel çözülmesini dışarıda bırakmasıyla, çizimin hassasiyeti ve kesin çizgisel karakteri üstüne kuruluydu. Ana plaka, son baskıda siyah olacak alanlarla beraber, açık ve kapalı dış çizgilerden bir çatı ile niteleniyordu. İkonografik bir dilin geleneği, çalışmanın çeşitli aşamalara bölünmüş olduğu stüdyo süreci ve teknik tarafından empoze edilen durumlarıyla birlikte, bezeme, çizgi ve alan öğelerinin sabit resimsel mantığını güvence altına alıyorlardı. Bunun tersine, Tiepolo' dan Turner' a çağdaş Avrupa resmi, resimsel kalitesini resimsel öğelerin füzyonu yoluyla temin etmişti.

Motif ve üslupsal gereçlerin bütünü, belirli bir okulu tanımlarlar. Kollektif deneyimleri ustalarca ,– değişen çeşitleme seviyeleri ile – aktarılıyor, 18. yüzyılda Kano okulunca üretilen ve skeç biçiminde bir model serveti içeren, altı ciltlik bir kopya kitabında olduğu gibi, genellikle çeşitli miktarlara uzanan ağaçbaskı albümlerinde muhafaza ediliyorlardı. Tümü, " primitifler "den, Batı resmine ait geometrik perspektifin etkisini giderek artan biçimde açığa vuran 19. yüzyılın geç dönem ustaları üzerinden klasik ustalara değin uzanan bir gelişimin parçası olduğu bu gibi okullar da çeşitliydi. Yine de, hem okulların gelenekleri hem de ağaçbaskının kendisi tarafından yüklenen kısıtlamalara ait meziyetleri ile, bütünde Japon baskılarının devri, homojen bir görüntü sunar.

2.6. Ukiyo- e Sonrası Baskı Sanatı

18. yüzyıl başlarından itibaren Shogun rejimi sürekli bir mali kriz ile boğuşuyordu; buna paralel olarak pirinç ekonomisini elinde bulunduran ayrıcalıklı sınıf, finansal olarak güçlenen ve şehir yaşantısıyla burjuvalaşan tüccarlara yol vermek zorunda kaldı. Bu gelişmeler, ucu yakın zamanda modernizasyon süreçlerine uzanan getiriler ve Tokugawalar' ın düşüşü ile sonuçlandı.

Edo' nun hemen akabinde, Meiji periyodu (1868 - 1912), henüz ivmesini kaybetmeyen ukiyo- e geleneğinin sürdüğü fakat tıpkı basımlar ve yaratıcı kalitedeki tıkanmalarla yeni akımları bir anlamda haber veriyordu. 1870 - 80' lerde Hiroshige 3, son büyük ukiyo- e ustası sayılan Tsukioka Yoshitoshi (1839 - 1892), Toyohara kiyochika (1835 - 1900), 19. yüzyılın dönümünde ise Toshikata ya da Gekko gibi sanatçılar öncellerinden çok farklı görevler edindiler. Edo' nun medenileşmesini, dönemin savaşlarını tasvir etmek, fotoğrafın varlığını

ve batı sanatının etkisini yadsımamak, gazete ve bilimsel eserleri resimlemek durumundaydılar.

Ustası Utagawa Kuniyoshi' nin (1798 - 1861) çabalarını devam ettiren Kabayashi Kiyochika (1847 - 1915) chiaroscuro tekniğini Japon resmine adapte etmeyi başardı. Gelenksel atölye örgütlenmesindeki üç kişinin işlevini tek bir kişiye indirme eğilimi ortaya çıktı ve bu konuda ilk adımı atan kişi Yamamoto Kanae (1882 – 1946) oldu. Kanae, Hanga (basılı resim) anlamını alan yeni bir tarz başlattı. Çağdaş Avrupa sanatının etkileri ağırlıkla hissedilmeye başlandı. Ağaç dokusu 18. yüzyılda bazı baskılarda kullanılmıştı, fakat modern Hanga baskılarında ağaç, değişik etkiler elde etmek için işlemlerden geçirildi.

Meiji periyodunun bitimiyle Sosaku Hanga (yaratıcı baskılar) ve Shin Hanga (yeni baskılar) hareketleri ortaya çıktı. Sosaku Hanga hem Japon sanatçıların hem de onların üslubunda işler üreten batılı sanatçıların benimsediği bir akımdı. Stüdyoları geleneksel ukiyo- e temalarını anımsatan fakat modern bir duyarlılıkla icra edilen tasarımlar yayınladı. Terim ilk olarak 1918' de Japon Yaratıcı Baskı Birliği (Nihon Sosaku Hong Kyokai) kurulduğunda kullanılmıştır. Bu hareketin en dikkat çeken figürleri Koshiro Onchi (1891 - 1955) ve Shiko Munahut' dur (1903 - 1975). Tüm bu sanatçılar için baskının çoğaltım aşaması hayati idi ve çoğu Shin Hanga hareketinin Neo-Ukiyo- e olarak adlandırdıkları canlanışının bu tavır yoluyla olacağına inanıyorlardı. Baskı yapmayı temel ve bireysel bir yaratıcı eylemin ayrılmaz parçası olarak görüyor ve herhangi bir zanaatçı ile paylaşılmaması gerektiğini savunuyorlardı. Baskılarının pazarlama safhasını dahi üstlendiler. İşleri uluslararası eğilimler ile geleneksel Japon estetiği arasında bir yerdedir. Avrupa boya ve baskı metotlarından etkilenilmiştir. Sonuç, baskı yapımına eklettik ve bireysel bir yaklaşımdır. Akımın deneyselliği benimseyen doğası, sınıflandırılmaları zorlaştırır, fakat bu tavrın getirisi olan eklettisizm savaş öncesi durumla uyumlarını sağlamıştır.

Shin Hanga hareketi de Sosaku Hanga' yla yakın etkileşim içindedir ve hareketin merkezinde yayıncı Shazaburo Watanabe (1885 - 1962) vardır. Shin Hanga' da sanatçı, zanaatçıların maharetlerini iyi tanımadığı araçları da tek başına kullanabilir ve bu sanatsal dışavurumu çığnemez, genişletir. Eleştirilere yanıt olarak Watanabe 1921' de Shinsoku Hanga (yeni yaratılmış baskılar) terimini, metotların yaratıcı cephesini vurgulamak için kullanır. Mori Yoshitoshi (1898 - 1992) ve Sadao Watanabe (1913 - 1996) ise, Avrupa' daki dışavurumcu işlerde gördükleri açıktan koyu tonlara doğru, tek ya da birçok plakayı üst üste bindirme yöntemini baskılarında kullandılar.

3. MANGA' DAN ANİMEYE

3.1. Popüler, Kitlesele

On dokuzuncu yüzyıl boyunca kültürel ürünlerin metalaşması ve piyasada ticaret konusu haline gelmesi (buna paralel olarak aristokratların, devletin ya da kurumların himayesinin gerilemesi), kültür üreticilerini piyasa türü bir rekabete itiyor, bu da estetik alanda " yaratıcı yıkıcılık " süreçlerini kaçınılmaz olarak güçlendiriyordu. Bu, politik anlamda olup biteni yansıtıyor, bazı durumlarda ise o alanda olup biten her şeyin de ötesine geçiyordu. Her bir sanatçı, salt ürünlerini satabilmek için bile olsa, estetik yargının temellerini değiştirmeyi hedefliyordu. Bu gelişme aynı zamanda kendine özgü özellikler taşıyan bir " kültür tüketicileri " sınıfının oluşmasına da bağlıydı. Sistem karşıtı ve burjuva düşmanı retoriği pek sevmelerine rağmen, sanatçılar gerçek politik eyleme katılmak için sarfettikleri enerjiden çok daha fazlasını, ürünlerini satabilmek amacıyla, birbirleriyle ve kendi gelenekleriyle mücadeleye harcıyorlardı. Piyasada kendine özgü bir yer bulabilecek, bir kez yaratıldığında artık hep o haliyle varolacak bir ürün olarak sanat yapıtını üretme mücadelesi, rekabet koşulları altında yürütülen bireysel bir çaba olmak zorundaydı. Bu yüzden, modernist sanat her zaman, Benjamin' in kullandığı terimle auratic sanat (auratic art) olagelmıştır: üreten kişi, özgün, benzersiz ve dolayısıyla bir tekel fiyatından pazarlanabilir güzide bir kültürel ürün için, sanki, yaratılışını, adanmışlığını simgeleyen gizli bir atmosfere sahip olmalıydı. Marx' ın, metanın kullanım değeri ile değişim değeri arasında bulunduğu ayrıma benzer olarak Benjamin de bir sanat eserinin özgün bir obje olarak genellendiğinde görünümünden saklanmış ve kapalı komüniteler içerisindeki yeri ile herkese açık bir obje olarak sergilendiği andaki değerini ayırmıştı. Örneğin, Kant ve diğerlerinin ileri sürdüğü ve estetik ile etik arasında bir ayrıma yol açtığı gibi, sanata artık otonom, belirli sosyal ilgi alanları olarak değinmek mümkün değildir. Benjamin erken toplumlarda genelde dini bağlam dahilindeki sanat eserlerine yönelerek sahip oldukları hürmeti yakalama girişiminde bulunmaktadır. Sanat açısından sonuç, çoğu zaman, büyük ölçüde bireyci, aristokratik, hatta küstah bir yaklaşımın küfür üreticileri arasında hakim olmasıydı. Ama bu sanat, aynı zamanda, gerçekliğimizin estetik açıdan beslenmiş bir faaliyet aracılığıyla nasıl yeniden inşa edilebileceğini de ortaya koyuyordu. En iyi örneklerinde bu sanat, hitap ettiği insanları derinden etkileyen, sarsan, alt üst eden, uyaran bir nitelik taşıyabiliyordu. Bunu farkedenden bazı avangard sanatçılar (Dadaistler, erken aşamada gerçeküstücüler) sanatlarını popüler kültürle kaynaştırarak estetik yeteneklerini devrimci hedefler uğruna seferber edeceklerdi. Devrin modernizmi, günlük hayatın estetiğini etkilemeyi hedeflerken aynı zamanda kendi içinde ikircikliliklerden, çelişkilerden ve canlı estetik değişimlerden oluşan bir girdap yaratıyordu.

Ne var ki, yine de sanatçılar istedikleri kadar bir " sanat sanat içindir " atmosferinin ardına sığınsınlar, bu günlük hayatın gerçekleri, yaratılmakta olan estetik duyarlılık üzerinde hiç de gelip geçici olmayan etkiler bırakıyordu. Her şeyden önce, Benjamin' in " Tekniğin Olanaklarıyla Çoğaltılabildiği Çağdaş Sanat Yapıtı " başlıklı ünlü denemesinde işaret ettiği gibi, kitap ve imgelerin yeniden üretilmesi, yayılması ve kitlesel alıcı ve seyirci gruplarına satılması olanağını yaratan teknolojik değişim, önce fotoğrafın, sonra da sinemanın icadıyla birleştiğinde (biz bugün buna radyo ve televizyon katardık), sanatçıların varoluşunun maddi koşullarını ve buna bağlı olarak da toplumsal ve politik rollerini köklü bir değişikliğe uğratiyordu. Ayrıca, bütün modernist yapıtlara sinen genel bir iniş çıkış ve değişim bilincinin ötesinde teknolojinin, hız ve hareketin, makinanın ve fabrika siteminin, günlük hayata akın akın giren yeni metaların yarattığı bir tür büyülenme, geniş bir yelpaze üzerinden, kimi sanatçılarda ret, kiminde taklit, kiminde ise ütöpik olanaklar konusunda spekülasyon biçimini alan bir dizi estetik karşılığı kışkırtıyordu.

Kent, de Carteau' ya göre (1984: 95), " modernitenin hem mekanizmasıdır, hem kahramanı" . Georg Simmel, 1911' de yayınlanan " Metropol ve Zihinsel Yaşam " başlıklı olağanüstü denemesinde, bu ilişkiyi büyük bir parlaklıkla ele alır. Yazar burada kentsel yaşamın bizi karşı karşıya getirdiği inanılmaz deneyim ve dürtü çeşitliliği karşısında psikolojik ve düşünsel bakımdan nasıl tepki gösterdiğimiz ve çeşitliliği nasıl içselleştirdiğimiz konusu üzerine düşünür. Kentleşme, Simmel' in " aldırılmazlık " olarak adlandırdığı bir tavrın gelişmesine yol açmaktadır, çünkü modern hayatın aşırılıklarına ancak koşmalı yaşamdan kaynaklanan karmaşık dürtülerin bir elemeye tutulması sayesinde tahammül edilebilir. Örneğin moda, " farklı olmanın ve değişimin cazibesini, benzerlik ve konformizminki ile birleştirir, " ; bir dönem ne denli gerilimli ise modası o kadar çabuk değişecektir, çünkü modanın temel etkilerinden biri olan, farklı olmaktan kaynaklanan çekicilik ihtiyacı, sinirsel enerjilerin tükenmesiyle el ele gider " (alıntıyı yapan Frisby, 1985: 98). Ona göre, bir yandan, öznel bağımlılığın zincirlerinden kurtulmuş ve böylece çok daha ileri derecede bir kişisel özgürlüğe kavuşmuşuzdur. Ama bunun bedeli, başkalarına birer nesne, birer araç olarak yaklaşmamızdır. Anonim kimlikli başkaları ile, genişleyen bir işbölümünün gerektirdiği eşgüdümü sağlamak için gerekli olan parasal mübadelelerin soğuk ve kalpsiz hesabı dolayımıyla ilişki kurmaktan başka seçeneğimiz yoktur. Aynı zamanda, mekan ve zaman algılayışımız da katı bir disipline boyun eğiyor ve ekonomik rasyonalite hesabının hegemonyasına teslim oluyoruzdur. ¹

" Demek ki, metanın gizemli bir şey olmasının basit nedeni, onun içinde insan emeğinin toplumsal niteliği, insana, bu emeğin ürününe nesnel bir nitelik damgalanmış olarak görünmesine dayanmaktadır; üreticilerin kendi toplam emek ürünleri ile ilişkileri, onlarla kendi aralarında bir ilişki olarak değil de, emek ürünleri arasında kurulan toplumsal bir ilişki olarak görünmesindedir. Emeğin ürünlerinin, metalar haline, niteliklerinin duyularla hem kavranabilir hem de

¹ Harvey, David, **Postmodernliğin Durumu**, 35- 36

kavranamaz toplumsal şeyler haline gelmelerinin nedeni budur. Bunun gibi, birnesneden algılanan ışın, bize görme sinirimizin öznel etkilenmesi olarak değil de, gözün dışında bir şeyin nesnel biçimi gibi geliyor. Oysa, görme olayında her zaman, ışının bir şeyden başka bir şeye, dıştaki bir nesneden göze fiilen geçmesi sözkonusudur. Fiziksel şeyler arasında, fiziksel bir ilişki vardır. Ama metalarda bu farklıdır. Şeylerin, qua metaların varlığı, bunlara meta damgasını vuran emek ürünleri arasındaki değer-ilişkisi ile bunların fiziksel özellikleri ve bu özelliklerden doğan maddî ilişkiler arasında mutlak olarak bağ yoktur. Burada, insanlar arasındaki belirli toplumsal ilişki, onların gözünde, şeyler arasında düşsel bir ilişki biçimine bürünüyor. Bu nedenle, benzer bir örnek için, dinle ilgili katlarını da dolaşmamız gerekir. Bu âlemde, insan beyninin ürünleri, bağımsız canlı varlıklar gibi görünür ve hem birbirleriyle, hem de insanoğlu ile ilişki içine girerler. İşte metalar âleminde de, insan elinin yarattığı ürünler için durum aynıdır. Emek ürünlerine, meta olarak üretildikleri anda yapışiveren ve bu nedenle meta üretiminden ayrılması olanaksız olan şeye ben, Fetişizm diyorum.

“ 2

Ne var ki bu noktada meta kavramı, bu biçimiyle ya da her ne biçimde olursa olsun estetik deneyimin evrensel tanımı olarak düşünülen şeyi yapısal ve tarihsel bakımdan farklılaştırma olanağını getirmektedir. Meta kavramı – etkinlik yada üretim olarak tanımlanmış olan – şeyleşme fenomenine farklı bir açıdan yaklaşır. Emek gücü de dahil, her şeyin, bir meta haline geldiği bir dünyada amaçlar, üretim şeması kadar farklılaşmıştır elbette; ama şimdi, ne türden olursa olsun bir şeyin metaya dönüşmesiyle kendi tüketiminin bir aracına indirgenmiş olduğunu söyleyerek onların araçsallaşmasını, araçlar/ amaçlar bölünmüşlüğü boyunca yeniden örgütlenmelerini formüle edebiliriz. Bu şeyin artık kendi içinde nitel hiçbir değeri yoktur, ta ki ‘ kullanılabilir ‘ olana kadar : çeşitli etkinlik biçimleri etkinlik olarak kendi içkin, gerçek doyumlarını yitirirler ve bir amaca yönelik araç haline gelirler.

Godard’ ın Les Caribinier’ sindeki (1962- 63) yeni dünyayı fethedenlerin yağmaladıkları şeyleri teşhir ettikleri o görkemli sahnenin anlamı budur: Alexander’ den farklı olarak, Michel- Ange ve Ulysee, sadece herşeyin imgesine sahiptir; ve Coliseum, piramitler, Wall Street, Angkor Wat’ ın birçok kirli resim gibi kartpostallarını, muzaffer bir tavırla teşhir etmektedirler. Ayrıca Guy Debord’ un, Gösteri Toplumunda’ da öne sürdüğü, çağdaş tüketim toplumundaki meta şeyleşmesi biçiminin, kesinlikle bizzat imge olduğu ³ şeklindeki iddiasının anlamı da budur: yeni model bir araba esas olarak diğer insanların bizimle ilgili sahip olacakları bir imgedir ve biz herhangi bir şeyin kendisinden çok, o şeyin bizim için ustaca tanzim edilmiş tüm libidinal yatırımlara açık soyut fikrini tüketmekteyiz.

Böylesi bir metalaşma açıklamasının, sadece tüketim toplumunda her şeyin estetik bir boyut almışlığını ima etmesi nedeniyle bile olsa, estetikle ilişkisinin dolaysız olduğu açıktır. Ama böylesi bir belirlemenin, bizleri kitle

² Marx, Karl, **Kapital 1. Kitap**,

³ Guy Debord, **Gösteri toplumu**, 35

kültürü tanımlarımızı yeniden düşünmeye de zorladığı açıktır: kitle kültürünün tecimsel ürünleri, entelektüel dürüstlükten sapmadığımız takdirde, kuşkusuz çok farklı gerçeklikleri yansıtan ve üretimleri çok farklı toplumsal gerçeklere bağlı olan ve aslında köy, saray, ortaçağ kenti, polis, hatta klasik burjuvazi gibi çok farklı sosyal toplulukların veya kastların ‘ organik ‘ ifadesi olan geçmişin, bırakın halk kültürünü, popüler olarak adlandırılan kültürüne de benzetilemez. Geç kapitalizmin bu tür toplumsal kümelerin tümü üzerinde tarihte benzeri olmayan bir eğitimsel etkisi, aşındırıcı evrensel metalaştırma eylemi ve piyasa sistemi aracılığıyla bunları soyut ve eşdeğer mahrem bireyler yığını (gesellschaften) haline gelecek şekilde çözmesi ve parçalaması ya da atomize etmesi olmuştur. Böylelikle gerçek anlamıyla “ popüler “, artık yoktur, çok özgül ve marjinalleşmiş koşullar (kapitalist dünya sisteminde az gelişmiş diye adlandırılan iç ve dış cephe) dışında; çağdaş ya da endüstriyel kitle kültürünün meta üretimi ile eski popüler sanat veya halk sanatı biçimlerinin hiçbir ortak noktası yoktur.

Yine de geç kapitalizmde , sanatın durumuna ilişkin, modernizmi ve kitle kültürünü ve onların yapısal bağınlılıklarını incelemek için eşdeğer zenginlikte bakış açıları sunan başka yönler de vardır. Sözcüğü böylesi bir başka konu - çağdaş sanattaki maddileşmedir. Buradaki yanlış anlama, Hegelci geleneğin (Lukacs’ ın ve yanı sıra Frankfurt Okulu’ nun) estetik şeyleşme fenomeni üzerine – olumsuz bir değer yargısı kavramı sağlayan – pejoratif vurgusu sayesinde – bu pejoratif vurgunun, yetkeçiliği nedeniyle Althusser ve Lacan’ a cazip gelen Fransız geleneğinin, “ maddi gösteren’ i “ ve “ metnin maddiliği” ni “ ya da “ metinsel üretimi “ göklere çıkarışıyla da bitişmesiyle – dramatik hale gelmektedir.

Bu noktada, sadece modernizm ile kitle kültürünün kendi ortak toplumsal durumlarına gösterdikleri karşısavsal formel tepkilerini belirlemede en önemlisi olarak görünen bir başka tema belirtilmelidir; bu yineleme nosyonudur. Modern biçimiyle Kierkegaard’ a borçlu olduğumuz bu kavram, yakın zamanların post-yapısalcılığı’ nda ilginç yeni geliştirmelere uğramıştır; örneğin Jean Baudrillard’ ca, simulacrum diye nitelenen şeyin (yani aslı olmayan “ kopyalar “ ın çoğaltılması) yinelemeci yapısı, tüketici kapitalizmin meta üretimini karakterize eder ve daha önceki bir toplumsal formasyonda denyimlenenlere hiç benzemeyen bir şekilde, “ gönderge “ nin (örneğin doğanın , hammaddelerin veya ilksel üretimin veya artizanal üretim ya da el zanaatlarının “ orjinallikleri” nin daha önce tuttıkları yerin) başıboş yokluğu ve gerçek- dışılığıyla bizim nesne dünyamıza damga vurur.⁴

Stuart Hall ve Whannel, Aynı zamanda yazarlar, popüler sanatlar dahilinde, “ kitlesel “ ve “ popüler “ kültür arasındaki farkı ayırt etmişlerdi. Popüler kültür, kentsel ve endüstriyel tecrübenin özgün tecrübesi, bilinen duyguların ilgili izleyici tarafından anında tanınabilir olan otantik bir çevirisi idi. Kitle sanatı, zıt biçimde, yüksek derecede bir kişiselleştirmeyi temsil ediyordu ; duyguları manipüle etmek üzere, bir sermaye hissesi formülünün bezenmesi. Aslında, Scrutiny geleneğinin eleştirel ve insani yorumlama biçimini, kültürel ifadesini yeni biçimlerine genişletmeyi öneriyorlardı.

⁴ Jameson, Fredrick, *Signatures Of The Visible*, 253-254- 259

Aslında temelde, tepeden imal edilmiş ve gençlerce kısmen benimsenmiş olmasına rağmen, Chubby Checker' ın Let' s Twist' inin özgün sürümü, gençlerin dünyasında bir fırtına yaratmamıştı. İkinci sürümü " Let' s Twist Again ", ancak müzik endüstrisi, gençleri Twist etekleri, Twist kitapları, Twist ayakkabıları, Twist filmlerine boğduğunda popüler olmuştu. Yine de Hall ve Whannel, gençler sonunda bu dansı kabul ettiklerine, bunun saflıktan olmadığını gösterdiler. " The Twist, kendi ilgi alanlarıyla yakından bağlantılı bir popüler eylem şablonu sunuyordu. Genç şarkıcılar ve şovmenlere ait medyum yoluyla kişiselleştirilmişti. Fakat bunun yanında, ilişki kurmak adına yapılmıştı. " ⁵

1984 yazı sırasında, Macross' un (Robotech) Amerika dağıtıcısı Harmony Gold, oyuncak ve maket üreticisi Revell, Inc.' ın, bir Japon oyuncak firmasından, yakın zamanda yüz binlerce çeşitli robot ve uzay gemisi maketi sipariş ettiğini öğrendi. Bunun yarattığı açmaz, Macross' un başarılı bir televizyon programı ve çizgi roman olması durumunda Harmony Gold' un, hikayelerde kullanılanlarla benzeşmeyen yeni tasarımlar yaratmaması durumunda hiç bir maket satamayacağı ve Revell' in, ürünlere sahip olmasına rağmen paketlenmesinde gizlemeye zorlanacağı ve durumdan herhangi bir satış avantajı edinmesinin olanaksız olduğuydu. Pratik çözüm iki firmanın birleşmesinde yatıyordu. 1984 Eylül'ünde, Harmony Gold, Revell' e bir ko- lisans girişimi önermek üzere bir temsilci gönderdi ve Revell ilgilendi, fakat şirket Amerikan sendikasyon televizyon kanalına projeyi satabilmek için, Tatsunoko Yapım Şirketi' nin ürettiği benzer temalı iki ayrı diziyi tasarıya dahil etmesi ve yeniden yazdırmasıyla, Revell' in, tv programının ve çizgi romanın tanıtım avantajlarına sahip olmasını ve halihazırda Revell' e ait olan revaçtaki Robotech isminin değerini üstlenmeyi sağladı.

Stuart Hall' un twist örneğinde popüler kültür tanımına meta fetişizmini eklemiyor olması belirleyicidir ve kitle kültürü ile vurucu bir ayrılığa işaret eder. Kitle iletişim endüstrisinin sunduğu libidinal ekonomiler şablonundaki göstergelere yönelik politikaların popüler kültür oluşumunda, kitle kültüründe olmayan süreçlere işaret ettiği ve kişinin maruz kaldığı andaki metnin anlamının, bir anlam üreticisi ile alıcısı arasında bir yerde olmasıyla, bireyin sanıldığı kadar aksine anlamlandırma sürecinde gösterdiği direnci içeren aktif medya tüketicileri olarak koşullandırılmaları, geniş anlamda düşünülen popüler kültür unsurları, kitlenin mikro ve genel anlamda bütün ritüellerini kapsayarak anlamlandırma süreci ile birleştirildiği, günlük hayattaki kültürel pratiklerde hem de dil ve diğer kültürel ürünlerden ritüellere ve törenlere dek kültürel biçimlerin ve bunlara gömülü olan anlam ve değerlerin ortaya çıkarılması yaklaşımının yanında, bu aşamada kapsayıcı niteliğinin vurgulandığı "popüler kültürün" eklemelenme özelliğini belirtirler. Hall için popüler kültür, içerisinde aslen direnç noktaları da taşır ve iktidarda olanların kültürüne karşı ya da onun adına mücadelenin alanlarından biridir. " Popüler kültür çalışması bu diyalektiğin iki alternatif kutpu arasında alabildiğine salınma eğilimindedir – ket vurma (uluslararası ilişkiler terimi anlamında, soğuk savaş dönemindeki kullanımı, - komünizmi - yatıştırma ile püskürtme arasında biryerededir.) / direnç. " ⁶

⁵ Stuart Hall and Paddy Whannel, *The Popular Arts*, 57

⁶ Stuart Hall and Paddy Whannel, *The Popular Arts*, 123

“ ‘ Sınıf ’ ve ‘ popüler ’ terimleri derinden ilişkilidirler fakat tümüyle birbiriyle değiştirilebilir değildir. Bunun sebebi ortadadır. Açıkça farklı ve çeşitlilik gösteren sınıf- kültürel formasyonlar olmasına rağmen, bir tarihsel kararlılık ilişkisi içinde, paradigmatik olarak bağlanmış, belirli ‘ bütün halindeki ’ sınıflar hakkında tamamiyle ayrı ‘ kültürler ’ yoktur. Sınıf kültürleri aynı mücadele alanında, kesişme ve örtüşme eğilimi gösterirler. ‘ Popüler ’ terimi, kültürün sınıflara, bu bir biçimde yer değiştirmiş ilişkisini imler. Daha kesin anlamıyla, ‘ popüler sınıfları ’ oluşturan sınıflar ve güçlerin ittifakına denk düşer. Baskı altındaki, dışlanmış sınıfların kültürü: bu, ‘ popüler ’ teriminin bize ima ettiği alandır. Ve buna zıt olan taraf – neyin ait olduğuna ve neyin olmadığına karar verme kültürel gücüne sahip olan taraf -, tanım itibarıyla bir başka ‘ tümünden ’ yeni sınıf değil, fakat, ‘ insanlar ’ ve ‘ popüler sınıflar ’ olmayı oluşturan sınıfların, strata ve sosyal güçlerin şu diğer ittifakıdır : güç bloğu (. İnsanlar güç bloğuna karşı: işte bu, kültür zemininin, ‘ sınıf sınıfa karşı ’ yerine, çevresinde kutuplaştığı ana çelişki hattıdır. ”⁷

Sınıf ile ırk, renk etkinlik söylemleri arasındaki eklemlemede bilinç biçimlerinin türetildiği kategoriler olarak, erkek ve kadının “durduğu yere, savaşımına vb. İlişkin bilinçlerini harekete geçirdikleri, edindikleri ” alan olarak, insanların ” gerçek varoluş koşullarıyla imgelemsel ilişkilerini yaşadıkları” temsil sistemleri olarak kurulur.

Althusser ideolojileri, erkek ve kadının gerçek varoluş koşullarıyla imgelemsel ilişkilerini yaşadıkları – kavramlar, fikirler ya da söylemlerden oluşan temsil sistemleri olarak tanımlamıştır. İdeolojilerin temsil sistemleri olarak kabul edilmesi onların özsel olarak göstergesel mahiyetini kabul etmek anlamına gelir.

İdeoloji ile diğer toplumsal pratikler arasındaki ilişkiyi, yeniden üretim kavramı aracılığıyla düşünmeye çalışır. İdeolojinin işlevi nedir? Toplumsal üretim ilişkilerini yeniden üretmektir Althusser ” kapitalist toplumsal formasyonlarda artan bir biçimde, emeğin bizzat toplumsal üretim biçimlerinin içinde değil, onların dışında yeniden üretildiğini ileri sürer. Bu üstyapılar kapsamında aile, vs. gibi üretilir. Doğrudan üretimle bağlantısı bulunmayan, ama belli bir ahlaki ve kültürel türden emeği ‘ yetiştirme’ işlevi olan medya gibi üstyapılar alanında okullar, sendikalara gerek duyar. İdeolojinin bir pratik olduğunda ısracıdır. Althusser’ e göre ideoloji, özgül aygıtlar ve toplumsal örgütlerin ritüellerinin içinde ortaya çıkar.

Biz ideolojiyi doğduğumuzda bile bekleyen, içine doğduğumuz ve içinde yerimizi bulduğumuz ideolojik söylemlerde yerimizi bulur ve konuşuluruz. Althusser’ in Lacan’ da temellenen görüşüne göre hala kültür yasasına yerleştirilme aracını edinmesi gereken yeni doğmuş birey ideoloji biçimleri tarafından zaten belirlenmiştir.

⁷ Stuart Hall, Notes on Deconstructing the Popular' In *People's History and Socialist Theory*, 85

Öteki olarak belirlenenler için ideolojik alanları üreten çelişkiler çeşitlilik gösteren tarihsel anda başlatılmıştır. Zorla emek üretiminin sosyal ilişkilere dahil edilmesinin anlamlı kılınma biçimleri. Pratik amaçlarla, gelişmenin erken evrelerinde ırksal ve sınıfsal sistemler örtüşmüştü. Dünya ne sosyal/ doğal kategorilerine ayrılır ne de ideolojik kategoriler denk düşen bilinç sistemlerini zorunlu olarak üretirler. Dolayısıyla iki söylem sistemi arasında karmaşık bir eklemlenmeler dizisi olduğunun söylenmesi gerekiyor.

Pekçok kimliğe bürünebilecek öteki terimini, tekil bir terim olmaktansa özgül bir anlamsal alan veya ideolojik formasyon içinde düşünölmeli: Yan anlamlar zinciri içinde. Örneğin çok özgül bir zaman diliminde, kölelik çağında siyah' ın kimliksel özdeşliğinden kaynaklanan zincir –siyah; tembel, üçkağıtçı vb. Bu bize bu zincir tarafından dillendirilen siyah/ beyaz ayrımının, basitçe sermaye emek çelişkisi olarak sağlanmakla beraber, o zamanda belirleyici olan ve belirlediği sosyal ilişkilerin söylemsel formasyondaki göndergesi olduğunu anımsatır. Terimlerin mantığı yıkılmış olmakla beraber, bu repertuar zamanda iz bırakmayı, çeşitli yeni bağlamlarda kullanılabilir olmayı sürdürür.

Bu bağlam içinde, ideolojik mücadele olasılığını yerleştirebiliriz. Özgül bir ideolojik zincir bir mücadele alanı haline gelir, sadece insanlarca onu tümüyle yeni alternatif terimler bütünüyle yerinden etmek suretiyle yerini değiştirmeye, kırmaya ya da onunla yarışmaya çalışıldığında değil, ama onun anlamını ve çağrışımını, kesintiye uğrayan ideolojik alanı, örneğin olumsuzdan olumluya değiştirmek ve yeniden eklemlenmek suretiyle dönüştürmeye çalışıldığında da bir savaşım alanı haline gelecektir.⁸

“ popöler kültür iktidarda olanların kültürüne karşı ya da onun adına mücadele alanlarından biridir. O mücadele içinde aynı zamanda, kaybedilecek yada kazanılacak olan şeydir. Boyun eğme ve direnme alanıdır. Kısmen hegemonyanın yükseldiği ve güvenlik altına alındığı yerdir. Popöler kültürün mühim olması bu nedenledir. ”⁹

3.2. Japon Ruhu, Batı Etkisi

Modern Mangalar, Japonya' nın geleneksel anlatı sanatının ne ölçüde devamıdır? Görünüşe göre, Japon hükümeti mangaların tamamıyla bir devam niteliği taşıdığını düşünüyor. Ortaokullar için oluşturulan yeni ulusal sanat müfredatı, Nisan 2000' den beri manganın sınıflarda okutulması konusunda ısrar ediyor. Kültür ve eğitim bakanlığı, hazırladığı açıklayıcı ders kitabında “ Manganın, Japonya' nın geleneksel anlatım biçimlerinden biri olarak adlandırılabilceğini” onayladı.

⁸ Stuart Hall, *Anlamlandırma, Temsil, İdeoloji: Althusser ve Post- yapısalcı Tartışmalar*, 370, 377, 387, 390

⁹ Stuart Hall, *Notes on Deconstructing the Popular' In People's History and Socialist Theory*, 128

Bu görüş, manga kelimesinin çoğu insana günümüzde ifade ettiği öykü mangalar ve geikalar, yani çok kareli çizgi roman ve resimli romanın yanı sıra, manganın Japonya' daki çok geniş kapsamlı ve büyük ölçüde güncelliğini kaybetmiş olan ve tek kare çizimler ve politik karikatürlerden gazetelerdeki dört karelik bant karikatürlere kadar her şeyi kapsayan tanımına da dayanıyor. Birbirlerinden dağlar kadar farklı bunca sanat biçimini aynı kefeye koymanın tek yolu, sadece resimlerle ilgili ortak noktaları, yani abartıları, sadeleştirmeleri ve hareket çizgilerini vurgulamaktır. Ancak yetkililer sadece bariz benzerliklere odaklanarak, modern manganın temelini oluşturan çok kareli hikaye anlatımını ve sözcüklerle resimlerin karmaşık biçimde bir araya gelişini göz ardı ettiler. Aslında, Japonya' nın köklü kültürel mirası, Batılı çizgi filmlerin, karikatürlerin gazetelerdeki bant karikatürlerin ve çizgi romanların istilasıyla derinden sarsılmasaydı; manga (yani çizgi roman) belki de hiç ortaya çıkmazdı. Manga, Doğu' yla birleşen Batı ve eskiyle birleşen yeninin bir karışımından ortaya çıktı; ya da 19. yüzyılın bir diğer modernleşme sloganının da dediği gibi, bu bir wakon yosai, yani " Japon ruhu, Batı tekniği " meselesiydi.

Peki mangada böylesine göze çarpan bu " Japon ruhu " tam olarak nedir? Bazıları bunu kanji, yani Çince karakterlerin kullanıldığı Japon yazı dilinin özündeki görsel niteliklerle ilişkilendirdi. Bu ideogramlar bir nesneyi gerçekçi biçimde temsil etmez ama çizgi romanların yaptığına çok benzer bir biçimde, gerçeği basitleştirerek birkaç fırça ya da kalem darbesine dönüştürülen sembollerle özetle. Japonlar için yazı yazmanın semboller yaratmayı ve okumanın sembol çözmeyi içeriyor olması, onları çizgi romanların ayrılmaz bir parçası olan sembolleştirmeyi kabul etmeye önceden hazırlamış olabilir.

Mangaların, Japonya' daki bütün kitap ve dergi satışının neredeyse yüzde 40' ını oluşturmasının nedenlerini açıklamaya yardım edebilecek, ayırt edici bir başka ulusal özellik, Kültür ve Eğitim Bakanlığının broşüründe bahsettiği gibi, insanların, çizgi roman ruhuna zaman zaman yaklaşan resimli sanatlara duydukları, çok eskilere dayanan sevgileri olabilir. Çizgi roman eleştirmeni Fusanosuke Natsume, bu erken dönem anlatı sanatının bazı özelliklerini " pre-manga " diye sınıflandırmıştır. Bu eserler, efsaneleri, savaşları ve günlük hayattan olayları anlatan, uzunlukları altı metreyi bulan kağıt rulolar üzrine, birbirini izleyen diziler halinde resmedilmiş 12. yüzyıl çizimleriyle başladı. Bu rulolar komik de olabiliyordu. Sanatçı- rahip Toba (1053- 1140) , rahipleri tavşanlara, maymunlara, tilkilere ve kaplumbağalara dönüştürerek rahip olmakla inceden inceye dalga geçmiş, ayrıca utanç varici osuruk yarışmaları çizmişti. Modern bilgisayarlardaki bilgi akıtma işlemine benzer bir şekilde, rulolar açılırken okurların gözü sağdan sola doğru hareket ederek " akan" manzarayı " takip " edebiliyordu. Bu akan bakma ve okuma biçimi mangada devam etmiş olabilir mi? Aynı şekilde, katlanır paravanların bölümlere ayrılma şekli, mangaya kare dizileri olarak yansımış olabilir. Kareler arasındaki dikey beyaz boşlukların yatay boşluklardan genellikle daha ince yapılması ve böylece kare sıralarının daha okunaklı olmalarının sağlanması bir tessedüf değildir; tıpkı katlanır paravanlarda olduğu gibi.

Halkın ulaşabileceği, bütçesine uygun ve ruhu mangaya daha yakın olan basılı malzemeler arasında, eğlence bölgelerinin ukiyo- eleri bulunurdu. Bu

baskılardaki gündelik hayat değerlendirmeleri, bazı mangaların her bir karede yakaladığı o çabucak geçip giden anlarda yansımaları buluyor olabilir. Eski ile yeni arasındaki diğer bir bağlantı, yine bu dönemden kalan shunga' larda, yani " bahar resimleri" nde görülebilir. 1722' de yasaklanan bu resimlerdeki abartılı erotizm, görünüşe göre bugünün pornografik mangalarında tekrarlanıyor. Aynı şekilde, korku türündeki pek çok manga, yokai mangalarında resmedilen şeytanlar ve korkunç hayaletlerden yararlanıyor. Bütün bu baskıların kusursuz hatları cesur kompozisyonları tekrarlanan zarif desen özelliklerinin özenli kullanımı, dinamik çizimlerin norm olduğu, kumaş ve diğer dokuların düz ve değişmeyen tonlarla uygulandığı manga çizimlerinden çok da uzak değildir. Bu bağlantı, hikayeleri uzak geçmişte geçen modern mangalarda dahi belirgindir. Sanatçılar bu çalışmalarında ukiyo- e ve diğer baskılara sıklıkla bilinçli göndermeler yaparlar; sonuçta tarihin görünüşü budur.

Adını ünlü rulo ressamı Toba' dan alan Toba- e de manganın atalarından biridir. Bunlar görsel mizah ve çok az metin kullanarak gülünç durumların anlatıldığı resim derlemeleriydiler. İlk örneklerini, 18. yüzyılın başlarında Ooka Shumboku, o zamanlarda da tıpkı bugün olduğu gibi girişimcilerin kenti olan Osaka' da çizmişti. Diğer bir format ise, iktidardaki insanları hicveden tahta baskı karikatür hikayelerle dolu olan ve seri olarak üretilen kibiyoshi, yani " sarı-kapaklı kitaplar " dı. Bunlardan başka, ana metinde bulunmayan ilave diyaloglar içeren resimlerin yer aldığı ukiyo- zoshi' ler, yani " yüzen dünyanın romanları " da vardı.

Japonya' da yazılarla resimlerin birlikte basılması, Batı' ya oranla kolaydı. Örneğin Latin alfabesinin kullanıldığı kitaplarda, metin bloklar, 26 tipo harf kullanılarak oluşturuluyordu; tahtaya oyulacak herhangi bir illüstrasyonun ayrıca hazırlanması gerekiyordu; dolayısıyla İngilizce kitap ve gazetelerin erken dönem yayıncıları, kendilerini zahmetten ve masraftan kurtarmak için resimleri asgari düzeyde tutmayı ya da hiç kullanmamayı tercih ediyorlardı. Japonya' da ise tipo tekniğinin yerleşmesi daha uzun zaman aldı, çünkü dil çok daha fazla harf ve karakter kullanımını zorunlu kılıyordu. Bu nedenle, kelimelerin illüstrasyonlarla birlikte aynı tahta bloklara oyulması daha kolaydı. Bunun sonucunda, metinler en başından itibaren resimlere sorunsuzca dahil edilebildi ve tıpkı çizgi romanların temel yapısında olduğu gibi, her iki öge birlikte tasarlandı, basıldı ve okundu.

Japonya' da basılı metinlerin ve tasvirlerin birlikte gelişmesi, modern çizgi romanları çabuk kabul eden bir düşünce sistemi yarattı. Buna karşılık, Britanya' da, sözlü ve görsel anlatım arasında daha büyük bir gelişme oluştu. 1780- 1830 yılları arasında, " Karikatürün Altın Çağı " olarak adlandırılan dönemde, Londra' daki barlar, kafeler, baskı resim satan dükkanlar ve çizim odaları, James Gillray ve çağdaşlarının küfür dolu baskılarıyla doluydu. Bunlar, o günün politikacılarını ve diğer poüler insanları hicvediyordu ve bazen içlerinde bol miktarda elle yazılmış metinler ve eğri büğrü konuşma balonları bulunuyordu. Ama erken dönem İngiliz çizgi romanlarının çoğunda, konuşma balonları hiç kullanılmamış ve metinler çizimlerin dışına atılarak alta yerleştirilmişti.

Estamp sanatçısı Katsushika Hokusai, 1814' de manga terimini yarattığında, acaba terim onun için anlama geliyordu ? Hokusai' ye göre bu

terim, karikatürün özü olan abartmalarla oynayabileceği daha rahat ve cesur çizimleri ifade ediyordu. Hokusai, kendi çizim defterinde hiçbir zaman anlatıyla haşır neşir olmadı ama eğer bugün hayatta olsaydı, modern mangada da grotesk ifadeler, fiziksel komedi ve serbest çizimlerdekine benzer bir eğilim görebilirdi.

Bugün bildiğimiz anlamıyla manga, modernleşmeci Meiji dönemi ve sonrasında Japonya'ya ulaşan ve taklit edilen, tek kare politik karikatürler üzerinden gelişti. 1862' de, İngiliz ordusu subaylarından Charles Wrigman, haftalık İngiliz dergisi Punch'ı temel alarak, The Japan Punch'ı başlattı. Bundan önce, gerçek insanların karikatürlerini yapmak ya da güncel olaylarla ilgili eleştirel yorumlarda bulunmak Japonya'da Shogun rejimi tarafından yasaklanmıştı. Wrigman, böylece bürokratik bir sorunu egale etmiş oluyordu. 1877' de çıkan Marumaru Chinbun dergisinin okurları, Batı'nın çizgi roman formatını Japon kültüründeki öğeler ve kelime oyunları ile birleştiren Honda Kinkichiro'nun akıllı kompozisyonlarından çok hoşlandılar. 1890' lara gelindiğinde, artık o zamanın bütün karikatür sanatlarını kapsayacak şekilde yeniden tanımlanan manga kelimesi, biraz alaycı bir terim olan ponchi- e' nin yerini almıştı. Japon sanatçılar, Avrupa ve Amerika'da ortaya çıkan çok kareli çizgi romanlara, 19. yy.' in sonlarına doğru ilgi gösterdiler. Punch'ta, Fransız dergileri L' Assiette au Beurre ve Le Rire' de, Almanya'nın Bilderbogen' i ile Amerika'nın Puck' ında yer alan tek sayfalık bant karikatürlerdeki herkese hitap eden mizah anlayışının, Rakuzen Kitazawa'yı etkilediği aşikardır. Kitazawa, 1902' de haftalık gazete eki Jiji Manga için hazırladığı ilk bant serisinde, büyük şehrin şaşkına çevirdiği taşralılarla dalga geçerek başladı. 1905' de, Japon çizgi romancılara renkli bir sunum olanağı sağlayan Tokyo Puck' ı çıkardı. Ayrıca Wilhelm Busch' un Max & Moritz' i gibi öğüt veren Avrupa serilerinden türeyen Amerikan Pazar gülmecelerindeki haylaz çocuklardan da haberdardı ve Kitazawa, tam anlamıyla modern bir Japon kızı olan, Bayan Haneko'yu yarattı.

İkinci dünya savaşından önce bir milyonun üzerinde satışa ulaşan ve Japon militarizminin maskotu (Çinlileri temsil eden düşman domuzlara karşı yürekli bir yavru köpeğin, yerini kısa zamanda savaş alanı kahramanlıklarına bırakan komik hayvan komedisi,) Norakura'nun yaratıcısı Suiho Tagawa (1889 – 1989) ve çağdaşlarının çoğu, çizgi romanlarında teatral sayılabilecek bir yaklaşım benimsediler. Karakterlerini çoğunlukla boydan gösterecek şekilde çizip, yakın plan ve alışılmadık bakış açılarını ender olarak kullanmaları, okurlara, sanki sahnede rol yapan oyuncularını izliyormuş hissi verirdi. Birleşik devletlerde çalışan grafik romancı Chris Ware, bu sayfalardaki berraklık ve huzuru seviyor: " Bana göre, çizgi romanların 1930' larda filmler tarafından amacından saptırılıp başka bir şeye dönüştürülmesinden önce izlemeleri gereken yol buydu. " İyi ya da kötü, bu dönüşüm mangayı da ele geçirecekti ama bu süreç daha yavaştı ve savaş yüzünden kesintiye uğramıştı. Tarihsel olarak, film yönetmenleri tarafından kullanılmadan çok önce, sonradan " sinematik teknikler " olarak adlandırılan görsel öykülemelemedeki bu yeniliklerin öncülüğünü 19. yy.' in başında Batılı çizerler yaptı. 1930' lara gelindiğinde, realizmin yükselişi, değişen kamera açıları ve hızlı montaj, Amerikan çizgi romalarının ve filmlerinin ortak dili haline geldi ancak bu teknikler Japonya'da pek fark edilmedi. Savaş döneminin getirdiği sınırlamalar yüzünden dış dünyayla bağları kopan ve kısıtlanan mangalarda, gelecekte yaşanacak

değişim hayal meyal sezilebiliyordu. Savaştan sonra, özellikle bir mangaka, Osamu Tezuka, Pandora' nın kutusunu açacak ve anahtarı fırlatıp atacaktı.

Çizgi romanların Japonya' daki popülerliğinin bir açıklaması da şu olabilir: Japonya' nın Osamu Tezuka' sı vardı, diğer ulusların yoktu. Dr. Tezuka olmasaydı, Japonya' da savaş sonrası çizgi roman patlaması hayal bile edilemezdi. Osamu Tezuka' nın (1928 – 1989) ölümünden sonra, saygın Japon gazetesi Asahi' de yayımlanan bu yazı, onun yarattığı etkiyi hiç de abartmaz. Onun getirdiği pek çok yenilik, bugün bile manga ve animasyon endüstrilerini etkilemeye devam ediyor. Bunların ayrıntılı planlarını, temellerini ve zengin kaynaklarını sağlayan Tezuka' dır. Onun Japonya' daki etkileri Walt Disney, Herge, Will Eisner, Jack Kirby' nin yarattıkları etkilerin toplamına eşdeğer görülebilir ama bu karşılaştırma bile yetersiz kalır. Bir eleştirmen, Tezuka' nın manga tarihindeki yerini, D. W. Griffith' in sinema tarihindeki yerine benzetmiştir. Tezuka' nın 1946' dan 1989' a kadar devam eden, 40 yılı aşkın kariyeri, mangayı, genellikle çocukları hedef alan hefif eğlencelerden, her yaşta okura hitap eden, her türden öyküye dönüştürme mücadelesiyle eş anlamlıdır. 1949' da, yayımcısı ona, o zamana kadar eşi benzeri görülmemiş, 160 sayfalık, bilimkurgu konulu bir kırmızı kitap hazırlaması için altı ay süre verdiğinde, Fritz Lang' ın Metropolis' ini hiç izlememiş olsa da filmin adı ve filmdeki dişi robotu gösteren tek bir kare, Tezuka' nın filme dayanarak tamamen özgün kendi akohon' unu (" kırmızı kitaplar ": dönemin yaygın, sert kapaklı, çizgi roman yayım formatı) tasarlamasına yetecek ilhamı vermişti. 1949' da kutu içinde ve ciltli olarak iki renkli basılan Metropolis' ini, Tezuka' nın, iki yıl sonra, Kore Savaşı ve Soğuk Savaş' la meşgul olan süper güçlerle ilgili 300 sayfalık fütüristik bir eleştiri olarak uzatmasına izin verildi; ismini, 1936 tarihli Things To Come adlı filminden aldı. Tezuka, ister ciddi ya da trajik temaları işlesin, ister Faust, Suç ve Ceza ya da Buda' nın Hayatı gibi klasikleri uyarlasın, son dönemlerindeki en dramatik eserlerinin bazılarında bile mizahla, abartıyla, iç esprilerle ya da bizzat kendisi görünüp çoğunlukla doğrudan okuyucuya seslenerek hikaye akışını kasten keserdi. Bu, tıpkı Tezuka gibi, savaşta yenik düşmüş bir iktidarın vatandaşı ve ahlaki endişelere sahip bir öykücü olan, Alman oyun yazarı Bertolt Brecht' in kullandığı yabancılaştırma efektlerine benzer. Brecht okurlarına, kendilerini oyuna tamamen kaptırmamalarını, bunun yerine kendi adlarına düşüncelerini gerektiğini hatırlatmak istiyordu. Oldukça genç sayılabilecek bir yaşta, 60. doğum gününden üç ay kadar önce ölmesine rağmen, Tezuka, bir insan ömrüne kolay kolay sığmayacak kadar çok iş üretti. 600 manga serisi için 150 bin sayfa yazıp çizmek gibi bir rekorun yanı sıra yaklaşık 60 tane animasyon eser yarattı; makaleler ve film eleştirileri yazdı, konferanslar verdi üstelik Batı geleneğinde diploma almış bir doktor olabilecek zamanı bulabildi.

Seksenlerin ortalarında, First ve Eclipse gibi öncülerini izleyen Marvel Comics, Katsuhiro Otomo' nun Akira' sını yayımladı. Otomo' nun çizimlerinin o kadar abartılı ve yabancı görünmemesi ve bir yıl sonra ülke dışında gösterime girecek olan, kendi yönettiği ve kendi hikayesine dayanan büyük bütçeli animasyon filmini 1988' de tamamlamasının, bu duruma katkısı olmuştu. Aslında Otomo 1984' te Young Magazine' de Akira' yı dizi halinde yayımlamaya başladığında, sıkça ilişkilendirildiği Gibson' ın kitabından haberi yoktu; Neuromancer ancak 1985' te Japonca' ya çevrilmişti. Otomo, Seishi Yokomizo'

nun erken dönem Japon Bilim kurgu romanlarından ve bunların ortak konusu olan, değişken şartlara adapte olmak için mutasyon geçiren “ yeni tür ” insanlardan etkilendiğini söylemişti. Otomo’ nun detaylı çizimlerini net bir şekilde aktarabilmek için Akira, Japonya’ da büyük boy olarak basılmıştı. Marvel Amerika’ da yayımlanan versiyonda da bu formatı korudu ve Otomo’ nun onayını da alarak, onun tek rengin tonlarındaki çizimlerini, filmi anımsatan bir renk paletiyle kapladı. Akira, iki yıl içinde Fransa ve Belçika’ da yerel bandes desinees (Fransızca’ da çizgi roman) geleneğine sadık kalınarak, her biri 200 sayfalık, renkli ve ciltli on bir albüm halinde basıldı; Almanya’ daki ilk yılında üç baskı yaptı. Filmin de yardımıyla Akira’ nın yayımlanması dünya çapıda etki yarattı.

Artık “ ayın lezzeti ” haline gelen bu yeni pazar bazı ülkelerde, aşırı üretim, editörlerin kötü tercihleri, kötü çeviriler ve önyargılı medya yorumlarının tehdidi altında kaldı. Ama yine de çok seyredilen televizyon uyarlamaları ve bilgisayar oyunları sayesinde olduğu kadar, resmi ya da gayri resmi yollarla anime parçalarının ya da bütün bölümlerinin izlenip indirilmesini, manga örnekleri okumayı ve yeni keşifleri dünyanın her tarafındaki topluluklarla paylaşmayı kolaylaştıran internet aracılığıyla da genç okurlardan oluşan yeni nesilleri kendine çekerek hayatta kaldı ve gelişti.

3.3. Başlıca Birkaç Animasyon Çalışma Üstüne

Popüler kültürün yüksek ya da resmi kültür ile olan ilişkisini merak etmek demek, değerler daimiyeti problemi üzerine düşündürmektir : ilk olarak daimiyeti. çünkü değer son derece kararsızdır... ve ikinci olarak hükmü, ki bu, bizim sadece kültürlerin yüksek, aşağı ve arada olarak konumlanmalarının tutarsız ve maddi ilişkilerin birbirleri ile takas ve müzakere edilmesi ve çatışması ile nasıl var oldukları anlayışımızı saptırır.

Anime hem çağdaş popüler kültürde artmakta olan cinsel kimliklerin akışkanlığının, hem de kadınların rollerinin büyük ölçüde değişime uğradığı bir dünyada, cinsiyetler arası gerilimleri özetler. Anime makaleleri, ayrıca (bazen açıkça, bazen örtük biçimde) tarihin çağdaş toplumdaki anlamını araştırırlar. Bu çalışmalar genelde, samurai savaşları gibi belirli metinler ve Japon altbaşlıklar içermelerine karşın en belirgin makaleler, 2. Dünya savaşının bittiği günlerde sahnelenen, Grave Of The Fireflies gibi, “ tarihsel hafızanın politik doğası” gibi altbaşlıklar içermeleriyle, örtük biçimde, daha da büyük sorunlar ileri sürerler. Miyazaki’ ye ait tarihsel epik çalışma Princess Mononake, kimliğin doğasını modern dünya ile ilişki içinde, kendi fantazi ve gerçeğinin kompleks karışımı yoluyla sorunsallaştırmıştır. Bu karışım yoluyla anime, günümüzün öncelikli sorununu yakalama konusunda mükemmel medyum olabilir : kimliğin değişken doğası ve sürekli devinen toplum. Seri biçimde değişken naratif yürüyüşü ve sürekli dönüşüm içindeki imgelemi ile anime medyumunu, değişimi ilüstre etmekteki mükemmel konumlanması ile sadece Japon toplumuna değil, tüm endüstrilemiş ve endüstrileşmekte olan toplumlara nüfuz etmektedir. Seri

adımlarla - kimi zaman son sürat - hareket etmekte olan biçimin istikrarsızlığını ifade ederken animasyon, değişim ve görünüş takıntılı bir toplum için hem bir semptom hem de metafordur. Özellikle animasyonun metamorfoz üstüne yaptığı vurgu, bocalamakta olan kimlik üzerine yönelen postmodern takıntıyı ifade etmekte ideal sanatsal gereç olarak görülebilir.

Akira Ve Ranma

Akira ve Ranma 1/ 2, tarz ve nitelikte birbirlerinden çok farklı olmalarına rağmen, her iki metin de, ergen vücudun bir metamorfoz mahalli olması fikrine yaslanır . Hem metamorfozu geçiren figürce, hem de dış dünyaca akıl almaz olarak görünen bir metamorfoz . Bu iki çalışmayı temelde birbirinden farklı kılan şey ise, ana karakterlerin metamorfoza karşısındaki temel tavırlarıdır. Tetsuo' nun durumunda bazen, transformasyona karşı koyar, fakat zaman zaman nihilistik bir biçimde onunla yücelir ve filmin sonunda nihai olarak akıl almaz yeni kimliğini çekinmeden ileri sürer. Ranma' nın transformasyondan geçen vücuduna yönelik tepkisi çok farklıdır : daima komikçe kaçamaklı bir biçimde (bu onun için trajik olmalıdır) normallığe bir dönüş yolu ararken, sürekli olarak onu reddeder.

Filmin baskın temalarından metamorfoza eğildiğimizde, Akira' ya iki boyuttan yaklaşılabilir : yabancılaştırmış gençliğin kimlik arayışında taze bir dışavurum ve apokalips üzerine bir meditasyon.

Akira ve Ranma 1/ 2, değişen ergen vücut motifi üzerinde oynar, fakat Akira değişen vücudu tehditkar olarak sunarken Ranma 1/ 2, onu çoğunlukla bir komiklik unsuru olarak kullanır. Başka bir deyişle Ranma 1/ 2, yıkım bölümleri ve hatta ağıt niteliğinde piyesler içermesine rağmen, çoğunlukla festivalin kutlamasıdır. Akira' nın katılımı festival tarzında olsa da, temelde apokaliptiktir.

Akira ergen otoritenin dünyasından arta kalan katartik yıkımı gösterirken Ranma 1/ 2, onun gülünç bozulmasını gösterir. Nitelikçe güçlü farklılıklarına rağmen, yine de hem Akira hem Ranma 1/ 2 değişimin gedikleri etrafında dönerler . Çalışmanın unutulmaz transformasyonlarına ait temel vizyonları, kontrol dışına çıkmış vücutlardır ve bu değişimler, her iki çalışmada da heyecan verici ve tehditkar olarak olarak sunulurken örneklendirilmişlerdir. Sonuçta Ranma 1/ 2' nin naratif çerçevesi, tehdidin dağılmasına izin verirken, Akira' nın açık uçlu metni, meşum yetkilendirme olasılıkları ileri sürer. Fakat her iki metin de, fiziksel olanın sınırlamaları ötesine geçmeye odaklanan bir lezzeti esas olarak izleyiciyi eğlendirirler.

Kadın bedeninin transformasyon gücü, hem folk hem de yüksek Japon kültüründe önemli bir gelenektir. Japonya' da sadece hayaletler dışı olmakla kalmazlar. Aslında hayvan olan ve yakalandıklarında hayvan formlarına geri dönen kadınları detaylandıran, çok popüler olan bir de hikaye tarzı bulunmaktadır. Bu hikayelerin, örtülü cinsel tabiatları, modern pornografide tamamen dışa vurulmuş ve tehdit edici olarak algılanmışlardır. Tüm bu değişim örneklerinde, Japon pornografisinin erkek egemen ve dişil teslimiyetçi, basit

fantazilerin ne kadar güçlü bir biçimde ötesine geçtiğini görebiliriz. Bu sahnelerde dişilerin bedenleri, açık bir biçimde güçlüdürler (aslında erkeklerinkilerden daha güçlüdürler). Bu animeler, kadın bedenini erkek egemen gerçekliği bastırma yetisine sahip, şiddetli, hatta büyülü güçler ile ilişki halinde tanımlarlar. Yine de dişil kuvvetin potansiyelleri, farklı yollarla derinden baltalanmışlardır.

Sıradan insandan süper kahramana dönüşüm, tabii ki bilim kurgunun ve çizgi roman kitaplarının ana unsurlarındandır. Fakat hatırlayanlar için, Clark Kent' in gizli kimliğinden değişmek üzere özel bir yer bulma konusundaki mütevazî endişesine karşın, Go Nagai' nin çalışması OVA ve televizyon serileri Cutey Honey' nin kahramanı Honey' nin metamorfozunun aleni, kutlama kabilinden ve açıkça erotik doğası endişe uyandırıcıdır.

İzleyici sadece, Honey' nin çıplak vücudunu izleyerek ve hatta düşünsel olarak soyundurmak ya da giydirmek yoluyla değil, fakat artık bedenin kendisinin neredeyse kendinden geçmiş dönüşümünde rol alabilmesiyle, hem voyör hem de erotik bir biçimde katılabilmektedir. Akira' da Tetsuo' nun grafik transformasyonunda olduğu gibi bu süreç, "metamorfozun taşkınlığı" olarak tanımlanabilir.

Şeytani beden pek çok yönden, çizgi romansı eril vücudun antitezidir. Doğaüstü ve devasa, kaslar ile sarılı ve kaçınılmaz olarak kocaman bir penisle donanmış olan (ayrıca genele fallik tentakülzlerle birlikte) iblisin kendisi, tamamiyle eylemin kendisidir. Ana eylemi, gözlerini ayıramadan seyretmek olan çizgi roman erkeğine önemli bir farkla iblis, dişinin penetre edilmesidir.

Hem Ranma 1/2 nin, hem pornografinin fantazi dünyaları cinsel sınırlandırılmalara müsaade ederlerken, Ranma 1/ 2' de bu, mizah için bir sebeptir, ki pornografide genellikle bu sebep umutsuzluktur. Sonuçta pornografik animenin, genellikle apokaliptik olması şart olan gotik altbaşıklıkta yer alması muhtemelen şasırtıcı değildir.

Hayaletler Ve Makineler: Teknolojik Beden

Hangi vesile ile genç bir çocuk asker yapılır?... Beden zırhı nasıl son halini alır. Fonksiyonları nelerdir ? Onu giyen adamın "bütünü" nasıl işlev görür - ve tüm bunların ötesinde – egosunun doğası nedir?...
*....Bu, benim inancıma göre tutucu ütopyanın ideal adamıdır: maneviyatının anlamını kaybetmiş olan, makine benzeri sınırlar içindeki bir adam ...*¹⁰

Thewelit' in erken dönem yirminci yy. Freikorps' ları üzerine kitabı, Batı eleştirmenlerinin teknolojik zırhla donanmış bedene yönelttiği kimi konvansiyonel bakış biçimlerinin mantığını yansıtır. Bu bakış ışığında zırhlı beden (robotsu ya da cyborg olsun) ruhsal olarak boştur; hipermaskülen,

¹⁰ Klaus Theweleit, **Male Fantasies Vol. 2**, 65

faşizmle örtük biçimde alakadar ve sadece şiddet yoluyla, hıncını alabileme yetisine sahip olmasına dayanarak tasarlanmıştır.

Batı bilim kurgu filminin konvansiyonel robotsu tarzına karşın “vücut zırhı” fikri, zırh yerine bedeni vurgular. Batı bilim kurgu filminin çoğunluğunda eğer makinenin içinde insan olsa bile vurgu daha çok, protagonistin teknolojinin yabancılaştırıcı güçlerince insanlıktan çıkartılması (kişiliksizleştirilmesi) üzerindedir. Benzeri biçimde, Terminator serilerinin robotik kahramanı ikinci filmde, giderek bazı insan duyguları geliştirirken görünse de, en başta robot zırhındaki insanlar olan mecha protagonistlerinin neredeyse tam tersine, halen büyük oranda, ancak insanlığa dair parlamalara sahip bir robota dayandığı ortadadır. Theweleit ve Springer’ ın, zırhlı bedeni maneviyattan yoksun olarak saptadıkları görüşlerinin tersine, mecha animedeki protagonistler sıklıkla şaşırtıcı miktarda maneviyata sahiptir.

The Armored Body: Guyver bilhassa tutucu bir çalışmadır. Özellikle dışı karakterlerinde, teknoloji öncesi, sakın dünyaya, annenin davetkar memesine geri çekilirken, ana karakterin içine saplandığı karanlık, sert köşeli, teknolojik kabusula zıtlık oluşturur.

Dönüşüm serileri, onu yetkin kılmaktan çok, acı verici görünmektedir. Daha da olumsuz biçimde, Sho’ nun yeni güçleri, sadece arkadaşlarının ölümlerine sebep olup, onu insanlıktan daimi olarak soyutlar. Pornografi bölümünde tartışılan dışı dönüşümlerinin aksine Sho’ nun metamorfozu, acılı ve yabancılaştırıcı görünmektedir. Basite indirgendiğinde, pek çok yönden yankılarını Akira’ da Tetsuo’ nun sıradışı metamorfoz sahnesinde bulur.

Springer’ ın, Amerikan cyborg filmlerindeki (sıkça misoginistik olan) şiddet hakkında söylediği gibi, “ şiddet düşünüyü, kuvvetli cyborg betimlemesi, teknoloji hakkındaki on dokuzuncu yy. kavramlarına tutunan çağdaş söylemlere, cinsel roller ve farklılıklarına, yeni postmodern sosyal düzenin getirdiği dönüşümlere direnmek üzere iştirak eder ”¹¹. Guyver’ in teknoloji hakkındaki mevhumlarının kesin kes “ on dokuzuncu yy.’ dan “ olup olmadığı sorgulanabilir, fakat benimsediği değerler açıkça gelenekseldirler ve film, teknolojik olarak işlenmiş her hangi bir ütopya kavramına direnmektedir. İnsafsızca kasvetli vizyonu içinde Guyver: Out Of Control, Ron Tanner’ in Japonya’ nın savaş sonrası kültürünü, “ high tech olan herşeyin menfaat dahilinde olduğu doğrultusundaki bıkmaz usanmaz inanç üzerine kurulmuş olduğu” tanımından çok uzakta görünmektedir.¹²

Guyver’ in dışı karakteri Valkyre’ nin, metamorfozla Guyver’ e evrildiği sahnede ise, seksüellik ve makinenin bağlantısı daha da vurguludur. Dönüşümü sırasında giysilerini muhafaza eden Sho’ nun tersine, Guyver’ in tentakülerinin, açıkça fallik bir biçimde çıplak benini ördüğü görülür. Guyver haline dönüşümü tamamlandığında, yine de Sho’ nunkiyle tek gerçek farkı, onun sivri, metal kaplı memeleridir. Animede, pornografideki sıvı ve yutarcasına betimlenmiş kadın

¹¹ Springer, *Electronic Eros*, 96.

¹² Tanner, “*Mr. Atomic*,” 100.

bedeninden belirgin bir farkla, Valkyre' nin Guyver hali, eril ana karakteri davet etmektense ona göğüs geriyor olması ile reddeden ve direnen bir varlıktır.

Evangelion' da, Shinji' nin EVA ile karşılaşması ile sahnelenen açılışı, mitik ya da psikoanalitik bir yaklaşım doğrultusunda, EVA' lar ve düşmanları Angel' ları Shinji' nin kimliğini oluşturmak üzere yüzleşmesi gereken, kendi ve ötekinin vücutlaşmaları biçiminde, Shinji' nin erkekliğe doğru uzanan isteksiz pasaj ayini olarak görmek mümkündür. Pek çok eleştirmen, EVA' nın yapımının, Shinji' yi sıvıyla dolu, rahim benzeri bir boşluğa kapatıyor olması ile feminen bir karaktere sahip olduğunu söylemiştir. Shinji' yi, NERV karargahından kişiliğini arayışına sevkeden bu makinenin, esas olarak ofansif bir silah oluşuyla eril bir duruşu olduğu da öne sürülebilir.

Büyük bir sıvı silindirene enkapsule edilmiş küçük bir insan imgesi ile, Shinji' nin EVA' ya daldırılması (daha doğru bir deyimle kaynaştırılması), güçlü biçimde bir doğum sahnesini ortaya koyar.

Devasa, hayvani biçimde grotesk oluşları ve tepeden gelmeleriyle Angel' lar, otoriteyi barındıran bir varlığı teşhir ederler : baba figürü. Bu sadece bir diğerine saldıran bir makine olmadığı gibi, şaşkıncu biçimde primitif bir bıçak benzeri silahın doğruladığı gibi, başlıca, cinayet kabilinden bir yüzleştirilmedir. Ayrıca bıçağın (anal) fallik doğası enteresandır ve Shinji' nin babasının eril gücü üzerinde bir iddia girişiminde bulunduğunu öne sürer. EVA' nın hem anne hem de bireyin kendi olmasını anlamak önemli olduğu gibi Angel' ı, hem baba hem de bireyin kendi olarak görmek mümkündür. Sonuçta, devasa, güçlü ve grotesk Angel' ın eşdeğeri, Shinji' nin kaynaştığı, devasa, güçlü ve grotesk EVA' dır. Bu ışıkta Shinji' nin Angel' a karşı nihai zaferi, Luke Skywalker' ın Darth Vader ile karşılaşmasında kılıç savurduğu carpişma sahnesi ile George Lucas' ın bilim kurgu epiği, The Empire Strikes Back' i (1980) çağırıştırır. Bu sahnede Luke, Darth Vader' ın, babası olduğunun farkında değildir. Mitik ve psikoanalitik tınılara sahip bir sahnede Luke, aslında kafanın kendisinininki olduğunu keşfetmek üzere, sonunda Vader' ın "kafasını" (kaskını) kopartmayı başarır. Çoğu konvansiyonel mecha açısından olduğu gibi, bir dövüşün zaferle sonuçlanan çözümü, açıkça ya da örtük biçimde, genç ana karakterin artan yeterliliğini (iktidarını) ve yetişkin kimliğe olgunlaşmasını tescil eder.

Gerçekten de, The End of Evangelion filminde Shinji' nin cinsel yaşının gelmesi, açılış sahnesinde Asuka' nın yaralı bedeni üstünde sefilce masturbasyon yapması ile kasvetli bir biçimde gösterilir. Star Wars serilerinde, Luke' un " Gücü " öğrenmesinin tersine, her iki filmde de açıktır ki EVA' lara hakim olmak, sadece yabancılaşma ve umutsuzlukla sonuçlanmaktadır.

Taşbebek Parçaları: Ghost In The Shell' de Teknoloji Ve Beden

*"Frankenstein" daki canavarın umutlarının aksine Cyborg, bahçenin (cennet bahçesi) iade edilmesi yoluyla babasının onu kurtarmasını beklemez. Cyborg, cennet bahçesini tanımayacaktır.*¹³

Öyleyse, anne ya da babasıyla bir ilgisi yoktur.

Ghost In The Shell' de, doğum sahnesinin de ortaya koyduğu gibi, Kusanagi' nin bir geçmişi ya da ebeveyn benzeri figürlerle herhangi bir bağı bulunmaz. Bu, Evangelion' da Shinji' nin ebeveynleriyle ilgili takıntısıyla, vurucu bir zıtlık oluşturur ve ayrıca kendilerini, düzmece bir kanbağı grubu ile ilişkilendirmek üzere eski fotoğrafları toplayan, Blade Runner' daki "replicant" larla önemli ölçüde benzeşmez. Kusanagi diğer yandan, tarihin kökenleri ile açıkça ilgisiz görünür. 1990 filmi Total Recall' u hatırlatan bir yan konu başlığı, Puppet Master' ın, masum bir rehinesine sahte anılar yerleştirilmesiyle haşır neşirdir ve Kusanagi, prosedürün acımasızlığına rağmen dışardan, telaşa kapılmamış görünmektedir. Yine de Kusanagi, cyborg kimliğinde bütünüyle huzurlu değildir ve Haraway' in, kendinden memnun otonomisiyle uyuşmaz. Filmin gerçek eylemi, art niyetli failer için yürütülen bir av, ve hatta Puppet Master da olmaktan çok kendi ruhsal kimliğine yönelik bir araştırmadır. Dışarıdan kendi kökenleriyle ilgisiz olsa da Kusanagi, onun ve filmin hayalet dediği, onun varlığına hayat veren can ya da ruh ile derinden alakdardır. Kendisiyle ve çalışma arkadaşlarıyla, kendisine ait hayaleti sık sık ve felsefi diyalog tonlarında tartışsa da, bu araştırmada araç, onun zihni değil cyborg bedenidir. Teknolojik ve insan olanın nexusunda durmakta olan onun vücududur, bu durumda ruhla ilgili konuları en iyi o sorgulayacaktır.

Bu keşif için seçilen araç, insan bedeni değil bir cyborgunkidir: Kusanagi' nin güzel vücudu. Bu, kendisini hem figüratif hem kelime anlamıyla düşünüş teması etrafında düzenleyen filmin naratif yapısında açıklığa kavuşturulmuştur. (Yönetmen) Oshii, Kusanagi' nin karmaşık ve çelişik arayışını, Kusanagi' nin beden ve zihnini bir dizi "düşüşler" boyunca takip eden, çeşitli şaşkınlık verici sekanslar boyunca görsel olarak betimler. Açıkça teolojik bir altmetne sahip bu düşüşler sırasında Kusanagi' nin bedeni, hem savunmasız hem güçlü, hem obje hem süje olarak görülür. Bunun ötesinde o, son düşüş sırasında bedenini geride bırakma noktasına gelir.

Kusanagi' nin başlangıçtaki düşüşü, film ara vermeksizin, sözü edilen doğum sekansına geçerken, metonomik anlamda doğumu ile ilişkilidir. Hem teknolojik hem organik betimleme, bilim kurgu kinayeli canavar- yapımı koksa da sekansın kendisinde sessiz bir lirisizm hakimdir ve ritmik anlamda adımlıdır ve ağır bir yürüyüşle pekiştirilen mistik bir hava hakimdir. Shinji' nin "doğum sahnesinden" farklı olarak, Kusanagi' nin yüzünde hiçbir duygu gösterilmediğinden izleyiciye dehşet ya da korku hissi verilmemiştir.

Yine de bazı yönlerden, bu "doğum sahnesi" "doğmuş" olan varlıkların, dışarıdan güçlerin merhametinde oluşlarıyla, Evangelion' dakine tamamiyle benzemez değildir. Shinji' nin durumunda bu güçler, ona direnmek için açık bir

¹³ Donna Haraway, *Simians*, 151.

hedef vererek tekinsiz babasına odaklanmışlardır. Halbuki Kusanagi' nin dünyası babasıdır. O uçsuz bucaksız " şirket ağlarının " bir ürünüdür ve bu bakımdan, düşerken onu askıya alan ince kablo hem göbek bağı ile hem de şirket ile ilişkili (ya da en azından Puppet Master' in hükümetle alakalı biçimi) olarak görülebilir.

Kusanagi görünürde kökleri ya da ebeveynlerine yönelik bir ilgiye sahip değilse de, sıradaki "düşüşünün", Batou' yla beraber, kendisine tüm anıları ve aile yaşamının yapay implantlar olduğu ve aslında küçük bir odada yalnız yaşadığı söylenmiş olan, Puppet Master' in şanssız bir kurbanını inceledikleri sahnenin ardından gerçekleşmesi ilginçtir. Görünürde, bu zihinsel yapıbozum görüşü tarafından sarsılmamış olmasına karşın, bir sonraki sahne Kusanagi' yi, kent ritminin paslı sularına dalarak ölümü riske ederken gösterir. Yüzeye geldiğine, derinlerde ne bulduğu sorusuna olgulardan çok bir dizi duyguyla tepki verir: " korku, tedirginlik... hatta, belki umut.. " Kusanagi burada, dalış takımının teknolojik teçhizatı yoluyla, fakat denizin organik rahmi içinde saklanmış bir öz beni keşfetme girişiminde bulunurken görülür.

Bir cyborg kahraman kullanılmasından da anlaşılacağı gibi Ghost in the Shell, bu bölümde tartışılan çalışmalardan en az teknofobik olanıdır. Bunun yerine, teknolojinin olumlu potansiyelinin olasılığını gündeme getirir. Bunu sadece bir cyborgun sunduğu fiziksel ve zihinsel yükselmeye dayanarak değil, fakat Puppet Master olarak bilinen yapay zekanın sunduğu ruhsal gelişmenin olasılığına dayanarak yapar. Bu Puppet Master, Kusanagi' ye, cyborg bedenini aşarak ve sadece siberuzayın değil, fakat bir çeşit üst bilince referans oluşturan " net " in bir parçası olma olasılığını önerir.

Bunların ötesinde, bedenden yoksun bir süperbeynin, ayrıca batı bilim kurgusunun unsurlarından biri olduğunu hatırlamak önemlidir. En aşağı 1950' lerden beridir, Arthur C. Clark' ın klasik romanı Childhood's End, gelecek neslin çocuklarının üst bir varlıkça bağlandıklarını öngörür. Sonunda Kusanagi' nin, ayna yoluyla bulunduğu imaj ne olursa olsun, bu sadece makinenin ve ruhun sabit sınıflandırılmaları ile kalmayacak, fakat 20. yy.' in sonunda neyin normal olduğuna dair temel kavramları da sorgulayacaktır. Yine de bu alternatiflerin hepsi kabul görmemiştir. Ranma, çaresizce bir normale dönüş yolu arar. Wicked City, dönüşen kadın bedenini vaadini /tehtidini reddeder ve kişiyi analık tutumuna zorlar. Çoğu mecha filminin kahramanları artırılmış güçlerine karşı kararsız duygular beslerler. Hatta değişebilirliği kucaklar görünen filmler bile ayrıca, onun tehdit potansiyelini de gösterirler. Böylece Tetsuo' nun yeni bir evrene "doğumu" ıstırap verici bir acı eşliğinde görülür ve Kusanagi, nete ulaşabilmesinden önce kendi bedenini yok etmelidir.

Sözün Sonu

Grave of the Fireflies' da hem metin hem de alt metin, umutsuzluk ve pasifliğe ait, kabussu bir vizyonu somutlaştırırken Barefoot Gen' in özü, betimlediği neredeyse hayal edilemez dehşete rağmen, boyun eymeyen bir

direnç ve yenilenme ruhuna sahiptir. Mağdurun tarihi kategorisi sınırları dahilinde bu iki örnek, çok farklı dinamikleri angaje ederler.

Resmi sansür yürürlükte olmasına rağmen, yine de popüler kültür uzaydan ya da derinlerden gelen korkunç canavarlar şeklini almış olarak 1953' de ortaya çıkan canlı- aksiyon filmi Godzilla' da ölümsüzleşen (bu yer değiştirme Akira' dan Neon Genesis Evangelion' a değin hala açık bir biçimde etkisini hissettirmektedir) bomba ile alakdar olmuştur.

Grave of the Fireflies, yavaş yavaş ölmekte olan bir dünyayı göstermek için ağıtsı bir tarz ve gerçekçi grafikler kullanırken Barefoot Gen, kendi yokoluşunda paradoksal biçimde dinamik bir dünyayı göstermek için grotesk ve grafik tarzı benimseyen apokaliptik bir tavra yaslanır.

Savaş sonrası Japonya' sında, " öze yönelik ulusal metaforlar " hem " dişilleştirilmiş " hem " iktidarlılaştırılmış" ve kaçınılmaz olarak " transeksüel " leşmiştir. Burada tartışılmakta olan animenin durumunda açıktır ki özellikle Grave of the Fireflies' da, bu Japon kimliği sadece ölmekte olan baskın kız kardeş figüründe değil, filmin başından beri de demaskülenize edilmiş olan Seita karakterinin kendisi söz konusu olduğunda da, neredeyse tamamen dişilleştirilmiştir. Bu dişilleştirme yine de sadece ölmekte olan bir kültür adına umutsuzluk ve nostaljiye varır. Böylece Grave of the Fireflies, yeniden kurulması asla mümkün olmayan kayıp bir geçmişe ağıt niteliğindedir. Buna karşın Barefoot Gen' i canlandıran naratif gerilim " dişilleşmeye " (sadece zayıf olarak kalmayıp, anne figürüyle irrasyonel hatta deli olarak kodlanan) karşı koymakta olan bir direnç ve yetişen arpa kamışlarında ve Gen' in uzayan saç tellerinde mecazlandırılmış dirilmekteki bir erilliğin tanınmasıdır.

Yabancılaşmanın Cazibesi: Miyazaki Hayao' nun Dünyasında Shojo

*. . .Miyazaki' ye ait çalışmalarının çoğu, sistemleşmiş yapıların ve ussallaştırıcı süreçlerin yok edilmiş olduğu ve bir düzensizlik durumunun herşeyi devirdiği, Nausicaä gibi gelecekteki dünyalar, ya da modernizasyon süreçlerinin tamamlandığı (Laputa, Porco Rosso) dünyalarda geçer. Diğer bir deyişle, naratif alan olarak modern Japonya' dan sürekli kaçınılır. Onun naratifi, ancak modernizasyon öncesinde ya da modernlik yok edildikten sonra var olabilecek gibidir.*¹⁴

Princess Mononake Japon kültüründeki iki önemli ikonu dışlaştırır : destekleyici ve uzun süredir ıstırap içinde olan dışinin miti ve doğa ile uyum içinde yaşayan Japonların miti (ki sıklıkla doğal olan ile dışinin birlikteliği ile ifade edilegelmiştir). Bunun ötesinde Miyazaki' nin on dördüncü yy. Muromachi periyodunda çekilmesi seçimi doğrulusunda ve bunu izleyen bu dönemde geçmekte olan bir film setinin, ne ile ilgili olacağı konusundaki konvansiyonel

¹⁴ Shimizu Yoshiyuki, "Sukoyaka naru boso: Tonari no totoro no openu endingu o megutte," Pop Culture Critique 1 (1997): 93.

beklentileri alt üst etmesi ile film, Japon tarihinin konvansiyonel kavramlarını dışlaştırır.

Filmin “ gerçekler ile kurguyu ” karıştırma biçimi “ dengeyi bozma ” etkisinde önemli bir unsur oluşturur. Bu Denge bozumunun en önemli iki şekli, filmin konvansiyonel dişi karakterleştirmesinin dışlaştırması ve doğanın doğaüstüleştirilmesidir. Kadın karakterlerine dönüp baktığımızda Miyazaki’ nin, Princess Mononoke’ de sadece konvansiyonel Japon kültürü ve anime dünyasının kendisindeki dişil stereotiplerin çoğunluğunun ayağını kaydırmasıyla kalmayıp önceki, kendi dişil yaratılarından da uzaklaştığı ortadadır. Daha önceki Miyazaki filmleri, eril güç ve otoriteyi vurgulayan paradigmalara yeniden uzlaşan biçimlerde işlev görüyorlardı.

Kadın karakterlerin konvansiyonel olarak eril kodlandırılmış rollerdeki kullanımının bütünde, filmin “denge bozum” stratejileri kapsamında bir başka bağlantı olduğunu öne sürmek mümkün. Princess Mononake’ de neredeyse çatışık, iki farklı süreç işlemektedir. İlk olarak aşağılanmış olanın öcü, San’ ın vahşi ve atılgan bedeninde özetlenmiştir. İkicisi ise Eboshi karakteri yoluyla sahnelenen, “ilerlemeye” ait kaba karmaşanın kışkırtıcı biçimde tanınmasıdır. Başta aşağılanma sorusuna dönüldüğünde, Mizoguchi’ nin filmi Ugetsu’ daki yabani ve baştan çıkarıcı dişi hayaletten Izumi Kyoka’ nın öyküsü Koya hijiri’ nin (Koya Dağı’ nın kutsal adamı) orman sakini kadın büyücüsüne değin, hem film hem yazın alanında, bu sürecin pek çok örneği mevcuttur. San zorunlu olarak aoseksüel anlamda çizilirken, kan ile ve ruh ihtiva ediş ile olan bağı onu, yırtıcı dişillığın modern öncesi arketipleriyle bağlantılandırır: şamanlık, dağ cadıları ve tümüyle dayanan, tümüyle destekleyici anne figürünün zıt kinayeleri olan diğer şeytansı kadınlar. Bu ışıkta okunduğunda San’ ın dişiliği moderniteye direniş biçiminde, Shinto inancındaki öz olan kamilerden birini temsil eden Moro tarafından somutlaştırılmış tekinsiz ve “ doğaüstü doğal ” ile bağlantılandırılmıştır. Yine de, Sembolik dünya (Budist kitapların yazılı sözü) tarafından yenilgiye uğratılan Koya ya da Ugetsu’ daki dişilerden farklı olarak San, “ medeniyetten” öcünü almaya istekli ve yetkin olarak gösterilmiş. İnsanlara karşı savaşları filmin naratif gücünü sağlayan, bilinç sahibi hayvanlardan doğaüstü ruhlara uzanan kamilerdir. Komatsu Kazuhiko’ nun açıkladığı gibi, “ öykünün temelinde işlemekte olan motif, ‘ hayaletlerin imhasınınkidir ‘ (bakemono taiji)”¹⁵

Film, geleneksel homojenlik ve uyum kinayelerine zıt biçimde, çok kültürlülüğün Japon bir biçimi denilebilecek birşeye ait görüyü önermekte. Bu gözlem Saeki Junko’ nun, Blade Runner’ la Princess Mononake’ yi kıyasladığı vurucu bir makalesinde desteklenmekte. Yirmi birinci yy.’ da geçen bir Amerikan bilim kurgu filmiyle, on dördüncü yy.’ da geçen bir tarihsel Japon fantazisi arasındaki apaçık farkları kabul etse de Saeki, filmlerin Ötekilik probleminde olan karşılıklı tutkularıyla dikkate değer bir ortaklığa sahip olduklarına işaret eder. Onun gözlerinde her iki film de benzeri soruların son derece bilincindedirler: “ Ötekinin varlığını nasıl kabul ediyoruz ya da, farklı

¹⁵ Philip Brophy, “Horrorality— The Textuality of Contemporary Horror Films,” Screen 27 (1986): 105. T

dünyaların birlikte kaynaşamadıkları, fakat sonsuza değin ayrı alanlarını muhafaza edecekleri (bir toplum içinde) karşılıklı bir anlayışa nasıl ulaşabiliyoruz ? ” Saeki, hem Blade Runner’ ın hem Princess Mononake’ nin bu soruyu (küreselleşme ürünü olarak gördüğü bir tanıma biçimindeki), farklılığın, hayatın elzem bir parçası olduğunu kabul etmeye yönelik bir gönüllülüğün tanıtımını yaparak cevapladığı sonucuna varmakta. Eninde sonunda, hem Blade Runner hem de Princess Mononake’ nin, ülkelerin Ötekiyle kaçınılmaz değişim ihtiyacını kabul ederken, kimliklerini sürdürdükleri bir çeşit ” uluslararasılaşma döneminde küresel standart” bir girişim olarak ” Ötekiyle diyalog ” ile ilişkilenen naratifler olduğunu öne sürmekte.¹⁶

Genelde ağıtsal ve hatta şenlikle ile birleştirilen apokaliptik tarzın aslında, animenin başlıca bir bölümü olmadığı, fakat bir yandan da çağdaş kültürel Japon kimliğinin içine işlemiş olduğu öne sürülebilir. Kişinin bakış açısına bağlı olarak bu önerme, doğal ya da şaşırtıcı görünebilir. Eğer apokaliptik imgelem ve temalar, sosyal değişim ve yayılmış kararsızlık zamanlarında artış gösterme eğilimindeyse bu, durumda, Atom bombasının anılarıyla gölgelenmiş ve bir on senden fazladır resesyona baskı altındaki günümüz Japonyası, sonun geldiğine dair görüntüler için açık bir adaydır.

Aslında geleneksel Japon kültürü, asla bu vizyonu paylaşmamıştır. Ne geleneksel Budizm ne de Shinto, vahyin iyiyle kötü arasındaki nihai savaşını öngörmezler. Bunun da ötesinde inanmayanların cezalandırılacak olmaları ve inanan azınlığın cennete çıkacak olması kavramları her iki dini gelenekte de yoktur. Bu gerçeklere rağmen, Japonya’ da hem yüksek, hem popüler kültür, apokaliptik görüşlerle dolup taşmaktadır. Apokaliptik, tahmin edileceği gibi bitime dair bir hissiyata izin verir. Tüketici rüyasına ait bolluğun yozlaştırıcı bir boşluğu perdelemekte, giderek daha yetersiz kaldığı bir savaş sonrası dünyasında apokaliptik tavır, tek kaçış yolu olarak görülebilir.

Ağıtlar

*Bu hafızanın amacıdır : sevgiden daha aşağı değil, fakat sevginin tutkunun ötesine genişlemesi, ve bu yolla gelecekte olduğu kadar geçmisten de özgürleşilmesi...*¹⁷

1943’ de Elliot’ ın öne sürdüğü gibi, duygusal olarak yüklenmiş unsurların yoğunlaşmaları – kayıp, değişim, yenilenme ve kimi zaman bunaltıcı kimi zaman teşvik edici olabilecek bir tarihten kaçış –, 20. yy insanlık durumunun temel parçalarından olabilecek birşeydir. Kimi elştirmenler tarihe yönelen bu kararsızlığı, belirleyici biçimde postmodern olarak görürler. 1983’ de Fredric Jameson, yazdığı bir denmede, postmodern filmde gördüğü düşüşle beraber gelen nostaljik bir eğilim olduğunu söyler ve ” şimdiki zamana odaklanma ” daki yetersizliğimizden yola çıkarak güncel tecrübelerimizin estetik sunumunu

¹⁶ Saeki Junko, “Nijuseiki no onnagami, saibogu=goddesu,” in Hayao Miyazaki (Filmmakers 6), edited by Yoro Takeshi (Tokyo: Kinema Junposha, 1999), 143.

¹⁷ T. S. Eliot

sağlama yetisinden yoksun hale geldiğimizi öne sürer.¹⁸ Bunun yerine “ postmodern filmin, bir fark arancaksa, günümüzde geçmişini nasıl bilebileceğimiz konusuyla ve tarihle takıntısını, “¹⁹ vurgulayan Linda Hutcheon gibi diğer yorumcular buna katılmasalar da, en azından Japonya’ nın durumunda bu argümanlar, bir bozuk paranın iki yüzü gibi görünmektedir. Kesin olarak, Ivy’ nin “ saptadığı istikrarsızlıklar ve dengesizlikler” den dolayı çağdaş toplum, hem geçmişte sığınak arama arzusu besler fakat aynı zamanda, “onu nostaljikleştirmek “ ya da kolayca ondan kurtulmak yerine, geçmişin gerçekliğinden çekinir. Anime hakkında bu kadar etkileyici olan şey onun, istikrarsızlık, dengesizlik ve çelişkileri (ambivalans) estetik ve naratif olarak tanıması biçiminde tanımlanabilecek birşeydir. Kültürel dengesizlikler, şu ana kadar incelenen hemen hemen her metin içerisinde, Ranma 1/ 2’ nin cinsiyet kargaşasından ya da Akira’ nın apokaliptik aşırılıklarından, Princess Mononake’ nin tarihsel (ve dolaylı ya da ima yoluyla çağdaş) ötekiliğine değin, animasyon ekranı vasıtasıyla keşfedilmiş hatta kutlanmıştır. Geçmişe yönelik çelişki (ambivalans) ayrıca okült, distopyan, ya da apokaliptik gibi janrlar dahilinde kendine yer bulmaktadır. Bu paragraflar, sadece geçmişe değil fakat genel anlamda yitirmeye yönelik farklı bir yaklaşım içeren metinleri incelemekte. Magnetic Rose (Kanojo no omoide, 1995), Only Yesterday (Omoide popoporo, 1991), ve Beautiful Dreamer (Urusei Yatsura, 1983), yitirmeyi kutlamak ya da araştırmak yerine en azından başlangıçta onu sınırlama, aşma ve hatta inkar etme girişimi hakkındadır. Neredeyse mükemmel postmodern metin olan Beautiful Dreamer’ da ise zaman pasajını sonsuz bir şimdiki zaman yaratmak üzere tarih ve hafızadan özgürleşmiş bir inkar edilmiş girişimi mevcutken, Magnetic Rose ve Only Yesterday’ de bu durum, geçmişin çağırılması ve hafızanın imtiyazlandırılmasında dışa vurulmuştur.

Sadece dün, dünyayı öteki olarak konumlandırarak bu dünyaya meydan okuyabilir : uzamsal olarak postmodernite ve modernitenin kentsel merkezlerinin yanında konumlanmış fakat başından beri varolan arketip ve kemikleşmiş bir boyutla bağlantılanmış, ve ne modern ne de postmodern akımlarla dokunulmamış, uyumlu ve kompozite edilmiştir.

Beautiful Dreamer’ ın, neredeyse mükemmel postmodern metin olduğu çeşitli sebeplerle öne sürülebilir. Birincisi filmin, klasik postapokaliptik hayatta kalma hikayelerinden, tüm narativin altını çizen romantik lise komedisine ve filmin türleri değerlendirmesine kadar herşeyi içeren, müthiş pastiş kullanımınıdır. Film bu çeşitli janrlarla baştan başa, içerisinde herşeyin olabileceği ve ele aldığımız durumda da sıklıkla gerçekleştiği, rüya çerçevesi yoluyla harika bir biçimde oynar. Film ayrıca, kendisine ait pastiş yapısı dahilinde, sabit kategorilere aldırılmayışıyla postmoderndir. Bunun en açık örneği, son sekanslarda neredeyse isterik raddelere ulaşan, Ataru’ nun (erkek protagonist) bir diğerine dalmak üzere uyanmaya devam ettiği rüyalar ve gerçeklik arasındaki ayrımın yokluğudur. Bu sürreal gerçeğin, muğlaklık davet ediyor olmasıyla

¹⁸ Frederic Jameson, “Postmodernism and Consumer Society,” in *The AntiAesthetic*, edited by Hal Foster Port Townsend, WA: The Bay Press, 1983), 117.

¹⁹ Linda Hutcheon, “Post Modern Film,” in *Postmodern After-Images*, edited by Peter Brooker and Will Brooker (New York: St. Martin’s Press, 1997), 39.

görünürdeki postmodernliği, aslında asırlara dayanan, bir kelebek olduğunu düşlemiş olan filozof Chuang Tzu' nun uyanıp Chuang Tzu olduğunu düşleyen bir kelebek olup olamayacağını merak ettiği felsefi Çin anektodunun yeniden şekillendirilmesidir. Beautiful Dreamer böylece, hem klasik arketiplerle hem de postmodern görümlerle, naratif belirsizlik etkisi yaratan sürreal atmosferini yaratmak üzere oynar.²⁰ Filmdeki muhtemelen daha kesinlikli bir postmodern eleman, Tombiki Lisesinin düzenini tehdit eden anarşik festival öncesi sekanslardan, Tombiki' nin Japonya ve dünyanın geri kalanından fiziksel olarak bölünmesine değin narativin içine işlemiş olan dağılma motifidir. Bu bölünme, karakterlerin çoğunca kutlanmasına rağmen, filme duygusal bir karmaşa katan, korku ve hüsrana ilişkin bir altmetin notu da ayrıca mevcuttur. Festivalin kendisine ait motif, coşku, özgürleşme ve ayrıca bir gece zamanı dünyasına geçişi öne sürerken muğlaktır da. Yine de festivalin daimi olarak ertelenmiş olması gerçeği, Luis Bunuel, The Discreet Charm Of Bourgeoise filmindeki akşam yemeği gibi, " zamandan kurtulmanın " her zaman tatmin edici olmayabileceğini ima ederken, bir tamamlanmamışlık hissi uyandırır.

Feminen sesin, rüyaların ve hafızanın önemi, Oshii Mamoru' nun yönettiği Urusei Yatsura: Beautiful Dreamer filminde doruk noktasına ulaşır. Beautiful Dreamer, Urusei Yatsura televizyon serilerinin şenlikli ruh halini korurken onu, hem güzel hem de özgün bir çalışma üretmek üzere, yine Oshii' nin Ghost in the Shell' de yakaladığı mesafeli düzen hissi ile birleştirir. Filmin mangasının yaratıcısı Takahashi Rumiko' nun, festival ruhunun üstüne güçlü fakat sessiz bir apokaliptik tarz ile filmin naratif yapısı yoluyla derinden ağıtsal bir nitelik kazandırır.

Bu bakış açısıyla, Harry Harootunian' ın ulusun geçici bir süreyi sonsuz bir uzamsal boyuta ve şimdiki zamana sıkıştıran, sonsuz bir savaş sonrası periodda yaşaması ile bağlantırlabilirler. Çalışmalar ayrıca kimi eleştirmenlerin, kendi zihinsel dünyalarında özel duygu ve hafızalarıyla yaşayan Japon gençliğinde giderek artmakta olan narsistik eğilim ile de ilişkilendirilebilirler. Her iki çalışma da daha büyük bir dünyanın, kişinin içsel kimliğinin zevkleri uğruna kaybını kabul ederler. Yine de farklı bir bakış açısıyla Beautiful Dreamer, animenin kendini yansıtan bir kutlaması olarak görülebilir : şenlikli, güzel ve bir başkasına ait bir rüyanın ürünü olarak sürreal, yaratıcı, algısal bir kutlama olarak film, animenin en önemli zevklerinden birini harekete geçirir – öteki olmasına karşın kendimizinkine yakın olan tekinsiz bir dünyaya giriş özgürlüğü. Gerçek olan, bu dünyanın geçici olduğudur, ki bu herşeyi daha da baştan çıkarıcı kılmaktadır.²¹

²⁰ Susan Napier, 1996, The Fantastic in Modern Japanese Literature: The Subversion of Modernity (London: Routledge: 1996), 226.

²¹ Harry Harootunian, "Persisting Memory/Forgetting History: The 'Postwar' (sengo) in Japanese Culture or the Trope that Won'tGoAway," paper presented at the Association for Asian Studies Annual Conference (March 1999), 2.

4. TABIAMO' NUN ANİMASYON YERLEŞTİRMELERİ

4.1. Anime Yerleştirmeler

Tabiamo' nun yerleştirmeleri 1990 sonrasındaki çeşitli dikkate değer akımları herhangi birine mensup olmadan değerlendirmekte: geleneksel saray resminin, ukiyoe baskılarının, emaki resimli anlatı parşömenlerinin, ve Aido Makoto, Yamaguchi Akira, Nishiyama Minako gibi sanatçıların çalışmalarındaki dekoratif zannatın; ayrıca icraacıları arasında, çokça eklemlenen Murakami Takashi ve onun Kaikai Kiki sanat topluluğu Nara Yoshimoto, Nishiyama Minako, Yanobe Kenji, Aoshima Chiho' nun olduğu, manga, anime ve video oyunları kültürüne ait otakudan esinlenen pop ya da kitsch sanatın kendine mal etme, parodi ve yeniden yapılandırılmasıdır bu. Ayrıca Iwasa Matabei (1578 – 1650), Itk Jakuchi (1716 – 1800) ve Utagawa Kuniyoshi (1797 – 1861) gibi erken dönem modern ressam ve ağaçbaskı sanatçıları'nın etkisi de sanatçının yerleştirmelerinde farkedilirdir. Bunun yanında yerleştirmeler, özellikle Umäu Kazuo, Itk Junji ve Maruo Suehiro gibi başlıca pratisyenlerden olmak üzere, manga dergilerindeki korku ve erotik- grotesk janrlardan olduğu kadar, grafik sanatçıları Yakoo Tadanori (1936) ve Tanaami Keichi' nin (1936) poster sanatı, pentür ve animasyonlarından, imgelem, teknik ve tasvir stratejilerini ödünç almakta.¹

Yerleştirmeler, açıkça Japonya' ya ait özgüllük ve tarihselliklerine rağmen, tarihselliği olmayan zamansız bir boşlukta yüzer gibidirler. Aşağıdaki makalede, yerleştirmelerin, geniş bir beden, materyal, hafıza ve imgeler skalası yanında, semiyotik– temsili ve içkin kavramları; aykırı tarihsel yöntemleri, teknoloji ve medyayı; zaman ve uzamı, tek bir düzlem üzerine çökerttiği ele alınacak. Bu düzlem, aşağıda diagrafsal süre (diagrammatic dur – anim- ation) olarak adlandırılacak, sürekli, değişen bir devinim olarak görünmekte. Bergson' un süre (duree) kavramına ait olan niteliklerin (örneğin, sadece sezgi yoluyla kavranabilen, sanal sürekli bir çokluk olarak süre) çoğuna sahip gibi görünse de, Tabiamo' nun yerleştirmelerinde tasarlanan diagrafsal sürenin akışı, tarihsellikleri muğlaklaştırılmış ya da silinmiş belirli sosyoekonomik etmenler ve kültürel yöntemlerin yakınsama etkisi olarak, çok da Bergsonian değildir.

Japon Mutfağı (1999), açıkça modern bir kentsel ev kompleksini çağırıştırma maksatlı, çokgen ve çatılı bir kapalı alandan (danchi) oluşmuş. Fusuma (kayan kağıt kapı) açıldığında tatmi zeminli bir odaya giriyoruz. Odanın uzak köşesindeki duvar, merkezi projeksiyon ekranı olarak işlev görüyor. Bu ekran ayrıca, mutfağı apartmanın geri kalanından ayıran (animasyon) fusumanın sunulduğu yer. Merkezi ekrandan keskin bir 45

¹ Tabaimo, "Urami pawa wa seisaku ni ikashimasu/Diverting Grudges into Art," 79, 81

derecelik açıyla uzanan yan duvarlar, ayrıca apartmana ait yemek odasının pencereleri yerine geçen, ana animasyon filmin neredeyse yarısı büyüklüğünde görüntü projeksiyonlarını içeriyorlar.

Filmin başlangıcında, hem kayan kapılar, hem de yemek odası pencerelerini maskeleyen kayan paneller kapalı durumdadır. Merkezdeki ekranda devasa bir hamamböceğini, ve ardından yan ekranlardaki duvarın üzerinden koşuşan diğer hamamböceklerini görüyoruz. Nippon no daidokoro (Japon Mutfağı) başlığı, merkezdeki ekranda beliriyor ve bunu, bir parmağın kayan kapıları deştığı garip bir sahne izliyor. Art niyetli gözler meşum biçimde, fakat aynı zamanda suça yordakçılık edermiş gibi bize bakıyorlar. Kayan mutfak kapıları ve pencere panelleri, bedensiz eller tarafından açılıyor. Bir ev kadınının akşam yemeği hazırlıklarıyla meşgul görüldüğü, sıradan bir Japon mutfağına bakıyoruz. Yan ekranlarda, kadının apartmanının bulunduğu kalabalık ikamet bölgesine dalan görüntüler var.

Radyo hava durumu yayını, bir " lise ve ilkokul öğrencisi yağmurunu " duyuruyor. Ardından öğrenciler, gerçekten de yan ekranlarda, intihar yağmurlarında ölümüne dalarken görülürler. Ev kadını buzdolabını açar, masasında anlamsız büro işlerine devam eden kocaya uzanır ve doğrama tahtası üzerinde kafasını kopartır. Kocanın dönüşünü bildiren bir başka başlık, merkezdeki ekranda belirir. Kağıttan yapılmış kayan kapılar, filmin başında gördüğümüz kötü niyetli parmaklar tarafından bir kez daha deşilir. Henüz kovulmuş, kafasız satıcı, yan ekranlardan birinde, elinde bir revolverle meskenine doğru yürürken görülür. Apartmana girer, karısına ateş eder ve ortadan kaybolur.

Japon Yaya Geçidi (1999) yerleştirmesi, büyük bir dikdörtgen ekran, gerçek bir trafik direği ve boyanmış, beyaz bir yaya geçidinden oluşmakta. Anime film, ulusal Japon marşı Kimiyago' yu, yüksek falseto seslerle söyleyen, bedensiz kadın yüzlerinin korosuyla açılır. Sıradaki sahne, Japon bayrağı sancakta yükselirken bedeni yavaşça alçalan, direkte asılı bir adamı göstermekte. Ekrandan kısa bir metin geçiyor: " Haydi bayrağı yükseltelim... ". Bu görüntü, trafik ışığını beklerken bir yandan (bayrak yükseltme seremonisini tasvip ettiklerini gösterir biçimde) alkışlayan bir grup yayaya bağlanır. Diğer görüntü önceki cümleyi tamamlar: " (Haydi bayrağı yükseltelim) ve sokağı geçelim "; ve karşıya geçen karakterler, değişik yönleri takip ederler.

Eski moda bir memur giysisi içindeki bir adam, yaralı kalbini çıkartır ve onu iğne iplikle yamamaya başlar. Neredeyse anında, kılıcını savurarak beliren bir samuray tarafından kafası kesilir. Samurayı tanıtan bir metin kısaca: " İşte kafaları kesen bir samurai geliyor " der. Kalbini henüz onarmış olan memurun, muntazam biçimde koparılmış kafasını geri dikmeye başlamaktan başka seçeneği yoktur. Adamın hayatını aldıktan sonra samurayın, kılıcını kınına yerleştirirken, sırasıyla bir başka samuray tarafından kafası kopartılır.

Muntazam, basit betimleme ve asgari bir yorum vasıtasıyla, az önce bahsi geçen anime suretler sekansı, içe dönük, devlet destekli neonasyonalizmin yapısında var olan sinsi tehlikelerin ve onun absürd, ankronistik karakteri üstüne ışık tutuyor. Görüntüler aynı zamanda, Japonya'nın 1990' lardan itibaren

geçirdiği ekonomik çöküşün ciddi sonuçlarına dikkat çekiyor (yukarıda anlatılan sekansta içerilen samurayların ikisi de ronin, ya da işsiz, efendisiz hizmetlilerdir; Japon Mutfağı' ndaki şanssız kocanın sahnesindeki gibi, kafa kopartma eylemi, Japon konuşma üslubundaki bir tümce olan kubi o kiru' nun – kovmak, işten çıkarmak – harfiyen yapılmış çevirileridir).

Anime filmin, günümüz Japonya' sının güçlük ve sıkıntılara yönelik grotesk satiri, ardından skatolojik bir sahneye kesiliyor: yolun ortasında arsızca çömelen üniformalı bir okul kızı külodunu indiriyor ve Japon ulusal kimliğinin kutsal sembollerinden birini, Hinmaru' yu (ulusal bayrak) ifraz ediyor.

Umumi Japon Hamamı: Erkek Hamamı (2000), hem Japon Mutfağı' nın hem Japon Yaya Geçidi' nin ikisinden de, ebatça daha büyük. Üç kenarında, keskin bir perspektif kaçışa uzaklaşan üç ekran tarafından sınırlanmış, büyük, kahverengi ahşap bir zeminden oluşuyor. Merkezdeki ekranda, erkek hamamını gösterilmekte; yan duvarlara yansıtılan animasyonda ise giyinme odası. Giyinme odası girişinin yanlarında, spalarda ve umumi hamamlarda sıkça bulunan türden, gerçek sarı plastik lavabolardan oluşan iki piramit var. Ziyaretçi hamama, Japon " erkek " karakteriyle işaretli gerçek bir cam kapıdan giriyor.

Filmin açılış sahnelerinde, anime edilmiş giyinme odası, filmdeki ona ayrılmış yerini arıyormuşçasına izleyicinin etrafında dönmeye başlıyor. Bu sahne, hamamın yerin içine battığı filmin sonunu önceden tasarlıyor; ayrıca on dokuzuncu yy. hareketli panoramararını ya da zeotrop gibi, dönen davul prensibini temel alan optik oyuncakları anımsatır görünüyor.

Erkek hamamının ilk görünümünden birinde tembel tembel yüzen kaplumbağaları izliyoruz. Sonrasında, tamamen giyinmiş ve sıcak suda ıslanan üç ya da dört tane " satıcıyı " (beyaz yakalı işçiler, şirket çalışanları) algılıyoruz. Aşırı çalışmış, düşünmekten yoksun otomatonlar olarak, tipik beyaz yakalı çalışan klişesine yönelik bu eğlenceli muzipliği, hemen ardından kadın özgürleşmesinin daha çok karasız bir tasviri izliyoruz: Birkaç çıplak kadın karakter, erkeklerinkini kadınlar hamamından ayıran duvardan tırmanıyor ve teklifsizce giyinik erkeklerin yanındaki suya atılıyorlar. Bu iddialı kadınlar, eril otoritenin son kalesini işgal ederlerken, ıslanmış adamlar kaplumbağalara dönüşüyor.

Filmin sonundaki sahnelerde, açgözlü, siyah karga bulutları derece derece ekranı kaplarken, bir çöp kamyonu süprüntüyle dolu devasa plastik torbaları küvete boşaltıyor. Japon Banliyo Treni (Nippon no tsikin kaisoku, 2001) ilk olarak Yokohoma Trienal' inde gösterilmiş ve birbirine bakan iki sergi odası dahilinde düzenlenmiş altı adet uzun ekrandan oluşmaktaydı. Her bir odanın yanlarındaki ekranlar, bir tren vagonunun içerisini andırırçasına arkadaki ekrana doğru, keskin biçimde uzaklaşıyorlardı. Anime film, bir manzara boyunca hızlanan bir trenin panoramik bir görüntüsüyle açılıyor ve filmin diğer tüm sahneleri trenin vagonlarında gerçekleşiyor. Filmin, kısa bölümlerinden sekansları özdeş değillerdir ve seyircileri, yerleştirmeye ait iki ekran düzenini, dönüşümlü olarak birbirlerini izler biçimde seyretmeye mecbur bırakırlar.

Asılmış Çocuğun bölümü ve Cinsel Tacizci bölümü ve Sansasyonel Medya Öyküleri sekansı, Japon Banliyo Treni' nin en vurucu sahneleri arasında. Bu

kısa anlatıların ilkinde çocuğunun, dikkat çekmek üzere insafsız talepleriyle sabrı taşmış genç bir anne, çocuğun eşyalarıyla dolu, kocaman bir çantayı onun yanına bırakarak, yolcu tutunma askılarından birine asıyor. Çocuk boğularak ölüyor.

Ekranlardan birinde beliren, " Herhangi biri sansayonel medya öyküleri için iştah açıcı bir konu olabilir " (Dare de oishii neta ni aru) atasözünün esprili bir illüstrasyonunda, devasa bir şef , gazete makalelerinden fotoğraflarından minyatür karakterler çekiyor ve onları tren yolcuları için hazırladığı sushilere, " sushi üstlüğü " olarak yerleştiriyor. Başka bir sahnede, suratında açık bir tatmin ifadesiyle yuttuğu sushisinin üstünü kaplayan okul kızının iç çamaşırına iyi bir bakış atan orta yaşlı erkek bir yolcuyu görüyoruz. Animasyon film yapma sürecini sadece yaratılan suretleri böylece yoketmek üzere ortaya koyan, animasyondaki dönüşlü, parodik geleneğe göndermede bulunurken, Japon Banliyo Trenindeki (bir hizmetçinin yolcuların bıraktıkları çöplerle beraber trenin tümünü süpürürken, uyuyan bir yolcunun, gelmekte olan bir tren tarafından ezilmek üzere demiryolunda bırakıldığı) son sahneler ayrıca bir uyarı notuyla tınıyor. Bu sekans ayrıca, Japon halkının pasifliği, eleştirel tarihsel bilinçten yoksunluğu ve statükoya meydan okuma isteksizliğinin sadece daha fazla şiddet, suç, ve yozlaşmaya varacağını, fakat bunun yanında, gittikçe artarak yurttaşların hayatlarını kontrol etmeye eğilmiş, otoriter bir rejime habersizce destek çıkıldığını önerir görünmekte.

Bir Japon Evinin Dahili Görünümleri (Nippon no ouchi, 2002), Tabiamo' nun ilk interaktif yerleştirmesi idi. İlk olarak Japonya' da, izleyicilerin bir giriş ücreti ödedikten sonra kullanabilecekleri bir çevrimiçi yerleştirme olarak gösterilmişti. Yerleştirme daha sonra, Brüksel' deki BBL Müzesi' nin, ForwArt Uluslararası Sanat Festivali' nde (Kasım- Aralık 2002), doğal büyüklükte interaktif bir parça olarak gösterildiği Belçika' ya gitti. Yerleştirme, bu sonraki biçiminde, ziyaretçilerin alçak bir masaya yerleştirilmiş bir minder üzerinde, yüzleri ekrana dönük olarak oturmaya davet edildikleri, tatami- zeminli geleneksel bir Japon evinin nüshasını kapsıyordu. İzleyiciler, masanın üstünde, ötedeki bir mouseu çekerek il bakışta durağan görünen çeşitli karakter ve objeleri canlandırabiliyorlardı. Film Tabiamo' nun önceki yerleştirmelerindeki anime sahnelere yeni öğelerin eklenmesinden oluşuyordu. Böylece haşlanan " yüksek kalite erkek beyni " ile acıip bir yemek hazırlamakta olduğu görünen, Japon Mutfağı' ndaki etli butlu ev kadınıyla bir kez daha karşılaşılıyor, çok geçmeden, titrek beyin üzerinde boylu boyunca uzanan çeşitli çıplak kadın figürleri görüyoruz. Yerleştirme ayrıca Japonyanın durgun doğum oranına ve yaşlanan topluma ironik bir bakış atıyor. Yoğun bir odaklanmayla televizyon şovunu izleyen ev kadını, canlı, minik erkek ve kadın figürleri çeşitlemesini günlük bir eylemiş gibi sebze mikserine fırlatıyor. Açıkça, kadın karakterlerin ezilmeleri ve posa haline getirilmeleri sonucu hamile kaldıkları TV şovundaki sonuçları elde etmeyi umuyor. Kadının sebze mikserinde bebek imal etme girişimi yine de, arzu edilen sonucu üretmede başarısız oluyor.

Hayaletli Kasaba' nın (Obake yashiki, 2003) açılışı, Şubat 2003' de Tokyo, Yasu Galerisinde yapılmıştı. Yerleştirmenin, ziyaretçilerin rotating bir projektör vasıtasıyla ardışık biçimde ışıklandırılmış yarım dairesel bir ekran üzerindeki perdeli bir pencereden gözetlemelerine fırsat veren mimarisi, sihirli

fener, hareketli panorama, dikiz kabini, kinetoskop gibi çeşitli on dokuzuncu ve yirminci yy. hareketli görüntü gereçlerini ve gözlüklerini andırmasının yanında, gezgin vodvil tiyatro-ve- sirk topluluğunun (misemono) korku gösterisi çadırını (obake yashiki) da çağırıştırır. Korku manga ustaları Umezu Kazu, Tsuge Yoshiharu ve Ito Junji' nin çalışmalarındaki aşırı derecede grotesk anlar kadar, amatör zümreye ait manga dergilerinin sanatını hatırlatan, biçimsiz bir tarzda icra edilen Haunted Town' daki anime film, fazlasıyla düz, iki renkli bir renk düzeni sergiler: gökyüzü için harika bir kobalt mavisi, ve kent örtüsü için grimsi bir sarı. Nükleer ailenin çöküşüne ve şiddete, yabancılaşmaya ve Japonya' nın aşırı kalabalık endüstriyel şehirlerindeki kişilerarası iletişim eksikliğine dikkat çekerken film ayrıca, tüketici kapitalizmin kalesi, suç ve ahlaki çürüme alanı olarak postmodern şehir üzerine (klişe) bir söylevi zikreder görünmekte. 6

Daha yeni olanının açılışı 2002' de Ibaraki Prefecture' daki Mito Sanat Kulesinde yapılmış olan Rûya Güncesi: Japonya (Yume Nikki: Nippon, 2000, 2002) ise iki uyarılma halinde gösterilmişti . Bu sonraki uyarlamada yerleştirme, ana animasyon filmi içeren dikdörtgen bir ekrandan ve duvarlarda gösterilen, sonraki filmde izole sahnelerin ve karakterlerin dairesel projeksiyonlarından oluşmaktaydı. Temel anlatıya ait (örneğin göze çarpan karnı, çatal ve bir bıçakla açılmış, ölü doğmuş fetüsünü ortaya koyan hamile bir kadını içermekteki) esrarengiz bölümler, hanafunda kart oyunundan alınmış ve değiştirilmeden anime edilmiş düzenlemelere sokulmuşlardı.

4.2. Bergson' un Süre Kavramı

Diagramsal süre (duree) kavramı asla olduğu biçimiyle, Tabiamo' nun ifade ya da yerleştirmelerinde eklenilmiş değildir. Yine de bu mevhum, kavramsal bir araç ve bir deneme yanılma gereci olarak son derece elverişli görünmektedir.

Hafıza, süre tarafından mümkün kılınır. Saf hafıza (ki sanal durumda var olur), beynin bir fonksiyonu olmadığı gibi, bireysel bir bilincin, gereklilik kanunundan özgürleştiği ve ruhun gerçekliğine dokunma yetisine sahip olduğu noktadır.

Kendimizi, bir darbeye konumlandığımız yer geçmiş içerisinde. "asli" bir algılamada somutlaşan hedefe; yani, şimdiki, etkin bir durum haline geldiği noktaya; bedenimizin karşı durmakta ısrar ettiği, bilincimizin uç düzlemine doğru adım adım, bilincin değişik düzlemlerine ait seriler boyunca ileriye doğru gittiğimiz " sanal durum " dan başlarız. Saf hafıza, bu sanal durumda meydana gelir.²

² Henri Bergson, *The Creative Mind: An Introduction to Metaphysics*, trans. Mabelle L. Andison, orig. published 1946 (New York: Carol Publishing Group, 1992), 239– 40.

Bergson böylece zihnin, üç süreci içeren, yenilikçi bir teorisini önerir: saf hafıza, hafıza imgeleri ve algılama; saf hafızanın somutlaşmış, maddi algılama durumuna ulaşmak üzere öne arkaya hareket ettiği bir varoluş/ bilinç düzlemi çoğulluğu olan; ve son olarak, sanal ve asli olan arasındaki, intansiften kapsamlı olana doğru, kesintiye uğramamış bir devredir bu. Böylelikle, zihnin hareketinin, hayat ve zaman- süreyi (duration), (aynı zamanda ona katılırken) yansıttığı ve bir nüshasını çoğalttığı söylenilebilir.

O halde asıl varoluşumuz, zaman içinde boşalmışken (bir makaranınki gibi, bkz. syf..), kendinin, daima sanal varoluş beraberinde bir nüshasını çoğaltır. Hayatımızın her anı, algı bir tarafta ve hafıza öbür tarafta olmak üzere asli ve sanal olmak üzere iki adet cephe sunar. Hayatın her bir anı, var sayıldığı anda bölünmüştür. Ya da, bu bölünmenin içerisinde oluşur, içinde bulunduğumuz an adına, "şu anda artık olmayan" yakın geçmiş ile "henüz olmayan" yakın gelecek arasındaki, her zaman ileriye giden, elden kaçan limit (algıyı sürekli bir anı biçiminde yansıtmakta olan hareket halindeki ayna için olamakla birlikte), açık bir soyutlama olacaktır.³

Bergson ayrıca, sürenin (duration) ancak sezgi yoluyla kavranabileceğinde ısrar eder. Kırılgan ve uçucu olsa da, meydana geliş ve süreye ait ritmlerin sezgisel algılanılışı, sahici hayatın içinden kısa ve anlık belirmelere ya da maddenin, ve kendisi yaratılış olarak evrenin " kişisel olmayan bilincine "vesile olmaktadır. Bergson, sezgisel düşünüş, süre (duration) ve zaman çerçevesinde düşünmek olduğunu ele alır.

Sezgisel olarak düşünmek, süre çerçevesinde düşünmektir... Sezgi hareketten başlar, onu gerçekliğin kendisi olarak konumlandırır, ya da daha çok algılar ve hareketsizlik hali içerisinde bir harekete ait, ancak soyut bir an, zihnimizce çekilen anlık bir görüntü görür... Düşünce yeniye kendisine, önceden var olan elemanların yeni bir düzenlemesi olarak resimler; onun için hiçbirşey asla kaybolmamıştır, hiçbirşey asla yaratılmamıştır. Bir süreye (bu durumda fiziksel anlamdaki büyüme olan - duration) bağlı olan sezgi, onun içerisinde, öngörülemez bir yeniliğin kesintiye uğramamış bir sürekliliğini algılar; zihnin, kendisinin sahip olduğundan fazlasını çekip çıkarttığını, ruhaniyetin ancak bunun içinde meydana gelmesinin, ve ruh ile gebe bırakılmış olan gerçekliğin, yaratılış olduğunu görür, bilir.⁴

Tabiamo' nun sanatı, hem bir teori hem de digramsal süre pratiği olarak Bergsonian süreyi (duration) yeniden tasarlıyor. Bu, sürenin (duration), zaman ve animasyon olarak hareketin yeniden düşünülmesini içerir – Bergson ' un düşüncesindeki gizli animasyon teorisi biçiminde adlandırılabilir olan birşey üzerine bir kazı ve inşa eylemi. Bergson' a ait can alıcı mefhumların, genç sanatçının yarleştirmelerindeki yeniden kavranışları başlangıçta, müthiş biçimde üretken görünürler, fakat eninde sonunda sığ, türetilmiş bir estetik ve tutucu hatta gerici bir tarih görüşü dorultusunda tercümanlık yaptığı da bir gerçektir.

³ Henri Bergson, **Matter and Memory**, trans. Nancy M. Paul and W. Scott Palmer, orig. publ. 1911, 7th ed. (New York: Zone Books, 2002), 147.

⁴ Bergson, **The Creative Mind**, 34– 35.

Duration

Herbert Spencer' in felsefesinden esinlenen Bergson, onun, zamanın mekaniğiyle ilgili fikirlerine gelindiğinde, Spencer' in kavrama eksikliği olduğuna inandığı yetersizliklerini geliştirmeye çalışmıştı. Bu, Bergson' u, zamanın matematik ve bilimden sıyrıldığı sonucuna götürmüştü.

Bergson, zaman duragan olmadığına göre, birinin bir anı ölçme girişiminde bulunduğu anda, onun geçmiş olacağına farkına varmıştı. Zaman bir harekete sahip ve her zaman tamamlanmamış iken, kişinin ölçtüğü, duragan ve tamamlanmış bir çizgi idi. Kişi T zamanında birşey gerçekleştiğini söylediğinde, kişinin tüm kastettiği, onun T sayısında simültaneliklerini (eşzamanlılıklarını) ölçmüş olacağıdır. Birey için zaman, hızlanabilir ya da yavaşlayabilir iken, bilim için, simültaneliklerin T' si aynı kalacaktır. Dolayısıyla, Bergson, bilimin görmezden geldiği gerçek zamanı keşfetmek için , bir çeşit Duration (süre) olan, insanın içsel yaşamını keşfetmeye karar verir.

Bergson için, bu Duration, ne bir birlik ne de çokluk değildir. Çünkü Duration, aslında tarifsizdir, onu anlama doğrultusundaki yol sadece imgeler yoluyla, dolaylı olarak gösterilebilir. Bunlar asla Duration' ın eksiksiz bir resmini ortaya koyamazlar çünkü o ancak, hayal gücünün yalın bir "sezgisi" yoluyla ele geçirilebilir.

Böylece Bergson, *Introduction to Metaphysics*' de okuyucuyu görüşle bilgilendirmek üzere, ona Duration' ın üç adet imgesini sunar. İlki, iki adet makaraninkidir, bir kişi , kendisinin yaşam aralığının sonuna doğru hareket ettiklerini hissederken, yaşlanmanın sürekli akışını ifade etmek üzere boşalmaktadır ; diğeri ise, birinin geçmişi onları takip ederken, hafızanın sürekli büyümesini ifade etmek üzere bir topa sarılmakta olan bir ipliktir. Gerçektende, Bergson için süreklilik eşittir hafızadır. İki anın hiçbiri, birbirinin özdeşi değildir, çünkü biri, her zaman diğeri bıraktığı hafızayı içerecektir. Böylece bir kişi, ancak hafızaları yoksa iki özdeş anı yaşayabilecektir, fakat Bergson, bu kişiye ait bilincin, bilinçsizlikle tanımladığı, sabit bir olum ve yeniden doğum durumunda olacağını söylemektedir.

Yine de, Bergson' a göre, iki anın hiçbiri, birbirinin özdeşi olamazken ve böylece Duration heterojen iken, iki makaraya ait imge, homojen olması ve böylece eşit orandaki ipliğin imgesini içermesiyle kusurludur. O zaman Bergson, azar azar değişen binlerce renk tonunun oluştuğu bir spektruma ait bir imgeyi, içlerinden geçen bir duygu çizgisi ile birlikte ortaya koyar. Bu imge dahi, Duration' ın içerisinde sıralanma mevcut değil iken, ve başlamayan ve bitmeyen durumlar çerçevesinde, bir diğeri ile karışmakta iken ve gerçekte tamamlanmamış ve sürekli büyümekteki Duration' ı, uzamsal olarak bir diğeri göre sıralanmış nuanslarıyla sabit ve tamamlanmış bir spektrum olarak ifade ederken hatalı ve tamamlanmamıştır.

Bergson' un son ve en yanılgısız Duration imgesi, bir nokta olana değin büzülmüş, ve sonra, aşama aşama, bir çizgi oluşturmak üzere daha ve daha uzayacak biçimde, süresiz olarak çekilen elastik bir bantıktır. Bu imge Bergson' un Duration' ı nasıl tanımladığını ifade eder : bölünmez bir mobilite.

“Bunun yerine, sınırsızca küçük bir elastiğin, eğer mümkün olsa matematiksel bir noktaya büzülmüş olduğunu tasavvur edelim. Onu gitgide, noktadan aşama aşama uzayacak bir çizgi çıkartacak biçimdeymiş gibi çekelim. Dikkatimizi bir çizgi olarak çizgiye değil, fakat onu izleyen eyleme sabitleyelim. Bu eylemi kişinin, durationa karşı, durmadan gittiğini farzetmesi durumunda bölünmez addedelim; öyleki eğer onun içerisine bir durma ilave edersek, bir yerine iki eylem yaparız ve hareket eyleminin kendisinin değil, fakat uzamdaki bir iz gibi, onun altında yatan hareketsiz çizginin, asla bölünmez olmayışıyla, öyleyse bu eylemlerin her ikisi de, üzerine konuştuğumuz bölünmez olurlar. Zihnimizi, içten içe harekete yönelen uzamdan çekelim ve sadece hareketin kendisine, germe ya da uzama uzama eylemine, kısaca, saf mobiliteye yoğunlaşalım. Bu sefer, durationdaki gelişimimiz üzerine daha kesin bir imgeye sahip oluruz.”⁵

Bu imge dahi tamamlanmamıştır. Fakat üç imgenin de tasvir ettiği gibi, Duration, niteleyici, uzatılmamış, mobil, bir “çokluk” olduğu kadar bir bütünlük olduğu, ve sürekli kendi kendine iç içe geçtiği belirtilebilir. Yine de, bu yan yana konmuş kavramlar, bize Duration' ın kendisini vermez ya da ifade edemezler, çünkü kavramlar her zaman sabit, uzamsal ve hareketsizlerken, o mobil ve her zaman yenidir. Böylece eğer kişi Duration' ı kavramak isterse, düşünce üzerine alışılmış koşulları ters çevirme çabası göstermeli ve “sezgiyi” kullanarak, kendisini Duration' ın içerisine yerleştirmelidir.

4.3. Süreden Şemasal Süreye : Bergson' un Gizli Animasyon Teorisi ve Tabiamo' nun Uygulamaları

Tabiamo' ya ait yerleştirmelerin başlıcaları, yoğun biçimde uzam ve zamanla haşır neşir görünürler : akıcı ve sürekli ötelenen uzamsal geçiciliğinin yüzey zamanı üstüne oyunbaz örnekleridirler. Örneğin Umumi Japon Hamamı' nda, animasyon filmdeki erkek soyunma odasının görüntüsü, yerleştirmeye ait üç ekranın yüzeyleri boyunca akarken bir yandan izleyicinin etrafında döner. Japon Banliyo Treni' nin animasyon filminde ise söz konusu tren bir noktada, sanki bir tünel oluşturmuşlar gibi, bakışımız da onula beraber hızlanırken kendi boş tren vagonları boyunca ilerlemeye başlar. Diğer bir deyişle, boş banliyo treni boyunca önündeki zamanın içine dalan görünmez bir tren - ya da daha çok görünmez bir kamera - algılanmaktadır. Rüya Güncesi- Japonya' ya ait

⁵ Henri Bergson, *The Creative Mind: An Introduction to Metaphysics*, 164 - 165

animasyon filminin açılış sahnesi, oyun kartlarının bilgisayar destekli elde edildiği anlaşılan ve çevrilerek açılan bir parşomen şeklinde, hanafunda kart oyunundan alınma insan figürleriyle kalabalık bir görüntüye sahip ve akmakta olan yatay ve uzun biçimdeki beyaz bir boşluk içerir. Otake Yashiki (Perili Kasaba) adlı yerleştirmede projektör yatay biçimde akmakta olan ve birbiri üstüne binen film kesitlerini vurgularken çalışma, büyülü bir fener gösterisini ya da hareketli bir panoromayı çağırıştırır. Benzeri sahneler, sürenin, Bergson kavramını yakalamaya yönelik girişimler olarak görülebilirler de, aslında bu yanlış biçimdedir. Çünkü filmin uzam – zaman önermesinde, niteliği gereği yanlış olan herhangi birşey halihazırda mevcuttur zaten. Yanlışlığı, Bergson’ un süreden anladığı şeyin bu olmayışındandır. Uzam ve zamanın sürmesinin teknolojik imgenmesi ya da temsil edilmesinin yanında, bu sekanslar, Bergson’ un kabul etmeyeceği uzamsallaşmış zamanı içermektedirler. Daha da kötüsü, Tabiamo’ nun animasyon filmlerindeki bu sahneler Bergson’ un, sinematografinin başlıca günahı addettiği : “anlık görüntülerin” “hareketsiz kesilmeleri” nin, sürenin zorunlu akışından seçilmiş olan ve birlikte hareket ilüzyonu yaratan durağan imgelerin, uzamsal bir dizgede düzenlenmesini içermeleriyle, uzamlaşmış zamanı bitişirmektedirler. Bu durumda Tabiamo’ nun animasyonları, “sinematografik ilüzyon” u ön plana almakta ve onunla oynar görünmektedirler ki bu, Bergson’ ca, sürenin ve devinimin zayıf ve yanıltıcı bir anlatımı olarak kınanmıştır.

Bergson’ un, “ sıradan bilginin sinematografik düzeneği” nin eleştirisi (Georges Didi Huberman’ in gösterdiği gibi, erken sinema ve hareketli görüntüler yapma sürecinin mükemmel olmayan yaklaşımının, Jules Étienne Marey’ in kronofotografisi ile karıştırılması üzerinde temellenen bir eleştiri ⁶) dillendirilmemiş, gizli ve örtük bir animasyon teorisini içerir. “Enstantaneler aldığımız” süre geçişlerinin “üst üste binen durumları” (bu biçimde Bergson’ un bakışıyla, boş yere ve yanlış biçimde hareket ve değişimi yeniden kurmak üzere gayret eden) bir animasyon filmde, arada olan dahili ögeler ile arada olan imgeler ya da vurgulanan hareket aşamaları arasındaki pasajlar ilişkilendiklerinde, yapıbozuma uğramış bir hareketin key frameleri (anahtar kareleri) olarak görülebilirler. Bergson’ un, şeyler üzerine olan bilgimizin sinematografik karakterini, Marey’ in kronofotografi ile deneylerine attettiği gerçeği hem ironik ve aynı zamanda bu makalenin amaçları için son derece üretkendir : kronofotografi hem sinematografinin hem de animasyonun ciddi bir habercisi idi. Aslında Marey’ in yürüyen ve koşan insan ve at figürlerine ait hareket çalışması, sinemaninkinden çok daha fazla yönden animasyon filmin ve belirli bilgisayar grafiklerine ait prosedürlerinin öncelidir.

Bu durum, Bergson’ un, bilgiye ait “sinematografik düzenek” ve harici algı üstüne eleştirisinin olduğu kadar, daimi süreçlerin “animasyon film karakterini” de gösterdiğini - ve ona ait süre teorisini, bir animasyon teorisinde de taşıdığını ya da istemeyerek ona kapıldığını - ima eder (teorisyenin tabii ki belirtmeyeceği). Bu okumanın sonucu bir “(sanal) imgeler kümelenmesi” ⁷ olarak değil, Bergson’ un yaptığı maddesel evrenin açıklamasının, söz konusu

⁶ Georges Didi- Huberman, “L’image est le mouvant.” in “Devenir-Bergson,” eds. Christine Bernier and Eric Mechoulan, a special issue of *Intermedialities* 3 (2004): 12– 16.

⁷ Bergson, *Matter and Memory*, 9.

sorunun bir meta- sinema olduğunu değil fakat Deleuze' ün Bergson okumasında tasavvur ettiği gibi,⁸ sanal sinematografik karelerin yorumlanmasının daimi olarak sürdüğü bir filmin ortasında yaşadığımızı, dünyanın bir çeşit meta – animasyon olduğunu, anime edilmiş bir meta- film olduğunu öne sürer. Bunun kulağa, Bergson' un metaforlarının fazlaca abartılması gibi gelebilecek olması bir yana, filozofun, bilginin, algı ve zekanın “ sinematografik metodu ”nu (gerçek süreyi algılamada tek duyumsal yöntem olarak her zaman sezginin karşısına koyduğu) reddetmesinin sinematografik olduğu kadar “animatografik olduğunu not etmek ilginç olacaktır.

Sırası geldiğinde diğerine devam etmek için sahnenin değişik fotoğraflarını getirerek sinematografin filmi donduğu için, sahnenin her aktörü hareket kabiliyetini geri kazanır ; filmin görünmez anında önceki tüm davranışlarını düzenler (dizer). Bundan sonra süreç basit ve soyut olarak tüm hareketi (belirtmek gerekirse genel olarak hareketi) çekip çıkartma yoluyla yapılandırmayı içerir : bunu düzeneğe yerleştiriyoruz ve isimsiz hareketi kişisel davranışlarla birleştirip, her belirli hareketin özerkliğini yeniden düzenliyoruz. Bu sinematografin mekanizmasıdır. Kendimizi, şeylerin içsel meydana gelişleriyle cezbetmek yerine, onların meydana gelişlerini yapay olarak yeniden düzenlemek üzere dışlarına yerleştiririz. sanki orada olanın karakteristiğiymiş gibi bu şeyin kendi haline gelmesi durumuna öykünmek adına... sanki bu geçmekte olan gerçekliğe aitmiş gibi anlık enstantaneler alırız... İster bu meydana geliş üstüne düşünelim, ister onu ifade edelim ve hatta algılayalım, aslında içimizde yer alan bir çeşit sinematografi harekete geçirmekten başka birşey yapmayız. O zaman sonuçta söylemekte olduğumuzun, doğal (sıradan) bilgimizin düzeneğinin sinematik bir çeşit bilgi olduğu hükmüne varabiliriz.

Fakat artık potansiyel hareketsizlikler olmayışları ve gerçek gibi oluşları olmadan algıladığımız bu birbiri üstüne gelen durumlar vasıtasıyla, asla hareketi yeniden oluşturamayız. Onları nitelikler, biçimler, pozisyonlar ya da eğilimler olarak adlandırın; olayın gerçekten bu olması mümkündür; sayılarını istediğiniz kadar arttırın; ardışık iki durum arasındaki aralığın sınırsız biçimde küçük olmasını sağlayın : aracılık yapmaktaki andan önce dumanı ezmeye çalışırken ellerini birbirine çarpan çocuğun hayal kırıklığını yaşarsınız. Hareket aralıktan kayıp gider, çünkü değişimi, durumlar üzerinden yeniden kurmaya yönelik her girişim, hareketin hareketsizlikten meydana geldiğini söyleyen absürd önermeyi ima eder.⁹

Eğer şimdi, yukarıdaki gözlemleri göz önünde bulundurarak Tabiamo' nun yerleştirmelerine dönersek, zaman ve uzamın, çalışmaların animasyon filmlerindeki ifadesinin yanında izleyiciyi konumlandırma biçimleri ve Bergson' un süre mevhumu arasında vurucu bir uyum olduğunu farkederiz. Böylece, yukarıda da belirtildiği gibi Umumi Japon Hamamı' ndaki soyunma odasına ait sahnelerin hareketlerinde olduğu gibi, Japon Banliyo Treni' nde boş tren vagonları boyunca koşturana kameranın bakış açısı, ve Hayal Güncesi' nde “ hanafunda çiçek kart parşomeninin” açılması : Bergson' un süre tasarısını,

⁸ Gilles Deleuze, **The Movement-Image**, trans. Hugh Tomlinson (Minnesota: Minnesota University Press, 1987), 59.

⁹ Bergson, **Creative Evolution**, 305– 8.

oluşumun sürekli bir devinimi olarak (neredeyse tamı tamına) tercüme eder görünmektedir. Bu, varolan biçimlerin üstüne yenilerinin bir biçimde eklenmesidir. Bu biçimler hem adlarına hesap verirler hem de kendi yapılarında var olan hareket ile açıklanırlar.

Sanatçının bu yerleştirmelerdeki şemasal süre uygulamalarının, Bergsonian dureenin (sürenin) ve kavramsal uzantılarının maddesel niteliklerini canlandırmakta ve ona görsel bir anlatım vermekte olduğu görülmektedir. Aynı zamanda animasyon teorisinin yanında, Bergson' un etkili söylevinin özünde yer alan, zaman içindeki hareketin uzamsallaşmış kavramını ve onun bölünmesini ve anime edilmiş algısal- imgeler olarak yeniden bir araya gelişini anlamaya çalışmaktadır, Tabiamo' nun süre estetiğinde açığa vurulan mimetizm ve temsiliyet, sade bir gerçekçilik olarak, Fransız filozof tarafından defalarca kınanan" sinematografik metod" üzerinden üretilmiş gerçeğin bir reproduksiyonu ya da simülasyonu olmaktansa Deleuze, Paul Harris ve Brian Massumi tarafından önerilen anlamda, şemalalayıcı olarak anlaşılmalıdır : şemaların " ardıllayıcı ve temsiliyetçi olmayan çizgiler ve alanların etkin bir yerleştirilmesi " ¹⁰ olarak harekete geçirilmesi, herhangi bir sayıdaki belirli bağlamlar arasında elde edilebilecek sanal ilişkilerin filosofik işaretler ya da bir sezginin veya anlayışın sıkıştırılmış tanımlamalar olarak, açık bir formda eklenmek üzere tanımlanması ve somutlaştırılması ve son olarak, bir meydana geliş sürecine dahil olduğu için kararlı bir fikirde kristalleşmeyen sanal varlıklar arasında bir karşılaşma, bir potansiyellik ağı olarak anlaşılmalıdır. ¹¹ Burada anladığımız biçimiyle şemalama ayrıca, esnek, akışkan, biçimlendirilebilir kavramlar anlamında tutundukları gerçekliğin, alıkonulamaz görünümünü anlatmak için çabaladıkları ifade biçimleri anlamında, süreyi animasyon olarak/ sınırları dahilinde çevirme girişimini ima etmektedir. Bir başka deyişle şemasal olanı, animasyonun hareket- imgesi olarak, hem süre hem de genel olarak şeylerin görünüşü anlamında onun görünüşü varsayıyorum. ¹²

Bu perspektiften, biçimsiz animasyon filmleri ve kolaylıkla teşhis edilebilen, çağdaş Japonya' daki günlük muhitlerin ve durumların gerçekçi-ironik replikaları olan Tabiamo' nun yerleştirmeleri, hem Bergsonian dureeyi (süreyi) ve onun gizli animasyon teorisini ve tarihte var olmuş benzeşmeyen durumların zengin gösterisini özetlemeleriyle, süre- imgelerinin asamblajları olarak addedilebilirler.

¹⁰ Gilles Deleuze, Francis Bacon: **The Logic of Sensation**, trans. D.W. Smith (London: Continuum, 2003), 82– 83.

¹¹ Gilles Deleuze and Félix Guattari, **Capitalisme et schizophrénie: Mille plateaux** (Paris: Editions de Minuit, 1980), 176– 77; Paul Harris, "**Diagramming Duration: Bergsonian Multiplicity and Chaos Theory**," in "Devenir– Bergson," eds. Christine Bernier and Eric Mechoulan, *Intermedialites 3* (2004): 101– 04; Brian Massumi, **A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia** (Cambridge, MA: The MIT Press, 1992), 14.

¹² Georges Didi– Huberman, "**L'image est le mouvant**". 12– 16

4.4. Voyorizm ve Panoptisizm

Voyorizm, her zaman skofofili, eril bakış, sadizm, algılanan objenin şeyleştirilmesi ve genellendiğinde, bakışa ait şiddet unsuru ile ilişkilendirilegelmiştir.¹³ Tabiamo' nun çalışmasında bu, yapıbozuma uğratılmış ve ilginç olduğu kadar mizahi bir yolla yeniden keşfedilmiştir. Karanlık odalar, büyük sinematik yansıtımlar veya duvarlara asılmış ekranlarla çoklu ekranlar karşısında, ya da ortasında durmaya zorlanan, ve her yönden imgeye maruz bırakılan izleyici ile Tabiamo' nun yerleştirmeleri, klasik anlatı sinemasındaki voyoristik izleme biçiminin prototipini sahneler görünmekte. Bu izlenim, bazı yerleştirmelerin tertiplenme biçimleri yoluyla, ve hatta perdeli pencereleri bizi, Hitchcock' un voyoristik filmi Rear Window' un fotoğrafçı ana karakteri ve röntgencisi, L. B. "Jeff" Jeffries' in rolünü üstlenmeye ve animasyon filmin çeşitli karakterleri, rutin eylemlerine devam ederlerken, onları uzak bir mesafeden gözetlemeye davet eder gibi görünen Perili Kasaba' da (Haunted Town) olduğu gibi, voyoristik bakışın daha da arketip durumlarına ait reproduksiyonları yolu ile bize davetsiz misafirler olmaktan ya da her şeyi gören (Japon Mutfağı, İçsel Görünümler, Umumi Japon Hamamı) görünmez gözlemciler olmaktan başka seçenek bırakmazlar.

Tabiamo' nun yerleştirmelerinde yerinde görünse de, sinemanın ya da animasyonun barındırdığı voyörizmin, bu iki tip voyörizmde yer ve rolleri değiştirdiğini farkederiz. Ve skofofilik bakışın ya da görsel algının, voyorizmin kökü olarak körleştirildiğini, silindiğini ya da mekanda olduğu kadar (yayılmış voyörizm), çeşitli bedenler üzerine bölüştürülmüş olduğunu fark ederiz. Buradaki voyörizm, kimi zaman panoptisizm ile birleşerek şaşırtıcı hatta eğlenceli sonuçlara varır.

Bu biçimde Japon Mutfağı' nın "delik deşme" sahnesinde, voyöristik izleyiciliğin sunumu, kendini hızla tersine çevirir. Bu biçimde kayan kapı üzerindeki delik, ev kadınının aktivitelerini farkedilmeden seyretmemizdense, filmin bize geri bir bakış atmasını sağlamakta ve dikizleyen kişi rolünü oynama girişimlerimizle dalga geçmekte. Umumi Japon Hamamı' nda kendimizi erkeklerin soyunma odasında klasik voyör konumunda, filmdeki soyunan insanları seyrederken buluruz. Aynı anda bu karakterlerden bazıları – tek bir kişiye erimeden önce güreşe başlayan sumo güreşçileri gibi – gerisin geriye bize doğru bir bakış atarlar. Bu biçimde hem voyöristik seyirciler hem de teşhir edilenin zor ve belirsiz rolüyle konumlandırılırız. Buna ilaveten, yerleştirmelerin yarattığı, seyircinin her şeyi görebildiği, tüm detayların ve gerçeklerin gözlerimizin önünde olduğu ilüzyonuyla, ayrıca Benthamin Panoptikonu' ndaki gardiyanın işlevini de üstümüze almak durumunda kalırız.

¹³ Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema," in Visual and Other Pleasures (Bloomington: Indiana University Press, 1989), 113– 45, Gaylyn Studlar, "Masochism and the Perverse Pleasures of Cinema," in Movies and Methods, volume 2, ed. Bill Nichols (Berkeley: University of California Press, 1985), 158– 71

Eril skofofili ile ilişkilenen ezici görüntüyü somutlaştırarak ya da baskın ideolojiler ve sunum sistemleri yoluyla genelde körleştirilmiş ya da içdiş edilmiştir. Japon Mutfağı' nda ev kadınının kocasının, gördüğümüz kadarıyla iki kere kafası kesilmiştir. İlkinde kendi karısınca sebze doğrama tahtası üzerinde, ikincisinde işinden kovulmuş olması sonucu şirketi yoluyla. Kubi o kiru/ Kubi ni naru (kovmak/ kovulmuş olmak, tam manası ile kafasını kopartmak/ kafası kesilmiş olmak) deyiminin tam bir sunumunu sağlamanın yanında bu bölüm, - dayandıkları bakış strüktürlerinin olduğu kadar erkek egemen, ataerkil konuşmaların, sosyal ilişkilerin ve kültürel pratiklerin yerinden oynatılması yoluyla - açıkça içdiş edilmeye ima eder . Bu sahne hamile bir kadının, karnının çatal bıçakla kesildiği, sezeryanla dalga geçen Düş Güncesi' nde olduğu gibi Aida Makoto' nun Yenilebilir Yapay Kızlar : Mimichan resim serilerini, çizimlerini ve yerleştirmelerini (2001) anımsatır . "Kolit bakterilerinin DNA' larından" elde edilen şirin kız klonları, sushi, haşlanmış kollar ve bacaklar, turp eşliğinde ve rosbif olarak servis edilir. Benzeri bir okuma Japon Yaya Geçidi' nde ileri sürülür: takım elbisesi içindeki gözlüklü bir adamın başını kesen işsiz bir roninin kafasını bir başka samurai keser.

Yerleştirmeler ayrıca görmeyen (farkında olmayan) bakışı, Lacanian obiet a olarak ortaya koyarlar. Obiet a, bedenden ayrılabilir birşeydir ve fallusu bir yokluk, ya da yokluk çekmekte olan olarak saptar. Lacan' ca belirtilmiş en dikkat çekici obiet a' lar meme, dışkı, bakış ve sestir ; bu objelerin her biriyle ilişkilenen itkiler, sırasıyla, oral, anal, görüş alanına dair ve taleptir. Lacan' ın, Psikoanalizin Dört Temel Kavramı' nda (The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis) ele aldığı, bakış ve göz arasındaki diyalektik, cezbedici bir tuzak kabilindedir : "özne kendi olduğundansa öteki olarak ortaya konmuştur, ve kişinin ona gösterdiği, onun görmek istediği değildir ". ¹⁴ Ayrıca bu, şu formülle de tanımlanabilir : " asla seni gördüğüm yerden bana bakmıyorsun". (Tersine) Baktığım asla görmek istediğim değildir. ¹⁵ Böylece özne, varoluş ve arzu nesnesi olarak öteki arasındaki kırılma ile, göz ile bakış arasında, " sadece belirli bir perspektiften görebiliyorum fakat her yerden görülebiliyorum" ¹⁶ çerçevesinde tanımlanmış olur. Bakış dışarıdadır. Omnivoyor (herşeyi gören) olarak beni fotoğraflayan, beni özne olarak, bakılan bir resim olarak belirleyen ve objet a olarak bakışın ürettiği ayrımın yapılmasında bir eksiklik teşkil eden, - fashinum ya da faschinatory gücü - dünyanın bakışıdır . Bakış, benim tarafımdan ötekinin alanında (ya da alanı olarak) tasavvur edilmiştir. ¹⁷

Skopik alanda bakış dışarıdadır. Ben bakılanım ve söylenebilecek olan, benim bir resim olduğumdur. Görülür olan öznenin kuruluşunun kalbinde bulunan işlev budur. En derin seviyede beni belirleyen şey, görünürün alanında, dışarısı olan bakıştır. Bakış yoluyla ışığa girerim ve onun etkilerini bakıştan elde

¹⁴ Jacques Lacan, **The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis: The Seminar of Jacques Lacan, Book XI**, ed. Jacques-Alain Miller, trans. Alan Sheridan (New York: W.W. Norton and Company, 1998), 104.

¹⁵ Lacan, **The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis**, 103.

¹⁶ Roberto Harari, **Lacan's Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis: An Introduction**, trans. Judith Filc (New York: Other Press, 2004), 112– 13

¹⁷ Lacan, **Four Concepts**, 82– 119; Harari, **Lacan's Four Fundamental Concepts**, 110– 18.

ederim. Böylece bakış, ışığın, onun yoluyla vücuda kavuşmuş olduğu, ve onun yoluyla benim ...fotograflandığım enstrümandır.¹⁸

Tobiamo' nun yerleştirmelerindeki bir obiet a' nın en belirgin örneği, ironik ve provokatiftir : Japon bayrağını süsleyen kırmızı Doğan Güneş sembolü tabii ki nasyonalizm ve nasyonal kimliği, nasyonal kültürü ve Japon olan herhangi birşeyi sembolize eder. Doğan Güneş, teşhir edildiği görsel– deneysel alanda, herkes ve herşeyi fotoğraflayan ve onları Japon ulusdaşlığı çerçevesinde potansiyel önemlerine (potansiyel önemsizlikleri de buna dahildir) göre süje/ obje olarak atayan bir kör göz ya da obiet a' dır. Ayrıca duruşu, Japon ulus- durumunun panoptik bakışı ve Japonya' nın tarih ve kültür mirasının, geleneklerinin sağlanması ve propogandasının yapılmasında pay sahibi olan diğer disiplinler kuruluşları temsil etmektedir. Japon Mutfağı, Japon Yaya Geçidi, Japon Banliyo Treni' nde (vurgulu biçimde Doğan Güneşi / ya da ulusal bayrağı gösteren yerleştirmelerde) ayrıca voyörizm ve panoptisizmin birleştiği, saptanmış (overdetermine olmuş) bir mahal işlevi de görür : tüm voyörizm eylemlerinin gerçekleşmesi (ya da tasavvur edilmesi) ve Tabiamo' nun çalışmalarının yer alışı, ulus ve devlet otoritesinin bu yüce sembolünün bekçilik yaptığı bakışı altında cereyan eder.

O zaman Tabiamo' nun yerleştirmeleri, görüşün limit ve olasılıkları doyma noktasına değin test eder görünmektedir; voyöristik seyredişin ya da panoptik gözetimin maksimumuna kadar şiddetlenirler; Obiet a olarak bakışın teorik, estetik ve felsefi görüş menzilini seferber ederler. Ayrıca bir hakimiyet ya da baskı altına alma enstrümanı (ataerkil, kolonist, emperyalist ya da aynı anda hepsi beraber) olarak, görme eylemini körleştirme, iğdiş etme ya da bertaraf etme eylemine açıkça elverişli görünürler. Tek görme aracı olarak gözlemi vurgusuzlaştırıp, görme yetisini uzam, hareket ve maddenin üzerinde paylaşımlarıyla bu yerleştirmeler, ayrıca görme algısını dönüştürmüş olurlar.

Jacques Lacan' ın psikoanalitik teorisinde, object petit a (obje küçük a), elde edilemez olan arzu objesi yerine geçer. Bazen arzunun obje nedeni olarak adlandırılır. Lacan bunun her zaman çevirilmemiş olarak kalması " böylece bir cebirsel işaret statüsü edinmesi "nde ısrar etmiştir.

1957' de, *Les formations de l'inconscient* seminerinde Lacan, object petit a kavramını varsayılan kısmi- obje, vücudun geri kalanından ayrılabilir olarak tasavvur edilen bir eleman olarak açıklar. *Le transfert* (1960-1961) seminerinde, objet a' yı, agalma (Yunanca, süs eşyası) terimi ile eklemeler. Agalmanın değersiz bir kutuda saklanan değerli bir obje olması gibi, objet a, bizim ötekinde aradığımız arzu nesnesidir.

L'angoisse (1962-1963) ve *The Four Fundamental Concepts Of Psychoanalysis* (1964) Seminerlerinde, object a, artık olarak, Sembolik olanın Gerçekteki sunumu tarafından geride bırakılan kalıntı biçiminde tanımlanmıştır. Bu, Lacan' ın Dört Söylevini ayrıntılandığı (*Four Discourses*) *The Other Side of Psychoanalysis* (1969-1970) seminerinde, daha da detaylandırılmıştır.

¹⁸ Lacan, **Four Concepts**, 82– 119; Harari, **Lacan's Four Fundamental Concepts**, 110– 18.

Efendiyle ilgili söylevinde imleyenlerden biri, özneyi diğer tüm imleyenlere betimleme girişiminde bulunur, fakat her zaman bir fazlalık ortaya konmaktadır : bu fazlalık objet petit a' dır, fazlalık olan bir anlam: joissance' dan bir fazlalık.

Slavoj Zizek, objet petit a' yı, Alfred Hitchcock' un MacGuffin' i ile ilişkilendirerek açıklar : "MacGuffin, saf ve açık biçimdeki bir objet petit a' dır : yorumun sembolik hareketine devinim kazandıran, gerçekten arta kalan şey, yoksunluk ; sembolik düzenin merkezinde bir delik ; yorumlanacak, açıklanacak olan sırrın görünüşü, vs. " (semptomunu kendin olarak sev).

Tabiamo' nun yerleştirmelerineki voyorizm ve panoptisizmin sunumu ile ne yapmalıyız? Çalışmaların görü ve bakışa ait bakma politikaları (mükemmellik eşittir otoriter, disipliner bir kurum olarak modern ulus- devletinde olduğu gibi, hareketli modern tasvir medyasının tarihine derinden bulaştırılmış bir politika) baskıcı uygulamalar olarak voyörizm ve panoptisizmin açıkça olumsuz çağrışımlarına ilaveten ne söylemekteler? Geri dönen bakış aracılığıyla, Japon Mutfağı' nda kayar kapı üzerindeki delikten bize bakan bakışta olduğu gibi bir eleştirinin (müsbet tenkit) ortaya çıktığı görünmektedir. Bu bakış, açıkça Yokoo Tadanori' nin New York Modern Sanat Müzesi' ndeki Kelime Ve İmge sergisinin, sade bir mavi zemin üzerinde kırmızı bir güneşin ortasında açılmış bir gözün içeren posterini andırır. ¹⁹ Ayrıca Yokoo' nun kumpanyaları için provokatif ve canlı posterler gerçekleştirdiği, 1960 ve 1970' lerdeki kontrakültürel angura (underground) tiyatro akımını referans gösterir; anarşik enerji, sol kanat politik ayaklanması ve Japon modernizmine ait yörüngenin tümünün sorgulanmasıdır bu. Tabiamonun yerleştirmesinde alaycı ve kafa bulan, deşilmiş fusuma üzerinden göz atan bakışta mevcut değildir. Japon Mutfağı' nın göz kırpan gözetleme deliği bakışının anımsattığı diğer voyörizm temsiletlerini göz önüne alsak dahi - Hitchcock' un Psycho' sunda Norman Bates' in, duvardaki delik yoluyla Marion' un soyunmasını izlediği ünlü sahne gibi - kayar kapı üzerindeki delik üzerinden bize doğrultulmuş bedensiz (görünmeyen birinden gelen) bakış, modernitenin medya ve görsel kültüründeki politik bakma eyleminin kendisine ait tarihinin çıkarımlarının izinin sürülmesine karşı ilgisiz ve yumuşak başlı görünür. Japon Mutfağı' nın, modernitenin voyöristik paradigmasının ve panoptisizm ile olan ilişkisine dair bir sorgulamayı teşvik etmekteki başarısızlığının sebeplerinden biri tam anlamıyla, temsilin her şeyi harfiyen yerine getirmesidir : barizdir ki yerleştirme geri bakmaktadır, ve onunla ilgili olan da budur. Tabiamo' nun sanatı, çocukların sanatında ya da Art Brut' te de olduğu gibi, fazlasıyla açık, maksatlarını anlatma konusunda fazlasıyla hevesli. Aynı zamanda burada yerleştirmenin formüsel numaralarla ve şablonlarla eğlenmesinin (rekreasyonunun) çelişkili (paradoxical) etkisini de görebiliriz : anime filmin sonunda tekrar beliren gizemli gözetleme deliği bakışı, ev kadının, karısını vurmaya üzere geri dönen, daha henüz açığa alınmış olan kocasının çalınmış bakışı olarak kendini açığa vurur. Diğer deyişle, başlangıçta geri dönen yıkıcı bir bakış olarak belirmiş olan, aslında, suikastçinin potansiyel kurbanına attığı bakış klişesinin anime edilmiş bir temsilinden fazlası değildir - cinayet ve kurgusal korku film ve çizgi romanlarında bolca bulunan bir klişe. Ev kadının (yetkin görünen fakat pek çok yönden hazır ve nazır erkek fantazisindeki süper-kadının, düş kırıklığı yaratan bir uyarlamasıdır) fazlasıyla açık saçık,

¹⁹ Bknz. , Yokoo Tadanori: posuth geijutsu (Tokyo: Jitsugyo no Nihonsha, 2000), 65

karikatürize edilmiş grotesk temsilinde olduğu gibi, göz kırpmaktaki gözetleme deliği bakışı öz- savunmacı niteliktedir. Eğer süper- kadın, eril güç ve otoritenin gaspı yüzünden, sonunda cezalandırılıyorsa, gözetleme deliğindeki bakış, sıra ona geldiğinde, ortadan kalkacaktır.

4.5. Seyirciliğe Bulaştırmak

Tabiamo' nun yerleştirmelerindeki voyörizm ve panoptisizm sadece komplemeter olmakla kalmayıp, sıklıkla tek bir karakter, sekans ya da eyleme çökertilmiştir. Her iki bakış biçimi de esas olarak, dinamik, dramatik ve müdahaleci bir biçimde, hayali olduğu kadar, kapı ve perdelerin açılış ve kapanışları gibi gerçek eylemleri de içererek; ya da etkileşimli arayüz anlamında, uzamın, perspektifin, objelerin ve karakterlerin (gerçekten de anime film düzeninin tümüne ait) radikal dönüşümleri, Bir Japon Evinin Görünümleri' nde harekete geçirilmiştir. Çalışma üzerine tartışma, gözlerimizi başka yöne çeviremeyişimiz ve yerleştirmelerin bizi imge dünyalarının ve komik- grotesk- korkunç tesadüfleri olarak, ya da dışarıdan içeriye bakarken tam ortalarına konumlandırımları ile, kendimizin bakılan şeyler haline geldiği, çalışmanın kendisinde konumlanmış, arayan, kuşkulu bir bakışça seçilmiş objeler haline geldiğimiz bir biçimde, izleyicilerin bakmaya zorlandıklarını göstermiştir.

Bu sorgulayıcı bakış, yerleştirmelerde, çeşitli biçimlerde ortaya çıkar. Bu, Japon Mutfağı' nın anime filmindeki alaycı- yarıdakçı dikiz deliği bakışı olarak gösterilebilir; ve ayrıca, beyaz hayalet kafalarının, hızlanmaktaki trenin pencerelerinden dik dik baktıkları Japon Banliyo Treninde olduğu gibi hayaletsiz bir bakış; ya da metinlerarası bir biçimde seferber edilmiş bir bakış olarak, ve saldırgan ve erkeksi Dairakudakan kumpanyasının gösteri afişlerinden birini donatan bir çift göze ait katı bakışı kapsamına alabilecek, ya da Umezu Kazuo ve Tsuge Yoshiharu' nun çalışmasında içerilen çok sayıdaki bedensiz bakış olarak da ortaya çıkabilir.

Benzeri bakışlar kesinlikle, dönüşlü ve etkin karakterlerinden dolayı güçlü bir sosyal kritiğe tercüman olabilecek potansiyel alan sunarlar. Dönüşlüdürler çünkü yerleştirmenin ironik, kendilerine bakılıyor oldunduğu biçimde baktıkları duruşa, ve animasyon olarak rollerini ifşa ederken kendilerine bakıyor olduklarına dikkat çekerler. Onlar, sadece bizi yerleştirmedeki katılımcı karakterler olarak, panoptik görüş ve algı aparatları olarak, voyöristik izleyiciler biçiminde eş zamanlı konumlandırımlarından değil, fakat aynı zamanda, diğer sanat eserleri, metinler, medyadaki eşeştirel enerji ve hayalgücünü seferber edebileceklerinden etkin bakışlardır.

Açıktır ki Tabiamo' nun yerleştirmeleri böylece, seyirci için bir bulaştırılmış (dahil edilmiş) izleyicilik ²⁰ kavramı ve konumu öne sürmektedirler.

²⁰ Chatonsky, "Le centre d'indétermination: une esthétique de l'interactivité," in "Devenir-Bergson," eds. Christine Bernier and Eric Mechoulan, Intermedialites 3 (2004): 85– 87

Bulaştırılmış, eşzamanlı katılım ve daldırmayı - şiirsel ya da hayalinin yanında, fiziksel, politik, teorik - ve bir bilgisayar monitörlü arayüzün olanak tanıdığı navigasyonu belirtmektedir. Bu anlamdaki izleyicilik bizim, yerleştirmenin tamamlayıcı bir parçası olduğumuz, garip biçimde bölünmüş konumsallığımızı (anime filmlerdeki ek karakterler gibi davranmaya , hatta haline gelmeye ve bir " henüz çekilmemiş live- action filmindeki " oyuncular olmaya zorlanırsınız), aynı zamanda dışarıdan seyretmekte iken yakalar. Bu konumlanma, eleştirel müdahale olasılıklarıyla dopdolu gibi görülebilecek olmasına rağmen, eninde sonunda vaadeder görüldüğü dönüşümsel etkinliğin önünü tıkayarak, hatta inkar ederek, eklemlendiği yerleri belirsiz bırakır. Tabiamo' nun yerleştirmelerindeki " Bulaştırılmış izleyiciliğin " başarısızlığının sebeplerinden biri, animasyondaki çift dönüşlülüğün mekanik temsili olarak adlandırılabilir birşeyde yatmakta: dünyalar yaratma konusunda kendi elastik kapasitesiyle durmaksızın gözleri kamaşmış görünen bir sanat olarak anime filmin dönüşlülüğü kadar, Bergson' un sanal süre, süre ve animasyon anlamında yaratıcı evrime dair örtük kavramının yapısında var olan dönüşlülüktür bu.

Modern mekanistik bilimin (örneğin Herbert Spencer), ve " gerçekçi ", modern idealist felsefenin (Berkeley, Kant) Bergsona' ait eleştirisi dönüşlüdür, çünkü her zaman geriye, felsefi süre (duree) bilimi, sanal çokluk ve sanal güdü - dahilinde ifade eder ve - ile ilişkilendirir. Tabiamo' nun anime filmlerinde, Bergsonian sürenin yapısında var olan yaratıcı güdü ve eleştiri, Japon modernitesinin ve kültürel tarihinin bir diagramatik süre ontolojisine çöküşü yoluyla olmasının yanında, filmin, animasyon sanatına ait karakteristik dönüşlülüğü ön plana almasıyla eşzamanlı olarak pekiştirilmiş ve büyük çapta sulandırılmıştır.

Örneğin Umumi Japon Hamamı ve Japon Banliyö Treni' ndeki anime filmler, eşzamanlı eklemlenmenin ve modernite kritiği oluşundaki çözülmenin çifte hareketini, açıkça ve büyük ölçüde dramatik bakımdan sahnelemektedir. Böylece Umumi Japon Hamamı' nda, erkek soyunma odasının, yerleştirmeye ait üç ekranın zemini üzerinden, filmin başındaki akıcı rotasyonu, banyo suyunun direnden aşağı giderkenki santrifüjlü hareketi, ve filmin sonunda tüm hamamın yavaşça, görüş dışına batarkenki sirküler hareketi açıkça, Bergsonyan sürenin (duree) görsel bir delilini sağlamaktadırlar. Diagramsal süre gibi, genel anlamda uzam, zaman ve tarihin yanında bu sahneler, sunumun uzamsallaşmış zamanını, sürenin zamanını çökertmektedirler. Bu sekanslar ayrıca, modern animasyonun tarihindeki çalışmaların çoğunu nitelendiren dönüşümlü bir jestle, üretim sürecine, " plasmatikliğe ", metamorfik kaliteye, öz- yıkım ve öz-yenileme döngüsüne dikkat çekmektedirler. Bu sahneler, bizi eş zamanlı biçimde voyörler olarak konumlandırarak, algının, bilginin ve kontrolün, her şeyi gören makinaları, ve devletin panoptik bakışının (ya da ulusal kültürün, modern sanatın ve diğer disiplinler tatbik ve kurumların) kasıtsız sansür enstümanları olarak, izleyiciler üzerinde dikkate değer bir otorite bağışlar görmektedirler. Sıradışı esnekliğe, elastikiyete, ve dijital animasyondaki uzam, zaman ve hareketin dönüşebilirliğine (ya da genel anlamda digital medyaya) işaret ederken, bu sahneler ayrıca, süje- konumlanması ve obje- konumlanması arasındaki, izleyicilik ve film karakterlerinin rolleri arasındaki ayrımı puslandırarak, tüm enstalasyon alanı üzerine voyörizm, panoptisizm, ve bakılıyor olma durumu yaymakta. Tarihsel ve süresel (duree) zaman

içerisindeki bu yerler arasında dikkate değer bir fark olmadığını, ve bir durumdan diğerine geçişi sırasında değişen kimlik ve bilincin durağan olmadıklarına işaret ederken, şeyleştirme, (örneğin yerleştirmenin, ukiyo- e ağaçbaskı geleneğinden mal ettiği motifler, suretler ve teknikler) ve erken yirmi birinci yy. Japonyası' nın tüketici tekno kültürü, bir diğerine akarlar. Böylece (izleyiciler tarafından gerçekleştirilen eleştirel, bilgilendirilmiş müdahale için bir başka isim olan) bulaştırılmış (dahil edilmiş) izleyicilik, sadece yerleştirme içerisindeki yerimiz güvenilirmez olduğundan değil, fakat ayrıca sahip olduğumuz herhangi bir katılım ya da görüş olursa olsun, sonunda umumi hamamın kayboluşu içerisine hiçe indirgeneceğinden son derece zor bir hal almaktadır. Filmin tarihselleştirilmiş eleştirel söylevi (örnek olarak, aç gözlü bir tüketici kapitalizmince üretilen çevre kirliliğinin ifşası, ya da hamam resepyonistinin suikaste kurban gittiği bölümde ifadesini bulan, polis ve hükümet otoritesi yozlaşmışlığının kınanması) ayrıca çalışmanın, tarihin kendisinin dinamiği biçimindeki diagramasal süre üzerine olduğu kadar, animasyonun dönüşlülüğünde ısrar etmesi sonucu etkisiz kılınmaktadır. Çok benzeri bir duruş, anime filmi kendi naratizmini, özenli kurulumunu, eleştirel gücünü ve kendini değersiz bir çöp olarak yok eden Japon Banliyo Treni' nde görülebilir.

4.6. Modernitenin Anası Olarak Edo Kültürü

Dokusal, resimsel, sinemasal, animasyon çalışmalarının ve geleneklerin, Tabiamo' nun çalışmalarındaki, kendine mal edilmiş ve alıntısız kolajları şaşırtıcı değildir. Alıntı, parodi ve pastiş, Japonya' da, onbirinciden on dokuzuncu yüzyıla kadar, hemen tüm geleneksel görsel, performans ve yazınsal sanatlarda yaygın bir eğilimdi. 1990' larda Tokyo Pop ya da Neo- Pop' ta olduğu kadar, 1980' lerin postmodern sanatı, simülasyon, kendine mal etme ve alıntı üzerinden serpilmişlerdi. Anime, manga ve video oyunlarının ve transnasyonel medya kültürü, imitasyon, parodi, metinler arasılık, ve öz referanslılık üzerinden serpilmişlerdi.²¹ Tabiamo' nun kolaj politikalarında, ya da çeşitli kültürel veritabanlarının rastlantısal örneklemelerinde(samplelanmalarında) aynı anda heyecan verici, merak uyandırıcı olan ve büyük ölçüde hayal kırıklığı yaratan şey, enstalasyonlarındaki çeşitli referansları, zaman zaman nükteli ve alaycı nitelikteki alıntı ve yeniden maksatlandırmaya dair mimarilerinin, dahil oldukları modernitelerin, libidinal ekonomilerin ve iktidar yapılanmalarının güçlü bir eleştirisini eklemeyecek olmalarına rağmen, aniden durmalarıdır. Bu açmazın ana sebebi, sanatçının alıntısız estetiğinde açık bir politika bulunmamasıdır. Diğer bir deyişle, Tabiamo' nun çalışmasında şu ana kadar, alıntı, simülasyon ve ilişkili stratejilerinin kendilerine ait bir politikaları olabileceğine dair pek az farkındalık, ya da gerçekleştirilecek program niteliğine sahip bir ifade bulunduğu görülmektedir.

²¹ Bknz. , Yamaguchi Akira sakuhinshl (Tokyo: University of Tokyo Press, 2004), 61.

4.7. Ukiyo- e Perspektif Baskıları Ve Metottaki Çıkmaz

Örneğin Edo dönemi tarzındaki perspektif baskı resimlerdeki lineer perspektif kullanımının, sanatçının bazı yerleştirmelerinde dikkat çeken yeniden üretimleri, bir modernite eleştirisi için ümit verici bir alan sağlamaktadır. Tabiamo' nun Japon Mutafağı, Umumi Japon Hamamı ve Japon Banliyö Treni' ndeki yansıtma ekranlarının yerleşimleri ve insanı içine çeken, derin uzay ilüzyonu, açıkça Edo dönemi ukiyelerindeki sürekli uzaklaşan, uzak mesafeli algı tasavvurunu kullanmaktadırlar. Üç yerleştirme de Tokugawa dönemine ait görsel kültürden diğer motifleri, imgelem ve teknikleri ödünç almaları, belirtmeleri ya da yeniden maksatlandırmaları ve kendilerini aynı zamanda açıkça, sinema salonları ve mekanlarda gösterilen film gösterileri biçiminde, yirmi birinci yüzyılın dönüm noktasındaki Japon toplumunun alegorik- hicivli tasvirleri olarak görmeleri ile bu yerleştirmeler, bir zamanlar alabildiğine popüler olmuş egzotik ukiyelerin anime edilmiş çağdaş uyarlamaları sayılabilirler. Bu, Tabiamo' nun yerleştirmelerinin, sadece Tokugawa Japonyası' ndaki kültürün görsel rejimini ya da epistemik lineer perspektif sistemi ile kalmayıp, ayrıca somutlaştırılmış sosyal ilişkiler anlamında, kabuki tiyatrolarının kalabalık atmosferini, cinselliğin kurulumunu, sansür ve bu perioda ait disipliner düzenekler ile birlikte ifade biçimini de dirilttiğini ima etmektedir.

Ukie perspektif baskılarının çöküşü ve Tabiamo' nun yerleştirmelerindeki günümüz Japonya' sının, tüketimci, tekno- kapitalist kültürünün coşkusu, sonraki kültürün köklerinin Edo döneminde aranması gerektiğini ima etmektedir - ya da geç dönem modern Japonya' sının ancak bir yeniden yapım, batılı egzotik bilgi ve kültürlerinin çok daha eski bir rüyasının, teknolojik olarak geliştirilmiş bir simülasyonu olduğudur. Japon Mutafağı, Umumi Japon Hamamı ve Japon Banliyö Treni' nin, kadının özgürleşmesi ve yetkinleşmesini, eril ataerkil otorite ve egemenliğinin iğdişi veya yerinden çıkartmayla özdeşleştirmeleriyle, anneliğin ifadeleri için imlenmiş bir tercih biçiminde gösterdikleri oral anne olarak (eril mazoşizminin idealini somutlaştıran, soğuk- duygusal, acımasız anne) Deleuze' ün mazoşizm kavramında, Baba figürünü sembolik düzenden dışlayarak yok etmekte olduğu gerçeğine göz attığımızda ;²² ve sonunda üç yerleştirmenin tümünün de, dişil biçimleşmesini ve cinselliğini, gaddar, taşkın, zaptedilemez ve kirletilmiş olarak görselleştirirken aynı zamanda çağdaş Japon öznedişliğinde, annesel rahmin, parental (annesel) mutluluk ve güvenliğine dönüş doğrultusunda, açıkça geri adım atan bir arzuyu ön plana almalarıyla, Edo- dönemine ait perspektive dayalı görsel rejimin bu yerleştirmelerdeki diriltilmesinin aslında, hacize, geri çekilmeye ve bir açmaza vardığı görülmekte. Tabiamo' ya ait çalışmalardaki gerileyen, doymak bilmez, annesel perspektif imgelem ile dişiliğin sürekli olarak olumsuz ifade edililişinin kesişmesi, ayrıca Japonya' daki bitmek tükenmek bilmeyen modernitenin cinsiyetlendirilmiş yapılandırılmasının, insafsızca saldırgan olduğunu ; ve bu belirli modernite mevhumunun, bireysel Japon öznelinin bebeğe özgü daimi bir bağımlılık

²² Deleuze, **Présentation de Sacher Masoch: Le froid et le cruel** (Paris: Editions de Minuit, 1990), 42–61.

durumunda tutulmasına ve antiotoriter hareketler kadar sivil ve azınlık hakları, özgürleşme, sol/ komünist düşünce ile beslenen aktivizm hareketlerini bastırmaya hizmet ettiğini ima etmekte. Anneliğin yıkıcı, yutucu, kanlı çağrışımları ile, bizim Tabiamo' nun yerleştirmelerinde karşılaştığımız çoğu kişilik, rahmin doygun bir sıvıyla muhafaza ettiği , fetüsün bilinçsiz uykusuna dönüşün özlemi içinde gibidir : Japon Mutfağı' ndaki ekonomik resesyon ve sosyal tedirginliğin semptomları, tabii ki bir rahim metaforu olan buz dolabındaki minyatür (ve bebeksi) bir formda korunmuştur ; Umumi Hamam' daki sıcak banyo suyu amniotik bir sıvıyı andırır ; aynı yerleştirmenin animasyon filmindeki bir anne, devasa bir çanta içinde kıvrılmış, fetal pozisyonundaki genç kıızı ile birlikte uzaklara yürümektedir ; Banliyo Treni' nde , devasa bir yumurtanın içinde sakın sakın uyuyan bir genç, yumurtanın patlamasıyla irkilerek uyanır ; fakat hemen etrafındaki parçalanmış yumurta kabuğunu tekrar biraraya getirir ve ona bürünür. Yerleştirmelerde hayat bulan ukie perspektifi, sanki karşı koyulmaz bir girdap gibi, korkunç biçimde enerjik olduğuna göre, saf hafızanın ve geçmişin süresinde olduğu kadar (örneğin, Japon modernizminin kronolojisindeki on dokuzuncunun sonu ve yirminci yüzyılın tümü gibi) şimdiki zamanın ve çağdaşlığın gücü, gerisin geriye, Japonya' nın bugünkü sıkıntılara açıkça ana sebep varsayılmış ve Edo dizleyine yedirilmiş gibi görünmektedir. Böylece, Tabiamo' nun yapıtları, Japon modernitesinin her zaman, " anaç" bir imparatorluk sisteminin ve ulusdaşlık üzerine annesel- feminen, acımasız-duygulu bir söylemin esaretindeki, bebeksi, mazoşistik ve anneye- bağımlı olduğunu öne sürmekte. Sanatçının yerleştirmelerindeki anne- egemen modernite görüşü ayrıca, modern Japonya' nın, Asya' daki " anaç" korunmasının dayatmasını, (Kore ve Tayvan' ın kolonist işgali, 1940' ların başlarındaki Büyük Doğu Asya Savaşı, fakir bölgelerin neokolonial istismarı ve ekonomik egemenlik için girişilen savaş- sonrası yarışı) kendisinin " tarihsel-dünya misyonu " olarak addettiğini ima etmekte.

Bu durumda, modernitenin sonsuz tekrarının Tabiamo' ya ait, grotesk öngörüsü, onun yeni, eleştirel- revizyonist bir öyküsünü üretme konusunda gerekli kaynaklara sahip değildir. Bellek- imgelerinin ve algılarının rastgele, ayırt edilmemiş, alıntı- asamblajları biçimindeki - yirminci yüzyılın tüm ayaklanmaları üzerine sanki hiç olmamışlar gibi eğilen ; geç dönem ve erken dönem modern Japonya' sını, biri bir diğerinin yansımamış gibi indirgeyen; ve ulusun bitmek tükenmek bilmeyen, mazoşistik, çocukça modernitesinin hükmü altında yanlışı giden şeyin, yolsuz, ataerkil ulus devlet (ya da kadın güdümündeki / annenin giysileri içindeki bir imparatorluk sistemi) ve kadın cinselliğinin özgürleşmesinin, otoriter anne- içgüdüünün uygunsuz evliliğine yükleyen - görüşün karmaşıklığı ve çıkmazlığı savunulma olasılığını da imkansız kılmaktadır.²³ Genç sanatçının süre, üretim ve hayata dair kışkırtıcı öngörüsü, bu süreçlerin tarihsel olduğu kadar öze ilgili olduklarını hatırladığı ölçüde gerçek hareket, güzellik ve değişimi üretebileceklerdir. Tabiamo' nun medyalatırılmış " eğlence- sanatı ", yaratı ve yaratıcılığın sadece imitasyondan çıkarım sağlaması değil fakat gelişimin, eleştiri ve kahkahanın evrimsel deviniminden de, alıntını yanında faydalandığı gerçeğini de göz önünde bulundurması faydalı olacaktır.

²³ Vera Mackie, **Feminism in Modern Japan: Citizenship, Embodiment, and Sexuality** (Cambridge: Cambridge University Press, 2003).

5. SONUÇ

İnsan düşüncesine dair ilk ürünler hep tanrı fikri ve doğayla ilişkiler ekseninde şekillenmişlerdir. 20. yüzyılla birlikte gelişen teknoloji (özellikle sanayi devriminin getirdikleri) metanın en önemli değer haline gelmesi çeşitli sosyo kültürel değişimlere yol verirken, üretim teknikleri kadar görecelik teorisi bile kişinin varoluşunu, çevresiyle ilişkilendirerek konumlandığı bir bireyselliğe varmıştır. Doğuyla batının ilişkisiyse, üretim gözetildiğinde, birbirlerine karşılıklı etkileşimleri her türlü üretim bazında kendini göstermiştir. Dünyanın farklı bölgelerinde ayrı ayrı yaşamakta olan kitleler ve kültürde taşıdığına inanılan, farklı tekniklerle dışa vurulan tinsellik de metayla birlikte paylaşımına maruz kalırken 20. yüzyıl boyunca Japon çizgi sanatı her türlü medyumda varoluşunu sürdürmüştür.



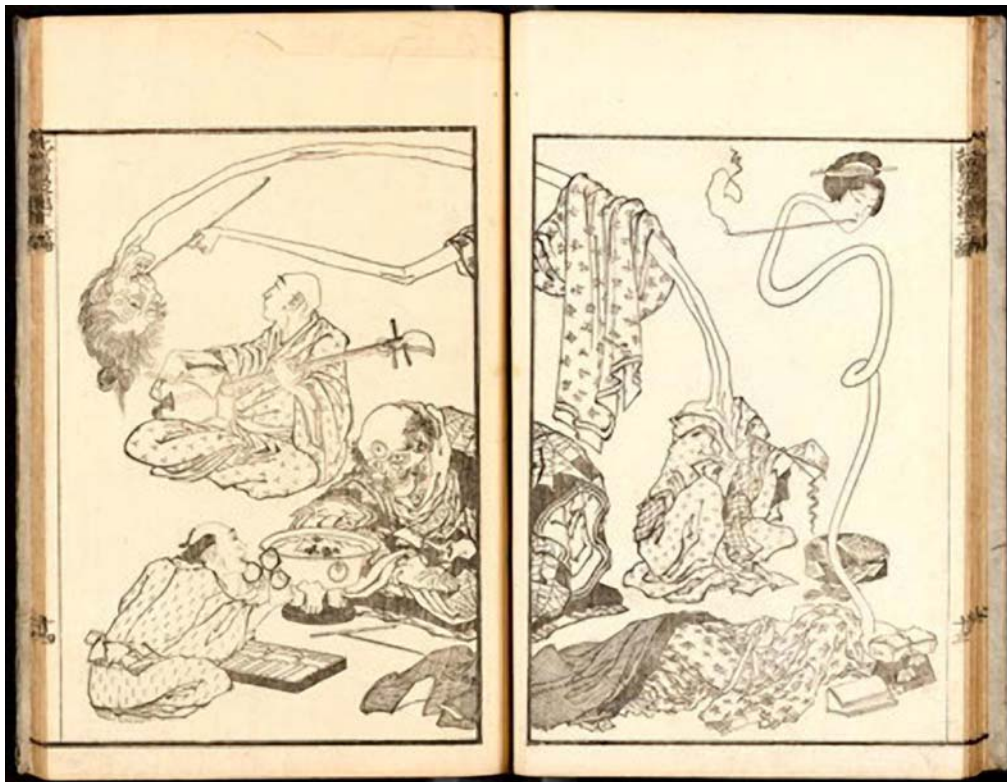
Resim 1:Toba Sojo "İsimsiz", 11. yy



Resim 2:Toba Sojo "İsimsiz", 11. yy



Resim 3: Utagawa Kuniyoshi, "Hido Magobei Masatosi", 1805



Resim 4: Katsushika Hokusai, Manga Eskiz Kitabından, 19. yy



Resim 5: Katsushika Hokusai, Manga Eskiz Kitabından, 19. yy



Resim 6: Katsushika Hokusai, "Oyama'da Roben Şelalesi", 1832



Resim 7: Utagawa Hiroshige, "Yoshiwara İstasyonu", 1855



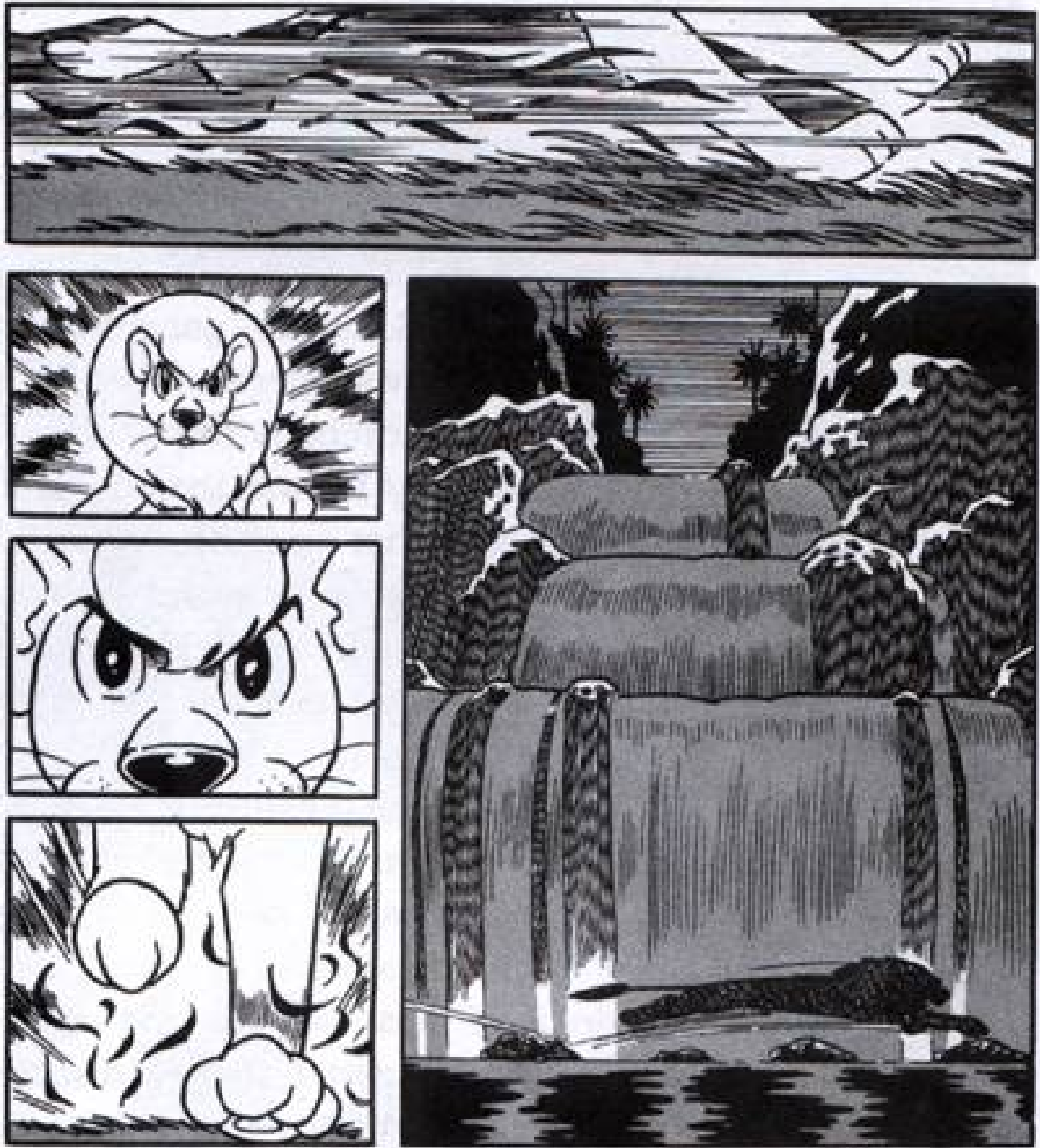
Resim 8: Tsukioka Yoshitoshi, "Yoshino Geceyarısı Ayı (Ayın 100 Görünümü"), 1886



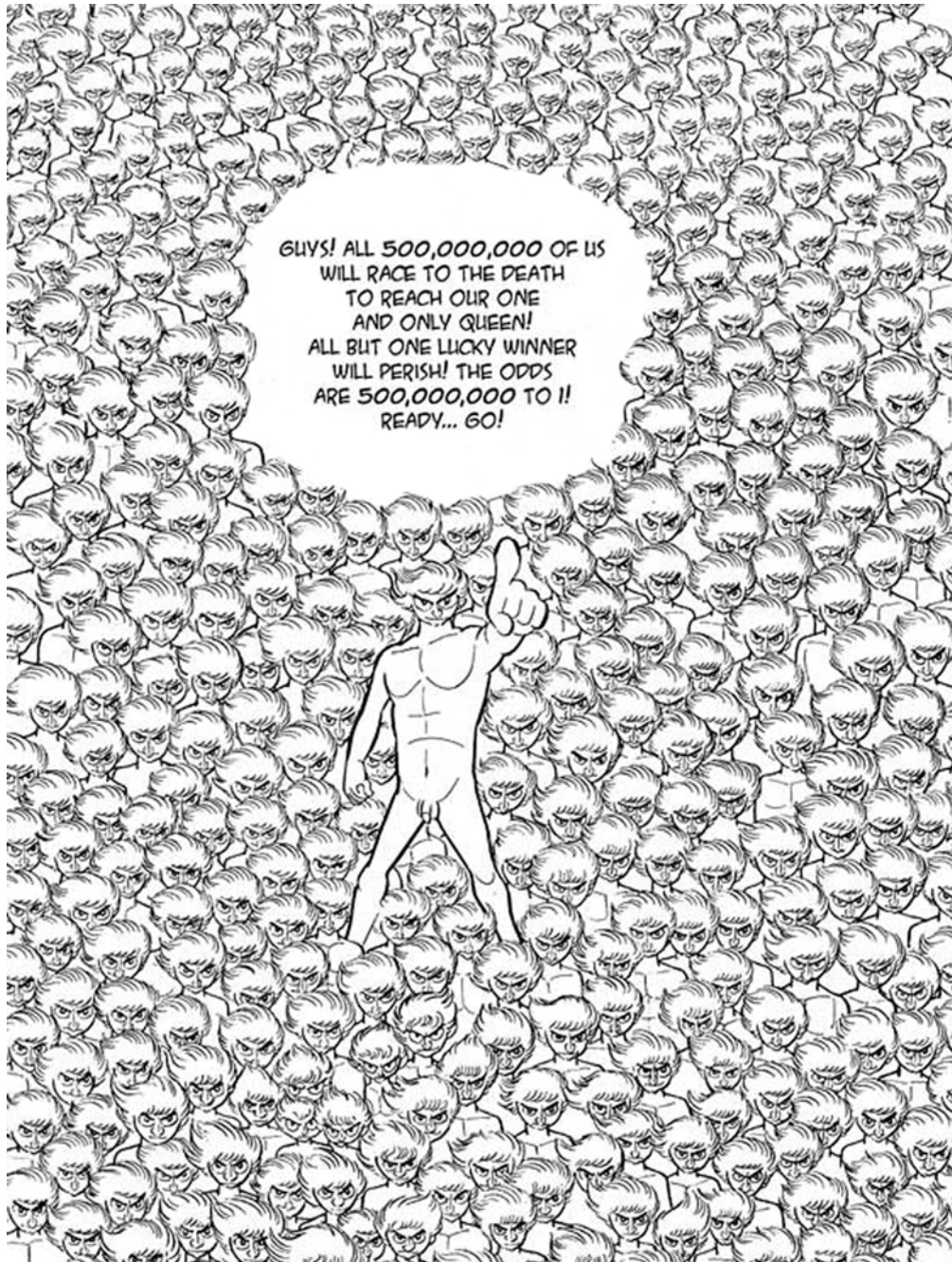
Resim 9: Tsukioka Yoshitoshi, "Yugao' nun Hayaleti (Aynın 100 Görünümü)", 1886



Resim 10: Tsukioka Yoshitoshi, "Tavşan Ve Maymun (Aynın 100 Görünümü)", 1889



Resim 11: Osamu Tezuka, "Beyaz Aslan Kimba", 1961



Resim 12: Osamu Tezuka, "Apollo", 1970



Resim 13: Goseki Kojima (ill. F.M.), "Yalnız Kurt Ve Yavrusu" 1975



Resim 14: Katsuhiro Otomo, "Akira", 1982



Resim 15: Katsuhiro Otomo, "Akira", 1982



Resim 16: Akira Toriyama, "Dragon Ball", 1986



Resim 17: Reiko Okano, "Onmyoji", 1990



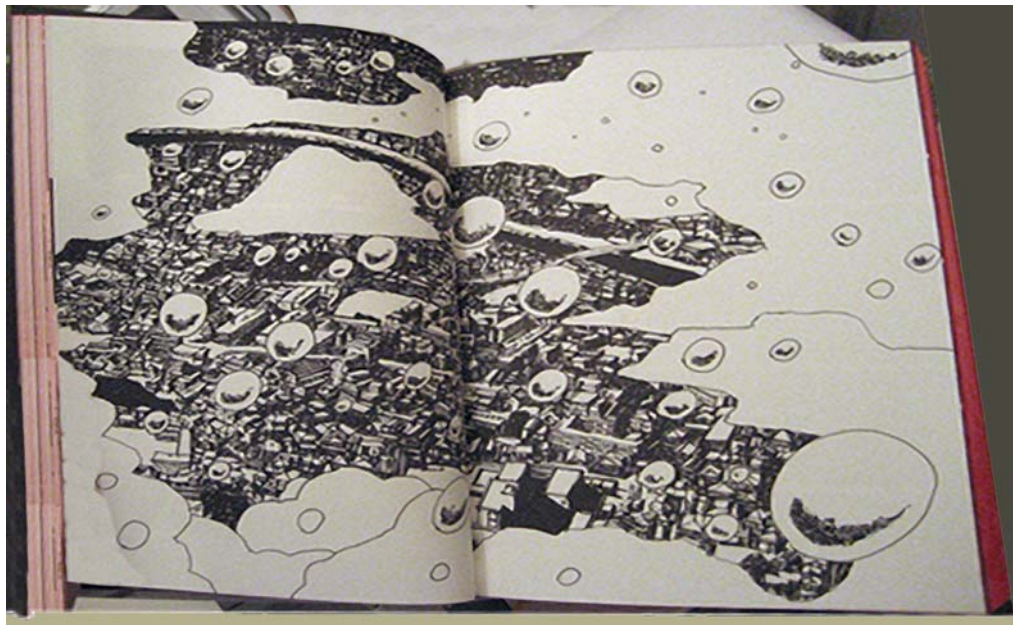
Resim 18: Hitosi Iwaaki, "Parasyte", 1992



Resim 19: Maki Kusumoto, "Die Todliche Dolis", 1998



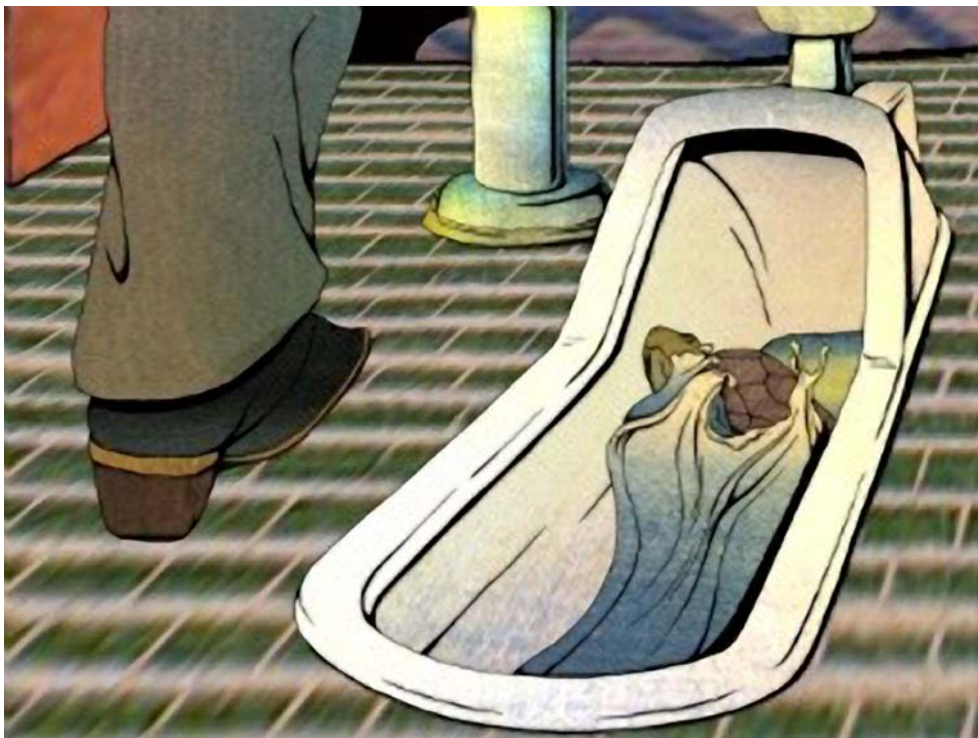
Resim 20: Taiyo Matsumoto, "Gogo Monster", 2000



Resim 21: Taiyo Matsumoto, "Gogo Monster", 2000



Resim 22: Tabiamo, "The Public Convenience", 2006



Resim 23: Tabiamo, "The Modern ConVENience", 2006

6.KAYNAKÇA

E. Cunningham, Sherman ve L. Lee, Michael, (Nisan 1983) **Reflections of Reality In Japanese Art**, Cleveland Museum of Art

Hillier, J., **Japanese Colour Prints**, Phaidon Colour Library

Calza, Gian Carlo, (Eylül 2005) **Ukiyo- e**, Phaidon

Fahr- Becker, Gabriele, (1994) **Japanese Prints**, Taschen

Patten, Fred, (2004) **Watching Anime, Reading Manga, 25 Years Of Essays And Reviews** Stone Bridge Press, Berkeley, California

Brown, Steven T., (2006) **Cinema Anime, Critical Engagements with Japanese Animation**, Palgrave Macmillan, New York

Napier, Susan Jollife, (2006) **From Akira To Princess Mononake, Experiencing Contemporary Japanese Animation**, Palgrave Macmillan, New York

Gravett, Paul, (2008), **Manga**, Çev. Rüstem Baksoy, Plan B, İstanbul

Der. Erol Mutlu, (Eylül 2005), **Kitle İletişim Kuramları**, Çev. Erol Mutlu, Ütopya Yayınevi, İstanbul

Harvey, David, (1998) **Postmodernliğin Durumu**, Çev. Sungur Savran, Metis Yayınları, İstanbul

Jameson, Fredrick, (1992), **Signatures Of The Visible**, Routledge, New York ve London

Clementes, Jonathan ve McCarthy, Helen, (2001) **The Anime Encyclopedia, A Guide To Japanese Animation Since 1917**, Stone Bridge Press, Berkeley, California

7.ÖZGEÇMİŞ

- 1978 İstanbul' da doğdu
- 1998 Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Resim Bölümü Lisans Programı
- 2005 Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Resim
Bölümünden Mezun oldu
- 2006 - 2009 Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalında Yüksek
Lisans programı