

**İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**JAPON BİLİM KURGU ANİMELERİNDE KENT VE MİMARLIK:  
GHOST IN THE SHELL I&II VE METROPOLIS ANİMELERİ  
ÜZERİNDEN BİR İNCELEME**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Melodi İpek ÖZ**

**Mimarlık Anabilim Dalı**

**Mimari Tasarım Programı**

**HAZİRAN 2012**



**İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**JAPON BİLİM KURGU ANİMELERİNDE KENT VE MİMARLIK:  
GHOST IN THE SHELL I&II VE METROPOLIS ANİMELERİ  
ÜZERİNDEN BİR İNCELEME**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Melodi İpek ÖZ  
(502081024)**

**Mimarlık Anabilim Dalı**

**Mimari Tasarım Programı**

**Tez Danışmanı: Y. Doç. Dr. Ozan Önder ÖZENER**

**7 Haziran 2012**



İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün **502081024** numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi **Melodi İpek ÖZ**, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “**JAPON BİLİM KURGU ANİMELERİNDE KENT VE MİMARLIK: GHOST IN THE SHELL I&II VE METROPOLIS ANİMELERİ ÜZERİNDEN BİR İNCELEME** ” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

**Tez Danışmanı :** **Y.Doç. Dr. Ozan Önder ÖZENER** .....  
İstanbul Teknik Üniversitesi

**Jüri Üyeleri :** **Öğr. Gör. Doç Dr. Saitali KÖKNAR** .....  
İstanbul Teknik Üniversitesi

**Y.Doç. Dr. Orçun KEPEZ** .....  
Kadir Has Üniversitesi

**Teslim Tarihi :** **4 Mayıs 2012**  
**Savunma Tarihi :** **7 Haziran 2012**



*Anneme ve Babama,*





## ÖNSÖZ

Sinema ve mekan çalışmalarında çok çalışılmamış bir alan olan Japon animelerini çalışmam için teşvik ederek bu çalışmayı mümkün kılan, akademik disiplini ve pratikliğiyle yazım sürecini kolaylaştıran, bilgi yığının içinde her kaybolduğumda beni rahatlatan tez hocam Y. Doç. Dr. Ozan Önder Özener'e, tezimi okuma ve fikirlerini paylaşma nezaketini gösteren jüri üyelerine, yorumlarıyla ve dostluğuyla yanımda olan Deniz Günce Demirhisar'a, Tuğçe Zaloğlu'na ve Ezgi Akarsu'ya, ayrıca her türlü kararında beni destekleyen ve seven aileme çok teşekkür ediyorum.

Mayıs 2012

Melodi İpek Öz  
(İç Mimar)



## İÇİNDEKİLER

### Sayfa

<b>ÖNSÖZ</b> .....	<b>vii</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>ix</b>
<b>ŞEKİL LİSTESİ</b> .....	<b>xi</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>xv</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>xvi</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1 Tezin Amacı .....	2
1.2 Metod .....	4
1.3 Limitler.....	7
<b>2. ANİME VE JAPON KÜLTÜRÜ</b> .....	<b>9</b>
2.1 Anime ve Japon Hayal Dünyası .....	9
2.1.1 Animelerin geleneksel sanatlardan günümüze gelişim süreci.....	10
2.1.2 Animelerin özellikleri ve karakter tasarımı.....	16
2.1.3 Animelerde fantastik ve gerçekçi temsil .....	17
2.2 Japon Kültüründe Bilim Kurgu ve Siberpunk.....	21
2.2.1 Bilimkurgu animelerinin Japon kültüründeki yeri .....	21
2.2.2 Japon animelerinde siberpunk .....	24
2.2.3 Japon animelerinde teknoloji,beden ve siborglar .....	29
<b>3. ANİME VE JAPON MİMARLIK VE KENTLEŞMESİ</b> .....	<b>31</b>
3.1 Japon Kültüründe Modernite ve Postmodernite Kavramları.....	32
3.2 Japon Mimarlığı ve Kentleşmesinde Modern ve Postmodern Öğeler.....	33
3.2.1 Çoğulculuk ve bağlamsalcılık .....	39
3.2.2 Pastiş, parodi ve postmodernizmin oyuncu üslubu .....	39
3.2.3 Metabolizm akımı ve postmodernizm.....	41
<b>4. BİLİM KURGU SİNEMASINDA MEKAN; MİMARLIK VE KENT</b> .....	<b>47</b>
4.1 Bilim Kurgu Sinemasında Mekan .....	47
4.1.1 Ütopik ve distopik kentlerin sinemada temsili.....	47
4.2.1.1 1920-50ler .....	48
4.2.1.2 1960-80ler .....	52
4.2.1.3 1990lar .....	53
4.1.2 Bilimkurgu sinemasında postmodern ve postkolonyal kent .....	56
4.2 Siberpunk ve Siberkültür.....	58
4.2.1 Siberpunk tanımı ve tarihi .....	58
4.2.2 Siberpunk ve kent .....	60
4.2.3 Siberpunk ve gotik .....	63
<b>5. ÖRNEK BİLİMKURGU ANİMELERİ ÜZERİNDEN BU KAVRAMLARIN İNCELENMESİ</b> .....	<b>65</b>
5.1 Ghost in the Shell .....	65
5.1.1 Ghost in the Shell hikayesi ve karakterleri .....	65
5.1.2 Ghost in the Shel'deki kent ve mimarlık analizi.....	67

5.2 Ghost in the Shell 2 : Innocence .....	75
5.2.1 Ghost in the Shell 2: Innocence'in hikayesi ve karakterleri.....	75
5.2.1 Ghost in the Shell 2: Innocence'deki kent ve mimarlık analizi .....	77
5.3 Metropolis.....	91
5.3.1 Metropolis'in hikayesi ve karakterleri .....	91
5.3.2 Metropolis'teki kent ve mimarlık analizi .....	94
<b>6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>	<b>109</b>
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>113</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>117</b>

## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa

Şekil 1.1 : Teorik şema.....	5
Şekil 1.2 : Kavram haritası.....	6
Şekil 2.1 : Mekanın çok az algılandığı bir Emakimono örneği.....	10
Şekil 2.2 : Mekanın daha baskın ve belirleyici olduğu bir Emakimono örneği.....	11
Şekil 2.3 : Tahta baskı sanatında resmedilen bir şehir görüntüsü.....	12
Şekil 2.4 : Tahta baskı sanatının başka bir örneği.....	12
Şekil 2.5 : The Japan Punch 1883 Nisan sayısı.....	13
Şekil 2.6 : Savaş zamanında çizilmiş bu mangada Amerikan Başkanı Theodore Roosevelt devasa bir biçimde resmedilmiştir.....	14
Şekil 2.7 : Rakuten Kitazawa'nın Tokyo Puck dergisindeki İşleri.....	15
Şekil 2.8 : Karakter tasarımında abartılmış gözler. Sailor Moon (1995).....	17
Şekil 2.9 : Laputa (1986) 'daki kasaba Japon kırsalından izler taşıyan kasaba.....	18
Şekil 2.10 : Sprited Away (2001)'deki fantastik ve geleneksel mekanlar.....	18
Şekil 2.11 : Tokyo Godfathers (2003)'daki gerçekçi Tokyo kent merkezi.....	19
Şekil 2.12 : The Grave of Fireflies (1988)'teki tipik Japon kırsal peysajı.....	19
Şekil 2.13 : Animelerdeki robot karakterlerin oyuncakları.....	21
Şekil 2.14 : Neon Genesis Evangelion'daki karakterler ve çökmekte olan şehir.....	22
Şekil 2.15 : Akira (1988)'daki apokaliptik kent imgesi.....	23
Şekil 2.16 : Tek bir bedende birleşen robot-insan-melek, 90'ların siborglarına bir örnek.....	25
Şekil 2.17 : Willim Gibson'ın Idoru (1996) romanı.....	26
Şekil 2.18 : Ghost in the Shell I'deki Kusanagi'nin siborg bedeni ...	30
Şekil 3.1 : Tokyo kent peysajı.....	31
Şekil 3.2 : Tokyo'daki karmaşık ulaşım ağı.....	34
Şekil 3.3 : Tokyo'da Shibuya bölgesinin 1952'deki ve bugünkü durumu.....	35
Şekil 3.4 : Hakozaki Interchange, Tokyo Metropolitan Expressway.....	35
Şekil 3.5 : Tokyo Nishi - Shinjuku ve Ojima'nın karmaşık görüntüsü.....	36
Şekil 3.6 : Tokyo Nishi - Shinjuku'da farklı dokular birarada bulunur.....	37
Şekil 3.7 : Ghost in the Shell I(1995)'de karmaşık kent görüntüsü.....	38
Şekil 3.8 : Ghost in the Shell I(1995)'de karmaşık kent görüntüsü.....	38
Şekil 3.9 : Ghost in the Shell I (1995)'de Pruitt İgoe'yi andıran toplu konutlar.....	38
Şekil 3.10 : Ghost in the Shell I (1995) 'deki pazar yeri.....	39
Şekil 3.11 : Metropolis (2001) 'teki eklettik cephe tasarımları.....	40
Şekil 3.12 : Ghost in the Shell II (2004) 'de farklı dönemlere ait mimari üsluplar...	41
Şekil 3.13 : İsozaki Arata'nın Cities in the air Projesi, 1960-1962.....	43
Şekil 3.14 : Nakagin Capsule, Kisho Kurokawa, 1972.....	43
Şekil 3.15 : Animelerde Metabolist mimarlığın etkisi.....	44
Şekil 3.16 : Animelerde Metabolist mimarlığın etkisi.....	44
Şekil 3.17 : Ghost in the Shell I (1995).....	45
Şekil 4.1 : Things to Come (1936).....	48

Şekil 4.2 : Metropolis (1927)'te dikeyde gelişmiş kent .....	49
Şekil 4.3 : Metropolis (1927)'te rasyonel yapılarla dolu kent. ....	50
Şekil 4.4 : Metropolis (1927)'in ulaşım ağları.....	50
Şekil 4.5 : Pruitt Igoe'nin yıkılma anı (1972).....	52
Şekil 4.6 : Fifth Element (1997)'teki çok katmanlı yaşam.....	54
Şekil 4.7 : Truman Show (1998)'da Truman'ın kasabası.....	55
Şekil 4.8 : Blade Runner (1982)'daki tipik bir tech noir sokak imgesi..	57
Şekil 4.9 : Blade Runner (1982)'da coğrafi,kültürel ve maddi kodlar .....	58
Şekil 4.10 : Ghost in the Shell (1995).....	60
Şekil 4.11 : Ghost in the Shell I(1995)'de paslanmış tabelalarla kaplı binalar.....	63
Şekil 4.12 : Ghost in the Shell II (2004)'de control edilemeyen bölge ...	63
Şekil 4.13 : Ghost in the Shell II (2004) iç mekanlarda gotik kiliselerini andırır. ....	64
Şekil 4.14 : Ghost in the Shell II ( 2004 ) 'de Locus Solus'un merkezi .....	64
Şekil 5.1 : Ghost in the Shell I (1995)'deki yeni kent merkezindeki gökdelenler ve alt kentteki beton toplu konutlar.....	68
Şekil 5.2 : Ghost in the Shell I'de iki farklı kent birarada görüldüğü sahneler. ...	69
Şekil 5.3 : Ghost in the Shell I (1995)'de yeni ve eski kente ait yüzeyler.....	69
Şekil 5.4 : Ghost in the Shell I (1995)'de binalar arasında ulaşım kanalları .....	69
Şekil 5.5 : Ghost in the Shell I (1995)'te kanal ve yürüme yolları ilişkisi .....	70
Şekil 5.6 : Ghost in the Shell I (1995)'in çürümüş binaları, kirli sokakları.....	71
Şekil 5.7 : Ghost in the Shell I görüntüleriyle gerçek Hong Kong caddelerinin karşılaştırılması .....	72
Şekil 5.8 : Ghost in the Shell II (2004) filmin başında izleyiciye sunulan iki kent görüntüsü .....	79
Şekil 5.9 : Ghost in the Shell II(2005) Locus Solus'a ait anarşist bölge. ....	79
Şekil 5.10 : Ghost in the Shell II ( 2004 ) ' de Locus Solus'a ait bölge .....	80
Şekil 5.11 : Ghost in the Shell II, gotik katedrallerini andıran merkez .....	81
Şekil 5.12 : Ghost in the Shell II(2004) Locus Solus'a ait anarşist bölge. ....	82
Şekil 5.13 : Ghost in the Shell II (2004)'te androidlerin üretildiği gemi.....	82
Şekil 5.14 : Ghost in the Shell II (2004)'te binalar arasındaki ıssız dar geçitler. ....	83
Şekil 5.15 : Ghost in the Shell II (2004)'te kent içindeki terk edilmiş yollar.....	83
Şekil 5.16 : Ghost in the Shell (2004).....	84
Şekil 5.17 : Ghost in the Shell (2004).....	85
Şekil 5.18 : Ghost in the Shell II (2004)'te vernaküler mimari ...	85
Şekil 5.19 : Ghost in the Shell II (2004)'te Kim in evinin dışarıdan görünüşü .....	86
Şekil 5.20 : Ghost in the Shell II ( 2004 ) 'te Kim'in evinin girişindeki Barok merdivenler.....	86
Şekil 5.21 : Ghost in the Shell II (2004) 'te Kim'in evindeki pencereleri Gotik ışık gölge ve renkleri andırır .....	87
Şekil 5.22 : Ghost in the Shell II (2004)'te binaların üzeri tabelalarla doludur .....	87
Şekil 5.23 : Ghost in the Shell II (2004)'teki uzun lirik geçiş töreninden sahne.....	88
Şekil 5.24 : Ghost in the Shell II ( 2004 ) ' te geçiş törenindeki geleneksel Japon maskeleri ve figürleri .....	88
Şekil 5.25 : Ghost in the Shell II (2004) .....	89
Şekil 5.27 : Ghost in the Shell II (2004)'teki geçiş töreni .....	89
Şekil 5.28 : Metropolis (2001) .....	95
Şekil 5.28 : Metropolis (2001)'de yeraltındaki birinci katman olan Zone I.....	96
Şekil 5.29 : Metropolis (2001) Zone II'ye ait bir görüntü. ....	96
Şekil 5.30 : Metropolis (2001)'de Zone I'de işçilerin yaşadığı mahalleler. ....	97
Şekil 5.31 : Metropolis (2001)'de Zone I'in sokaklarından bir görüntü .....	97

Şekil 5.32 : Metropolis (2001) Ziggurat'ın açılma sahnesi .....	98
Şekil 5.33 : Metropolis (2001) Dr. Laughton'un laboratuvarı.....	99
Şekil 5.34 : Metropolis (2001)'te yerin altındaki geçitler .....	100
Şekil 5.35 : Metropolis (2001)'de işçilerin devrim yaptığı sahnelerden biri.....	100
Şekil 5.36 : Metropolis (2001)'de Zone I'in renkli sokakları.....	101
Şekil 5.37 : Metropolis (2001)'de Duke Red'in yaşadığı bu bina pekçok mimari alıntıyla tasarlanmış eklektik bir yapıdır .....	101
Şekil 5.38 : Metropolis (2001)'te Ziggurat'ın açılış kutlamaları .....	102
Şekil 5.39 : Metropolis(2001)'te Ziggurat'ın açılış kutlamaları.....	103
Şekil 5.40 : Metropolis (2001)'te Duke Red'in evinin iç görünümü.....	103
Şekil 5.41 : Metropolis (2001)'te Duke Red'in evinin iç görünümü.....	103
Şekil 5.42 : Metropolis (2001)'te yeryüzündeki görkemli binalar. ....	104
Şekil 5.43 : Metropolis (2001)'te karmaşık otoyol sistemi .....	104
Şekil 5.44 : Metropolis (2001)'de yeryüzündeki binaların mimari detayları.....	105
Şekil 5.45 : Metropolis (2001).....	105
Şekil 5.46 : Metropolis (2001)'de binalar kadar sokak döşemeleri.....	106
Şekil 5.47 :Tokyo Metropolitan İdari Merkez Binası .....	106
Şekil 5.48 : Metropolis (2001)'de Ziggurat'ın yıkılma anından bir görüntü .....	107
Şekil 5.49 : Metropolis (2001)'de gökdelenler birer birer yıkılırken .....	108
Şekil 5.50 : Metropolis (2001)'de tüm kentin yıkıldığının ertesi günü .....	108





## JAPON BİLİM KURGU ANİMELERİNDE KENT VE MİMARLIK: GHOST IN THE SHELL I&II VE METROPOLIS ANİMELERİ ÜZERİNDEN BİR İNCELEME

### ÖZET

Japon animeleri de kurguladıkları mekanlarla Japon kültürüne ve Japonya'nın sosyolojik yapısına dair pek çok fikir verirken, mimari ve kent yapısına dair öngörülerde de bulunurlar. Bilim kurgu animeleri yaratıcısına sonsuz genişlikte bir yaratma ve deneysellik alanı sunar ve her animede özgün bir kent ve mimarlık temsili bulunabilir. Bu yüzden animeler sinema ve mimarlık araştırmaları için eşsiz bir kaynaktırlar. Bu tez kapsamında özellikle 1990lar'dan 2000ler'e olan 10 yıllık bir dönemde yapılmış bilim kurgu animelerine bakılmıştır. Bu animelerde geçmişin ve bugünün kentlerinden beslenilirken geleceğin kentleri için öngörülerde bulunulmuştur. Japonya'nın tarihindeki olaylar ve geçirdiği doğal felaketlerle belleğine kazınmış hayatın geçiciliği fikri, teknolojiye duyulan kuşku ve korkuyla birleşince, bilim kurgu animelerinin ana konusu teknolojinin yol açtığı apokaliptik dünyadır. Böylesi felaket senaryolarında geleceğin kentleri bozulmuş, harap olmuş, suçun ve yoksulluğun hakim olduğu ve aynı zamanda megastürüktürlerle yapılaşmış, ileri teknolojinin kentin her alanına nüfuz ettiği yerler olarak tasvir edilmiştir. Bu yüzden bu kentler, iki ayrı dünyayı barındıran, pek çok zıtlığın yaşandığı, huzursuz ve karanlık yerlerdir. Geleceğin kentlerinin bu resmi, Batı'daki bilim kurgu sinemasından da pekçok şey ödünç alır, yersiz ve zamansız bir kent peysajı oluşturulur.

Bu tez kapsamında cevabı aranan en önemli soru bilim kurgu animelerinde kentlerin ve mimarlığın nasıl temsil edildiğidir. Tezin amacı, Japon kültürünü temsil etmekteki çok güçlü bir kaynak olan animelerin kent ve mimarlıkla ilişkili olan temalarının belirlenip, bu temaların bilim kurgu sinemasında işleniş biçimlerine bakıldıktan sonra Japon kültürü ile ilişkisinin sorgulanıp, örnek filmler üzerinden incelenmesidir. Bir yandan animelerin köklerini oluşturan Japon geleneksel sanatları ve mangalarında mekanın özelliklerine bakılırken, diğer yandan animelerdeki mekan yaratımını şekillendiren Japon kentleri incelenmiştir. Ayrıca Japon bilim kurgu animelerinde sıkça tekrarlanan, Japon kültürü ve Japonya'nın sosyolojisinde, ayrıca kent ve mimarisinde karşılıkları olan temaların incelenmesi hedeflenmektedir. Bu temalar Japon modernizmi ve postmodernizmi, Japon kültüründe teknoloji ve teknolojinin dönüşüme uğrattığı "beden", siberkültür ve siberuzay, siberetik ağlar ve siborg bedenler ve tüm bu temaların kentle ve mimarlıkla olan ilişkileridir.

Bu tez çalışmasının dayandığı kaynaklar kentlerin filmlerdeki temsilini gösteren mimari mekanlardır. Bu mekanların analizini yapabilmek için film-mekan ve kent ilişkisini sosyolojik bir bakış açısıyla kavramsal olarak inceleyen, toplumsal olarak ilişkilendiren çalışmalar temel alınmıştır. Bilim kurgu sinemasında ve buna paralel olarak bilim kurgu animelerinde 1990lar'dan sonra ortak kentsel temalar olan postmoderniteye ait olan kavramlar, çokkültürlülük, pastiş, parodi, distopya, filmler

üzerinden incelenmiş, analizler bu kavramlar ışığında yapılmıştır. Bir yandan bilim kurgu sinemasında bu kavramların izleri sürülürken, diğer yandan Japon kültürü ve toplumundaki izlerine bakılmış, animeleri oluşturan çoklu etkenler çift yönlü olarak incelenmeye çalışılmıştır.

Tüm bu teorik bilgiler ışığında tezin sonunda, 1990lar'dan 2000ler'e anime tarihine iz bırakmış üç anime Ghost in the Shell I (1995), Ghost in the Shell II (2004) ve Metropolis (2001) filmleri incelenmiştir. Seçilen animelerin, belirlenen ortak temaları, farklı bir şekilde örnekleyecek kavramsal çeşitliliğe sahip olması amaçlanmıştır. Filmler benzer sorulara cevap arayacak şekilde sistematik olarak analiz edilmiştir. Sorular, bu animelerin tez kapsamında neden incelendikleri, filmin hikayesinin mekanlarla nasıl bir ilişki içerisinde oldukları, bilim kurgu sinemasında tarihsel süreçte kentsel özellikleriyle nerede durdukları, ütopyik veya distopyik kentsel ve siberpunk mekanları nasıl işledikleri, modernite ve postmodernite kavramlarıyla kurdukları mekansal ilişkiler, gerçekte varolan kentlerden nasıl esinlendiği sorularıdır.

**ARCHITECTURAL AND URBAN REPRESENTATION  
IN JAPANESE ANIMES:  
GHOST IN THE SHELL I, II AND METROPOLIS AS CASE STUDY**

**SUMMARY**

As a genre, science fiction has always been at the core of interdisciplinary studies of cinema and architecture, with its high potential of imaginary and utopian spaces. In this literature, there have been many works searching the relation between cinema and architecture starting from Fritz Lang's *The Metropolis* to Ridley Scott's *Blade Runner*. While science fiction has high potentials for architectural analysis in live action cinema, this potential is much more in anime and animations, which are created with digital media. Because anime and animations are existed in a virtual world, they provide limitless imaginary world to the designer. That is the reason why the spaces which are created in that virtuality, are precious for urban and architectural analysis. The Japanese animes, which are to be analyzed in the scope of this thesis, with their unprecedented spaces, give ideas about the Japanese culture and sociological structure of Japan as well as Japanese urban and architectural environment. It is aimed, in this thesis, to dig into these ideas through films and theoretical readings.

Japanese science fiction animes are especially focused on "machine". The relation between machine and human, questioning human subjectivity and to be human, human becoming robots and "psychology" of robots are the themes at the core of science fiction animes. With the impact of the atomic bomb in WWII and the belief of transient and mortal life which is intrinsic to the culture for hundreds of years, animes are focused on apocalypse as a theme. The apocalyptic critique of technology deals with the catastrophic consequences of technology, disasters which are caused by scientific experiments, corporeal and incorporeal destructions and doomsday scenarios. It is possible to say that all these themes are processed in films and animes which belong to postmodern era. In *Haunted Media*, Jeffrey Sconce says that narratives, characters and mise en scenes are placed in a disturbing postmodern fantasy and once there were human subjects now they are replaced by fragmented subjectivities, simulation and schizophrenia (Sconce, 2000). We see ghosts and psychotics which wanders in a delusional world where corporeal reality vanishes forever. All these issues are subject to live action films like *Blade Runner*, *The Matrix*, *Minority Report* in Western world whereas they are subject to animes in Japan. One of the reasons is that Japan has a pictorial tradition which is based on picture scrolls and wood printing.

This thesis aims to question how architectural and urban spaces are constructed in Japanese minds and how they are represented in imaginary world of animes. In order to do this, the multiple forces which compose animes are scrutinized. First of all the Japanese traditional arts which could be considered as the roots of animes are searched. Then coming to the contemporary, Western comics, photography and

manga have impacted animes. All these influences have impact to some extent on the construction of reality and stylistic choices. On the other hand, Japanese culture and sociopsychological condition have determined the themes which are being subject to animes. Also the reality of Japanese architecture and urban environment also shape the Japanese minds which create the animes. So it is another area that has to be examined. Japanese animes are not only composed of Eastern forces but also Western. Especially Western live action science fiction cinema has been very influential on Japanese animes and the urban spaces which have been created show many similarities. So these films will be analysed comparatively in the change of their urban and architectural representations. All these forces will be analysed with common key themes which are Japanese modernity and postmodernity, the idea of technology in Japanese culture and the city which is transformed by technology, utopic and dystopic urban futures.

In the scope of this thesis, the cult animes in anime history and cult science fiction movies from 20s to 90s have been watched and their common themes are identified. Those animes, which we can gather under the theme of apocalypse, are *Akira* (1988), *Ranma ½* (1989), *CyberCity Oedo 808* (1990), *Ghost in the Shell I* (1995) and *II* (2004), *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Metropolis* (2001), *NeoTokyo*, *AstroBoy* (1963&2009). On the other hand the cult science fiction films in the period between 1920 and 1990, *The Metropolis* (1929), *Things to Come* (1936), *Lost Horizon* (1937), *The Wizard of Oz* (1939), *Five* (1951), *Alphaville* (1965), *Planet of Apes* (1968), *Logan's Run* (1978), *Superman* (1978), *Blade Runner* (1982), *The Terminator* (1984), *Robocop* (1987), *Total Recall* (1990), *Strange Days* (1995), ve *Twelve Monkeys* (1996), *Fifth Element* (1997), *The Matrix* (1999) have been watched and analysed in terms of the change of the urban representation over the period and its relation to the animes. After this fundamental and base analysis and readings, it was seen that the common themes of science fiction animes, which have been produced between 1990s and 2000s, are postmodern city which is emerged after the collapse of modernity project, transformation of utopic modern cities to dystopic postmodern cities, urban fragmentation, multiculturalism, cyborg's and cyberpunk's relation to spaces and city, cyberpunk and gothic architecture, uncanny conditions of self and its reflection to spaces, postmodern themes like carnival, extravagance, pastiche and parody. Before analysing the case studies, these themes will be described with over example anime films which have been watched in the scope of this thesis. Those films are the sources which give information about how cyberpunk and postmodern themes are reflected to architectural and urban spaces.

In the first chapter animes will be analysed as a part of Japanese culture. As a medium of reflecting the reality and imagination of Japanese world, animes are important sources in order to understand Japanese mind. Its historical development process starting from Emokimono to contemporary manga will be presented briefly in this chapter. Are the forms and colours, that are used in animes, a reflection of Japanese reality or are they the traces of a longing imaginary world? These questions are intended to be answered. The similarities between the real Japanese cities and the cities which are represented in animes will be studied. Also science fiction and cyberpunk as a genre in Japanese animes is another title in this chapter.

In the second chapter the relation between postmodernism and Japan will be analysed. Japan has experienced postmodernism in a different way and period than Western world. Some of the values and ideas which are intrinsic to Japanese culture for centuries have been considered to have postmodern qualities. Concepts of

asymmetry, pastiche, parody, decentralized self, contextualism, pluralism have been a part of the Japanese culture much before “postmodernism” arrived to scene. It will be studied briefly how these qualities shaped Japanese social organisation and sociological structure and how it is reflected to built environment. Thus the real Japanese cities will be studied as in the understanding of modern and postmodern urban Japan and compared to the cities created in animes. Japanese Metabolist movement also will be examined as a trigger of postmodernist architecture and its use in animes.

In third chapter, the relation between science fiction cinema and architecture&cities and its evolution between the years of 1920s and 1990s will be analysed. Understanding this evolutionary path of urban representation in science fiction cinema will be a base to evaluate and analyse science fiction animes. While 1920s’ science fiction films were focusing on modernist utopian city and celebrating technological advances, films of 1990s have been depicting the failures of modernity, destructive potentials of technology and dystopian visions of future world. It is seen that the more we move into the future, the more these films show cities of the past or in decay (Mennel, 2008). Specifically cyberpunk literature during 1980s has been influential over these movies and its interpretation of spaces and urban life shaped the form and the colour of the cities on white screen. Cyberpunks affiliation with gothic concepts brings the images of disorder and monstrosity that embody cultural anxieties about the disintegration of traditional western values and social formations (Cavallaro, 2000). Feelings of excitement and exhilaration, on the one hand, and revulsion and dread, on the other dominating cyberpunk science fiction films. The uncanny effects of cyberpunk and gothic can be visually seen in the design of cities of those films as well as Japanese animes. So studying cyberpunk is vital in order to understand the Japanese science fiction animes of 1990s.

On the last chapter, the case study films *Ghost in the Shell I* (1995), *Ghost in the Shell II* (2004) and *Metropolis* (2001) are analysed based on the multiple forces which are digged above. The animes are supposed to be example of the concepts that are discussed, with different interpretations. Even though *Ghost in the Shell I* and *II* are based on the same characters and similar themes, the spaces and the cities that were created, are totally different. While *Ghost in the Shell I* gives more realistic critique of modernity with its urban fragmentation, *Ghost in the Shell II* push the limits of postmodern architecture with the use of pastiche of past styles. It creates a unique urban landscape with combining gothic details with cyberpunk elements. While *Ghost in the Shell* series have a dark, uncanny feeling, Osamu Tezuka’s *Metropolis* presents viewers much more colourful and quirky images of a dream world. Even though its amusing narrative, it still has strong criticism of how capitalism shapes the city and how city is segmented according to classes. Again the use of pastiche is dominating the facades with European, American and Eastern architectural details. In order to analyse the films, a set of questions are asked systematically regarding the issues of interpretation of urban modernity and postmodernity, utopian and dystopian cities and cyberpunk spaces. It has been seen that in the vast world of animes, each film has its own way of visualising similar issues based on its creator’s own imagination as well as external forces which comes from the Japanese cultural past and contemporary world.



## 1.GİRİŞ

Sinema ve mimarlık ilişkisinde bilim-kurgu türü vaat ettiği hayali ve ütopyik mekanlarla her zaman bu disiplinler arası çalışmanın ana ekseninde yer almıştır. Literatürde Fritz Lang'ın Metropolis'inden Blade Runner'a kadar sinema ve mimarlık ilişkisini inceleyen pek çok çalışma yapılmıştır. Live action sinemada bilim kurgu türü, mimarlık incelemeleri için pek çok potansiyel taşırken, bilgisayar ortamında yaratılmış animasyonlar ve animelerde bu potansiyel çok daha fazladır. Animasyon ve animeler sadece sanal olarak var olduklarından tasarımcıya sınırsız bir hayal etme imkanı verirler, bu da bilimkurgu türündeki animasyonlar ve animelerdeki yaratılan mekanları mimarlık ve kent incelemeleri açısından eşsiz kılar. Bu tez kapsamında incelenecek Japon animeleri de kurguladıkları mekanlarla Japon kültürüne ve Japonya'nın sosyolojik yapısına dair pek çok fikir verirken, mimari ve kent yapısına dair öngörülerde de bulunurlar.

Japon bilim kurgu animeleri özellikle "makine" üzerine odaklanmıştır. Makine ve insan ilişkisi, insanın öznelliğinin ve insan olmanın sorgulanması, robotlaşan insanlar, robotların "ruhsal dünyası" çok sık işlenen konular arasındadır. Diğer yanda II. Dünya Savaşında atılan atom bombasının etkisiyle ve yüzyıllardır süregelen yaşamın geçiciliği ve faniliği inancıyla, "teknolojinin apokaliptik eleştirisi" teknolojinin yol açtığı katastrofik sonuçlar, bilimsel deneylerin ters gitmesiyle oluşan felaketler, maddi ve manevi yıkımlar ve dünyanın sonu senaryoları da pek çok animeye konu olmuştur. Tüm bu temalar teknolojiyi kutsayan modernite sonrası postmodern döneme ait filmlerde ve animelerde işlendiğini söyleyebiliriz. Jeffrey Sconce Haunted Media'da anlatıların, karakterlerin ve mizansenlerin rahatsız edici postmodern fantezi içinde olduklarını ve bir zamanlar insan öznesi bulunurken, artık sadece parçalanmış ve dağılmış öznellikler, simulasyon ve şizofreni metaforları olduğunu söyler (Sconce, 2000). Maddesel gerçekliğin sonsuza dek kaybolduğu sanrısız bir dünyada dolaşıp duran hayaletleri ve delileri görürüz. Tüm bu konular Batı'daki Blade Runner, Matrix, Minority Report gibi live action filmlerde işlenirken Japonya'da animelerde işlenen konulardır, çünkü Japonya'nın resimsel anlatıma dayanan köklü bir çizim ve ahşap baskı geleneği vardır.

Bu tez kapsamında özellikle anime tarihinde iz bırakmış kült filmler ve bilim kurgu sinemasında 20ler'den 90lar'a kadar kült bilim kurgu filmleri izlenmiş ve onların ortak veya benzer temaları belirlenmiştir. Bu animeler, özellikle mahşer teması altında genel olarak toplayabileceğimiz, *Akira* (1988), *Ranma ½* (1989), *CyberCity Oedo 808* (1990), *Ghost in the Shell I* (1995) ve *II* (2004), *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Metropolis* (2001), *NeoTokyo*, *AstroBoy* (1963&2009) isimli bilim kurgu filmleridir. Diğer yandan 1920ler'den 1990lar'a kadar olan dönemde kültleşmiş (*The Metropolis* (1929), *Things to Come* (1936), *Lost Horizon* (1937), *The Wizard of Oz* (1939), *Five* (1951), *Alphaville* (1965), *Planet of Apes* (1968), *Logan's Run* (1978), *Superman* (1978), *Blade Runner* (1982), *The Terminator* (1984), *Robocop* (1987), *Total Recall* (1990), *Strange Days* (1995), ve *Twelve Monkeys* (1996), *Fifth Element* (1997), *The Matrix* (1999)) bilim kurgu filmleri izlenmiş ve kentsel olarak kendi içindeki değişime ve bu değişimin animelerle olan benzerliklerine bakılmıştır. Bu temel inceleme ve okumalar sonunda 1990lar'dan 2000ler'e olan süreçte üretilmiş bilim kurgu animelerinin mekansal ortak temalarının; modernitenin çöküşünü gösteren postmodern kent ve çokkültürlülük, siborg bedenlerin kentle kurduğu ilişkiler, siberpunk türünün kentle ve mekanlarla olan ilişkisi, siberpunk ve gotik mimarlık, modern ütöpik kentlerin apokaliptik distopik kentlere dönüşümü, postmodern mimarlığın karnaval, gösteriş, patiş ve parodi kavramları gibi temalar olduğu görülmüştür. Tezin en son bölümünde derinlemesine incelenecek örnek filmler olan *Ghost in the Shell*'in I. ve II. si ve *Metropolis*'ten önce bu belirlenen ortak temaların izlenen filmler üzerinden örneklerle açıklanması yapılacaktır.

Bu temaların işlendiği animeler, postmodern kentler ve mimarlığın, siberpunk kültürü ve kent ilişkisinin, siborg bedenlerin kentin içinde varoluşlarının filmlerde nasıl temsil edildiği ile ilgili bilgi veren kaynaklardır. Bu tez postmodern bir toplum olarak tanımlayabileceğimiz Japon toplumunun hayal dünyasında kentler, mimarlık ve insan ilişkisini sorgulayan, bunu animeler üzerinden yapan bir tezdır.

## **1.1 Tezin Amacı**

Bu tezin amacı, Japon kültürünü temsil etmekteki çok güçlü bir kaynak olan animelerin kent ve mimarlıkla ilişkili olan temalarını belirlemek, bu temaların bilim kurgu sinemasında işleniş biçimlerine bakıldıktan sonra Japon kültürü ile ilişkisinin sorgulanıp, örnek filmler üzerinden incelenmesidir. Özellikle Japon bilim kurgu



animelerinde sıkça tekrarlanan, Japon kültürü ve Japonya'nın sosyolojisinde, ayrıca kent ve mimarisinde karşılıkları olan temaların, bu tez kapsamında incelenmesi hedeflenmektedir. Bu temalar, Japon modernizmi ve postmodernizmi, Japon kültüründe teknoloji ve teknolojinin dönüşüme uğrattığı “kent”, siberkültür ve siberuzay, sibernetik ağlar ve siborg bedenler ve tüm bu temaların kentle ve mimarlıkla olan ilişkileridir. Tezin yapılması da buna göre olmuştur.

İlk bölümde animelerin Japon kültüründeki yeri incelenecektir. Japon gerçekliğini ve hayal dünyasını yansıtmının bir aracı olarak animeler, Japon kültürünü anlamak için önemli araçlardır. Geleneksel Japon görsel sanatlarından ve mangadan etkilenilerek yaratılmış animelerin gelişim sürecine bakılacaktır. Kullanılan biçim ve renkler Japon gerçekliğinin bir yansımasının mı yoksa, ulaşılamayan bir hayal dünyasının mı izlerini taşıdığı sorusu sorulacaktır. Animelerde temsil edilen kent ve mimarlığın gerçekteki Japon kentleri ve mimarlığıyla ne kadar örtüştüğü örnek animeler üzerinden incelenecektir. Ayrıca bilimkurgu ve cyberpunk türü animelerin Japon kültüründeki yeri de bu bölümde incelenecek alt başlıklar arasındadır. Aynı bölümde Japon toplumunda siberkültürün ve siberuzayın yeri araştırılacaktır. Son olarak Japon kültürü içinde büyük bir belirleyici olan teknolojinin bedene olan etkisi ve siborg kavramı üstünde durulacaktır.

İkinci bölümde postmodernizm ve Japonya ilişkisi ele alınacaktır. Postmodernizmin Japon toplumunda nasıl Batı'dakinden farklı zamanlarda ve şekillerde deneyimlendiği sosyolojik okumalarla incelenecektir. Japon kültürünün geçmişten gelen, sosyolojik yapısında ve toplum örgütlenmesine içkin hangi özelliklerinin onu postmodern bir toplum yaptığı sorusuna cevap aranacaktır. Ayrıca Japon estetiğinde postmoderniteye ait olan öğelere bu bölümde bakılacak, özellikle animeler üzerinden, çoğulculuk, bağlamsalcılık, asimetri, pastiş, parodi, merkezsizleşmiş özne gibi kavramlar incelenecektir. Daha sonra Japon mimarlığıyla kentleşmesi üzerinden Japonların postmoderniteyi nasıl yorumladıklarına metabolizm akımının postmodern mimarlığın çıkış fikrindeki yerine ve animelere olan etkisine bakılacaktır.

Üçüncü bölümde bilim kurgu sinemasının kent ve mimarlıkla olan ilişkisine 1920'lerden 1990'lara uzanan bir süreçte bakılacaktır. Her dönemde toplumda olan değişimlere paralel olarak mimarlık ve kent temsilleri sinemada nasıl değişmekte olduğu sorusu sorulacaktır. Özellikle moderniteden postmoderniteye geçişte bu temsillerde gözlenen farklılıkların üstünde durulacaktır. 1920'lerde çekilen bilim kurgu filmlerindeki geleceğin modern, ütöpik kentinin, 1990 filmlerindeki distopik

ve postmodern, geçmişte yaşayan veya gittikçe yozlaşan kente nasıl dönüştüğü örnek filmler üzerinden incelenecektir. Bu geçişi live action filmler üzerinden anlamak, animeleri değerlendirmek için bir temel oluşturacaktır. Çünkü animelerdeki kentler de Japon kültüründen ve kentlerinden olduğu kadar, bilim kurgu sinemasından beslenerek yaratılmaktadırlar. Seçilen animeler siberpunk türüne ait olduklarından bu bölümde ayrıca siberpunk türünün özellikleri, tarihi, bilimkurgu türüyle olan ilişkisi, siberpunk türü filmlerde işlenen kentler ve siberpunk filmlerindeki gotik öğeler açıklanacaktır.

Son bölüm olan beşinci bölümde ise öncesinde işlenen kavramların karşılıklarının örnek animeler üzerinden incelenmesi yapılacaktır. Ghost in the Shell serisinin birinci ve ikinci filmleri ve Metropolis bu filmlerde yoğun biçimde işlenen postmodern kent ve mimarlığı, modernite projesinin başarısızlığına gittikçe yozlaşan kentler, gelecek için kurgulanan distopyalar, teknolojinin dönüştürdüğü hacklenen siborglar ve siberetik ağların bir parçası haline gelen bedenlerin kentler olan ilişkisi incelenecektir.

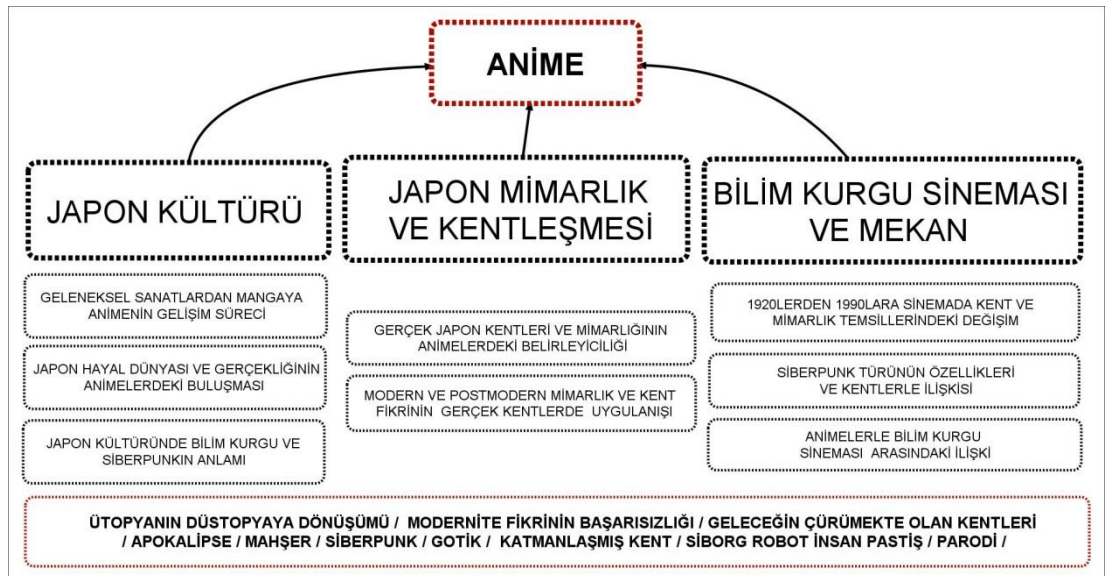
## **1.2 Metod**

Bu bölümde tezi yönlendiren felsefi varsayımlardan, araştırma metotlarından, araştırma sürecinde karşılaşılan güçlüklerden ve bu güçlüklerin üstesinden gelebilmek için kullanılan stratejilerinden, araştırmanın kapsamından ve sınırlarının nasıl çizildiğinden bahsedilecektir. Tezin teorik çatısının nasıl kurgulandığı ve örnek filmlerin nasıl ve neden seçildiği açıklanacaktır.

Bu araştırmayı belirleyen felsefi varsayımlar yorumlayıcı gelenekten gelir. Bu gerçekliğin sosyal olarak inşa edildiğini söyleyen ontolojik inanca ve öznel epistemolojiye dayanır. Tez boyunca bahsedilen ve filmlerin analizlerinde kullanılan kavramlar, sosyal olguların belli teorisyenlerce yorumlanıp “icat” ettiği kavramlardır. Bu “icat” edilmiş kavramlar ve “inşa edilmiş” gerçeklikler ışığında filmler öznel bir çerçevede yorumlanarak analiz edilmeye çalışılmıştır. Bu araştırma pozitivist, yorumlayıcı ve eleştirel olarak sınıflandırılabilir (Myers ve diğ., 1998). Pozitivist yaklaşım sosyal gerçeklikle insanlar arasındaki ilişkinin birbirinden bağımsız olduğunu söyler. Bu epistemolojik duruş, gerçeklik hakkındaki bilginin dil, paylaşılan araçlar, anlamlar vs. inşa edildiğini söyleyen yorumlayıcı yaklaşım üzerine kuruludur. Bu tür bir yorumlayıcı araştırmada önceden belirlenmiş bağımlı

ve bağımsız değişkenler yoktur. Teorik çerçevede bahsedilen kavramların kültürel, sosyal ve toplumsal bağlarını anlamaya, çoklu ilişkiler ağını çözümlenmeye ve anlamlandırmaya çalışan bir yaklaşım benimsenmiştir.

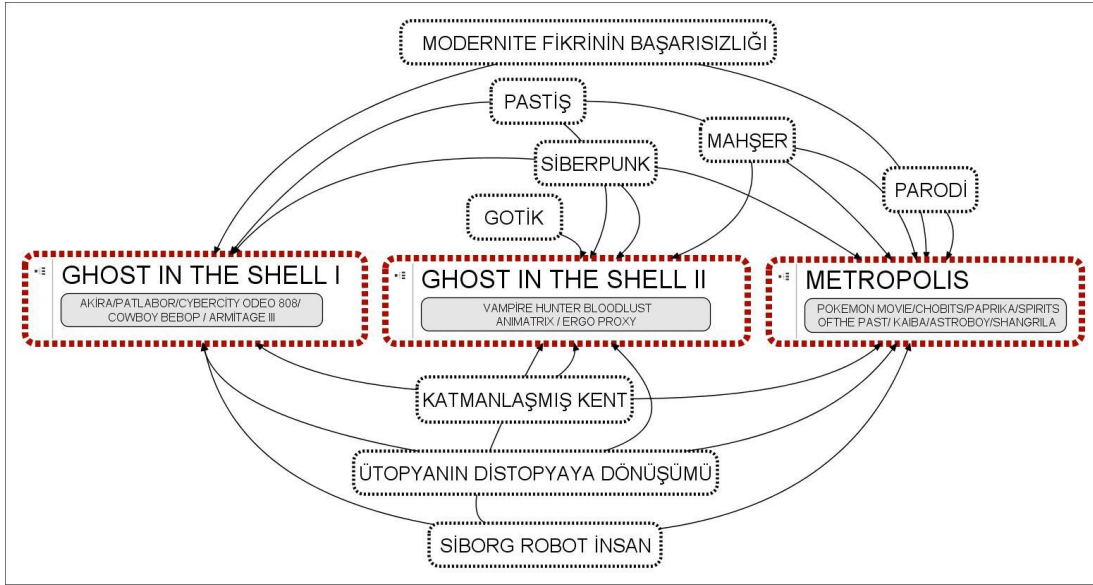
Bu tez çalışmasının dayandığı kaynaklar kentlerin filmlerdeki temsilini gösteren mimari mekanlardır. Bu mekanların analizini yapabilmek için film-mekan ve kent ilişkisini sosyolojik bir bakış açısıyla kavramsal olarak inceleyen, toplumsal olarak ilişkilendiren çalışmalar temel alınmıştır. Bilim kurgu sinemasında ve buna paralel olarak bilim kurgu animelerinde 1990lar'dan sonra ortak olan kentsel temalar postmodern kentle ilişkilendirilebilecek temalardır (Mennel, 2008). Modern mimarlığın başarısızlığıyla postmoderniteye ait olan kavramlar, çokkültürlülük, pastiş, parodi, distopya animelerde ortaya çıkmıştır (Napier, 2011). Bu nedenle analizler hep bu kavramlar ışığında yapılmaya çalışılmıştır. Bir yandan bilim kurgu sinemasında bu kavramların izleri sürülürken, diğer yandan Japon kültürü ve toplumundaki izlerine bakılmış, animeleri oluşturan çoklu etkenler çift yönlü olarak incelenmeye çalışılmıştır. Ayrıca izlenen animelerin siberpunk türünde olması, siberpunk kavramını ve onun mekanlar ve kentle olan ilişkisini, siberpunk sinemasındaki mekan kullanımını da bu tezin konusu haline getirmiştir. Seçilen animeler analiz edilirken bu literatür de başka bir bakış açısı ve inceleme olanağı sunmuştur.



**Şekil 1.1 :** Teorik çerçevenin nasıl kurgulandığını gösteren şema.

Tezin son bölümünde çoklu vaka çalışması yapılmış fakat vakalar birbirleriyle karşılaştırılmak yerine, tez boyunca bahsedilen kavramları nasıl yorumladıkları kendi

içlerinde değerlendirilmiştir. Filmlerin seçilmesi oldukça kişisel bir tercih olup, tezin zenginliğini arttırması hedeflenmiştir. Birbirine benzeyen, aynı çizgide olan kült filmler seçmek yerine filmlerin, belirlenen ortak temaları, farklı bir şekilde örnekleyecek kavramsal çeşitliliğe sahip olması amaçlanmıştır. Ghost in the Shell I ve II birbirinin devamı olan ve benzer konuları olan iki film olmasına rağmen kullanılan mekanlar, kent algısı birbirinden farklıdır. Üçüncü film Metropolis de çok daha farklı bir görsellik, üslup ve mekansal yorumlamayla zengin bir inceleme alanı sunmuştur.



**Şekil 1.2 :** Seçilen örnek animelerin kavramlarla ve diğer animelerle olan ilişkisi.

Bu üç filmi birbirleriyle karşılaştırmak çok olası değildir, çünkü her film kendi sınıflandırması içinde farklı bir ritim, ton ve duyguya sahiptir ve bu farklılıklar mekanların da farklı şekilde tasarlanmalarına sebep olmuştur. Seçilen animelerden ilki Ghost in the Shell I, Akira(1988), Patlabor (1993), Cybercity Odeo 808(1990), Cowboy Bebop (1998), Armitage III (1994) gibi 90ların siborg bedenlere, makineleşmeyle ilgili hikayeler üzerine odaklanan, şehri teknolojinin ilerlemesinin bir cisimleşmiş hali olarak gösteren siberpunk türü filmler arasından seçilmiştir. Ghost in the Shell II ise tekinsizlik hissiyatını veren, daha ağır bir ritimde ilerleyen, kavramsal olarak daha yoğun ve karanlık, ve kenti de bu hisleri yansıtabilecek biçimde uzak geçmiş ve geleceği birleştirmiş Vampire Hunter D: Bloodlust (2000), Animatrix (2003), Ergo Proxy (2006) gibi 2000lerin filmlerinden seçilmiştir. Metropolis ise daha karanlık ve ağır bir çizgide ilerleyen ilk iki filmde çok farklı olarak, pekçok olayla hızlı ilerleyen hikayesiyle, pekçok canlı rengin bir arada

kullanılmasıyla ve daha naif ve insancıl duyguları ve hikayeleri önplana çıkaran çizgisiyle Pokemon Movie (1998), Chobits (2002), Paprika (2006), Spirits of the Past (2006) Tekkon Kinkurito (2006), Kaiba(2008), Astroboy(2009), Shangrila (2009) gibi 2000lerin sonlarına ait animeler arasından seçilen bir filmidir.

Filmler benzer sorulara cevap arayacak şekilde sistematik olarak analiz edilmiştir. Sorular, bu animelerin tez kapsamında incelenme sebepleri, filmin hikayesinin mekanlarla olan ilişkisi, bilim kurgu sinemasında tarihsel süreçte kentsel özellikleriyle nerede durdukları, filmlerdeki ütöpik veya distöpik kentsel öğeler, modernite ve postmodernite kavramlarıyla kurdukları mekansal ilişkiler, siberpunk mekanlar, gerçekte varolan kentlerden nasıl esinlendiği sorularıdır. Filmlerden kareler alınarak bu sorulara verilen cevaplar örneklendirilmeye çalışılmıştır.

### **1.3 Limitler**

Bu tez 1990'lardan günümüze olan bilim kurgu animlerine odaklandığından, bütün animeler hakkında söz söyleme gibi bir amacı yoktur. Animelerin dayandığı ve içinde doğduğu kültür animeleri anlayabilmek ve daha değerlendirebilmek açısından araştırılmıştır. Japon kültüründe bilim kurgunun yeri, siberpunk ve siberkültür gibi konular izlenen animeleri daha toplumsal bir açıdan anlamaya hizmet etmiştir. Tezde pekçok kavramdan söz ediliyor olması animelerin kavramsal açıdan pekçok bileşenin olmasından ve bunların gözardı edilmemesi gerekliliğindedir. Diğer yandan bütün kavramlara ilişkin çok geniş bir bilgi birikimi olduğundan çok dikeyde değil yatayda bir araştırma yapılmıştır. İzlenen animeler ve seçilen örnek animelerdeki mekanlar bu kavramlar çerçevesinde incelenmiştir.



## 2. ANİME VE JAPON KÜLTÜRÜ

### 2.1 Anime ve Japon Hayal Dünyası

Japonların hayal dünyasının bir ürünü olan animeler, Japon gerçekliğiyle nasıl bir ilişki içerisindedir? Gerçek Japon kültürü, şehirleri, insanları, karakterleri ve hikayeleri, animelerde, olduğu gibi mi yansıtılmıştır? Yoksa Japonlar'ın ulaşmak istedikleri ya da asla ulaşamayacakları bir gerçekliği mi temsil ederler? Bu soruların cevabını Tze-yue G. Hu (2010) biraz olsun açıklığa kavuşturur; ona göre animelerin görsel işlevleri çok da rasyonel, planlanmış, dengeli olmayabilecek bir gerçekliğe erişmektir ve Japonya'da manga ve animenin bolluğu, rasyonel bilimsel dünyanın yazılı sembollerine ve gerçeklikle doğruyu düzenlemesine bir tepki olarak açıklanabilir. Japon animasyonunun II. Dünya Savaşından sonra gelişmeye başlayan alanında, Japonlar'ın yitirmekte oldukları “anlam” tekrar inşa edilmeye çalışılmış ve kendi gerçekliklerinden uzak, irrasyonel, duygusal bir anlam animelerde yaratılmıştır (Tze-yue G. Hu, 2010).

Patrick Drazen'e göre Japon anime yazarları ve izleyicileri için fantezi fantezidir, gerçeklik de gerçekliktir, bu ikisinin birleşme ihtimali yoktur (Drazen, 2003). Brenner (2007) Japonlar'ın kurgularının içeriğine çok az sınır koyduklarını, kurgunun onlar için fantezi demek olduğunu ve gerçek yaşamdaki davranışları ve değerleri yansıtma zorunluluğu olmadığını söyler. Çünkü kurgunun kendi alanı vardır ve Japon izleyicisi gerçekçi mekanlarda geçen hikayelerde bile katı bir gerçekçilik aramazlar (Brenner, 2007, syf. 77). Mesela Japonya'da, gerçekçi detaylarla resmedilmiş bir lisede ya da tarihi bir mekanda, sihirli olaylar meydana gelebilir. Ortam ve zaman daha bugünden uzaklaştıkça (19.yy Avrupası ya da uzak bir gezegen) fantezi etkisi daha da artar. Fantezi izleyici için en önemli noktadır, o yüzden bilimsel ya da tarihsel detayları sorgulamazlar ve sunulan fikri kabul ederler (Brenner, 2007).

Animenin Japon hayal dünyasında neyi temsil ettiğini anlayabilmek için animenin geleneksel sanatlardaki köklerine ve 20.yydaki gelişim sürecine bakmak, nasıl bir ortamda yaratıldığını anlamak faydalı olacaktır. Daha sonra animelerin karakter

tasarımları, mekan ve kent betimlemeleri gibi özelliklerine bakılarak Japon gerçekliğiyle olan ilişkisi incelenecektir.

### 2.1.1 Animelerin geleneksel sanatlardan günümüze gelişim süreci

Animasyon görsel bir dil ve iletişim edimidir. Teknik olarak tanımlamak gerekirse, bir seri hareketler yaratmak için kamera tarafından her bir imajın yakalandığı hareket tabanlı bir medyadır. İmajlar elle çizilebilir ya da bilgisayarda üretilebilir. Malzeme cel kağıdı, cam tabla veya kum platformu olabilir. Diğer geleneksel elle imaj üretme yöntemleri, ahşap kuklalar, kilden yapılmış figürler ve kağıttan kesilmiş kuklalar olabilir (Tze-yue G. Hu, 2010).

Batıdaki karikatürlerin tersine, manga ve anime Japon kültürünün geleneksel sanatlarından doğmuştur. Etkileri ve öncelleri tartışmalı olarak Batı'daki seleflerinin ötesine uzanır. Her iki formun da yaratımı pek çok paralellik taşır ve araçların gelişmesinde politik etkiler kuvvetlidir. Manganın ortaya çıktığı zamanı tam olarak söylemek zor olsa da, 12 yy'da Budist rahiplerin parşömen kağıtlarına yaptığı ardışık illüstrasyon sanatıyla başladığına pek çok kişi hemfikirdir (Brenner, 2007).

Geleneksel Sanat formları ve onların estetik bileşenleri animelerin gelişmesinde önemli bir rolü vardır. Bu sanatlardan biri Emakimonodur. Japon kültürünün resimsel geleneği olan emakimono, anime ve mangada görsel anlatımın öncülleri olan, hikayelerin parşömen kağıtları üzerinde anlatıldığı bir tekniktir. 17. ve 18. yüzyıllarda baskı kültürü Japonya'da gelişmeye başlamıştır ve pek çok popüler kitap, canlı resimler ve resimler üzerinde basılmış kelimelerle hikayeler anlatan işler basılmıştır (Napier, 2011). 2 boyutlu sanat formları, resimler ve ahşap baskılar, Emokimono sanatının bir tipidir. Parşömen kağıdına yapılan resimler Kamakura (1185-1333) döneminde yapılmaya başlanmış, gençlik, güzellik, aşk, hastalık, yaşlılık, ruhsal aydınlanma, işçilik, savaşlar, güç, entrika, ölüm ve yas gibi yaşamın döngüsel bileşenlerini içeren gerçekçi insani dünyaya vurgu yapar. Kısaca varoluşun geçici doğasıyla ilgili resimlerdir (Tze-yue G. Hu, 2010) (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 : Mekanın çok az algılandığı bir Emakimono örneği.



Emakimono sanatında ana üslupsal teknik ince saç kıllarını kullanarak, insan figürlerinin, ağaçların, evlerin ve ritmik hareketlerin dış kontürlerini çizmektir. Yüz ifadeleri tek bir fırça vuruşuyla basitçe resmedilir. Bu teknik cel animasyonlarında kontürlerin belirgin olması olarak devam ettirilmiştir. Japonya'nın önde gelen animasyon kuramcılarında Imamura Taihei, Manga Eiga Ron (1941) adlı kitabında, animasyonun kökenlerinin Japon geleneksel sanatlarında, ilk olarak da emakimono sanatında olduğunu söyler (Tze-yue G. Hu, 2010) (Şekil 2.2).



**Şekil 2.2 :** Mekanın daha baskın ve belirleyici olduğu bir Emakimono örneği.

Diğer bir geleneksel sanat Chinzodur. 2 boyutlu sanat, gerçekçi bir gelenekten gelir. Çin'in güneyinden (1127-1279) gelerek Muromachi döneminde (1333-1573) popüler olmuştur. Arkaplan düzenlemesinden, duruş pozisyonlarına, elbise detaylarından yüz ifadelerine kadar her portre resmi, manga ve anime karakterlerinin imgelerini yansıtan güçlü psikolojik resimlerdir (Tze-yue G. Hu, 2010). Tahta Baskı sanatı da animelerin köklerinden biridir (Brenner, 2007). 16 ve 17 yıllar'da, sanatçılar ukiyoe yada "yüzen dünyanın resimleri" denilen yeni bir illüstrasyon üslubu yaratmaya başladıklarında sanatta önemli bir değişim yaşanmıştır. Yüzyıllar süren sürekli savaşlardan sonra, Tokugawa döneminin göreceli huzurunda (1600-1867) sanatçılar sanat objelerini kitle tüketimi için rafine etmeye, tahta baskı yöntemini kullanmaya başladılar (Brenner, 2007) (Şekil 2.3, Şekil 2.4).



Şekil 2.3 : Tahta baskı sanatında resmedilen bir şehir görüntüsü.



Şekil 2.4 : Tahta baskı sanatının başka bir örneği.

Emakimono, Chinzo ve ahşap baskı sanatları animelerin kökeni olarak sayılmasının sebebi – bu konuda çok fazla bir teori geliştirilmemekle beraber- mekanların karakterlerle bütüncül bir şekilde resmedilmiş olmasıdır. Emakinonoda perspektif kullanılmamıştır, mekanın ön planda olduğu resimler olduğu gibi olmadığı pek çok örnek de vardır. Karakterler sürekli hareket halinde ya da hikayenin parçası olarak çok sayıda çizilmiştir. Ahşap baskı sanatında ise mekanlar ve kent peysajı çok karakterlerden daha ön plandadır. Animeler tek bir geleneksel sanat türünün devamı olmamış, tüm bu sanatların özelliklerini kendi bünyesinde birleştirerek, yeni bir yorum getirmişlerdir.

Batı’da karikatürlerin ortaya çıkması da animasyonun ve özellikle manganın Japonya’da ortaya çıkmasına sebep olan başka bir etkidir. Yeni Batı sanatı ve gelenekleri hemen Japon sanatını etkisi altına almıştır, yeni nesil sanatçılar daha önce sadece dikkatlice düzenlenmiş parçalarda gördükleri üsluplardan ve biçimlerden etkilenmişlerdir. Londra’nın komik karikatür dergisi Punch yeni bir karikatür biçimini temsil etmiştir. Birkaç yıl içinde Japonlar da Batı’nın politik ve kültürel eleştirme biçimini kendi dergileri The Japan Punch’ta uyarlamışlardır (Brenner, 2007) (Şekil 2.5).



Şekil 2.5 : The Japan Punch dergisinin 1883 Nisan sayısının kapağı.

Tüm bu Batı uyarlamalarında, Japon sanatı kendi üslubunu ve geleneklerini de kullanarak hibrid bir sanat biçimi ortaya çıkarmışlardır. Batılılar'ın Japonlarla eğlendiği bazı erken karikatürler, Japonların Batılıları nasıl gördüğüne dair bizi aydınlatır, kendi zarif ve ince yapıları temsillerine karşılık Batılılar büyük burunlu ve devasa şekilde resmedilirler (Şekil 2.6). Batı karikatür geleneğinden en belirgin farkı, arka planın genel resmi ne kadar çok etkilediğinin farkında olunmasıdır. Özellikle bir yeri detaylı olarak göstermek istediklerinde ve figürün hareketleri sırasında arka planın dramatik bir biçimde silinmesini istediklerinde bunun farkına varmışlardır (Brenner, 2007).



**Şekil 2.6 :** Savaş zamanında çizilmiş bu propaganda mangasında Amerikan Başkanı Theodore Roosevelt devasa bir biçimde resmedilmiştir.

II. Dünya Savaşı karikatürleri ve dolaylı olarak manga ve animelerin konularını etkilediler. Savaşın patlak verdiği yıllarda ideleştirilmiş bir militarizm ve ulusalcılık bütün ülkeye hakim olmaya başladı. Daha önce muhalefetin sesi olan karikatürler de zorba hükümetin baskısı altında kaldılar. Sanatçılar ve editörler hükümet tarafından sansüre uğratıldı ve hükümetin istediğine uymayan fikirler ürettiklerinde cezalandırıldılar. Manga ve animedeki pekçok ortak tema savaşların ve bombaların izlerini taşır, insanla teknoloji arasındaki çatışmayı ve apokaliptik tehlikeyi konu alır. Savaş sonrası anime ve mangada çok güçlü savaş karşıtı söylemler bulunur (Brenner, 2007) (Şekil 2.7).



**Şekil 2.7 :** Rakuten Kitazawa'nın Tokyo Puck dergisindeki rafine ve sofistike işleri.

Japonya'da bir görsel dil olarak fotoğraf “görsel gerçekliğin objektif sureti” olarak görülmüştür. Fotoğraf Japonya'ya maddi ve ruhsal gelişiminin farkına vardığı ve somutlaştırdığı bir kesişim noktasında varmıştır. Japonların fotoğrafta gördükleri “gerçekçilik” pek çok Batı resminde anahtar estetik öğedir ve bu sanat formu, Akira, Grave of Fireflies, Princess Mononoke, Tokyo Godfathers gibi animelerde sanatsal prensip olarak benimsenmiştir (Tze-yue G. Hu, 2010, syf.21).

Yaşadıkları dönemin gerçekliğini yansıtmak için buldukları yeni medya olan fotoğraf, gerçekçi anları yakalayıp, saklayıp, kamusal ve özel iletişim için kullanabilmiştir. Meiji döneminde görülen gerçekçi kurguda olduğu gibi fotoğraf, dinamik olarak değişen insan psikolojisini ve çevresini resmedebilmiştir. Endüstriyel bir sanat olarak anime, ülkenin gelişen fotoğrafik film endüstrisinden faydalanmıştır. Eğer fotoğraf değişen bir döneme tanıklık ediyorsa, anime de resimlerin hareket etmesiyle, içeriğin canlılığıyla, grafik olarak manzaralı ve etkileyici olması nedeniyle Japon toplumunu çok heyecanlandırmıştır. Fotoğraf gerçekçilik ve teknolojiyi temsil ederken, anime sanat ve fantezi alanını içinde barındırmıştır (Tze-yue G. Hu, 2010).

Anime, Japonya'da II. Dünya Savaşı sonrasında birdenbire ortaya çıkmamıştır. Her alanda Batının standartlarına erişmek için yeni dünya kurma inancına ve ulusal kültürel hissiyatına yedirilmiş bir alanda yeşermiştir ( Tze-yue G. Hu, 2010, syf.20).

Benliklerini anlama, ifade etme ve yansıtmak için bir alan bulma arzusu, Japonların 20 yy'da yeni bir araç keşfetmelerine ve uygulamalarına sebep olmuştur. Bu araç animedir. Anime, eski ve yeni, teknolojik ve sanatsal, sessiz ve söylenmemiş, insan duygularını ve doğal içgüdülerini gösterip anlatabilecek her türden imajı içinde

barındırabilecek kadar esnek olmuştur (Tze-yue G. Hu, 2010, syf. 18). 1603-1868 yılları arasındaki Edo döneminin sonunda Japon sanatları rafine olmadığı için eleştirilmiştir. Diğer bir deyişle Aydınlanma ve modern Japonya idealini gerçekleştirme, varolan yerel sanatsal üretimleri ve yönelimleri, sanatsal hissiyatı, geleneksel ve kültürel köktencilikleri, yargıları ve zevkleri ihtiva etmiştir. Meiji Japonya'sında öz eleştirel değerlendirme, sanatların hem korunmasına hem de özgürleşmesine yol açmıştır.

Anime endüstriyel high tech imajını yaratsa da, geleneksel sanat biçimlerinin özelliklerine sahiptir. Bu biçimler sadece kendi içine kapalı sanat biçimleri değildirler. İçinde buldukları zamanın ruhunu yansıtan, o zamanın sorunlarını hikaye edinen sanat biçimleridirler (Tze-yue G. Hu, 2010). Animenin, Japonya'nın en çağdaş kristalize olmuş görsel süslemesi olduğu söylenebilir. Amerika'daki ticari animasyon devinin kurucusu Walt Disney, edebi ilham için Avrupa mirasını temel alırken, animeler Japonya bağlamında, yerli bir inanç ve adet sistemi olan Şintoizmden etkilenilerek yaratılmışlardır (Tze-yue G. Hu, 2010).

### **2.1.2 Animelerin görsel özellikleri ve karakter tasarımı**

Anime birçok yorumcuya göre bir sanat biçimidir, bu yüzden çok farklı görsel üslupları olabilir. Bu üsluplar sanatçılar ve stüdyolar arasında çeşitlilik gösterirler. Aynı zamanda animelerde ortak özelliklere rastlamak da mümkündür. Örneğin FLCL prodüksiyonu tarafından üretilen animeler vahşi ve abartılı üsluplarıyla ünlüdür. Only Yesterday veya Jin-Roh daha gerçekçi yaklaşımları olan, çok az üslupsal abartı kullanan animelerdir. Farklı başlıklarda ve farklı sanatçılar tarafından üretilen animelerin kendi üslupları olsa da, bir animasyonu “anime” kategorisine sokabilmemizi sağlayan pek çok üslupsal bileşen bulunur.

Japon ve Batı karakter tasarımındaki en büyük farklılık karakter tasarımındadır. Devasa parıldayan gözler, abartılmış beden şekiller, özenilmiş saç stilleri, hayal ürünü giysiler içinde karakterler tasarlanmıştır. Bu fiziksel detaylar bir üslup değildirler. Karakterin duygusal yaşamının anahtar olduğu bir dünyada, doğaları görüntülerinde ortaya konulur (Brenner, 2007). Japon hikaye anlatımında ve kültüründe, duygu bütün hikayelere giden ahahtardır ve gözler bir karakterin duygu durumunu göstermede en önemli yoldur (Şekil 2.8). Japonlar kendilerini “kuru” (beyinsel) olan Batıya kıyasla “ıslak” (duygusal) bir kültür olarak görürler. Duyguya ve onu işaret eden bütün şeylere, tere ve gözyaşına çok değer verirler ve hikayeyi

anlamanın en iyi yolu olarak görürler (Brenner, 2007).



Şekil 2.8 : Karakter tasarımında abartılmış gözler. Sailor Moon (1995).

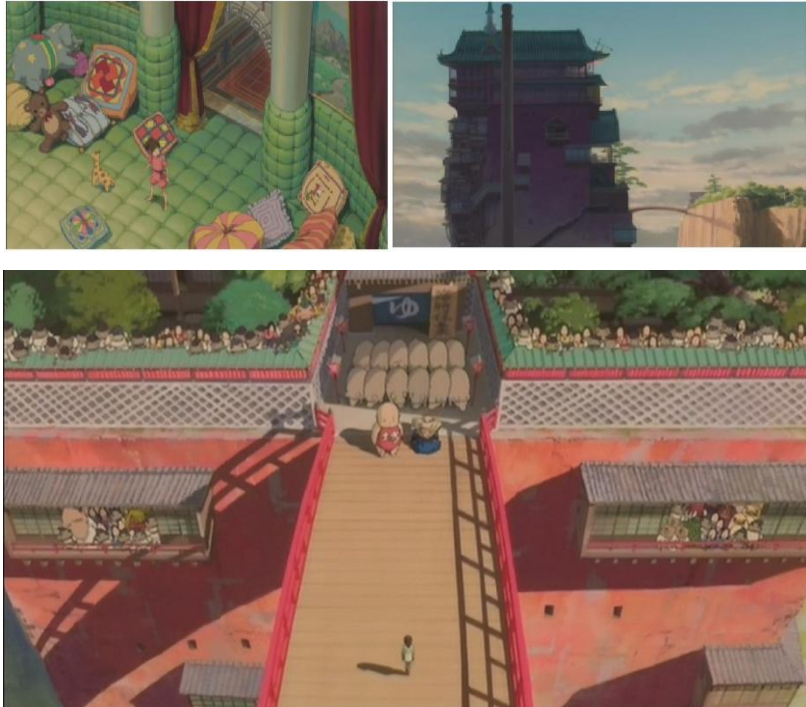
### 2.1.3 Animelerde fantastik ve gerçekçi temsil

Animelerde Japon mimarlığı ve kenti nasıl resmedilmiştir? Gerçekteki Japon kenti ve mimarisiyle arasındaki benzerlikler nelerdir? Eğer gerçekliktekenden daha farklı bir resmetme varsa bunun sebepleri ne olabilir? Animelerde Japon kenti ve mimarlığının genel karakteristiği nedir? Animelerde yaratılan mekanlar türlerine göre değişmektedir. Japon mimarlığından beslenerek yaratılmış fantastik ve hayal ürün animeler olduğu gibi, tamamen Japon kentini ve mimarlığını yansıtan çok gerçekçi animeler de vardır. Ya da bu tez kapsamında daha detaylı incelenen bilim kurgu animelerinde olduğu gibi Amerikan, Avrupa, Uzak Doğu mimarisinden farklı zamanlardan ve üsluplardan öğeler birleştirilir.



**Şekil 2.9 :** Laputa (1986) ‘daki kasaba Japon kırsalından izler taşıyan hayali bir kasabadır.

Laputa (1986), gibi fantastik türde animelerde yaratılan kenter tamamen hayal ürünüdürler, fakat Japon geleneksel mimarisinden, kasabasından ve peysajından izler taşırlar (Şekil 2.9). Spirited Away (2001)’de de yine aynı türde, fantastik, ancak bir rüyada gerçek olabilecek kadar renkli mekanlarla, Japon geleneksel mimarlığının bir aradalığına şahit oluruz (Şekil 2.10).



**Şekil 2.10 :** Spirited Away (2001)’deki fantastik ve geleneksel mekanlar.

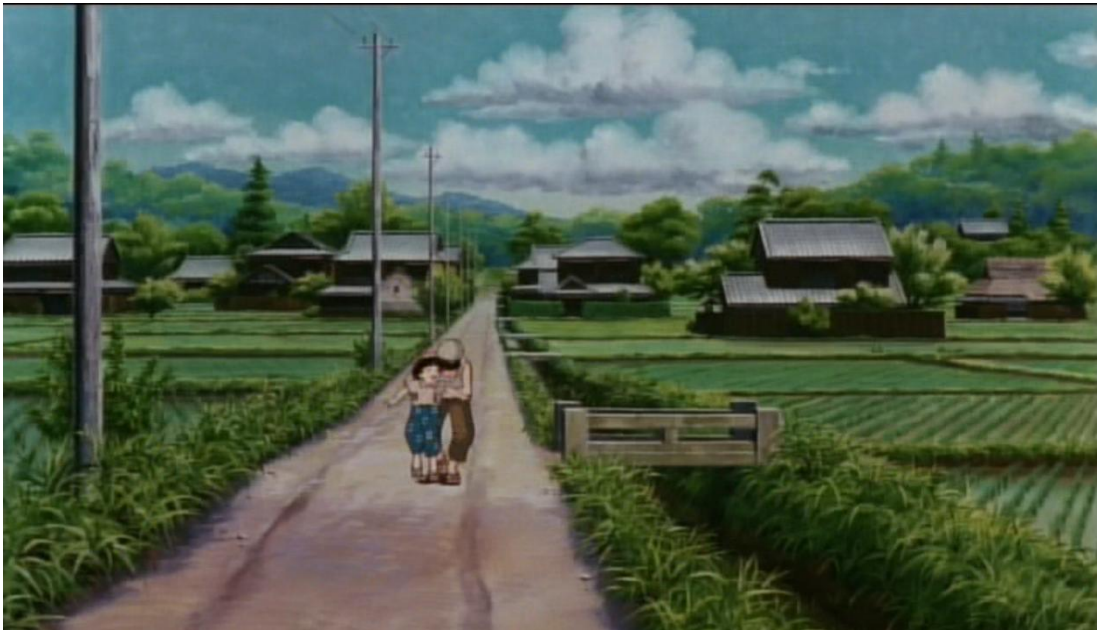


Diğer yanda, 3 evsiz insanın sokakta bir bebek bulmasıyla başlayan sosyal gerçekçi bir hikayeyi anlatan Tokyo Godfathers (2003)'da kent son derece gerçekçi resmedilmiştir. Renkleri ve formlarıyla gerçek bir Tokyo temsilidir (Şekil 2.11).



Şekil 2.11 : Tokyo Godfathers (2003)'daki gerçekçi Tokyo kent merkezi görüntüsü.

Aynı şekilde 2 çocuğun 2. Dünya savaşı sırasında yaşadığı dramı anlatan Grave of Fireflies (1988)'ta da yine gerçekçi bir Japon kenti vardır. Evler, sokaklar ve iç mekanlar savaş dönemi Japon kentinin banliyösünün gerçekçi bir temsilidir (Şekil 2.12).



Şekil 2.12 : The Grave of Fireflies (1988)'taki tipik Japon kırsal peysaj görüntüsü.

Bu tez kapsamında ileriki bölümlerde daha kapsamlı incelenecek olan Ghost in the Shell I (1995)'de kent hem gerçekçi hem de hayali özellikler taşır. Bir yanda high tech megastürükürlerin olduğu yeni kent merkezi varken, merkezin hemen çeperlerinde ve eteklerinde çürümeye yüz tutmuş beton konutlar ve terkedilmiş toplu konutlar yer alır. Bu tasarım belki Japon kentinin birebir gerçekçi bir resmi olmasa da, gerçek kente eleştirel bir gözle bakılıp, varolan kent abartılarak resmedilmiştir.

Buradan anlayabileceğimiz gibi animelerdeki kent, mimarlık ve iç mekanlar, türüne göre çok fantastik ve hayal ürünü olabildiği gibi, çok gerçekçi ve eleştirel de olabilir. Bunun farklı yorumlamalarını ve derecelerini görebileceğimiz çeşitlilikte çok anime yapılmıştır. Yukarıda ifade edildiği gibi, gerçekçi olan mekanlarda fantastik hikayeler geçebildiği gibi, mekanların hiçbir şekilde gerçekçi olması da beklenmeyebilir. Japon izleyicisi için kurgunun olduğu yerde fantezi vardır ve gerçeklikten uzaklaşılması bir sorun teşkil etmez. Bu sebeple bu tez kapsamında incelenen animelerde yaratılan kentlerin ve mekanların gerçek Japon kenti ve mimarisiyle ilişkisi sorgulansa da birebir bir benzerlik aranmayacaktır. Buna rağmen ileriki bölümlerde postmodern Japon kenti ve mimarisinin özellikleri açıklanıp, animelerde işlenmiş örneklerine bakılacaktır.

## 2.2 Japon kültüründe Bilimkurgu ve Siberpunk

### 2.2.1 Bilim kurgu animelerinin Japon kültüründeki yeri

Japon animeleri fantezi ve bilimkurgu türlerinde oldukça güçlüdürler. Animasyonun gerçek olmayı veya mümkün olmayı vurgulamada akışkan araçları vardır. Gerçekliği algılandığı gibi temsil etmek zorunda olmayan animeler, bilim-kurgu ve fantezi için özgür bir alan sağlarlar. Japonyadaki pek çok bilim kurgunun en büyük derdi oyuncak, özellikle oyuncak robotları satmaktır (Suzuki, 2008) (Şekil 2.13). Bu tüketim kültürü sonucunda hikayelerin çoğu insan, makine teknoloji ve doğa arasındaki ilişkileri sorgulayan hikayeler olmuşturlar. Bilim kurgu'nun yeniliği ve keşfi, bir toplumun korkularını, umutlarını ve hayallerini yansıtmaktadır. Japon bilim kurgusu, teknoloji ve teknolojinin hayatlarımızda gittikçe artan varlığı üzerine odaklanır. Aynı zamanda bu hikayeler icat etmenin dehalığını ve insanın adapte olabilme yetisini yüceltir. Bilim kurgu, kimlik, ruh, ahlak ve hayatın kendisini de dahil ederek, duygusal ve kültürel fikirleri araştırmanın bir aracı haline gelir (Brenner, 2007).



Şekil 2.13: Animelerdeki robot karakterlerin oyuncakları.

Japonya’da bilim kurgu apokaliptik/mahşer fikrinden kaçamaz. Bu yıkım ideallerini keşfetmek, yaratmak ve bozmak için duyulan arzu arasında kurulacak zor denge pek çok başlığa yansımıştır. *Neon Genesis Evangelion*’dan *Ghost in the Shell*’e, *Nausicaa of the Vally of the Wind*’e kadar pek çok hikaye bir soykırımla yok olmuş bir dünyayı anlatmakla başlar (Napier, 2011) (Şekil 2.14). Sayısız hikaye doğayı teknolojik ilerlemenin, mekanın ve doğal kaynakların yok olduğu bir toplumun karşısında yenik duruma düşürür. Bilim kurgudaki ortak temalar, uzay mekan keşifleri, ütopyik ve distopyik toplumlar, yapay zeka, genetik mühendislik ve manipülasyonla ilgilidir (Brenner, 2007, syf.159).



**Şekil 2.14 :** Neon Genesis Evangelion’daki karakterler ve çökmekte olan şehir.

*Shinseiki evangerion* (1995–96, *Neon Genesis Evangelion*) and *Serial Experiments: Lain* (1998)’ta gerçeklik mahşer söyleminin bir parçası haline gelmiştir. Teknolojideki ilerlemeler ve yol açtığı maddi ve manevi yıkımlarla gerçekliğin var olmaya devam edemeyeceği vurgulanır. Bu iki filmde de sanal dünyada insan kimliğine ne olacağı sorusu sorulur. Scott Bukatman’ın ifade ettiği gibi öznenin sonunun ve yeni bir öznelliğinin bilgisayar ya da televizyon ekranında inşa edildiği bir terminal kimlik mi gelişecektir (Bukatman, 1993)? Ve bu durum, gerçeklikle fantezinin tekno sürrealizmde birleştiği, nihayetinde hiçbirşeyin bilinemediği, “terminal kültür”üne yol açar. Her iki anime de hikayeleri, karakterleri ve mizansenleriyle kötümser, rahatsız edici bir postmodern fantezi dünyası yaratırlar.

Jeffrey Sconce'ın Haunted Media'da ifade ettiđi gibi bir zamanlar bütüncül olan insan öznellikleri Őimdi parçalanmıŐ ve odaksızlaŐmıŐtır (Sconce, 2000).



Őekil 2.15 : Akira (1988)'daki apokaliptik kent imgesi.

II. Dünya Savaşı'nda yaşanan atom bombası felaketi ve hayatın geçiciliği fikrinin yüzyıllardır süregelen Japon kültürün parçası olmasıyla, teknolojinin apokaliptik eleştirisi Japon bilim kurgu animelerinin ana ekseninde yer alır. Apokaliptik temaların kitle kültürünün takıntısı haline gelmesi 1970'lerde Yamato televizyon ve film dizileriyle başlamış denebilir (Napier, 2011). İnsanların, teknolojinin ve dünyanın sonunun belirsiz hikayeleri Yamato'dan sonra 1988'de çekilen *Akira*'nın da konusu olmuştur (Şekil 2.15). Burada teknolojinin insan kimliğiyle olan ilişkisi daha karamsar ele alınmıştır. Çocuklar üzerinde uygulanan birtakım bilimsel deneylerin kötü sonuç vermesiyle, masum insanların teknoloji ve bilim uğruna kurban edildiği distopik bir hikaye anlatılır. *Akira*'dan sonra teknolojinin kurbanı olan talihsiz insanlığın karamsar hikayeleri daha yoğun olarak anlatılmıştır (Suzuki, 2008).

İnsanoğlunun kaderine dair bu spekülasyonlar arasında, geleceğe dair umut besleyen çok az ürün vardır. Bilimkurgu alanında çok az ütopya vardır ve onlar da çok kaygan bir zeminde dururlar (Brenner, 2007, syf. 167). 20 yy'ın aşırı çevre kirliliği çevreye karşı duyulan bir farkındalığa ve doğal kaynakları korumak için bir duyarlılığa yol açmıştır. Japonya'da 1860'larda başlayan endüstrileşme ile birlikte çevre kirliliği hep bir sorun olmuştur ve II. Dünya Savaşı sonrasında ekonominin gelişmesiyle çevre çok daha hızlı bir bozulmaya maruz kalmıştır (Brenner, 2007, syf.168).

### **2.2.2 Japon kültüründe ve animelerinde siberpunk**

Japon kültürünün hangi özellikleri Japonya'da siberpunk türünün sinema ve edebiyatta benimsenmesine yol açmıştır? Teknolojiye olan ilgi ve ona duyulan korku, Sokak kültürlerinin, alt kültürlerin Japonya'daki varlığı hangi dönemde ortaya çıkmıştır? Tatsumi (2006)'ye göre siberkültürün, çok kültürlülüğün ve postkolonyalizmin 1980'lerde uyanışında, hipergerçekçiliğin etkisini yadsıyamayız. Batı'nın Doğu'yu üsluplaştırmasında Oryantalizm'in, Doğu'nun Batıyı üsluplaştırmasında Occidentalizmin tutarsız durumudur (Tatsumi, 2006). Çok uluslu hipermedya gerçeklikle kurgu arasındaki ayrımı daha önce hiç olmadığı kadar belirsiz hale getirmiştir. Aynı zamanda batı kavramı olan logocentric gerçeklik baskın bir anlatı olmaktan öteye gidemediğini kanıtlamıştır (Tatsumi, 1991). Hiç şüphe yok ki Japonya 1960'larda erken Meiji döneminde yeniden dünyaya açılma sürecinde, Batılılaşmış, modernleşmiş ve Amerikan kültürü etkisinde kalarak, Anglo-amerikan üslupları taklit etmiştir. Siberpunk da bunlardan biridir. Siberpunk

edebiyatının Japonya'ya girişi William Gibson'ın Neuromancer romanıyla birlikte olmuştur (Tatsumi, 2006).

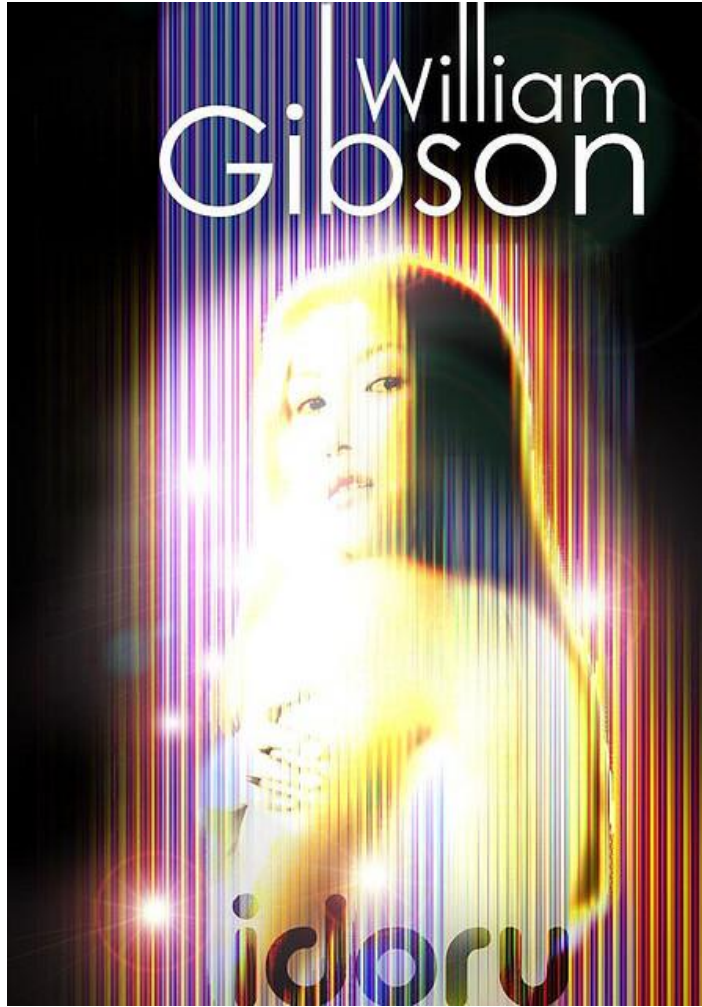
Siberpunk'ın Uzak Doğuyla her zaman yakın bir ilişkisi olmuştur. Neuromancer'la başlayarak siberpunk edebiyatı Asya'yı, özellikle Japonya'yı fetişize etmiştir. Bunun en önemli sebebi 20.yyda Japonya'nın ileri teknolojinin merkezi haline gelmiş olmasıdır (Ruh, 2004). *kaiju eiga*'nın canavarlara karşı olan ilgisi, Japon karikatürlerinde, manga ve animelerinde robotlara duyulan ilgiye dönüşmüştür. Osamu Tezuka'nın 1963'te Japon ve Amerikan televizyonlarında gösterilen Astro Boy'u ilk insancıl ve dost Japon robotudur ve Batı bilim kurgusunda resmedilen kötü robotlara tezat bir karakterdir (Napier, 2011). Animeler, savaş sonrasında Japonlar'ın ithal ettiği robot oyuncakları canlandırmışlardır. Oyuncak robotlardan, 1970'lerin süper robotlarına, 80'lerin "gerçek robotlarına", 90'ların siborglarına kadar "sanal yaratıklar" hayal etme ve gerçekleştirme süreci yaşanmış, sonunda bu "yaratıklar" Japonya ve Amerika'da çocuk televizyon programlarını işgal etmişlerdir (Bolton ve diğ., 2007) (Şekil 2.16).



**Şekil 2.16 :** Tek bir bedende birleşen robot-insan-melek, 90'ların siborglarına bir örnek. (Battle Angel Alita mangasındaki Siborg karakter Cameron).

1970'lerde Japon ekonomisinin yükselişi, Amerikan ekonomisinin göreceli düşüşü, robot endüstrisinin sentezlenmesi, yeni feodal ticari kültür ve günlük yaşamda yeni iletişim ve simülasyon teknolojilerinin hevesle kabulü gibi, kalkınma ve ilerlemede Japon tavrına karşı bir hayranlık uyandırmıştır (Tatsumi, 1991). Japon yatırımı ve

Pazar paylaşımı dünya çapında atılım yapınca, gelecek Japon öğeleriyle hayal edilmeye başlandı. Blade Runner’da futuristik Los Angeles’ın Tokyo’yu hatırlatması buna bir örnek olarak gösterilebilir. Ridley Scott’un 1982’de çektiği film, siberpunkta Japonlaşma eğiliminin öncüllerinden olmuştur. Onu takip eden yıllarda William Gibson’un Neuromancer (1984) ve Idoru (1996) romanı gelecek öngörülerine Japonya’yı yerleştiren edebi eserlerdir (Şekil 2.17). Gibson, Japon bağlamından çok az haberdar olmasına rağmen, sürekli karışan modalar ve kişisel teknolojilerin yarattığı yeni Japon kültürünün bilim kurgusal dallanmasını iyi anlamıştı (Gibson., 1984).



Şekil 2.17 : Willim Gibson’ın Idoru (1996) romanı.

Batı bilim kurgu eleştirmenleri tarafından karikatürize olarak tarif edilen siberpunk, Japon kültüründe hemen benimsenmiş bilim kurgu anime ve mangalarında işlenmeye başlanmıştır. Ontolojik sınırların yıkılması, yaygın sanallaşma, gerçekliğin politik kontrolü gibi Japon ve Batı postmodernist bilimkurgu temalarını sentezleyen metinler üretilmiştir. 1982’de 2,200 sayfalık manga serisi olarak başlayan Otomo



Katsuhiro'nun Akirası 1988'de anime film olarak gösterilmiştir ve tüm dünyada coşku ile karşılanmıştır. Aynı zamanda Oshii Mamoru'nun Ghost in the Shell'yle Akira, çağdaş sanatın – anime, manga, sinema, dijital grafikler ve siberpunk anlatısı- çağdaş temalarla birleşmesini temsil etmişler ve küresel izleyiciyi hedef almışlardır. Bu yeni küresel Japon bilim kurgusunun etkileri The Matrix'ten, Final Fantasy video oyunlarına dayanan Sakaguchi Hironobu'nun dijital sinemasına kadar pekçok eserde görülmüştür (Bolton ve diğ., 2007).

Bilim kurgu senaryoları ve oyuncaklarıyla, ve medyaları karıştırıp teknolojik hipersosyalliğiyle, Japonya gerçek dünyanın tekno-fütüristik dönüşümünü gerçekleştiren bir model ve bilim kurguya anlam veren bir kaynak olarak kalmayı sürdürür (Bolton ve diğ., 2007). Hikayeler, karakterler ve mizansenler Jeffrey Sconce'un Haunted Media kitabında tarfilediği rahatsız edici postmodern fanteziyi hatırlatır. Sconce, bir zamanlar varolan bütüncül öznelerin yerini, şimdi parçalanmış ve merkezleşmiş öznelerin aldığını, simülasyon ve şizofreni metaforlarının hakim olduğunu söyler (Sconce, 2000).

II. Dünya Savaşı'nda yaşanan atom bombası deneyiminin yüzyıllardır süregelen "hayatın geçiciliği" fikriyle bütünleşmesi sonucu, teknolojinin apokaliptik eleştirisi, son zamanlarda Japon bilim kurgu animelerinin konusu olmuştur (Napier, 2011). II. Dünya Savaşı'nda bir savaş gemisinin maceralarının anlatıldığı, 1970'lerin popüler Yamato televizyon ve film serileri, kitle kültürünün apokaliptik konulara olan ilgisini gösteren bir örnektir (Bolton ve diğ., 2007).

Otomo Katsuhiro tarafından 1988'de çekilmiş Akira, insane kimliğiyle teknoloji arasındaki ilişkiyi daha karamsar bir şekilde anlatan bir örnektir. Telepatik yetileri olan bir çocuk üzerinde yapılan deneylerin ters gitmesi sonucu Akira, masum insanların makineleşmeye kurban edildiği unutulmayacak bir dünya görüşünü temsil eder. Teknolojiye karşı duyulan çelişkili duyguların Blade Runner (1982), The Matrix (1999), ve Minority Report (2002) gibi live action filmlerde anlatıldığı Batı popüler kültürünün tersine, Japonlar bu tür karmaşık konuları animelerde anlatmayı tercih etmişlerdir. Bunun sebeplerinden biri, hikayelerin resimlerle ifade edildiği parşömen kağıdına yaptıkları resimlerden ve tahta baskı kültürünün Japonlar'ın eskiden beri geleneklerinin bir parçası olmasıdır. Bu 20. yy Japon kitle kültürünün bir unsuru olarak manganın ve karikatür kitaplarının her yerde olmasına yol açmıştır. Anime ve manga çok güçlü olarak birbirine bağlıdır. Pekçok anime mangalardan üretilmiştir ve her iki medya da çocuklara olduğu kadar yetişkinlere de hitap eder

(Bolton ve diğ., 2007, syf.105).

Gerçekliği keşfetmekle animasyon arasındaki sinerji de çok daha merak uyandıran diğer sebepler vardır. Anime, live action sinemanın bir türü değil, kendi içinde bir araçtır. Bu yüzden kendi jenerik kısıtlamalarını ve olanaklarını beraberinde getirir. Animasyon eleştirmeni Paul Wells, animasyonun bunları “derin yapıları” olarak ifade eder. “Bu yapılar biçimle anlamı birleştiren ve yaklaşımla uygulamanın arasını bulan sanatın özünü oluşturan yapılardır.” (Wells, 2002, syf.66) Wells’in tanımıyla animasyonlar sinemadan çok güzel sanatlarla karşılaştırılırlar. Animeler, metnin karakteristiğini etkileyen ve öne çıkaran, yaratıcı bir şekilde canlandıran sanat biçimleridir (Wells, 2002).

Japon animasyonları fantezi ve bilim kurgu türlerinde özellikle kuvvetlidirler. Macera kitaplarından kişisel gelişim kitaplarına ve hatta ekonomi tezlerine kadar çok geniş bir alanda ürün veren manganın tersine, animeler, gerçek olmayanı ya da mümkün olmayanı resmederler. Animelerin gerçek olanı temsil etme zorunluluğu olmadığı özgür dünyası, bilim kurgu ve fantezinin özgür dünyasını anlatmak için ideal bir alandır.

20.yy Japon kültürünün öğeleri, Japonlar’ın gerçekliği sorunsallaştırma fikrine açık olmalarına sebep olmuştur. Japon Modernliğin Topografyası adlı kitabında Seiji M. Lippit (2000), 20 yy Japon eleştirmeni Kobayashi Hideo’nun argümanını analiz eder. Buna göre savaş sonrası Japon kültürünün temel özelliği “yaygın bir evsizlik ve kayıp ruhu” ydu. Bu kaybetmişlik hissiyatı, Kobayashi’nin tariflediği Tokyo şehrine hakimdi. “Şehir anıların biriktirildiği bir yer değil, sadece geçmişten kopuşun yaşandığı bir yerdi.” (Lippit, 2000, syf.4).

Bu modern Japonya’yı kentsel ve kırsal arazilerin, “fantazmagoryaların (hayaller dizisi) farklı vizyonları, cisimsiz imgeler” olarak tanımlanmalarına yol açtı.13 Fantazmagoria fikri, animenin temsil edilemeyen dünyasıyla yakından ilişkilidir. Temsil edilemeyen bu dünya, cisimleri olmayan, sürekli dönüşen imgeler yaratan bir dünyadır. Tokyo’nun apokaliptik animeler için en çok tercih edilen şehir olması şaşırtıcı değildir (Bolton ve diğ., 2007, syf. 106).

Japonya Marliyn Ivy’nin ifadesiyle geçmişin yokolan söylemlerinin ünlü olduğu postmodern bir toplumdur. Bilim kurgu animeleri gelecekte kurgulanmış olsalar da, Japon geleneğinin kaybolmuş bütün izlerini taşırlar, karasız bir dünyada önemli kalabilme yetileriyle belleğe imtiyazda bulunurlar (Bolton ve diğ., 2007). Lippit, pekçok savaş öncesi Japon metinlerinde modernitenin, pekçok yorumcuya göre

postmoderniteye ait olan “parçalanma ve çözülme” gibi kavramlarla ifade edildiğini vurgular (Lippit, 2000, syf.14). Parçalanma ve kaybın hızı, postmodern durumun en ayırd edici yönü olmuştur ve bu hız yaygın bir çaresizlik ve korku hissiyatına sebep olur.

Japonya’da bu “kültürel kriz” sadece insan ve teknoloji arasındaki arayüze olan tavırda görülmez. İnsan olmanın makinayla olan ilişkisinin, insan doğasının gerçekliğine giderek daha çok müdahale eden, hakimiyet kuran ve onu inşa eden makinelerin sorgulanmasına sebep olur. İnsan kimliğinin teknoloji bağlamında sorunsallaştırılması, apokaliptik yönelimlere yol açar ve dünyanın sonu temalı pekçok manga ve animede, ideolojik ilgi alanı ve estetik nesne haline gelir (Bolton ve diğ., 2007). Daha sofistike animelerin, mekan, şekil ve renklerin yönünü şaşırmışlık ve heyecan duygusu verdiği göze çarpan, arkitektonik görsel üslupları vardır. Bu hem hikayede hikayede hem de korku ve fantazi türlerini birleştirmede tekinsiz hissiyata katkıda bulunur.

### **2.2.3. Japon kültüründe teknoloji beden ve siborglar**

Kentin değişen görünümü nasıl insanın kavramsal şekillenmesini değiştirir? Kentler ve bedenler ortaklaşa meydana gelirler. Teknolojik ve politik değişimler, insanların çevreyle olan etkileşimini temelden değiştirdikçe, kentler ve bedenler birlikte evrilirler. Siborglar ve kentler, somut dünyada ve kültürel hayal dünyasında, tarihin çeşitli anlarında öznelliğin yeni anlayışlarını ifade etmek veya üretmek için birlikte çalışırlar.

Siborg kelimesi ilk defa 1960’ta fizikçi ve bilim adamı Manfred Clynes ve Nathan Kline tarafından dile getirilmiştir. Sibernetik organizma kelimelerinin birleştirilmesinden oluşturulmuş ve “yeni çevrelere uyum sağlamak için organizmanın kendikendini düzenleyici işlevinin aşmasını sağlayan dışsal bileşenler kullanan bir yaratığı” tanımlamak için kullanmışlardır (Orbaugh, 2006, syf. 82).

Bu tanımlamayla siborgların aslında popüler kültürde 1960’lardan çok önceleri de var olduğunu söyleyebiliriz. 19.yy’ın hem bilim kurgu hem de macera romanlarında, yapay olarak inşa edilmiş, teknolojik olarak geliştirilmiş figürlerde, insan, modernitedeki öznelliğin anlamının yeni kavramsallaştırmalarını inşa etmede önemli bir rol oynamıştır (Brown, 2010). Hikayede teknolojik olarak bir araya getirilen beden, teknolojik ilerlemenin merkezi ve modernitenin ikonu olan kentle ve metropolle göze çarpan ilişkisi rastlantı değildir. Elizabeth Grosz’un dediği gibi

kentler ve bedenler ortak olarak oluşurlar, teknolojik ve politik değişimler insanın çevresiyle olan etkileşim biçimlerini değiştirirken birlikte evrilirler (Orbaugh, 2006, syf 82-83) (Şekil 2.18).

Kent coğrafi, mimari ve belediyeye ait düzenlemelerinde, bedenin sosyal olarak oluşturulmasıyla doğar. Kentin biçim, yapı, ve normları diğer bileşenlerin içine sızarak, maddeselliğin oluşmasına nüfuz eder. Dahası, kent, bedenin kültürel doygunluğu, imgeler, temsili sistemler, kitlesel medya ve sanatlar tarafından devralınması ve dönüştürülmesi için bir alan haline gelmiştir. Bedenin temsili olarak yeniden keşfedildiği, dönüştürüldüğü, itiraz edildiği, yeniden yazıldığı bir yer. Kültürel bir ürün olarak beden, kentsel peysajı kendi değişimine ve değişen ihtiyaçlarına göre dönüştürür ve yeniden yazar.

(Grosz, 1999)



**Şekil 2.18 :** Ghost in the Shell I'deki Kusanagi'nin siborg bedeni.

Mary Shelly'nin 1818 Frankenstein'ı ya da The Modern Prometheusu teknolojik olarak geliştirilmiş bedenin, siborgun ilk temel örneği sayılabilir (Brown, 2010). Jules Verne'in romanlarında da mekansal yapı ve teknolojinin insan yetilerini genişletmekteki becerisi ile ilgili örnekler görmek mümkündür. Bütün dünyada yazarlar Jules Verne'in erken dönem bilim kurgu eserlerinden çok etkilenmişlerdir, ve Japon yazarları da buna dahildir. Bu eserlerde siborgları görmeyiz fakat, makinelerin gücüne ve insanoğlunun yetilerini geliştiren taşımacılığın ve iletişimin ileri teknolojisine çok güçlü vurgular yapılmıştır. Japonya'nın modernleşmek ve koloniyel emperyal bir güç olmak için kapsamlı çalışmalar yürüttüğü Meiji dönemi boyunca, teknolojik cesaretleri ve güvenleriyle Verne'nin kahramanlarının anlaşılır bir çekiciliği vardı. Verne'nin etkisini, Oshikawa Shunrk tarafından 1900'da yazılmış macera/bilimkurgu romanı Kaitei gunkan (The Seabed Warship)dan savaş sonrası Japonyasında çok popüler olan dev robot ve mecha hikayelerine kadar her şeyde görebiliriz (Orbaugh, 2006).

### 3. ANİME VE JAPON MİMARLIK VE KENTLEŞMESİ

Bu bölümde de moderniteden postmoderniteye geçişte küresel kentlerde ve özellikle Japon kentlerinde gözlenen değişimlerin animelerde nasıl temsil edildiğine bakılacaktır. Janet Staiger'e göre bilim kurgu türündeki filmlerde kent temsillerinin ilk göstergesi, bilindik bir kenti bugünün görünümünden ayırt edici özellikler ödünç alınarak, diğer kısımlarının yeniden yaratılmış olmasıdır (Staiger, 1992, syf. 30). Sobchack (2001), bilim kurgu sinemasının en bilindik şehirleri Los Angeles ve New York'tan örnekler vererek, pek çok kurgusal şehrin bu iki şehrin baz alınmasıyla oluşturulduğunu söyler. Japon animeleri de Japon kentleri, özellikle Tokyo baz alınarak, Hong Kong'dan ve Manhattan'dan referanslar verilerek yaratılırlar. Bu nedenle bu bölümde özellikle Japon kentleri modernite ve postmodernite kavramlarıyla analiz edilip, animelerle olası bağlarına bakılacaktır (Şekil 3.1).



**Şekil 3.1** : Tokyo kent peysajı.

Modernist ütopyaların distopik potansiyelleri ya da postmodern parçalanma modernist arzularından bağımsız anlaşılabilir (Nezar, 2006). Ütopik modernitenin her an entropik distopyaya dönüşme olasılığını kabul ettiğimizde, moderniteyle postmodernite arasındaki ilişki karmaşık bir hal alır. Aynı şekilde, zaman mekan sıkışması, sermayenin esnek birikmesi, bireyin gözetim ve hiper gerçeklik rejimleri altında çözülmesi gibi modernist pratiklerle, postmodern parçalanma kolaylaşır.

Başka bir deyişle postmodernite ancak, merkezinde yer alan modernist parametrelerle kavranabilir (Nezar, 2006).

Postmodern kentleşmenin temaları “bağlamsalcılık, tarihselcilik, bölgeselcilik, anti-evrenselcilik, çoğulculuk, kolaj, öz-alıntılama, dönüşlülük, imge-dekor kaygısı, yüzeysellik, derinsizlik, geçicilik, parçalanma, popülizm, apolitiklik, ticarilik, inancın yok olması ve ironiyi” (Ellin, 1996, syf. 154-155) Japon kentlerinde görmek mümkün müdür? Modern kentleşmenin yapısal dürüstlüğe ve işlevselciliğe karşı olan ısrarına karşılık, çok da işlevsel olmayan ihtiyaçları tatmin etmek ve anlam inşa etmek için uğraşan postmodern kentleşmenin izlerine Japonya’da rastlabılır mıyiz? Ve bu izleri animelerde birebir olmasa da, yansımalarını görebilir miyiz? Bu bölümde bu sorulara cevap aranmaya çalışılacaktır. Bunun için Japon mimarisi ve kentleşmesinin moderniteden postmoderniteye uzanan sürecine bakılırken bir yandan da animelerden örneklerle Japonların hayal dünyasında ve gerçekliğinde postmodernizmi nasıl yorumladıkları sorgulanacaktır.

### **3.1. Japon Kültüründe Modernite ve Postmodernite Kavramları**

Bugün farklı kuramcılar tarafından modernite öncesi, postmodern veya transmodern olarak tanımlanan Japonya, çok uzun zamandan beri modernitenin önyargılarına meydan okumuştur. Bugün sosyal bilimlerde, içinde yaşadığımız dönemin, modernitenin daha ifadeli, hızlandırılmış, vurgulanmış bir versiyonu olan yüksek modernizm mi yoksa, insan deneyimine daha farklı bakan bir paradigma kaymasına işaret eden postmodernizm olarak mı tanımlanabileceğine dair tartışmalar sürmektedir (Bird, 2002).

Mikro düzeyde disiplin, kesinlik, doğruluk ve kontrol, modernitenin bireyin eylemleri üzerinde öngördüğü özelliklerdir. Bu modern özellikler, Japonya’da “modernite”nin gelmesinden çok önce zaten varolan, yüzyıllardır süregelen dinsel, sosyal ve kültürel tavrın bir parçasıdır. Bird’e göre Modern mimarlığı oluşturan öğeler Japon mimarlığına zaten nüfuz etmişlerdi (Bird, 2002). Diğer yandan Japonya’nın yerli sosyal geleneklerinden gelen pek çok özelliği onu postmodern bir toplum da yapar. Sözmerkezsizliği, ekletisizmi, verimlilik yerine oyunculuğu, bilim yerine kültürü, işlev yerine estetiği, derinlik yerine yüzeyi olumlayan, metalaşmayı yüksek sanat seviyesine çıkaran, özneye nesneyi birbirine karıştıran, yüksek kültürle kitle kültürünü eşitleyen, geçmişle olan süreklilik hissini görsel hayal

yaratarak veren, ironi, pastiş, kinaye, geçicilik ve parodiye ilgi duyan bir kültür olması Japonya'nın postmodern olarak tanımlanmasına yol açar (Clammer, 1995).

Yapı içerisinde özgürlük Japonya'da can alıcı bir kavramdır. Sosyal bağlar çok keskin bir şekilde belirlenmiştir fakat içindeki yaşam çok daha esnektir. Benliğin sosyal olduğunu söyleyen Konfüçyüsizm karşı ruhun içten gelen dürtülerle şekillendiğini söyleyen Şintoizm/Taoizm arasındaki çelişen kavramlarla böylesi bir ikilik Japon toplumunda belirleyici olmuştur (Mullins, 2011). Sosyal normlara uyma gerekliliğiyle, kişisel arzuları tatmin etme isteği arasında bir gerilim vardır. Kurallara uymakla duygusal/ruhsal yaşam arasında yaşanan çelişki Batı'ya oranla daha özgür yaşanır çünkü daha az yapılandırılmıştır ve denetim altındadır. Bu durum da 'oyun'a karşı gösterilen bir müsamahaya yol açar (Clammer, 1995).

Oyun oynama, maskeler arkasına saklanma, fantezi, parodi, ironi, pastiş bu gerekli duruma erişebilmek için kullanılan araçlardır. Popüler kent manzarası, bu gülünç tavrı taşıyabilecek, görsel sapmaların, eğlencelerin gösterilerin bir kolajından oluşur. (Metropoliste yeryüzündeki ve yeraltındaki şehirde bu durumun farklı şekillerini çok iyi şekilde görebiliriz) Bu yapıyı çevrenin ne modern ne de postmodern olan hibrid durumu, John Clammer (1995) tarafından saf işlevselcilikle eğlence arasında gidip gelen bir estetik olarak ifade edilmiştir. Oyun Japon dilinde belirsizlik, çok anlamlılık, eşzamanlı algı, kesinsizlik, dilbilimsel kolaj olarak nitelendirilebilecek her şeyle desteklenmiştir. Kodları karıştırma ve alıntılama yapma ve geçmişe atıfta bulunma fikri bu desteklemenin bir biçimidir. Farklı incelik derecelerde bu tür atıfta bulunmak, ne nostaljik olup ne de gerçeklerden kaçarak hem geçmişten hem de gelecekte alıntılarla kolaj yapmak popüler kültürün unsurlarından biridir. Bu tür Princess Mononke ve Metropolis gibi animelerde kullanılmıştır. Japonya, postmoderniteye ait bir şey gibi gözükmeyen kolektif projeye inanması nedeniyle ütöpik bir toplum olarak nitelendirilebilir. Bunun sanattaki ve diğer pek çok Japon popüler kültür örneğindeki sonucu, parodi ile saygı, eleştiri, hoşgörü, sihir ve gerçekçilik arasında gidip gelen bir çizgi olmuştur (Clammer, 1995).

### **3.2 Japon Mimarlığı ve Kentleşmesinde Modern ve Postmodern Öğeler**

Ted Relph (1987) postmodern kentleşmeyi geçmiş tarzların bileşenlerinin bilinçli ve seçici canlandırması olarak tanımlar ve postmodernizmi basitçe bir tarz olarak tanımlamak yerine, bir tavır ve zihinsel çerçeve olduğunu söyler. Soylulaştırma, mirası koruma, mimari moda, katılımcı planlama gibi pek çok trendin geleceğin

modernist şehir öngörüsünü, gökdelenler, mega-yapılar ve bilimsel rasyonalizmin yalın ikonlarıyla nasıl yerle bir ettiğini gözlemler (Relph, 1987). Yeni kentleşme eskisinden eklektisizmiyle ayırt edilebilir (Dear, 2000, syf. 141-142). Relphe göre modernist kentsel görünüm 5 karakteristik özellik ile tanımlanabilir:

- 1-Megayapısal büyüklük, binalara çok az sokaktan giriş, çok az mimari detay.
- 2-Düz mekan, şehir merkezi kanyonları, sonu gelmeyen banliyö manzaraları.
- 3-Rasyonel düzen ve esneklik, bütüncül düzenin peysajı.
- 4-Sertlik ve opaklık, doğanın yerinin alınması, çevreyolları.
- 5-Süreksiz seri görünüm, otomobilin baskınlığı. (Şekil 3.2)



**Şekil 3.2:** Tokyo'daki karmaşık ulaşım ağı.

Tersine postmodern kent görünümü daha detaylanmış ve giriftir. Farklılığı, çok kültürlülüğü, çeşitlenmeyi ve modayı desteklerler. Özellikleri;

- 1-Yabancı görünüm.
- 2-Yayaları hedef alan dokulu, zengince detaylandırılmış, görünüşü eskitilmiş cepheler.
- 3-Şıklığa, zenginliğe ve moda olmaya karşı bir çekicilik.
- 4-Temkinli tarihi ve coğrafi yeniden inşalarla yerelle yeniden bağlantı kurma,
- 5-Yaya-otomobil ayrımı, modernizmin otomobile olan eğilimini değiştirme.

Modern mimarlıkta mekan totalleştiricidir; modernizm mekanın tektipleşmesini ve tek bir rasyonel kuralın sonsuzluğa uzanmasını öngörür. Klasik Japon mimarlığında bunun tersine eklemeler düzensiz ve dağınıktır. Klasik Batı veya endüstriyel modüllerin tersine, birim bütüncül planla aynı rasyonel kuralla tasarlanmayabilir. Bu



tasarım prensibi olmadığı anlamına gelmez fakat bu prensiplerin uygulanışı farklı bir düzene bağlıdır. Bilgi sistemleri gibi tasarlama biçimleri de esnek ve açık uçludur (Maki, 2008).



**Şekil 3.3 :** Tokyo’da Shibuya bölgesinin 1952’deki ve bugünkü durumu.

Japonya’da, 1897’deki Meiji Restoration ile birlikte, imparator, ülkeyi yönetmek için, daha sonra Tokyo olarak adlandırılacak Edo’ya gelir. Japonya’nın hızla modernleşmesini isteyen yeni hükümet, kentsel biçim için pekçok değişiklik önerirler. Raylıyollar, köprüler, diğer inşaat mühendisliği projeleri, kentin yalıtılmış bütün parçalarını birbirine bağlar (Şekil 3.4). Japonya’nın Batı devletleriyle olan bağlarıyla birlikte, şehir plancıları geniş caddeler tasarlamışlar ve Avrupa tarzı zonlama yönetmelikleri getirmişlerdir (Maki, 2008).



**Şekil 3.4 :** Hakozaki Interchange, Tokyo Metropolitan Expressway.

II. Dünya Savaşı ile birlikte gelen yıkım, şehri daha güçlü bir altyapıyla yeniden inşa etme fırsatını yaratmıştır. Yeni otoyollar, raylı yollar eski plan üzerine inşa edilmiştir. Aynı zamanda eski örüntüler olan dairesel ve ışımsal hatlar, ızgaralar ve topografyaya göre şekillenmiş formlar, kentsel formda eskisi gibi kalmıştır. Tokyo'nun bu üstüste çakışan, hiçbirinin baskın olarak okunamadığı plan sistemleri, şehre kaotik ve kolay bulunamaz bir karakter vermiştir (Maki, 2008).



**Şekil 3.5 :** Tokyo Nishi - Shinjuku ve Ojima'nın karmaşık görüntüsü. ( Resimler fotoğraf üzerine işlem görmüş gerçek Tokyo görüntüleridir.).

Maki (2008)'e göre, Japon kenti ilk karşılaşılarda bir çok etkisi yaratır, bütün kent karmakarışık bir kütle olarak gözükür. Sokaklar dar ve bükümlü, sokak isimleri olmadığından adres bulmak neredeyse imkansızdır. Heryerden sarkan kablolar ve her binanı üzerini kaplayan büyük reklam panoları vardır (Şekil 3.5). İyi tasarlanmış olsalar bile binaların diğerleriyle bir ilişkisi yoktur. Kuralsızlık, parçalanma ve plansızlık bir norm olarak görülür. Buna rağmen fiziksel ve sosyolojik olarak meraklı bir bütünlük söz konusudur. Bütün şehirlerin heryeri, konut, ticari ve endüstriyel alanların çeşitlenmeleri dışında, birbirine benzer. Fakat sınır çekme çizgileri belirgin değildir ve farklı kentsel işlevler çoğunlukla aynı alanda birbiriyle karıştırılır. Farklı alanlar yüseysel olarak varolsa bile, fiziksel olarak ayırtetmek zordur. Londra ve Boston'daki gibi şehri karakterize edebilecek, belirgin sosyal ve fiziksel bölgesel sınırlamalar çok azdır (Maki, 2008).



**Şekil 3.6 :** Tokyo Nishi - Shinjuku’da farklı dokular birarada bulunur. ( Resimler fotoğraf üzerine işlem görmüş gerçek Tokyo görüntüleridir.).

Japon mimarlığı, minimalizm ve basitlik, mimarlıkla doğa arasında yakın ilişki, teknik mükemmellekle ve ustalıkla birleştirilmiş malzeme kullanımı, asimetrik biçimler ve yaklaşımlar olarak özetlenebilir. Bu özellikler Japon kültürel kimliğine dayanan Japon estetiğini oluşturan özelliklerdir (Edlinger, 2008). Tokyo’da bu kimlik yavaşça yıpranmaktadır. Büyük kentsel artık alanlar olduğu gibi, tıkabasa dolu mekanlar da vardır. Cam ve çelikten yapılmış yüksek katlı kuleler olduğu gibi, sahte malzemelerden yapılmış, beton kaplama apartman binaları vardır. (Şekil 3.6) Korkuluklarından renkli Japon şilteleri ve çamaşırlar sarkan rüzgarlı balkonları ve kokan merdiven boşluklarıyla devasa yapılar olan bu binalar, kentleşmiş Japonya’da çok sık görülebilecek bina tipidir (Edlinger, 2008) .

Bu tanımlamaya uyacak Tokyo görüntülerini Ghost in the Shell I(1995)’de çokça görebiliriz. Relph (1987)’in modernist-postmodernist kent karşılaştırmasına baktığımızda, Ghost in the Shell I(1995)’deki kentin hem postmodern hem de modern özellikler taşıdığını söyleyebiliriz. Çünkü aynı modern kentte ifade edildiği gibi mega stürüktürlerin olduğu bir kent merkezi ve çevresinde sonu gelmeyen modernist toplu konut manzaraları vardır. (Şekil 3.7) Fakat bu manzaralar modernist

idealinde olduđu gibi pürüzsüz ve mükemmel değildirler. Aynı Pruitt İgoe gibi her an bir yıkıma maruz kalacak gibi duran suçun ve yoksulluğun merkezidirler. Tokyo'nun karmaşık görüntüsünün bir benzerini çeperdeki kentte görebiliriz. (Şekil 3.8, Şekil 3.9).



**Şekil 3.7 :** Ghost in the Shell I(1995)'de kentin uzaktan görünüşü, mega strüktürlerle dolu kent merkezi ve onu çevreleyen alt kentler.



**Şekil 3.8 :** Ghost in the Shell I(1995)'de karmaşık kent görüntüsü.



**Şekil 3.9 :** Ghost in the Shell I (1995)'de Pruitt İgoe'yi andıran toplu konutlar.

### 3.2.1 Çoğulculuk ve bağlamsalcılık

Postmodern kentsel tasarım teorisinde evrenselcilik ve saflığın yerini çoğulculuk ve bağlamsalcılık almıştır (Ellin, 1996, syf. 159). Trevor Boddy postmodern kentleşmenin ürünü olarak paralel kent olarak tanımlar, çünkü kuleleri, alışveriş merkezlerini, festival ve Pazar alanlarını birleştiren kentsel prostetikler (yaya köprüleri ve tünelleri) kenti deneyimlemenin filtrelenmiş bir versiyonunu, kentsel simülasyonu sunarlar (Boddy, 1992, syf. 124). Ghost in the Shell I (1995)'de de bu tür bir Pazar alanını görebiliriz (Şekil 3.10). Altkültürlerin ve yoksulların kullandığı bu pazar oldukça düzenli bir şekilde tasarlanmış olsa da içinde kaotik bir yaşamı barındırır ve düşük gelirli insanların yaşadığı konutlarla çevrelenmiştir.



Şekil 3.10 : Ghost in the Shell I (1995) 'deki pazar yeri.

### 3.2.2 Pastiş, parodi ve postmodernizmin oyuncu üslubu

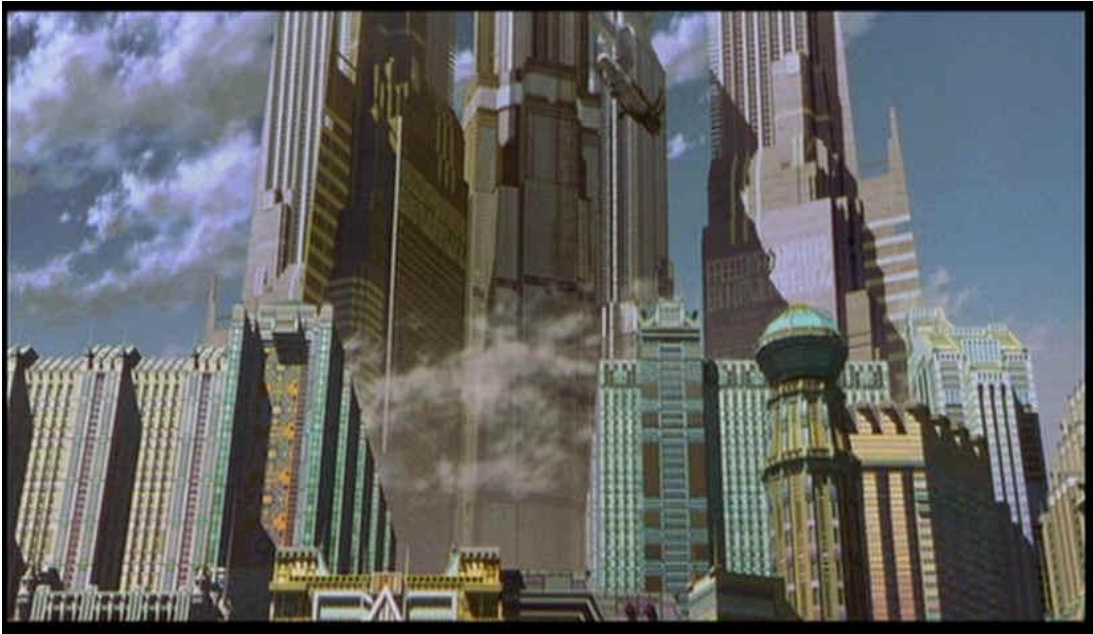
1978'de Jencks postmodernizmi çifte kodlama, mimarının halkla iletişim kurabilmesi için, modern tekniklerin başka bir şeyle – genellikle geleneksel bina ile birleştirilmesi olarak tanımlamıştı. Postmodern Mimarlığın Dili kitabında belirttiği gibi Modern mimarlığın başarısızlığa uğramasının en önemli sebeplerinden biri, kullanıcılarıyla etkin bir iletişim içerisinde olmamasıydı (Jencks, 1991). Bu iletişimsizliğin bir sebebi de modern mimarlığın kent ve tarihle etkili bağlarının olmamasıydı. Böylece çözüm yeni teknikler ve eski örüntüler üzerine kurulan postmodern mimarlıktaydı. Çifte kodlama, elit ve popüler, eski ve yeni gibi zıt ikilikleri birleştirip basitleştirmektir (Hauser, 2003, syf. 59).

Lyotard gibi Charles Jencks de postmodernizmi modernizmin ve onun aşkınlığının bir devamı olarak görüyordu. Çoğunlukla mimarlığa gönderme yapsa da, Jencks, bir postmodern stil olduğunu reddediyor ve postmodernizmi, modernizmden kopma noktaları olarak algılıyordu. Modern, geçmodern ve postmoderni karşılaştırdığı geniş

bir kıstaslar listesi sunuyordu. Postmodernin altı çizilmesi gereken özelliği, felsefi ve üslupsal çoğulculuk ve varolan ideolojiyle kurduğu eleştirel ve diyalektik ilişki olarak tanımlanabilir. Bu eski ve yeni bileşenlerin sıkça bir arada kullanılması, önceki dönemlere ait üslupların çakıştırılması, biçimsel elemanların bir binada veya bir çalışmada kullanılması demek oluyordu (Hauser, 2003, syf. 60)

Jacobs ve Appleyard modern mimarlığı eleştirirken mimarların ve plancıların kentleri ve kendilerini çok ciddiye aldıklarından şikayet etmişlerdir ve sonucun hayal gücünden ve espri anlayışından yoksun, yabancılaştıran, ölümcül ve sıkıcı yerler olduğunu, fakat insanların günlük yaşamın anlamından ve ciddiyetinden kaçmaya ihtiyaç duyduklarını söylemişlerdir (Ellin, 1996, syf. 166). Corbusier'in kent vizyonu donatılı betondan yapılmış Amerikan gökdelenlerinden etkilenmiştir, çünkü bu malzemeyi “inşanın estetiğinde devrim”e uygun görmüştür. “geleneğin büyük çizgisini, yöntemleri gözden geçirerek ve mantığa yerleşmiş bir temel yapı inşa ederek yeniden çizmek” istemiştir. Mantığa, katı geometrik biçimlere, sembolleşmiş usa, düzene, aydınlanmanın rasyonelliğine yaptığı vurgu, postmodern mimarinin oyunculuğu için bir kaynak haline gelmiştir (Hauser, 2003, syf.53).

Bu tespitten yola çıkarak postmodern kentin ve mimarlığın oyuncu ve ironik üslubunu Metropolisin kent tasarımında ve bina cephelerinde görmek mümkündür. İcat edilmiş gelenek ve gerçek üstü çevreler, modernizmin dar görüşlülüğüne karşı bir duruş getirirken, kötü zevke ya da kitsche dönüşme ihtimali içindedirler (Hauser, 2003) (Şekil 3.11).



**Şekil 3.11** : Metropolis (2001) 'teki eklettik cephe tasarımları.

Mimarlıkta Uluslararası Üslup, dekorasyondan ve süslemeden vazgeçmeyi, böylece Barok ve Viktoryen tarzlarından radikal bir kopuşu destekledi. Postmodern mimarlık ise tam tersine, hibridi tasarım prensibi olarak benimsedi ve “karmaşıklık ve çelişki” ile biçimde ve görünüşte çoğulculuk için yeni imkanlar sağladı. Postmodern tasarım, kenti ve çevreyi, süreksiz fakat birbirine dolaşmış ağlara ayırarak kitleyi sorunsallaştırdı. Postmodernde, Portoghesi postmodern mimarlığı Modern hareketin krizlerinden, modernizmin ilerleme mantığına karşı getirdiği radikal bir reddetme ile kaçışın çoğulcu eğilimleri olarak tanımlamıştır. Modernizmin mimari ilerlemenin işlevinin çizgisel inşa çabasını reddeder ve değerlerin ve katmanların çokluğunu olumlar (Hauser, 2003). Metropolis’in kent merkezindeki modernist megarüktürlerin cephelerinde postmodernizmin bu hibrid tasarım prensibini görebiliriz. Avrupa mimarisinden pek çok referans bulunmaktadır. Başka bir pastiş örneğini Ghost in the Shell II (2004)’de görebiliriz. Burada mekanlar kendi içinde bütünlük taşıyalar da aynı filmde kullanılan mekanların çok farklı dönemlere referans veriyor olması filmde postmodern mekan kullanımına işaret eder. Farklı tarzlar aynı mekanda üst üste patiş yapılmıyor fakat aynı hikayede hem Barok tarzı bir mekanın kullanılması daha sonra bir tapınak mekanına geçilmesi film içerisinde bir pastişin olduğunu gösterir (Şekil 3.12).



**Şekil 3.12 :** Ghost in the Shell II (2004) ’de farklı dönemlere ait mimari üslup kullanımları.

### **3.2.3 Metabolizm akımı ve postmodernizm**

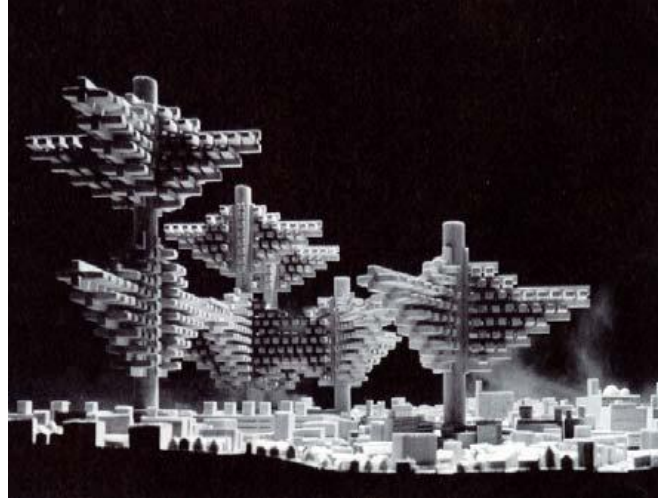
Japonya’da ortaya çıkmış olan Metabolizm akımı, modern Japon mimarlığından ve postmodern Japon mimarlığına geçişte incelenmesi gereken, animelerde de izlerine rastlanan bir akımdır. Japonya’da çok kuvvetli olan, ve dünyada da çok ses getiren bu akım, Japonlar’ın moderniteye getirdikleri eleştiriyile postmoderniteye özgün bir yorum kazandırır. Metabolistlerin sözcüsü Naboru Kawazoe (1960) Japon

mimarlığında işlevsellikle sembolik değerler arasındaki ilişkinin hala önemli olduğunu söyler. Ona göre sırf işlevselci olan batı modernizmi bütün kolektif sembolik değerleri göz ardı eder. Benzer bir şekilde Metabolistlerin 1960'ta yayınladığı manifesto statik Batı modernizmine karşı dinamik bir Japon mimarlığı çağrısında bulunmuştur. Metabolistlerin mimari önerilerinde, Japon-Batı ikiliği önemli bir rol oynar. Metabolistler, bütün yapıyı yoketmeden parçaları değişebilen ve yenilenebilen megastrüktür fikrini savundular. Parçalarının sürekli yenilenebildiği yaşayan, biyolojik bir kentleşme modeli üzerinde çalışarak high-tech kent fikrini ortaya koydular (Herrle, 2008, syf. 94).

Mimarlıkta postmodernizm aslında Japon mimarlığının bir Batılı mimar (Jencks) tarafından analiz edilmesiyle ortaya çıkan bir kavramdır. Japon-Batı ikiliği Batı'da postmodernizmin formüle edilmesinde önemli bir rol oynamıştır. Charles Jencks 1970'lerin sonunda mimari söyleme postmodernizm kelimesini kazandırırken Kisho Kurokawa'nın yakın arkadaşıydı. Kurokawa'nın 1977'de çıkan Mimarlıkta Metabolizm adlı kitabına yazdığı giriş bölümünde, Kurokawa'nın ve Metabolist meslektaşlarının modernizmi aşmakta tarihi bir adım attıklarını yazmıştır (Jencks, 1977, syf.10). Sembolik anlam kullanarak oyuncu bir mimarlık geliştirdikleri için onları takdir etmiştir. "tamamen farklı ve birbirinden ayrılmış parçaları" sentezleyen bir sistem tasarlamış oldukları için Metabolistlere itibar etmiştir.

Jencks kitapta daha bilinçli bir mimari anlam kullanımı için çağrıda bulunmuş, yeni nesil Japon mimarlarının bunu başarmada önemli bir rol üstlendiklerini belirtmiştir. Batı'daki örneklerin tersine, Japon mimarların modern ile geleneksel dilleri birbirini dışlamadan ve taviz vermeden kullanabildiklerini söylemiştir (Jencks, 1977, syf. 87). Jencks 1960lar'ın Japon mimarlarının, özellikle Kurokawa ve metabolist meslektaşlarını sembolik biçimleri ironik ve esprili bir şekilde kullandıkları için övmüştür. Metabolist Noboru Kawazoe (1960), yedi yıl öncesinde, sembolik değerleri dışlayan Batı işlevselciliğini eleştirmiş, bu sembolik değerlerin yeni nesil Japon mimarlar tarafından tanındığını vurgulamıştır.





**Şekil 3.13 :** İsozaki Arata'nın Cities in the air Projesi, 1960-1962.



**Şekil 3.14 :** Nakagin Capsule, Kisho Kurokawa, 1972.

Başlangıçta Jencks'in odaklandığı nokta, Japonların özanlatımla gelenekten besledikleri, batı modernizmine alternatif olan sembolik anlam üzerinedir. Zaman geçtikçe Jencks vurgusunu Batı mimarlığının anlatısına kaydırır. Postmodernizm Batı'nın bir kavramı haline geldi ve ilham kaynakları artık egzotik Japon gelenekleri değil, klasik Batı mimarlığı oldu. İlk başta Tange, Kurokawa, Kikutake gibi mimarları çoğulcu toplumlara örnek gösteren Jencks, şu anda onları yarı-tarihselci ve yarı-postmodern olarak tanımlamaktadır.



**Şekil 3.15 :** Animelerde Metabolist mimarlığın etkisi. Akira’da Neo Tokyo’nun planı.



**Şekil 3.16 :** Animelerde Metabolist mimarlığın etkisi. Nerv City, Neon Genesis Evangelion’dan alınmıştır.

Metabolizmin karikatürlerde ve onların film versiyonlarında olan etkisi ütöpik ve fantastik kentsel modellerde görülebilir. 1980lerden veri Japon bilim kurgu karikatürlerinde 20 yıl öncesinden Metabolistler tarafından tasarlanmış mimari konseptleri yer almaktadır. Son birkaç yıldır Metabolistler kadar Superstudio ve Archigram gibi Avrupalı öncüleri de çağdaş medyaya ilham kaynağı olmuşlardır. Ütöpik ve megastürüktürel kavramları diğer fikirlerle birlikte kullanarak, Metabolistler, gelecek için ve sürekli artan nüfus için daha iyi bir Japonya inşa etmeyi amaçladılar. Japonya’nın yeniden inşası ülkenin bütünü derinden

etkilemiştir. Japonya'nın güçlü tarihi dallanması yüzünden, yeniden inşa popüler kültür dahil olmak üzere toplumu her yönden etkilemiştir. Yeniden inşa döneminden sonra Metabolist fikirler etkisini yitirmiştir, fütüristik mahşer sonrası ve savaş sonrası durumlar popüler Japon anime ve mangalarına hakim bir konu haline gelmiştir. Anime ve manga devasa, teknolojik ve fütüristik mimarinin etkilerini, karakterlerin yaşamlarında ne gibi politik, sosyal ve ekonomik bir rol oynadığını incelemiştir. Metabolist akımı metabolistlerin tasarladıkları şekliyle animelerde görülmez ancak, metabolist akımın izlerinin görüldüğü animelerden biri Ghost in the Shell I'dir. Burada kent merkezindeki binalar, metabolist akımdaki kadar devasa, içinde bir şehir barındıran binalar değildirler, kendi başlarına yükselen gökdelenlerdir fakat, farklı seviyelerde araba yollarıyla birbirine bağlanırlar. Bu da tekil binaları bütüncül bir yapı gibi gösterir, şehir metabolistlerin tasarladıkları biyolojik sistemi hatırlatır (Şekil 3.10).



**Şekil 3.17** : Ghost in the Shell I (1995).



## **4. BİLİM KURGU SİNEMASINDA VE ANİMELERİNDE MEKAN; MİMARLIK VE KENT**

### **4.1. Bilim Kurgu Sinemasında Mekan**

Animeler Japon kültüründen olduğu kadar bilim kurgu sinemasından etkilenmişlerdir. Öncelikle animelerin hikayeleri sadece Japon kültüründen, geleneklerinden veya gündemdeki konularından esinlenilerek değil, Batı'da bilim kurgu sinemasının işlediği konulardan da esinlenilerek yazılır. Bununla ilişkili olarak yaratılan mekanlar, hayal edilen gelecek kentleri, kullanılan mimari üsluplar da bilim kurgu sinemasıyla paralellikler taşır. Bu nedenle bu tez kapsamında yapılan anime analizlerinde bilim kurgu sinemasıyla ilgili yapılmış mekan analizleri temel alınmıştır. 20.yy'da modernite projesiyle ve postmodern eleştiriyile 1920'lerden 1990'lara geçirdiği değişim, gelecek kent fikrinin ütopyik hayallerden, apokaliptik distopyalara dönüşümü ve tarihselliğin fütürizmle birleşimi, animelerin bilim kurgu sinemasıyla paylaştıkları ortak mekansal özellikleridir.

Anthony Vidler (1996)'a göre filmler 20. Yüzyıl'da yapılı çevreyi keşfetmek için bir laboratuvar işlevi görmüşlerdir. 18.yydan sonra, endüstri devrimiyle birlikte sosyal ve kültürel yaşam hızla değişti, bu değişimin sonucunda gündelik yaşam görsel sanatların, özellikle sinemanın en önemli malzemesi haline geldi. Kentlerin filmlerdeki temsili değişti. Teknoloji ilerlerken ve kent kitlesel üretimin nesnesi haline gelirken, kentsel mimari ve çevre sinema için ilginç bir eleştirel araç ve nesne haline geldi. Teknoloji geliştikçe temsilin sınırları genişledi (Vidler, 1996).

#### **4.1.1 Ütopik ve distopik kentlerin sinemada temsili**

Bilim kurguda modernist tasarım ve kent planlamanın rolü nedir? 20.yyın başlarından itibaren bilimkurgu filmlerinde mekan ve kent tasarımlarında değişimler ne yönde olmuştur? Çağdaş bilim kurguda postmodern kentin postmodern durumla ilişkisi nasıldır? Bilim kurguda anlatıların değişmesiyle medya teknolojilerinin gelişmesi nasıl birbirine bağlıdır? Artık ütopyik ve distopik filmler, mekan kentsel olsa bile, insan özneliliğiyle sanal gerçeklik arasındaki mücadeleye odaklanmaktadır.

Şehir artık geleceği göstermemekte, çünkü gelecek maddi teknolojik gelişmede ya da yapılı çevrede değildir. Bunun yerine çağdaş postmodern bilim kurguda, gerçeklik ve temsilin birbirinden ayrılmasının zorluğunu anlatan filmler yapılmaktadır (Mennel, 2008, syf. 131). Daha çok geleceğe ilerledikçe filmler geçmişin kentlerini göstermekte veya kentler bozulmuş ve harap olmuş bir şekilde tasarlanmaktadır. 1920’lerde yaratılan fütürist modernist kent görünümüyle, çağdaş postmodern bilim kurgu sinemasının çürüyen, köhnemiş, modası geçmiş kentleri arasındaki geçiş, modern kentleşmeden postmodern kentleşmeye geçişin bir yansımasıdır. 1960 ve 1970’lerde modernitenin uğrattığı hayal kırıklığıyla bu değişim başlamıştır ve bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle de bugünün ve geleceğin şehirleri artık distopyaların üretildiği yerler haline gelmiştir (Mennel, 2008).

#### 4.1.1.1 1920-50ler

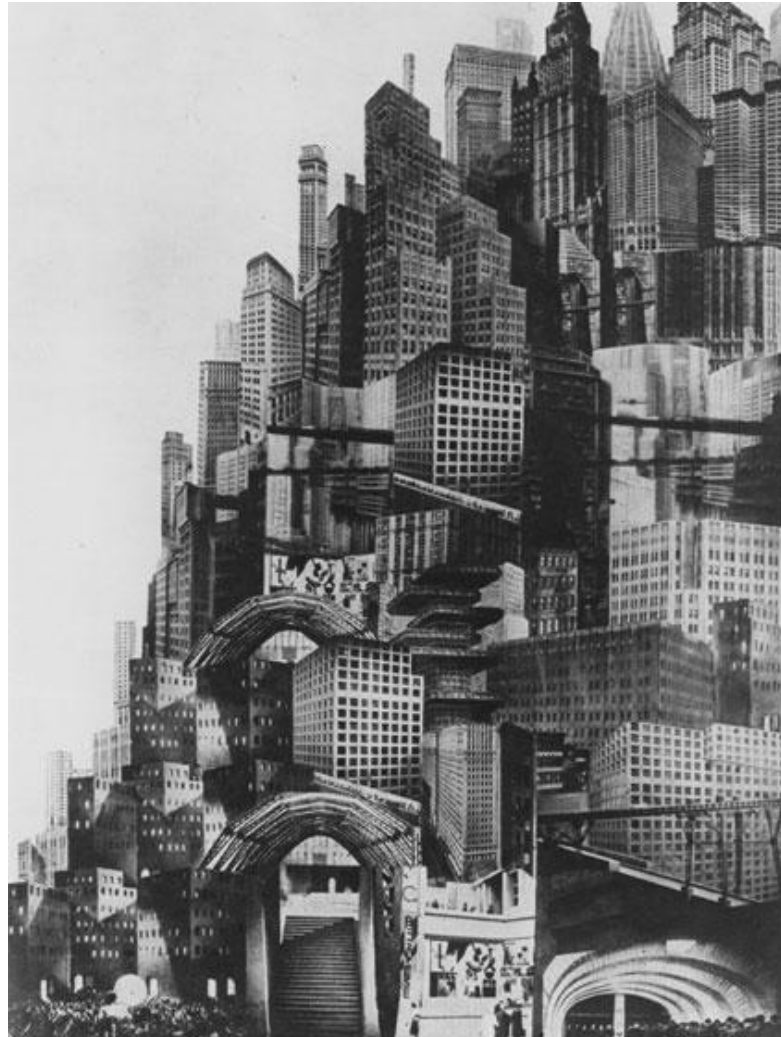
*Metropolis* (1927) ve *Things to Come* (1936) gibi erken bilim kurgu örneklerinde, geleceğin kentleri, sosyal dünyanın tartışıldığı ütopyik ve distopik kentler olarak tasarlanır. *Metropolis*’te ve *Things to Come*’da modernitenin bazı yönlerini eleştiren politik distopyalar yaratılırken, hayali kentin tasarımında modernitenin ütopycılığı, teknolojik gösterişi övülür (Sobchack,1999) (Şekil 4.1).



Şekil 4.1 : Things to Come (1936).

Fritz Lang’ın *Metropolis*’i modern kentin sinemadaki eleştirisinin en belirgin örneğidir. *Metropolis*, açılış sahnesindeki çalışan endüstriyel makinaların soyut

görüntüsüyle, kenti ve teknolojiyi sinemasal görsellikle fetiş haline getirmiştir. Kent sahneleri arabalar ve uçaklarla insansız fütüristik bir kent resmi çizer. Bauhaus mimarisi tasarımın rasyonelliği ve pratikliğiyle moderniteyi ifade eder, fakat ilerlemenin bu ütopyik vizyonu, panoptik kontrol, imtiyazsız işçiler, zalim bir sömürü, teknolojik yenilikçiliğin kontrolden çıkması ve kendi kendini yoketme distopyası olarak hikaye içinde anlatılır (Mennel, 2008). *Metropolis*'te kent yeraltından beslenirken, kentin mimarisi yüksek katlı binalarla dikkati çekmektedir. Filmin geometrisi öklityen geometridir. *Metropolis* modern kentin imgelerle eleştirisidir. Lang toplumdaki ilişkiler aracılığıyla imgeleri yaratmıştır. Filmde geçmiş ve geleceğe metaforik bir biçimde referans veren karakterler vardır. 2026'da *Metropolis*'te sosyal statüsü Babilin Kulesi gibi görülmektedir ve farklı sosyal statüdeki insanlar arasındaki iletişimsizlik eleştirilmektedir (Sobchack,1999) (Şekil 4.2, 4.3).



**Şekil 4.2 :** Metropolis (1927)'te dikeyde gelişmiş kent.



**Şekil 4.3 :** Metropolis (1927)'te rasyonel yapılarla dolu kent.

20 yy kentini tanımlamak için sosyal problemler özellikle sınıf çatışması çok belirleyici olmuştur. Lang'ın *Metropolis*'inde mekansal olarak ifade edilmiş bu çatışma, fabrika sahibi üst sınıfın ve işçilerin bulunduğu alt sınıfın dikey fütüristik şehirde katmanlaşmasıyla, kentsel modernizmin distopik vizyonu oluşturulmuştur. İmgeler, olaylar ve karşılaşmalar, *Berlin Symphony of a Great City* ve *People on Sunday* gibi filmlerin kent temsillerinde hammaddesi olmuşlardır. Modern metropolis deneyimi görsel algıyı değiştirip yeni anlatı biçimlerine ve estetik temsil imkanlarını beraberinde getirmiştir. Soyut şekiller ve kompozisyonlar, episodik anlatılar ve sinemasal montaj modern kent deneyimini ifade etmiştir. Sinema yeni ortaya çıkan kitle kültürünün bir parçası olduğundan, hem kent kültürünün üreticisi hem de modern kentin bir ürünü olarak çifte bir rol üstlenmiştir. (Weihsmann, 1997, syf. 10).



**Şekil 4.4 :** Metropolis (1927)'in ulaşım ağları.



20.yy'ın ilk onyılında beden -şehir -teknoloji üçlüsünün İtalyan Fütüristlerinin yazılarında veya Fritz Lang'ın *Metropolis*'inde yeni bir şekilde hayal edildiğini görürüz. Şehir odak noktası haline gelmiştir, mekanlar yataydan çok yoğun olarak dikey örgütlenmişlerdir. (Orbaugh, 2006) Fritz Lang'ın 1927'de çektiği *Metropolis* tam da İtalyan futurist Sant'Elia'nın hayal ettiği türden bir şehirdi; dikey olarak örgütlenmiş, işçilerle şehre enerji veren makinalarla canlandırılmış bir şehir. (Şekil 4.4) Şehirleri kitlelere güç ve yetki veren bir yer olarak hayal eden Fütüristlerden farklı olarak, *Metropolis* mekansal yapılanmayı, toplumu oluşturan güçlü sınıfsal farklılıkları görünür kılmak için kullanmıştır. *Metropolis*'te elitler yukarıda yeryüzünde açık havada güneş ışığıyla yaşarlar. Ezilen işçiler de yeraltındaki çorak yoksul mahallelerde yaşarlar. Endüstriyel kapitalizmde insan öznelliğinin doğası *Metropolis*'in ana sorunudur. (Orbaugh, 2006, syf. 87)

Sobchack'e göre *Lost Horizon* (1937) ve *The Wizard of Oz* gibi 1930'larda çekilmiş bilim kurgu filmleri, gerçekçi olmaktan çok uzak kurgusal dünyalar yaratıyorlardı. Yarattıkları bu idealler modern mimarinin idealleriydi, şehirler dikey, heybetli yapılarla dolmuştu. Dikeylik ve heybetlilik bir sosyal statü sembolüydü (Sobchack,1999). Bilgisayar teknolojisinin ilerlemesiyle bilim kurguda kent manzaralarının önemi azalmıştır. Çünkü gelecek teknolojinin görünmeyen yanlarıyla ilişkilendirilmiş ve görünen tasarım ve kent strüktürleri eski önemini yitirmiştir. Jean Luc Godard'ın *Alphaville*'inde bilgisayar şehri kontrol eder. *Alphaville*, gerçekçi bir kent temsiline sahip olmasına rağmen, sanal gerçekliğe doğru olan kaymada bir geçiş filmidir. Bilgisayar kentin tam kabinde çok büyük bir yer kaplar. *Alphaville* geçiciliğin ve mekanın moderniteden postmoderniteye geçişini anlatan bir filmidir. Bu bölümde anlatılan diğer filmler sanal gerçeklik kullanımlarıyla mekansal bütünlüğü sürekliliği tamamen geride bırakan filmlerdir. Bu filmler geçiciliğin ve mekansal belirleyicilerin izleyiciye yönünü şaşırtan bir görsel deneyim sundukları filmlerken, *Alphaville* tersine mekan ve geçicilik konularını hikayede sorunsallaştırır, ama şehrin bütünsel bir imgesini sunar (Mennel, 2008, syf.136). 1950'lerde bilim kurgu hikayeleri insanlığın yokolması konusu etrafında dönmeye başlayınca şehirler de yıkım temasına göre şekillenmişlerdir. Şehir fiziksel olarak yıkılmamıştır fakat, *Five*'da (1950) olduğu gibi boşluk şehre eksi bir değer vermiştir (Sobchack,1999).

#### 4.1.1.2 1960-80ler

1960'ların ve 1970'lerin şehir vizyonları dikeylikten yataylığa, yükseklikten alçaklığa, boşluktan aşırı kalabalıklaşmaya, aşırı doluluğa evrildi. Bu durum kutlandı ve estetize edildi. Şehrin yıkılma süreci başladı, *Planet of Apes* (1968) ve *Logan's Run* (1978) filmlerinde New York ve Washington DC yıkılmış şehirler olarak hayal edildiler (Sobchack,1999). 1980'lerde ideal şehirler artık tasarlanmıyordu ve şehirliiler uzayda ya da banliyölerde başka mekan arayışlarına girmişlerdi (Sobchack,1999).

*Superman*'de kent fütüristik bir sahnenin parçası değildir, onun yerine karakter insanüstü güçleriyle ütöpik anları gerçekleştirir. Kent günümüzde konumlanmıştır, kent manzarası bilim kurgu için önemini yitirmiştir, çünkü yapılı çevre modernist, ütöpik kent vizyonlarıyla bağı azalmış, teknolojik gözetlemenin bir nesnesi haline gelmiştir. *Süpermen* her şeyi gören ve bilen bir karakterin vücudunda ulusun iyiliği için gözetlemeyi meşrulaştıran bir ideolojiyi destekler. Superman kent bağlamını oluşturan ikilikleri birbiriyle bütünleştirir, kentsel ve kırsal ayrımı, geçmiş ve bugün ayrımı. *Superman*'deki kent bozulmayı ve çürümeyi, suçu, kısaca modernitenin başarısızlığını temsil eder. Charles Jencks'in modernitenin sembolik sonu olarak ifade ettiği Pruitt Igoe'nin 1972'de yıkılmasıyla aynı döneme aittir. Pruitt Igoe 2,000 sosyal konut ünitesini barındıran, 1951'de Minory Yamasaki tarafından tasarlanmış modernist bir kompleksti. 1960'lar ve erken 1970'ler modernist kentsel ütopyaların başarısızlığa uğradığı, kentin toplu bir yıkıma maruz kaldığı yıllar oldu. (Şekil 4.5) Modernist mimarlığın ve kent planlamasının başarısızlığı olarak algılanan bir dönemin sonrasında Superman muhafazakar değerleri koruyarak, kenti ulusun hizmetine sunarak, iyi ile kötü arasındaki savaşı anlatmıştır (Mennel, 2008).



Şekil 4.5 : Pruitt Igoe'nin yıkılma anı (1972).

Ridley Scott'ın *Blade Runner*'ı (1982) modernist klasik *Metropolise*, sahne tasarımlarında, hikayede ve temalarda referanslarda bulunan postmodern bilim kurgu filmidir. Rick Deckard 2019'un retro Los Angeles'ında yaşar. *Blade Runner* *Metropolise*le mizansenin önemini paylaşır. Kent postmodern ve çürümekte, Ridley Scott'ın deyişiyle “retrofitted”tir; hem geçmişi hem geleceği işaret eder. *Blade Runner* bilim kurgu türünde önemli bir noktada durur. Gelecekte geçer fakat kent görüntüsü bozulmayı ve çürümeyi gösterir. Film izleyenlere şu soruyu sordurur; insan özneliğini deneyimliyor ve görüyor muyuz? Film, fütüristik, ütopyik, kentsel fanteziyi temsil etmeyen yabancılaşmış kent görüntüsüyle insan özneliğini sorgular. Postmodern tasarım pastışı hem farklı dönemleri hem de farklı kültürleri birbiriyle karıştırarak yapar. Sahne tasarımları antik Mısır mimarisindeki piramit formlarını anımsatır. Ana karakterler beyazdırlar, Çin mahallesi görsel fon olarak kullanılırken, birçok farklı dil işitsel fonda kullanılır. Siberpunk sahneler filmin postmodern özelliklerini yansıtır; karanlık çökmüş bir geleceğin biçimsiz megalopolisinde geçen, her şeye kadir şirketlere karşı sürgün edilmişler, yeni ortaya çıkan hiperteknolojilere karşı hem güvensizlik hem de hayranlık beslenmesi (Mennel, 2008). *Blade Runner*'ın bu tezde incelenen *Ghost in the Shell I* ve *II* ile pekçok ortaklığı vardır. Hem tematik olarak benzer konular işlenir, hem de buna bağlı olarak yaratılan kent peysajı birbirine çok benzer. Batı kentleriyle Asya'nın kentlerinin karışımı bir kentin geçmişin mimari üsluplarıyla detaylandırılması, bunun üstüne siberpunk mekanların karanlık, bozulmuş dokusu eklenince *Blade Runner*'la *Ghost in the Shell* serileri birbirlerine referans verilerek değerlendirilebilir.

#### **4.1.1.3 1990lar**

1990'larda kent imajı duygusal ve fiziksel olarak temelsizleşmiştir. *Dark City*'de (1998) olduğu gibi şehirliler kentte kendilerini kaybolmuş hissetmeye başladılar. 1990'larda temelsiz kent ile temelsiz kimlik arasındaki ilişki *Blade Runner*'la işlenmeye başladı ve *The Terminator* (1984), *Robocop* (1987), *Total Recall* (1990), *DStrange Days* (1995), ve *Twelve Monkeys* (1996) ile devam etti.

Günümüze yaklaştıkça şehir birçok yönüyle dipsiz ve anlaşılmaz olmaya başladı. *The Fifth Element*'teki New York'ta kahramanlar havada yaşıyorlardı. Sobshack'ın deyimiyle *Metropolis*'te ve *Just Imagine*'de hayal edilen kentsel havayollarından farklı olarak, şehir baş döndüren ve yoğun olarak katmanlaşmış yapı ve hareket

labirenti haline gelmiştir. Ne görülebilen bir gökyüzü ne de yeryüzü vardır. Bu sınırları olmayan hermetik bir kenttir (Sobchack,1999, syf. 29) (Şekil 4.6).



**Şekil 4.6 :** Fifth Element (1997)'teki çok katmanlı yaşam.

*Blade Runner*'ın başarılı olması, *Johnny Mnemonic* (1995), *Hackers* (1995), *Lawnmower Man 2* (1996) ve *Strange Days* (1995) gibi “Asyalı” tasarlanmış çevreler ve görsel ikonları seçerek kültürel farklılığı ve postmodern pastişin görsel hazzını tasvir etmeyi deneyen siber-gerilim filmlerinin yolunu açmıştır. Sanatçılar ve yönetmenler için geleceğin karanlık ve biçimsiz kenti, *Blade Runner*'da olduğu gibi Asya'nın baskın olduğu metropolde örneklenmiştir (Yuen, 2000).

Erken modernist bilim kurgu filmleri distopik ve ütöpk gelecek kent vizyonu oluştururken, 1960'lar ve 1970'lerdeki filmler distopik anlatılarla doludur. 1990'larsa geleceğin kentlerini çürümekte ya da geçmişe ait olarak resmettiler. Bu durum Barbara Mennel (2008)'a göre modernizmin vaatlerinin geçtiğine ve postmodern durumun teşhis edildiğine işaret eder. 1990'larda çekilmiş üç film, sanal şehirler olmalarına rağmen geçmiş bir zamanda geçmektedirler. *Truman Show*'daki (1998) Truman'ın kasabası 1950'lerde (Şekil 4.7), *Dark City* (1998) 1940'ların kara film metropolisinde, *Thirteenth Floor* (1999) 1937'de Los Angeles'ta geçer. Lang's ın *Metropolis*'inde şehir, bilim kurgu türünün icadının ve geleceğin ütöpk ve

distopik vizyonlarının çıkış noktasıyken, teknolojinin ilerlemesiyle şehrin önemi azalmış, ütopyik ve distopik kent vizyonları yokolmuştur (Mennel, 2008).



Şekil 4.7 : Truman Show (1998)'da Truman'ın kasabası.

Bunun yerine, son zamanlarda çekilen filmler bozulmaya yüz tutmuş ya da geçmişte kalmış olan kentsel çevrelerde geçerler. Çağdaş distopik kaygılar gerçeklik, sanallık, bellek ve öznelik sorunlarıyla ilgilidirler. Sinemasal temsiller teknolojiyle yaratılırken, teknolojinin kendisi ütopyik ve distopik gelecek vizyonlarının tartıştığı sorun olmuştur. Andy ve Larry Wachowski'nin *The Matrix*'inde (1999) görülür ki, bilim kurgu türü teknolojinin ilerlemesiyle önemli değişimler yaşamıştır. Benzer teknolojilerin diğer türlerde de kullanılmasıyla türler arası sınırlar belirsizleşmiştir.

*The Matrix*, Hong Kong aksiyon filmleriyle, fiziksel bedenin video oyunları ile bütünleştiği bir türü birleştirir. Teknolojinin insanlığı yok etmekle tehdit eden, robotlar, replikalar, otomatonlarla temsil edilen zalim gücü, sadece *The Matrix*'te değil Ridley Scott'ın *Blade Runner*'ında ve Alexis Proyas'ın *Dark City*'inde de anlatılır. Çelişkili olarak bu filmler, kamera ve animasyon ve özel efektler teknolojisinin nimetleri çok fazla kullanılmıştır. Bu filmlerde kentin yapılı çevresi modernitenin ve teknolojik yeniliklerin alanı değil, geçmişle geleceğin daha çok ortak noktalarının olduğu vahşi bir yer, çökmüş bir şehir, gettoların ve mahallelerin alanı haline gelmiştir. Harap ve modası geçmiş bir şehir resmi çizmek teknolojinin distopik yönünü göstermenin bir yolu olmuştur. Teknolojinin ilerlemesiyle yapay insanları, şehirleri ve mekanları kentsel bilim kurguda görmeye başlarız. Bilim

kurgu böylece garip bir çelişki içine girer, teknolojinin ilerlemesiyle anlatılar anti teknolojik endişeyi ve kuşkuyu içinde barındırır. *Dark City*, *The Matrix* ve *Blade Runner*'daki şehirler, teknolojik gelişmenin ütopyik bir fantezi olarak değil, aşırı bir distopik kabus olarak görüldüğü bozulmanın ve çürümenin şehirleridir (Mennel, 2008).

Filmin kentsel sahneleri Sidney'de, küresel bir imge yaratan, ütopyik kentsel gelişim çağrışımları bulundurmeyen nötr bir kentte çekilmiştir. Dijital medyanın, hiper çevrenin, sanal gerçekliğin ilerlemeleriyle kent fütürizmin barındığı bir yer değildir. Joshua Clover (2004) 1990'larda emeğin yeniden örgütlenmesinin *The Matrix*'in paranoid mantığında ifade bulunduğunu söyler. Emek mekandan bağımsız hale gelmiş, her yerde varolmaya başlamıştır. *The Matrix*'in başında karşılaştığımız kent, bugünü temsil eden harap olmuş bir karmaşıklığıdır. Baş karakter Neo'nun apartman katı, izbe bir New York dairesidir. Nebuchadnezzar uzay gemisinin modası geçmiş bir görüntüsü vardır (Mennel, 2008).

Batı'daki live action bilim kurgu sinemaları için yapılan bu tespit Japon bilim kurgu animeleri için de yapılabilir. 1960'larda yaratılan *Astoboy*'da ütopyik bir şehir kurgulanmıştır. Fakat 1990'larda çekilen *Ghost in the Shell I*'de şehir bugünkü zamanda geçer ve çürümekte gösterilirken, *Ghost in the Shell II*'de şehir hem uzak geçmiş hem de uzak geleceklere mimari referanslarla zamansız bir düzlemde yaratılmıştır. Her iki filmde de teknolojiyle gelinen nokta sorgulanmış, teknolojinin ürettiği bedenler şehre hükmederken, şehir artık *Astoboy*'daki gibi teknolojinin nimetleriyle refaha ulaşmış huzurlu bir şehir olmaktan çıkmıştır.

#### **4.1.2 Bilim kurgu sinemasında postmodern-postkolonyal kent**

Son 30 yılda filmlere konu olan bir paradigma olarak kent-beden-teknoloji bağlantısı ortaya çıktı. *Metropolis* gibi postmodern bir şehir devasa bir makina, binalarıyla, iletişimi, ulaşım sistemi, enformasyon sistemi gibi donanımlarıyla bir bilgisayar gibi resmedildi. Kentin bu şekilde algılanmasıyla, gökdelenleri ve yeraltı yapılarıyla dikeyde gelişen kent, bir binayı diğerine bağlayan kabloları, ağları ve ulaşım bağlarıyla yatayda da gelişim gösterdi. Postmodern kentte hiyerarşik bölüntüler olsa da, mekanın dikey bölünmesi eskisi kadar belirgin değildir. Mekansallığın modernist kolonyal modelinde insanlar arasında önemli olan farklılıklar etnik kimlik ve milliyet farklılıklarıydı ve bu farklılıklar yatayda iki boyutlu olarak mekansallaşıyorlardı. Geç modernist dikey kentte farklılıklar klasik Marksist terimlerle sınıf farklılıklarıyla

ortaya çıktı. Postmodern kentte her iki tür farklılık da sosyal belirleyici olarak etkilidir fakat farklı grupları birbirinden ayrı tutmak için tasarlanmış sınır mekanizmaları işlememektedirler (Orbaugh, 2006, syf. 89).

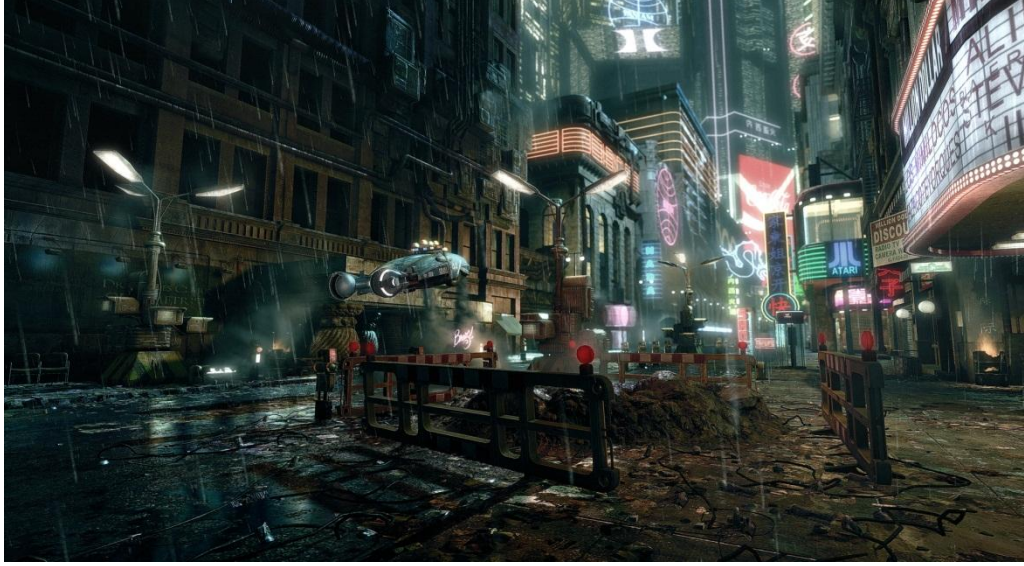


**Şekil 4.8 :** Blade Runner (1982)'daki tipik bir tech noir sokak imgesi.

Siborg ve kent konusunu işleyen en önemli filmlerden biri Ridley Scott'ın *Blade Runner*'ıdır. Filmde P.K.Dick'in *Do Androids Dream of Electric Sheep* (1968) kitabından esinlenilmiştir. *Blade Runner* tech noir diye ifade edilen bir görsel üslupla çekilmiştir. (Şekil 4.8) İleri teknolojiyle 1940'ların kara filmlerinin ruhunun karıştırılmasıyla yaratılmış bir üsluptur. *Blade Runner*'da Asya'dan ve Latin Amerika'dan kültürel öğelerle Avrupa-Amerikan kültürel imgeleri birleştiren bir kent manzarası yaratılmıştır. Kent yoğun olarak dikeydir; Lang'ın ve Tezuka'nın Metropolis'inde olduğu gibi dikeylik sınıfsal ve etnik farklılıkları kodlamak için kullanılmıştır. Refah farklılıkları hala vardır fakat zenginle fakir arasındaki coğrafi sınırlar çok keskin değildir. Aynı şekilde etnik farklılıklar yaşam tarzlarını ve potansiyelleri belirler fakat farklı etnisitelerden, farklı sınıflara ait insanlar birlikte yaşar ve çalışırlar (Orbaugh, 2006). Modernist insanın keşfettiği ve fethettiği koloniyal kent, etnisitelerin ve sınıfların karıştığı postmodern kentin, postkoloniyal kentin öncülüdür. *Blade Runner*'da bu kadar çok Asya'dan görsel öğrenin kullanılması tesadüf değildir, kent post kolonyal ve capitalist kentlerin yıldızı Hong Kong'u anımsatır (Orbaugh, 2006).

*Blade Runner* hakkında yazan eleştirmenler kenti aydınlatan devasa eğlence ve reklam panolarından bahsederler. Bu panolar ve uçan arabalar ve replikaların

kendileri gibi diğer fütüristik teknolojik nesnelere, hikayede yer alan tek teknolojik ve futuristik öğelerdir 1930'ların 1940'ların kara filmlerinden öğelerle çeşitli futuristik öğelerin birarada kullanılması farklı zaman periyodlarını aynı filmde birleştirir. Bu coğrafi-kültürel ve maddi kodların karmaşık biraradalığı fütüristik postmodern ve postkolonyal kenti oluşturan en önemli öğelerdir (Orbaugh, 2006) (Şekil 4.9).



**Şekil 4.9 :** Blade Runner (1982)'da coğrafi,kültürel ve maddi kodların bir aradalığı.

Kent karanlık ve çekici olmayan bir yerdir, aynı zamanda makineleşmiş yaşam biçimleri olan replikaları görürüz. Organik ve makineleşmiş yaşam formları arasında varoluşsal sınırı korumaya çalışan bir kenttir. Bunun yanında etnik, kültürel, dilsel ve diğer tüm sınırların çok geçirgen olduğu bir kenttir. Kent çok farklı cisimleri içinde barındırır da, organik ve inorganik henüz birbirine karışmamıştır, o yüzden kent henüz siborg bir kent değildir (Orbaugh, 2006).

## **4.2. Siberpunk ve Siberkültür**

### **4.2.1 Siberpunk tanımı ve tarihi**

Siberpunk Targowsky tarafından “hip, şiirsel ve insanötesi” olarak, Heim tarafından bilgisayarsızlaşmış bir gelecek tasarlayan postmodern edebi ve kültürel bir tarz olarak, Person tarafından bilgisayarlarla işletilen her yerde mevcut bir veri ağı olarak, Sterling tarafından köklere dönüş olarak, Jameson tarafından postmodernizmin olmasa da geç kapitalizmin edebi bir ifadesi olarak, Jescke tarafından fiziksel bedenin bağlarından kopmuş yeni bir varoluş biçimi olarak, Cadigan tarafından punk



hassasiyetinin, isyanın bilgisayarlarla akışması olarak tanımlanmıştır (Cavallaro, 2000, syf. 27).

Siberpunktaki “siber” bileşeni, uzaygemileri ve robotlardan ok sibernetiğe vurgu yapar. “Punk” bileşeni ise kent sokak kültüründeki cüretkar tavıra atıfta bulunur. Siberpunkın karakterleri toplumun sınırında konumlanmış kişilerdir; dışlanmışlar, uyumsuzlar, piskopatlar. Siberpunk, ilk defa William Gibson’ın Neuromancer romanında ortaya ıkan bir kavram olan siberuzay fikrinin kapsamlı bir şekilde uygulandığı bir gelecek öngörüsü sunar (Cavallaro, 2000).

İnsanlığın hangi özelliği bizi insan yapar? Bu soru siberpunkın cevabını aradığı en önemli sorudur. “Gerçek” insanlar yapay zekalarla, androidlerle, siborglarla, bilgisayarda simüle edilmiş bedenlerle, mutantlarla ve kopyalanmış bedenlerle etkileşim içerisindedirler ve doğal olanla yapay olan arasındaki farkı ortaya koymaya çalışırlar (Cavallaro, 2000).

Siberpunk’ın kökleri sadece edebi değildir. Siberpunk’taki “siber” bilime ve özellikle, insanlarla makineler arasındaki ilişkinin tanımını yeniden devrimsel bir şekilde yapan sibernetik bilimine atıfta bulunur. Sibernetik kelimesi ilk kez matematikçi Norbert Wiener tarafından *Hayvan ve Makinede Sibernetik, Kontrol ve İletişim* adlı kitabında kullanılmıştır. Yunanca’da dümenci anlamına gelen kibernetes kelimesinden türemiştir, kontrolün diktatörlükten ok dümencilik biçiminde olması gerektiğini vurgular. Wiener biyolojik bedenlerin ve mekanik bedenlerin kendi kendilerini düzenleyen sistemler olduğuna inanıyordu. Makineler tarihini dört evreye bölmüştü: Golemik çağ(teknoloji öncesi dünya), Saatler çağı (17. Ve 18. Yy) Buhar çağı ( Geç 18. Ve 19. yy) İletişim ve kontrol çağı (sibernetik çağı) Her bir evre farklı bir fiziksel organizma modeline tekabül eder. Sihirli kil şeklinde, kurulu düzenek mekanizmasına sahip, ısı motoru, elektronik sistem olarak beden. Elektronik sistem olarak beden fikri, alınan bilgiye göre davranan, ve duyularla elde edilen bilgiyi içine çekebilene iletişim ağından gelir. Sibernetik alanındaki ana araştırma, insan bedeninin bir makine olarak izah edilip edilemeyeceğidir. İnsan organizmasını simüle eden makinalar da tasarlamak mümkündür.

Sibernetik organizma olarak tasarlanan bir makina, makina ve yaşayan organizmalar arasındaki yapısal benzerlikleri anlayarak, insan bedenini kopyalayan teknolojik bir yapıdır. İnsan bedeninin ve makinanın sanal olarak değiştirilebilirliği siberpunk ve siborgların temsillerinde ortaya ıkan bir temadır. Eğer Wiener’in teorileri

siberpunkın bilimsel altyapısını anlamakla ilintiliyse, dijital teknolojinin 20'yydaki gelişimi de eşit derecede önemlidir.

#### 4.2.2 Siberpunk ve kent

Biyolojik beden gibi, siberkentin bedeni de maddesellekle maddesizliği birleştirir. Dijital teknoloji, kenti, soyut bir harita veya bilgisayarda işlenmiş veri ağı olarak maddesel olmayan bir anlayışla anlama eğilimindedir. Siberpunkta, mekan, soyut verinin elektronik haritalanmasının maddesel olmayan bir ürünü olarak algılanır. Aynı zamanda çağdaş kentler her ne kadar maddesel olmasalar da, sürekli genişleyen ve değişen mimari yapılarla, kaynayan insan ve araçlarla, her çeşit eşyalarla dolup taşar. Terk edilmiş kentsel alanlar, yaygınlaşan suç ve hastalıklar siberkentin maddi boyutunu gösterirler. Siberpunk'ın kentleri, insanların ve objelerin sonsuzca dolandığı, pek çok parçalı eşyaların ve ayrıcalıklı mertebelerinin sınırlarla korunduğu kapalı kümelenmeler ve sınırsız araziler olarak ortaya çıkar. Siberpunk mekanı ya sınırlı ya da sınırsız değil, aynı zamanda hem sınırlı hem de sınırsızdır (Cavallaro, 2000, syf. 142).



**Şekil 4.10** : Ghost in the Shell I (1995)'deki pasların aktığı, harap olmuş beton yüzeyler.

Siberpunkla modern mimarlığın ve postmodern mimarlığın ilişkisine baktığımızda Uluslararası Üslubun endüstriyel malzemeleri olan beton, çelik, ve cam siberpunk kurguda öne çıktığını görürüz. Bu tür inşa malzemelerinin siberpunka özgü sunulması moderniteye ve onun evrenselci iddialarına karşı yapılan bir eleştiridir. Mesela

siberpunk metinlerde beton, modernizmde kullanılan pürüzsüz beton yüzeylerin aksine, parçalanmış, çatlamış, harap olmuş vaziyettedir. (Şekil 4.10) Çatlaklar arasından büyüyen organik maddeler, kübün ve blokların katı geometrisini kırar. İşgal edilen alanlar, graffitilerle kişiselleştirilir ve sahip olunur. Benzer olarak çelik paslanmış, çürümüş ve strüktürel işlevlerini kaybetmiş olarak betimlenir. Bir zamanlar beton ve çeliğin fabrika estetiğini temsil eden geometrik kutu şeklindeki binalar, yeni yerleşim alanlarına dönüştürülmüş, altkültürler ve sokak çeteleri tarafından benimsenmiş mekanlar haline gelmiştir. Moderniteye ait kalan kırıntılar, ham maddelerdir. Hutcheon modern malzemelerin ve elemanların geridönüşümünün, postmodern mimarinin güçlü bir özelliği olduğunu söyler, çünkü “postmodernizm Uluslararası Üslubun yüksek modernizminin teknolojik ve malzemedeki ilerlemesini reddetmez, fakat onun tekdüzeliğini, tarihsizliğini, ideolojik ve sosyal amaçlarını ve tüm bunların sonuçlarını altüsteder (Heuser, 2003, syf. 52-53). Modern mimarlığın malzemelerinin siberpunktaki kullanımlarına Ghost in the Shell I (1995)’de rastlarız. Burada alt kültürlerle ait mekanlar pasların aktığı, beton yüzeylerin çürüdüğü, tabelalarla kaplı binaları görebiliriz. (Şekil 4.11)

Siberpunk, modern kitle kültürü fikrinin başarısızlığıyla, postmodern parçalanma ve altkültürlerin ve renkli mekanların çoğalmasında ortaya çıkar. Kitle kültürü fikri, medyada, reklamcılıkta ve iletişimdeki ilerlemelerle ortaya çıkan modern bir icattır (Heuser, 2003, syf. 58). Çeşitlilik ve karmaşıklık, siberpunkta, anlatımın bir seviyesine yerleştirilmiş öğeler olmaksızın, somutlaşmış soyutlamalar olarak gözlemlenir. Siberpunk yazarları bu karmaşık, akışkan yapılarda, bilimsel karmaşıklık, çizgisel olmayan dinamikler, fraktal geometri gibi kuramları meşrulaştırarak kullanırlar (Heuser, 2003, syf.59).



**Şekil 4.11 :** Ghost in the Shell I(1995)’de paslanmış tabelalarla kaplı binalar.

Siberpunk bir dünyadan diğere hareket etmek için gerekli, cinsiyet, isim, yaş, kültür, ırk, rol ve kişilik değişimlerine imkan tanır. Hem sanal hem de kentsel mekan zor sınırları olan, fraktal geometride, çoklu kültürlere ait karmaşık alanlar olarak sunulurlar. Iain Chambers (1986) Londra'yı gözlemlediğinde siberpunk mekanlardan şöyle bahseder: “bir ikilikler serisi olarak kent; resmi ve gizli kültürleri olan, gerçek ve hayali yeri olan. Özenle yapılmış sokak ağları, konutları, kamusal binaları, ulaşım sistemleri, parkları ve dükkanlarına paralel karmaşık tavırları, alışkanlıkları, adetleri, beklentileri ve umutlarıyla içimizde yaşayan kentsel özneler. Kentsel gerçekliğin tekil değil çoğul olduğunu, bu kentin içinde her zaman başka bir kentin olduğunu keşfederiz (Chambers, 1986, syf. 183).

Siberpunk mekanı postmodern görselleştirmesiyle neyi paylaşır? Hangi çağdaş bilimsel perspektifler onun coğrafyalarıyla yakından ilintilidir? Bu sorular hatıraların ideolojik ve psikolojik önemi ile cevaplanabilirler. Coğrafi haritalar dünyayı sistematik yollardan rasyonalize etmeyi amaçlayan karmaşık çalışmanın ürünüdürler. Dijital teknoloji ve kentleşme arasındaki ilişki üzerine yapılan tartışmalarda en büyük katkı William Mitchell'in City of Bits kitabından gelmiştir. Bu çalışma siber teknolojinin mimari yapılar ve yapılı çevredeki yaşam üzerinde olan etkisini inceler. Mitchell, mimarlık ve kentleşmenin kaçınılmaz olarak ve derinden, dijital iletişim devriminden, elektronik aletlerin ufalmasından, parçaların metalaşmasından yazılımların maddi biçimler üzerinde artan hakimiyetinden etkilendiğini söyler. (Mitchell, 1996, syf. 28) Mitchell ayrıca dijital teknoloji tarafından yaratılan özel alanları anlatmak için “elektronik agora” kavramını icat eder. Bu mekanlar uzamsal olmayan ve maddi olmayan kentsel bedenlerdir. Bu alanlar *siborg vatandaşlar* tarafından kullanılır – siborg burada biyolojik-mekanik bileşenleri olan bir varlıktan çok, çevrimiçi iletişim ağlarının bir parçası olan, sanal gerçeklik sürüşlerine, kablolu derslere katılan sıradan insanları temsil eder. Bu alışveriş ayrıca şehre ait kurumların mimarisini de etkiler, çevrimiçi alışveriş merkezleri, sanal müzeler, Mitchell'in *yenibileşim mimarlık* (recombinant architecture) dediği terimi ortaya çıkartır (Cavallaro, 2000, syf.142).

Bu gelişmelerle yakından ilintili olarak Mitchell'in “yumuşak kentler” diye tanımladığı sanal toplumlar ve ilan tahtaları elektronik forumlar tarafından oluşturulan toplum ağları ortaya çıkar. Bu isimlendirme akıllara Jonathan Raban (2008)'in postmodern kent kuramlarında etkili kitabı Yumuşak Kent'i getirir. Burada kentsel yumuşaklık hiçbirşeyin sabitlenmediği, kişisel değişimin ve yenilenmenin

imkanlarının sonsuz olduđu mekana tekabül eder. Raban'ın bakış açısının kentsel yaşamın akışkanlığının ve geçirgenliğinin kutsanması olarak anlamak yanlış olabilir. Eleştirmenler karasız bir mekanın tehlikelerinin farkındaydılar. Yumuşak kentin vurguladığı şey, kentsel bedenle, onun kartografik ve bürokratik temsilleri arasında her zaman bir boşluk olduğuydu.

Dani Cavallaro (2000), siberkent bilgisayarların en basit işlemi olan ON/OFF ve çeşitli verilerin düzenlendiği AND, OR, NOT olarak anlaşılabilceği öne sürer. Bu işlemler mekanın düzen ve düzensizlik, varlık ve yokluk prensiplerine göre örgütlenmesinin birer metaforu olarak görülebilirler. Bu durum hem geleneksel hem de postmodern coğrafyacıları düşündüren bir konudur.

#### 4.2.3 Siberpunk ve gotik

Parçalanma, düzensizlik, çaresizlik, korku, iradesizlik, delilik, paranoya, zulüm, terör, huzursuzluk ve gizlilik siberpunk ve gotikin ortak temalarıdır. Siberpunkın bedenleri akışkan ve geçirgendir, bütünlüklerine sürekli meydan okunur ve ihlal edilir. Kirlilik, bulaşıcı hastalıklar, hayvanlık, gaddarlık, siberpunk ve gotikte bedenın sık sık tekrar edilen yönleridir. Siberpunk ve gotiğin, abartıya kaçma eğilimi, detayları biriktirme, hikaye katmanlarını çoğaltma gibi benzer özellikleri paylaşır. Bu klasik gerçekçiliğin ve onun anlatımdaki doğruluk ve yazarın kontrolü iddialarının bir parodisi olarak okunabilir. Gotik, parçalanma, çürüme, kırılma gibi ölümü işaret eden ve sembolize eden her şeyi vurgular. Siberpunk insan-sonrası (posthuman) megalopolisin, suç ve hastalıklarla dolu, kirlı ve dağınık bir yayılım olduğunu söyler (Cavallaro, 2000) (Şekil 4.12).

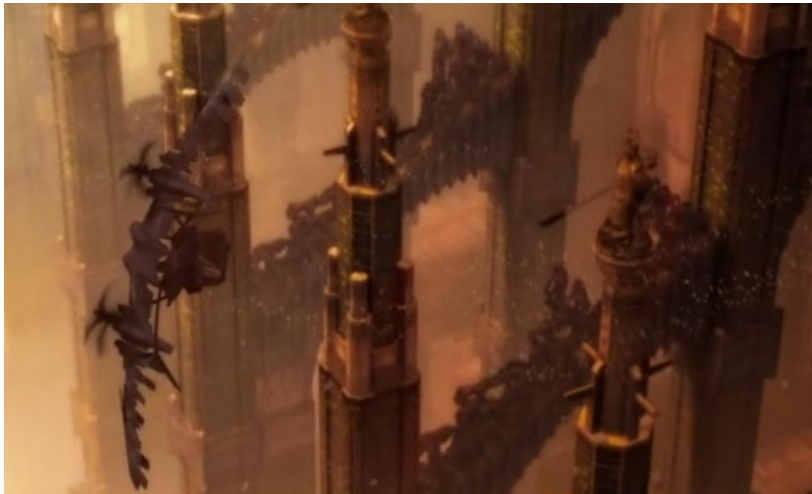


**Şekil 4.12** : Ghost in the Shell II (2004)'de control edilemeyen Locus Solus'a ait bölge siberpunk-gotik özellikler göstermektedir.

Siberpunk takıntı, canavarlık, suç, ihlal, sosyal kargaşa, psikolojik düzensizlik gibi Gotik özellikler gösterir ve Gotik mirası 18. Yüzyıldan günümüze taşır. Siberpunk, benzer durumların Gotiğin esrarengizliğiyle ilişkisini kurar ve bu temaları Faustyen imgelemiyile ilişkilendirir (Cavallaro, 2000). Siberpunk yığma ve çoğaltma prensiplerine dayanarak Gotik mimari motifleri türetir. Çok katmanlı Gotik bina imgesi, bir karmaşıklık, belirsizlik ve aşırılık hissi uyandırmak için kullanılır. Geleneksel gotik edebiyatında ve siberpunkta, Gotik binaların gizemli biçimlerinin, binanın içinde yaşayan insanların sırlarını ve takıntılarını yansıttığı öne sürülmektedir. Ayrıca siberpunkta kullanılan kıyafet ve aksesuarlar gotik stilden çokça etkilenip, ilham almıştır (Cavallaro, 2000). Ghost in the Shell II (2004)'te gotik ve siberpunka dair örnekleri açıkça görebiliriz. Burada kent son derece fütüristik tasarlanmış olsa da gotik mimarinin izleri birebir kullanılmıştır (Şekil 4.13, Şekil 4.14).



**Şekil 4.13 :** Ghost in the Shell II (2004) iç mekânlarda gotik kiliselerini andıran ışık ve gölgeyle yaratılmış sahne.



**Şekil 4.14 :** Ghost in the Shell II (2004) 'de Locus Solus'un merkezi uçan payandaları ile gotik katedrallerini andırır.

## 5. ÖRNEK BİLİM KURGU ANİMELERİ ÜZERİNDEN BU KAVRAMLARIN İNCELENMESİ

### 5.1 Ghost in the Shell

Orijinal adı Kokaku Kitodai olan anime, Masamune Shirow tarafından yaratılan mangalara dayanır. İlk manga Young Dergisinde Nisan 1989'da yayınlanmış, Şubat 1990'a kadar çizilmiştir. 1995'te Production I.G. stüdyosu tarafından filme adapte edilmiş, Kazunori İto tarafından yazılmış, Mamoru oshii tarafından yönetilmiştir. Manga versiyonuyla siberpunk türünün ilk klasik örneklerinden sayılabilir.

Filmde bilgisayar grafikleri çok kullanılmış, animasyonun gerçekçi olmayan doğası gerçekçi hale getirilmiştir. Animasyon yönetmeni Toshihiko Nishikubo Ghost in the Shell'in gerçekliğin sınırlarını zorlayan ilk anime olduğunu ve bu animede hayattan daha gerçekçi bir görsellik yaratmayı amaçladıklarını söyler (Ruh, 2004, syf.121). Ghost in the Shell batıdaki akademisyenler tarafından en çok analiz edilen animelerden biri olmuştur. Japon animelerini yurtdışında temsil eden bir anime niteliğindedir.

İnsanlar nasıl makinelerle etkileşime geçerler? Bu soru teknolojiye odaklanan modern hikayelerin odak noktasını oluştururlar. Bu etkileşimin nesnesi olan makineler özellikle siborglardır. Mamoru Oshii'nin siberpunk başyapıtı *Ghost in the Shell I*, siborgların doğasını keşfetmeye çalışan, siborgların ve insan olmanın ne olduğunu derinlemesine sorgulayan hümanist bir filmidir. Hümanizmin insan mükemmelliği, ilerleme, kontrol, dünyanın rasyonel ustalığı gibi kavramları sorgular (Nozaki, 1995).

#### 5.1.1 Ghost in the Shell I'in hikayesi ve karakterleri

**Major Motoko Kusanagi**—Ghost in the shell'in ana karakteri onları Kusanagi, devletin 9.Kısım denilen gizli bir kuruluşunda çalışan karakterdir. Görünüşü dışı olan fakat bütün bedeni yapay olan bir siborgtur. Fakat kafatasının içinde organik bir beyin maddesi de vardır. Filmin hikayesi Kusanagi'nin Puppet Master'ı yakalamasını konu alır.

**The Puppet Master**—Proje 2501 olarak da bilinen Puppet Master, devlet programından nette türemiş yapay bir yaşam formudur. Kusanagi'yi akraba bir tür olduğu için arar ve evrilmek için Kusanagi'nin yardımıyla bir yol bulmaya çalışır.

**Batou**—9. Kısım'ın başka bir üyesi olan Batou kaslı ve iri bir siborgtur. Kusanagi'nin iş ortağı ve tek arkadaşıdır ve onun iyiliği için uğraşır.

**Aramaki**—Yaşlı adam Aramaki 9. Kısım'ın şefidir ve böylesi bir devlete ait pozisyonun ve iç politikaların gerektirdiği gibi hile ve kurnazlık yapan biridir (Ruh, 2004, syf.122).

Major Motoko Kusanagi, 9. Kısım'ın başındaki robottur ve Pupper Master adında bir hackerı yakalaması için görevlendirilir. Hacker'ın çöp toplayıcılardan biri olduğu sanılmaktadır, aslında o da Puppet Master tarafından hacklenmiş bilincine ona ait olmayan hatıralar ve gerçeklikler yüklenmiştir. Boşanmak üzere olduğu bir karısı ve çocuğu olduğunu sanmaktadır ama aslında bir evde yalnız başına yaşamaktadır. Batou ve Ishikawa onun tedarikçisini yakalarlar. İki de Puppet Master tarafından hacklenmişlerdir ve gerçek kimliklerini unutmuşlardır.

Bir gece bir dişi sibernetik beden Megatech'te izinsiz olarak monte edilir ve siborg oradan kaçarak şehre gelir. 9. Kısım bedeni ele geçirirler ve niçin yapıldığını anlamaya çalışırlar. Batou bedende tamamen robot olduğu için tek bir beyin hücresi olmadığını fark eder, fakat aynı zamanda içinde hayalet olduğuna dair belirtiler göstermektedir. Kusanagi bedenin içine girip, hayaletle iletişime geçmek istediğini söyler. Bu arada 9. Kısım, 6. Kısım tarafından siborgu yakaladıkları için pusuya düşürülmüştür.

Ishikawa 2501 Projesinin soruşturması sırasında Aramakiyle konuşur. Bu projenin Puppet Master'ı yakalamak için tasarlandığı söylene de aslında Puppet Master ortaya çıkmadan önce projenin başlatıldığını öğrenir. Puppet Master'ın Dış İşleri Bakanlığı'nın yasadışı işlerini yaptırmak için kullandığı bir araç olduğunu söyler. Puppet Master'ın kaçması 6. Kısım ve bakanlığın sırlarının ortaya çıkabileceği tehlikesini doğurmuştur.

Puppet Master'ı taşıyan araba başka bir arabayla buluşurlar ve daha sonra farklı yönlere giderler. Batou Puppet Master'ı taşıyan arabayı takip ederken, Kusanagi de diğer arabayı takip eder. Batou arabayı durdurur ve bunun bir tзақ olduğunu fark eder ve Kusanagiye bulmaya gider. Kusanagi arabayı terk edilmiş bir binaya kadar takip eder. Burada Kusanagi Puppet Masterla yüzleşir ve Puppet Master kendisini



tanıtılarak 2501 Projesinin 6. Kısım'ın bir projesi olduğunu ve hayaletleri hackleyerek kendi çıkarı için kullandığını doğrular.

Kusanagi&Puppet Master kendini bilinçli bir varlık olarak görür, çünkü kendi varoluşunun farkındadır fakat yaşayan organizmaların iki özelliği olan üreme ve ölümden yoksundur. Çözüm olarak Puppet Master kendi hayaletiyle Kusanagi'nin hayaletini birleştirmeyi ve yeni bir varlığı meydana getirmeyi önerir. Batou bunu önlemeye çalışır fakat Puppet Master onu da hacklemiştir.

Bu arada 6. Kısım'ın helikopterleri terk edilmiş binaya yaklaşırlar ve projeyi örtbas etmek için Puppet Master ve Kusanagi'nin yok edilmesi emrini verirler. Nişancılar Puppet Master tarafından hacklendikleri için ateş edemezler ama sonunda vurmayı başarırlar. Batou ikisinin üzerinde de kırmızı nişan noktalarını görür ve Kusanagiyi koluyla korumaya çalışır fakat kurşunun girmesine engel olamaz. Kusanagi de Puppet Master da başlarından, Batou da kolundan vurulur. Komplonun sonucu olarak Dış İşleri Bakanı istifa eder ve 6. Kısım'ın lideri Nakamura sorgulanır. Kusanagi Batou'nun evinde bir çocuk siborg bedeninde uyanır. Batou onun orijinal bedeninin yok olduğunu o yüzden bu bedene girdiğini söyler. Kusanagi gitmeye kalkar ve artık ne Kusanagi ne de Puppet Master olduğunu ama ikisinin karışımı bir varlık olduğunu fark eder. Film yeni Kusanagi'nin şehre bakmasıyla sona erer.

### **5.1.2 Ghost in the Shell I'deki kent ve mimarlık analizi**

Japon bilim Kurgu animelerinde kentlerin temsilinin zaman içinde nasıl değiştiğine ve 1990'larda bu değişimin nasıl gerçekleştiğine dair bir araştırma yapabilmek için bu film incelenmesi gereken bir filmidir. Özellikle 1980'lerde *Blade Runner*'la birlikte geleceğin kentlerinin çöküş ve bozulmuş yapısını resmedilmeye başlandığı filmlere eklenebilecek bir anime örneğidir. Ghost in the Shell'deki kentte modern kent fikrini ve onun postmodern eleştirisini görsel olarak görebiliriz. Film hikayesiyle siberpunk türünde bir film olmasıyla, dolayısıyla film siberpunk mekanlara dair örneklerle dolu olmasıyla bu tez kapsamında incelenmiştir.

Tohru Nozaki'ye göre Ghost in the Shell'in hikayesi robotların bedenlerini ve ruhlarını, onları var eden bileşenleri sorgulaması üzerine kurulmuş bir filmidir. Böylesi bir hikayede bu bedenlerin kentin içindeki hareketi de hikayenin önemli bir parçası haline gelir. Ghost in the Shell'de teknoloji kentin içine nüfuz eder ve aslında şehri oluşturur. Aynı teknoloji Kusanagiye ve diğer tüm insanlara da nüfuz ederek

onları oluşturur. İnsanlar kentin ağları arasında hareket etmezler, bu ağların içkin, ayrılmaz birer parçası haline gelirler. Böylece kent, teknoloji ve beden birlikte evrilirler (Nozaki, 1995).

Mesela çöp toplayıcılardan birinin beyninin hacklendiği sahnenin en ilginç yanı, kentin ortak kullanılan ağlarının – kamusal telefonlar, telefon hatları, çöp toplama güzergahları – düzensizliği yaymak için kullanılmasıdır. Ghost in the Shell deki insanlar kentin ağlarındaki düğümlerle olan ilişkilerinde bu ağlar tarafından sahiplenilmeye ve kullanılmaya karşı hiçbir savunma mekanizmaları yoktur. Bilincin ve bedenlerin ağlar yoluyla birbirine bağlanması kent yaşamı için içkindir. Bilgisayar ağları, telefon hatları, çöp toplama güzergahları gibi kentsel yaşama ait olan ağlarla bedenler ve bilinç birbirine bağlanmıştır. Kentsel alan tekinsiz varoluşun sahne aldığı arka fon olarak kullanılır. Kusanagi yaşam biçimi tanımını yapmaya çalışırken, siborg evrimiyle kent arasındaki bağın altı çizilir. Enformasyonun akışkanlığından kaçılmaz, filmdeki her karakterin ensesinden kabloyla bağlandığı kentsel bir enformasyon ağı vardır.



**Şekil 5.1** : Ghost in the Shell I (1995)'deki birbirine zıt iki kente ait bina tipolojisi; yeni kent merkezindeki gökdelenler ve alt kentteki beton toplu konutlar.

Ghost in the Shell I'de kent gökdelenlerin olduğu, çok katmanlı ulaşım yollarıyla çok gelişmiş bir kent merkezinden ve onun çeperlerinde yer alan çökmekte, bozulmakta, çürümekte olan altkentten oluşur (Şekil 5.1). Kullanılan renkler ve dokularla bu iki kent arasındaki fark iyice belirginleştirilmiştir. Kent merkezi pürüzsüz ve mavi tonlardayken, çeperdeki kent çürümüş beton ve paslanmış metal dokusunda ve sıcak toprak tonlarında resmedilmiştir (Şekil 5.2).



**Şekil 5.2 :** Ghost in the Shell I’de iki farklı kentin bir arada görüldüğü sahneler.

Bu karelerde iki kent bir arada gösterilmiştir ve bu iki kent arasındaki yapısal ve görsel farklılıklar açıkça görülebilmektedir (Şekil 5.2). Geri planda flu olarak görülen yeni kent merkezinin göğe yükselen yapılarının önünde modernitenin ütopyik yapılarından oldukça büyük bir toplu konut kütesini görüyoruz. Tabii modernitenin hayal ettiğinden daha farklı bir şekilde terk edilmiş ve çürümeye başlamış bir şekilde yer almaktadır.



**Şekil 5.3 :** Ghost in the Shell I (1995)’de yeni ve eski kente ait yüzeyler.

Çeperdeki kentte, binaların beton yüzeylerinin üstünde yoğun olarak Çince Japonca karakterlerin olduğu tabelalar yerleştirilmiştir. Yeni kent merkezinde ise cam ve çelik binaların parlak yüzeyleri vardır. Yüzeyler arasındaki zırlık belirgindir (Şekil 5.3.). Çürümekte olan şehirde binalar arasından geçen kanallar önemli bir ulaşım sistemidir. Bu kanalların üzerinde araçlar için yollar da bulunmaktadır (Şekil 5.4).



**Şekil 5.4 :** Ghost in the Shell I (1995)’de binalar arasında ulaşımı sağlayan kanallar.



**Şekil 5.5 :** Ghost in the Shell I (1995)'te kanal ve yürüme yolları ilişkisi.

Kanalların iki yanında yer alan yükseltilmiş yürüme yollarında insanlar pek çok küçük dükkandan alışveriş ederler. (Şekil 5.5) Çeperdeki kent, yoksulların ve suçluların yaşadığı bir kent olmakla birlikte, burada oldukça canlı ve hareketli bir yaşam vardır. Ghost in the Shell I'de mekanların hem ütöpic hem de distopik özellikleri vardır. Carreau'nun 1980lerde NewYork için ifade ettiği gibi Ghost in the Shell'deki kentte de dün ütöpic hayallerle yaratılmış bugün çöplüğe dönen binalar kentte aynı zamanda distopik bir atmosfer vermektedir:

Bu devasa kitle, gözlerin altında hareketsizleşir. Hırsın ve yozlaşmanın en aşırı uçlarının, ırkların ve tarzların en esin ve en net karşıtlıklarının, dün yaratılan ve bugün çöplüğe dönen binalar ile günümüzün, uzamı dikine yarıp kenti basan yapıları arasındaki çelişkilerin içinde kaynaştıkları bir metin olarak okunmak üzere gözler önüne serilir.... Bu kentin şimdiki zamanı, edinilmiş olanın fırlatılıp atılması ve geleceğe meydan okunması ediminde kendini bir saatten başka bir saate her defasında yeniden bulur.

(Certeau, 1984)

Bu kentte 1930lar'ın ütopyasının nasıl 1990lar'ın distopyasına dönüştüğünü görürüz. Diğer yandan "günümüzün uzamı dikine yarıp kenti basan yapıları"nın da görür 80'lere ait yeni bir ütopyanın varlığına da şahit oluruz. Bu çelişkili kentte, distopik ve ütöpic mekanlar arasında gidip gelen karakterlerin mücadelesini izleriz.

Ghost in the Shell I’de su yoğun olarak kullanılmış bir öğedir. Okyanustan, bütün şehri kaplayan kanallara ve sokaklardaki su birikintilerine kadar, su bütün olası formlarında şehirde kullanılmıştır (Şekil 5.4, şekil 5.5). Yuen’e göre “Suya ilişkin imgelem, veri denizi ya da veri selinin; elektronik kontrol santralleri, sokakların ve ray şebekelerinin üç boyutlu taranmış floresan imgeleriyle, yeni kentsel topografinin içindeki kitlesel iletişim sisteminin bir sembolü olarak kullanılmış”tır (Yuen 2000). Bu durum Yuen’in deyişiyle “Hong Kong’un politik eşsizliğine sadık bir projeksiyon” (Yuen, 2000); Appadurai’ye göre “dünyanın farklı yerlerindeki demokrasi söylemine sürekli yeni anlam akışları ekleyen, sürekli büyüyen Hong Kong entellektüel diasporasının daha da karmaşıktığı ortam” dır. (Appadurai, 1990, syf.11). Kentin bu biçimde tasviri, Bukatman’ın Blade Runner’ı yorumlarken bahsettiği “fraktal geometri”yi anımsatıyor: “İlk bakışta karmaşık, hatta kaotik görünen parçalanmış ve merkezlessiz mekandan süzölen bir estetik düzen hissi.” (Bukatman,1993).

Kentte hem 1930lar’a ait betondan modernist toplu konutlar vardır, hem de 1990lar’ın çağdaş mimarlığına ait cam ve çelik gökdelenler vardır. Ütopyanın ve distopyanın bir arada kullanılmasına benzer şekilde modernite ve postmodernite filmde bir arada kullanılmıştır. Modernitenin başarısızlığını vurgulayan çürümekte olan çeper kenti düşündüğümüzde, kent aslında modernitenin kentine postmodern eleştirel bir bakışla yaratılmıştır.



**Şekil 5.6 :** Ghost in the Shell I (1995)’in çürümüş binaları, kirlili sokakları.

Wong Kin Yuen’e göre Ghost in the Shell’deki kentin Blade Runner’daki kentle olan paralellikleri kentin postmodern ve siberpunk mekanları hakkında bize ipucu verir. Her iki filmde yaratılan şehirlerin sokaklarının de Hong Kong’un kaotik sokaklarına benzemesi, kentte farklı kültürlere ait referansların olması kenti postmodern bir kent

haline dönüştürür (Şekil 5.6). Yuen, Blade Runner, Ghost in the Shell ve Hong Kong'un Kentsel uzamı adlı makalesinde “Hong Kong dükkan işaretlerinden esinlenen Çince yazılar, günümüz kentini, sadece etnik ve kültürel bir karmaşa ve melezlik hissinin değil, aynı zamanda süregelen bir yıkım ve yeniden inşa sürecinin tanımladığını vurgular” der. Bu aynı zamanda tıpkı Blade Runner'ın Ridleyistan'ı gibi, siberpunkın “şehrin içinde kalabalık, pis ve graffitiyle kaplı gecekondular atmosferi” uzlaşımına da paraleldir (Bonner, 1992, syf. 194).

Mamoru Oshii Ghost in the Shell'de Hong Kong şehrinde çok ilham almıştır ve Hong Kong kentindeki kimi mahaller, sanat yönetmenleri tarafından Ghost in the Shell 'in mizansenine haline dönüştürülmüştür. Hong Kong'daki öğeler, bir yandan çöküş, anarşi ve fantazi ile, öte yandan güven uyandırmayan yükek teknoloji ürünü bir hiper gerçeklikle nitelenen bir yakın gelecek kentinin sinematik temsiline ilham vermiştir. Hong Kong'daki parçalalılığa, ayrıma ve geçiciliğe vurgu yapılmıştır. Blade Runner'ın “Ridleyistan”ı gibi, Hong Kong da geçmiş ve geleceği, hafıza ve arzuyu birbirine dolar.

Ghost in the Shell mangasını animeye uyarlarken, yönetmen Mamoru Oshii Hong Kong'un gerçeklikteki sokaklarını geleceğin aşırı yapay (hyper-stylized) ve rüya şehri haline dönüştürmüştür. Oshii'nin batmakta olan metropolisiyle gerçek Hong Kong çok iyi bir şekilde uyum sağlamışlardır. Randomwire'dan bir kişi Hong Kong'a giderek benzeyen sahnelerin resimlerini çekmiştir. Film 1995'te çekilip 2029 hayal edilmiştir ve fotoğrafların çekilme tarihi 2011'dir fakat benzerlik oldukça şaşırtıcıdır (Nozaki, 1995) (Şekil 5.7).



**Şekil 5.7 :** Ghost in the Shell I görüntüleriyle gerçek Hong Kong caddelerinin karşılaştırılması.



**Şekil 5.7 :** Ghost in the Shell I görüntüleriyle gerçek Hong Kong caddelerinin karşılaştırılması.

Ghost in the Shell'in sanat yönetmeni Takeuchi Atsushi seçilmiş belirli bir set olmadığını fakat sokak sahnelerinin ve genel atmosferin Hong Kong'tan esinlenildiğini söyler:

Ghost'un içinde geçtiği mekanın model aldığı kent, Hong Kong, tıpkı Singapur gibi eşsiz bir kent. 21. yüzyıla doğru ilerlerken dünyadaki gelişimin merkezi haline gelen Hong Kong, Asya kentleri için de bir model oluşturuyor. Tahminim o ki Asya'nın sahip olduğu enerji, önümüzdeki yüzyılda da sürecek. Geleceğe ait bir imgeye ihtiyaç duyduğumda aklıma ilk gelen şey bir Asya kentiydi. Başta, gelecek için mükemmel bir kent görüntüsünün yaratılmasının imkansız olduğunu düşünüyordum; geçmişte yapılanlar da benim için yeterli değildi. Eğer animasyon yöntemlerinin hakkını verecekseniz, tek yol gerçek sokakları modellemektir; ben de Hong Kong'u seçtim. Tıpkı Blade Runner'ın Los Angeles'ı gibi, bu kentte başarılmış olan şeyler, gelecekteki filmlerde kullanılacak.

(Atsushi, Nozaki, 1995)

Böylesi bir seçim filmin temasıyla ilişkili olması için yapılmıştır. Sokaklarda aşırı bir bilgi akışı vardır. Modern şehir reklam panolarıyla, neon ışıklarla, sembollerle işgal edilmiştir. İnsanlar bu bilgi selinde yaşarken sokaklar da sel içinde tasfir edilmiştir. Eski sokaklarla, gökdelenlerin inşa edildiği yeni sokaklar arasında keskin bir ayrım vardır. Atsushi'ye göre bu iki farklı şehir birbirlerini işgal eder bir durumdadırlar. Ve bu durumun modernleşmeyle birlikte gelen gerilim ve baskıyla ortaya çıktığını

söyler. Biribirinden çok farklı iki varlık garip bir komşuluk ilişkisinde bir arada yaşamaktadırlar ve Atsushi'ye göre bu geleceğin bir temsili olabilir (Nozaki, 1995). Yuen'e göre Siberpunk yazar ve filmcilerin Hong Kong'da bulduğu şey, onun, imparatorlukların eşiğinde, ırksal ve kültürel farklılıkları kucaklayan kentselliğidir (Yuen, 2000).

Ghost in the Shell özellikle sokak ve kent manzarası ve mimari ayrıntılarıyla Blade Runner'la ilişkilendirilebilecek bir filmidir (Yuen, 2000). Blade Runner'da 2019'un Los Angeles'ı hayal edilmiş, Asyalı motifler kent ikonlarında ve sosyal alan tasarımında kullanılmış ve bir kara film atmosferi yaratılmıştır. Yuen "melez mimari uzamlar, kalabalıklar, kentin içindeki çok dilli ve karmakarışık konuşmalar, futuristik alışveriş pasajlarının üstünde yükselen neonlu tabelaların kaotik çeşitliliği, ıslak sokaklar ve ejderha işaretleri gibi diğer ayrıntılar"la Blade Runner'daki Los Angeles'ın 2019'daki halinin, aslında "kötü bir günde Hong Kong" manzarası olarak okunabileceğini söylüyor (Yuen,2000). "Blade Runner'daki postmodern, melez, yakışsız mimari tarzlar, bir Maya piramidinde Çin ejderha karakterleriyle Mısır dekoru gibi pastiş parçalarının birleşimi, Hong Kong'un Times Square'inde melezliğin aşırılığı farklı zaman ve tarzların grotesk bir sentezini yansıtır" (Yuen, 2010). Daha önce de belirtildiği gibi Ghost in the Shell'de yaratılan kent manzaralarında Hong Kong çok büyük bir esin kaynağı olduğundan Blade Runner'la Ghost in the Shell'deki sokaklar birbirine benzemektedirler.

Ghost in the Shell I'deki kentle ilişkilendirilebilecek başka bir siberpunk türündeki film Strange Days'dir. Çin mahallesi sahnelerinde kullanılan çince karakterlerle ilişkili görsel ikonları Ghost in the Shell I'deki sahnelerle benzerlik gösterir. Film milenyuma bir kaç gün kala Los Angeles'ta geçen, karanlık, patlayıcı isyan ve kaos sahneleriyle dolu bir kara filmidir. Ghost in the Shell'deki gini melezleşmiş ve terkedilmiş bölgeler vardır. Hong Kong sokağından çıkma çok miktarda dükkan ve ticari tabelayla dolu sokakları Yuan'a göre "görsel alternatifleri yanyana koyar ve erotizmle kasvet arasında bir ton içerir" (Yuan, 2000). Yuan "Metropolün şaşmaz çeşitliliğine işaret eden bu tarz bir tasarım, merkez ve çevrenin olamayacağı, ırksal çatışmaların patlama noktasında olduğu bir yakın gelecek önerdiğini" söyler (Yuan, 2000).



## **5.2 Ghost in the Shell 2 : Innocence**

Ghost in the Shell I'in ardından 2004'te yine Production I.G. stüdyosu tarafından yapılan, Mamoru Oshii tarafından yönetilen ve yazılan anime 20 milyon dolar bütçeyle çekilmiştir. Ghost in the Shell 2: Innocence, görsel, sözel ve entelektüel olarak oldukça yoğundur. The Matrix gibi sanallık ve siborg olma konularını keşfetmeye çalışan bir filmidir. Beyin dahil bedeninin bütün organları yenilenebilir olduğu, bütün insanların cyborga dönüştüğü bir gelecek hayal edilmiştir. Bu gelecek sadece insan ırkını merkeze alan bir gelecek değil, bütün yaşam formlarının –robot, insan ya da hayvan- eşit olduğu bir gelecektir. Ghost in the Shell I'in ikinci filmi olmasına rağmen kavramsal olarak Innocence çok daha farklı bir düzlemde. Görsel olarak filmde akışkan kent manzaralarıyla, 2 boyutlu ve 3 boyutlu animasyon teknikleriyle ve el çizimi animasyon karakterleri ve bilgisayarla yapılmış arka fonlarla, çok ileri teknikler kullanılmıştır. Oshii Pixar ve Dreamworks'un teknolojik kaynaklarına sahip değildir ve amacı da farklıdır. Ne Pixar animasyonlarının gerçekçiliğine erişmeyi, ne de manga ve animelerin ikonik görselliğine erişmeyi hedeflemiştir. Onun yerine daha ifadeli ve temsili bir görsellik yakalamayı amaçlamıştır. Formlar soyutlanmış ve basitleştirilmiştir. Buna rağmen oldukça detaylı inceliklerle düşünülmüş bir dünya yaratılmıştır.

### **5.2.1 Ghost in the Shell 2 : Innocence'in hikayesi**

Hikayesi Ghost in the Shell'in manga versiyonunda Robot Rondo kısmından alınmıştır. Filmin geçtiği zaman 2032'dir. Ghost in the Shell I'de Kusanagi'nin ortağı ve filmin sonunda ortadan kaybolan Batou, II. filmde Togusa ile birlikte çalışmaya başlar. Film tek kişilik böcek görümlü helikopterlerin yüksek katlı bir yapıların olduğu kentte gece uçuşuyla başlar. Böylece kente dair imge ilk sahnede izleyiciye verilmiş olur. Aşağıda is Batou yayalarla dolu bir sokakta arabasını sürer ve cinayet yerine ulaşır. İki polis öldürüldüğü binaya giren Batou, orada ölü polisleri ve sessizce oturan dişi bir figürü bulur. Figür Batou'ya saldırmak için hamle yaparken batou ona engel olur. Figür bedenini parçalayarak Batou'dan yardım ister ve siborg olduğu anlaşılır.

9. Kısım'da son zamanlarda Locus Solus tarafından gerçekleştirilen 8 cinayetle ilgili bilgi verilirken, kurbanlar arasında herhangi bir devlet memuru, politikacı olmadığından bu cinayetlerin bir terorist saldırı olabileceğinden söz edilir. Aramaki,

Batou ve Togusa'ya gyonidleri araştırmasını söyler. Onlar da polis adli tıp laboratuvarına gidip araştırmacı siborg teknisyeni Miss Haraway'le konuşurlar. Ginoidlerin insanlara zarar vermemek olan ahlaki kodlarında çıkan bir hata sonucunda bu cinayetleri işlediklerini öğrenirler. Haraway robotların neden inthiar ettiğini teorize eder. Batou ve Togusa daha sonra ginoid üreticisinin denetçisini bulmaya karar verirler. Locus Solus'un denetçisi tekne evinde öldürülmüştür. Oraya vardıklarında beş gündür kayıp olan Jack Volkerson'u bulurlar. Mutfak tezgahı ve banyo kanlar içindedir. Daha sonra Ishikawa Batou'yu arabasıyla evine götürür. Burada Batou'nun evini, köpeğine yemek hazırlayışını, bira içip dinlenişini görürüz.

9. Kısım Volkerson'un adli tıp raporunda ensesine bir darbeyle öldürülmüş, sonra parçalanarak organlarının boşaltıldığını öğrenir. Olay yerindeki deforme olmuş kapı kolu orada bir yasadışı siborgun olduğunu gösterir. Ayrıca yerel yakuza grubu Kojinkai'ye ait bir araba yakınlarda bulunur. Bir ginoidin Kojinkai grubunun liderini öldürdüğünü öğrenirler. Daha sonra Togusa ve Batou Kojinkai klübünün yerlerine giderek yeni liderleri Wakabayashi'yi görmek isterler. İçlerinden biri silah çekince çatışma başlar, Batou hepsini öldürmeyi başarır. Daha sonra iki ajan üst kata çıkarak Wakabayashi'yi bulurlar ve onu sorguya çekerler. Bu sahneden sonra Togusa Batou'yu küçük bir markette bırakır. Burada çıkan bir çatışmada Batou kolundan yaralanır ve 9. Kısımın laboratuvarında yeni bir kol takılır. Batou ve Togusa Locus Solus'un izini sürmeye Kuzey Sınır Bölgesine gitmeye karar verirler.

Kuzey sınır bölgesi, petrol rafineri alanlarına ya da radyo antenlerine benzeyen garip endüstriyel görünümlü yapıların olduğu bir bölgedir. Daha önceden ekonominin merkezi olan bölge şimdi parçalanmış kuralsız bir yerdir. Kuşa benzeyen uçan cihaz Gotik kilisesinin üzerinden uçarak binaya iner. Renkli panayır görüntüleri kanalda gerçekleşir. Bu çok uzun ve törensel bir sahnedir. Batou ve Togusa, Lin adında birine Kim'i sorar. Daha sonraki sahnede büyük bir malikaneye uzanan suyun üzerindeki ince yolunda Batou kim'in eskiden orduda çalışan elektronik uzmanı olduğunu söyler. İkisi bu uzun yoldan yürüyerek eve girerler. İçerisi, altın kaplı barok merdivenlerin olduğu oldukça lüks bir evdir. Üst kata kütüphaneye çıkarlar. Orada ceset halinde bir siborg beden bulurlar. Batou bunun bir tuzak olduğunu anlar ve Kim'e konuşmasını söyler. Kim Locus Solus'un ginoidleri uluslararası sularda bulunan gemi şeklinde bir fabrikada ürettiğini söyler. Kim oyuncak bebekler ve insanlar hakkında konuşurken, Togusa malikanenin bir modelini bulur ve ona

bakarken birden modelde kendini ve Batou'yu o uzun yolda yürürken görür. Aynı sahne biraz daha farklı olarak tekrar yaşanır, yine üst kata çıkarlar. Fakat bu sefer buldukları beden Togusa'nın bir replikasıdır. Kim insanlar, makinalar ve bilgisayarlar hakkında felsefi bir konuşma yaparken, aynı sahne üçüncü kez yaşanır. Bu sefer buldukları bedense Batou'nun replikasıdır. Malikane yıkılmaya başlarken Togusa kendini bir siborg olduğunu görür. Gerçekliğe döndüğünde Batou, Togusa'nın hacklendiğini söyler. Locus Solus'un fabrika gemisine saldırıya karar verirler. Batou gemiye girdiğinde güvenlik sistemi onun bir yabancı olduğunu farkeder ve onu durdurmaya çalışır. Robot muhafızlar Batou'nun peşine düşerler ve ginoidler canlanarak muhafızlara karşı savaşır. Diğer ginoidler de Batou'ya saldırırlar ve etrafi çevrilir. İçlerinden biri Batou'nun yanında savaşmaya başlar ve Batou bunun Major Kusanagi olduğunu farkeder. İkisi ginoidlere karşı savaşarak kurtulmayı başarırlar. Kusanagi data terminalini açar ve geminin sistemini hackler ve herşeyi devredışı bırakır. Daha sonra Kusanagi gemiyi Japonya sularına doğru sürer. Orada büyük cihazların olduğu bir odaya girerler ve Locus Solus'un yasadışı olarak beyin yıkadıklarını, hayaletleri ginoid bedenlerine soktuklarını görürler. Volkersonun etik kodları değiştirdiğini böylece ginoidler bir kötülük yaptığında birinin farkedeceğini ve kızları kurtaracağını anlarlar. Kusanagi her zaman nette olacağını söyleyerek içinde bulunduğu bedeni terkeder. Son sahnede Togusa'nın evine giden Batou köpeğini geri alır ve kızının bebeğini farkeder.

### **5.2.2 Ghost in the Shell 2 : Innocence'taki kent ve mimarlık analizi**

Ghost in the Shell 2: Innocence, hikaye olarak Ghost in the Shell I'in devamı olsa da yaratılan mekanlar ve kent, analiz etmek için ilk filmde çok farklı imkanlar sunmaktadır. Geleceğin kentini, Ghost in the Shell I ve Metropolis'ten çok daha karanlık, esrarengiz ve tekinsiz bir yer olarak resmeder. Özellikle siberpunk ve gotik mekanların filmde kullanılmış olması, bu filmi incelenen diğer iki filmde farklı bir yere koymaktadır. Filmde geleceğin postmodern kentinin çok uç bir hayali yaratılmıştır. Pek çok farklı kültüre ve zamana ait mimari üsluplarla ve etnik detaylarla film patişin ve parodinin Japon animeleri içerisinde en uç örneği sayılabilir. Bu nedenlerden ötürü bu tez kapsamında incelenmesi gerekli bir animedir.

Filmin hikayesi Section 9'un cinayet işleyen androidleri bulma mücadelesidir. Soruşturma ilerledikçe, hikaye labirent halini alır ve bir canlandırma filminden

beklenmeyecek türde sorular sorumaya başlanır. İnsanlık neden kendi imgesini bebeklerde yeniden üretirler? Bir siborgla bebek arasındaki farklar nelerdir? Bir bebek gibi kontrol edilebilen bir insan hala insan mıdır? Hayvanların içinde bulunan ruh neden insanlar tarafından çok güzel bulunur? Oshii izleyenleri oldukça kasvetli ve düşünceye dalmış bir dünyaya götürür. Oshii'nin birçok filmi gerçeklikle rüya arasındaki belirsiz çizgi arasında gidip gelir ve teknolojinin rüya ve gerçekliği algılamayı nasıl etkilediğini sorgular (Ruh, 2004). Böylesi bir hikayede mekanlar filmin karanlık ve labirentimsi hikayesine katkıda bulunacak şekilde kurgulanmışlardır. Birbirleriyle ilişkilendirilemeyecek türden mekanların bir aradalığı kafa karışıklığına sebep olur. Hikayenin kurgulanışı gibi mekanların mimari üslubunun çeşitliliği de rüya ve gerçeklik arasındaki sınırı inceltir.

Innocence, bize insanların da geçirgen olduğunu anlatır. Ne siborglar ne de organik insanlar, sibernetik ağların zihinlere ve bedenlere girip onları kontrol etmesi olasılığına karşı güvende değillerdir. Bir sahnede tamamen organik olan Togusanın duyuları dahi bir hacker olan Kim tarafından hacklenir ve halüsinasyonlar görmeye başlar. Başka bir sahnede Siborg Batk mahalle dükkanına gider çünkü prostetik kollarından biri, bir hacker tarafından aşılınmış bir virüsle iltihaplanmıştır. Bu “posthuman” bir şehirdeki sınırların geçirgenliğine bir örnektir. Son sahne modernist modelle postmodernist/posthumanist model arasındaki zıtlığı gösterir. Siborg beden şehirle ilişkilendirilirken, eski model banliyoda konumlanır.

Filmin temasında ningyonun- bebek, kukla, automata, android ve siborg şeklinde insan görünümündeki figürlerin tekinsizliğini işlenmektedir. Tekinsizlik, aşinalığın tam ortasında yabancılık hissi yaratan şeydir. İnsana kendi evine ve gündelik yaşamına yabancılaştıran bir histir. Bu tekinsizlik hissi filmin geneline hakimdir ve yaratılan mekanlarla yakından ilişkilidir. Kullanılan mekanların mimari özelliklerinin bu kadar çeşitli olması ve bu kadar çeşitliliğin bir arada bulunması tekinsizlik hissini yaratır. İzleyiciye çok tanıdık olan Gotik, Barok, geleneksel Japon mimarisi kullanılmış olmasına rağmen filmde bir yabancılık hissi hakimdir.



**Şekil 5.8 :** Ghost in the Shell II (2004) filmin ilk başında biri tepeden diğeri de sokak seviyesinden izleyiciye sunulan iki kent görüntüsü.

Kent Hong Kong, Taipei, Manhattan, Milano'nun karışımı bir yerdir. Bütün film boyunca birbirinden kopuk çok farklı mekanlar görürüz. Bu mekanlar Locus Solus'un merkezi Gotik bir katedral, androidleri üreten Kim'in neo-barok evi, Locus Solus'un siberpunk gemisi, kent merkezindeki market ve taş beton binaların arasındaki dar koridorlar, Batou'nun evi. bütün bu mekanları birbirine bağlayan kentle ilgili çok fazla görüntü yoktur. Bütün film boyunca birbirinden çok farklı 3 kent imgesi görürüz (Şekil 5.8, Şekil 5.9). İlki filmin başında gördüğümüz tek bir gökdelene odaklanmış sahnede, bol ışıklı yoğun yerleşimli bir kenttir. Daha sonra Batou'nun arabayı kullandığı ve yürüdüğü pek çok sahnede, bu kentin sokaklarını görebiliriz. Oldukça karanlık, mimari olarak çok ipucu vermeyen sadece pek çok renkli tabelalarla ve Çince yazılarla dolu sokaklardır (Şekil 5.8).



**Şekil 5.9 :** Ghost in the Shell II(2005) Locus Solus'a ait anarşist bölge.

Kente ait 3. görüntü siberpunk ve gotiğin özgün bir yorumu olarak bu filmin en çarpıcı kent görüntüsüdür. Burası filmde Batou tarafından kontrol edilemeyen anarşist bir bölge olarak anlatılır. Yapılar çok incelikle tasarlanmış ve detaylandırılmıştır. Gotik detaylara rastlanılmasa bile aynı gotik katedrallerini andıracak biçimde göğe yükselme eğilimi vardır (Şekil 5.9, Şekil 5.10).



**Şekil 5.10 :** Ghost in the Shell II ( 2004 )' de Locus Solus'a ait bölgenin tepeden görünüşü.

Film boyunca tasarımcı, çok uzun özenle tasarlanmış, sarı ve altın renklerle aydınlatılmış binalarla, sokak seviyesinin ıslak, yeşil ve koyu gri anarşist görseliği arasındaki zıtlığı vurgular. Bu zıtlık, Sharalyn Orbaugh'a göre Frederic Jameson'ın şizofrenik geçicilik dediği, tarihi referansların üst üste çakışmasının altını çizer. Tüm zamanlar, geçmiş ve gelecek şimdidedir. Domuzların, tavukların ve hatta striptiz şovunun olduğu canlı kent pazarı Tokyo'nun diğer Asya ülkelerinden, özellikle Çin'den bazı öğeler barındırdığını gösterir (Orbaugh, 2007).

Barbara Mennel 20.yyda emeğin doğasındaki değişimlerle ilerleme ve gelecek fikirlerinin ütopyik veya distopik filmlerde şehirlerden bağımsız bir şekilde işlendiğini söyler (Mennel, 2008). Yani artık filmlerde şehir ütopyaların veya distopyaların odak noktası değildirler. Ütopyalar veya distopyalar insan özneliğiyle sanal gerçeklik arasındaki çatışmaya odaklanırlar. Ghost in the Shell:Innocence da distopyasını bu konu üzerine kurgulayan bir filmidir. Gelecek yapılı çevrenin teknolojik ilerlemesinde değil, insan bedeninin teknolojik ilerlemesinde kurgulanmıştır, bu nedenle kent ütopyik geleceği temsil etmez.

Kentin tasarımı ütopyik veya distopik kentlerin sinemadaki temsili üzerinden değerlendirdiğimizde, filmde modernizmin ütopyalarının tamamen yerle bir olduğu bir kent tasvir edildiğini görürüz. Ghost in the Shell I'deki modernitenin ütopyasının başarısızlığa uğradığını ima eden kentten eser kalmamıştır. Kent kontrolden çıkmış bir şekilde bireysel arzularla şekillenmiştir. Filmde her karaktere ait kişisel mekanlar

Gotik'ten Barok'a farklı yer ve zamanları temsil ederler. Abartı ve gösteriş iç mekanlara hakimken, sokaklar karanlık, harap ve çürümektedirler. Böylesi bir zıtlık kentte gücü kimin elinde bulundurduğunu, ekonomik eşitsizliğin mekanları ve kenti nasıl şekillendirdiğini ve ekonomik distopyanın kente yansımalarını bize gösterir.



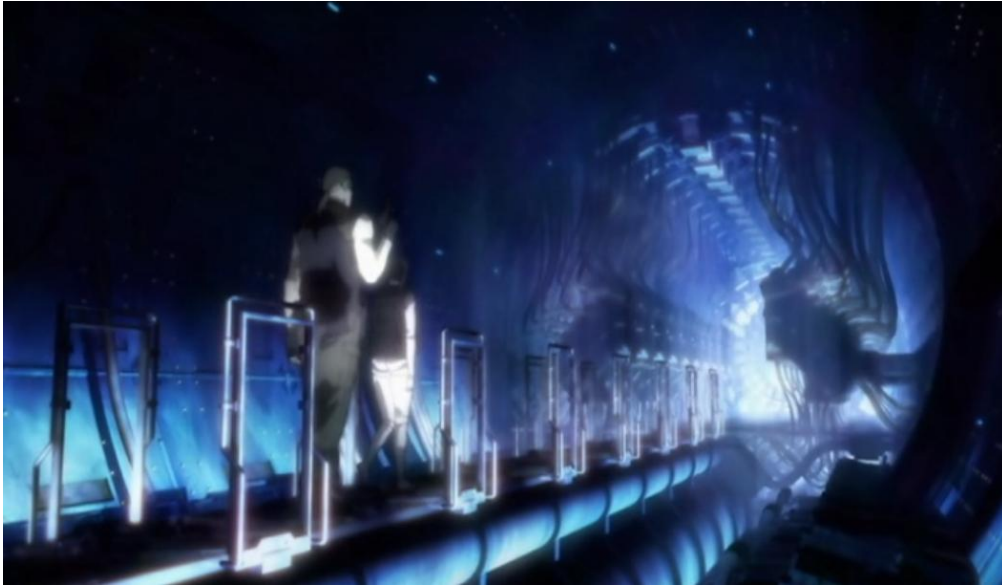
**Şekil 5.11 :** Ghost in the Shell II Locus Solus'un gotik katedrallerini andıran merkezi

Filmde androidlerin üreticisi Locus Solus'a ait gemi, onlara ait bir bölge olan kontrolsüz alan, Locus Solus'un merkezi olan Gotik katedral ve kentteki binaların arasındaki dar geçitler filmdeki siberpunk mekanlardır. (Şekil 5.11) Bu mekanların her biri siberpunkın mekandaki karşılığının farklı bir ifadesidir. Filmde Gotik öğeler, parçalanma, düzensizlik, çaresizlik, korku, iradesizlik, delilik, paranoya, zulüm, terör, huzursuzluk ve gizlilik gibi siberpunk ve gotikin ortak temalarını izleyiciye hissettirmek için yoğun olarak kullanılmıştır. Cavallaro siberpunkta yığma ve çoğaltma prensiplerine dayanarak Gotik mimari motiflerin türetildiğini söyler (Cavallaro, 2000). Ghost in the Shell'de de çok katmanlı Gotik bina imgesi, bir karmaşıklık, belirsizlik ve aşırılık hissi uyandırmak için kullanılmıştır. Bu hissiyat Locus Solus'la ilişkilendirilmiş, o kuruma ait mekanlar gotik/siberpunk estetiğiyle tasarlanmıştır. Geleneksel gotik edebiyatında ve siberpunkta, Gotik binaların gizemli biçimlerinin, binanın içinde yaşayan insanların sırlarını ve takıntılarını yansıttığı öne sürülmektedir (Cavallaro, 2000). Locus Solus'un filmde sorulan pek çok sorunun cevabının olduğu, androidlerle ilgili sırları saklayan bir yerdir.



**Şekil 5.12 :** Ghost in the Shell II(2004) Locus Solus'a ait anarşist bölge.

Düzensizlik ve karmaşa, Locus Solus'un merkezinin yer aldığı kontrolsüz anarşist bölgede yaratılmış, siberpunkla Gotik'in birleştiği bir kent imgesi tasarlanmıştır. (Şekil 5.12) Burada geleneksel kültürel değerler çözülür, nihilizm ve mahşer hissi verilir. Bu görüntüden sonra gelecek lirik festival sahnesinde gösterilen etnik ve geleneksel geçiş töreni, tam bir tezat oluşturmaktadır. İnançsızlıkla, geleneğe ve köklere bağlılık, geçmişin sağlam temelleriyle geleceğin mahşer yeri iç içe geçmiştir.



**Şekil 5.13 :** Ghost in the Shell II (2004)'te androidlerin üretildiği gemideki geçitler siberpunk makine estetiğine sahiptir.



Locus Solus'un androidlerinin yapıldığı gemide siberpunk'ın makine estetiği kullanılmıştır. (Şekil 5.13)Uzun geçitler, borularla dolu tüneller, tünellerin sonundan gelen parlak ışık, kullanılan mavi tonları bu mekanların özelliğidir.



**Şekil 5.14 :** Ghost in the Shell II (2004)'te binalar arasındaki ıssız dar geçitler.

Şehrin binaları arasındaki dar geçitlerde geçen sahneler siberpunkın başka bir estetiğiyle tasarlanmıştır. Yüzeyler çürümüş ve bozulmuş beton, paslanmış metalden yapılmışlardır. Bu bölgeler suçun yaygın olduğu şehrin kontrolsüz alanlarıdır. Siberpunk mekanların ıslaklık, karanlık ve terk edilmişliğini görürüz (Şekil 5.14, Şekil 5.15).



**Şekil 5.15 :** Ghost in the Shell II (2004)'te kent içindeki terk edilmiş yollar.

Ghost in the Shell Innocence'ı postmodern bilim kurgu kategorisine sokan farklı zamanlara ve kùltürlere ait referansları bir arada kullanılmış olması ve modernitenin ütopyalarının yokolduđu distopik bir gelecek anlatmasıdır. Film distopik anlatısıyla ve anarşizmin ve suçun hâkim olduđu karanlık distopik gelecek öngörüsüyle postmodern kenti resmeder. Bu kentte modernizmin vaatleri, ütopyaları, eşitlikçi sosyal mekânlarının izi kalmamıştır.



**Şekil 5.16 :** Ghost in the Shell II'de Locus Solus'un merkez binası Milano'daki Doumo Katedralini andırır.

Postmodern bilim kurgu filmlerinin izinde geçmiş gelecekte yeniden kurgulanmıştır. Vernaküler, klasik, gotik ve çağdaş mimarlıktan mekanları film boyunca görürüz. Her karakterin ya da kuruluşun mekanı farklı bir döneme aittir. Locus Solus'un binası Milano'daki Doumo'yu andıran bir Gotik katedraldir (Şekil 5.16). Çelikten yapılmıştır, bas rölyefler tam olarak seçilemez. Fakat filmde uçan aracı takip eden çekimde uçan payandaları görürüz. Aynı yapıda ejderhalar da cepheye yerleştirilmiştir. Bu Çin kültürüyle Gotik'in tuhaf bir birleşimidir (Şekil 5.17).



**Şekil 5.17 :** Ghost in the Shell II (2004) Çin kültürüyle Gotik'in birleşimi.

Şehrin merkezinden uzakta konumlanmış bu ev, vernaküler doğu mimarlığından izler taşımaktadır. Arka planda şehir merkezine ait birkaç gökdelen görürüz. (Şekil 5.18)



**Şekil 5.18 :** Ghost in the Shell II (2004)'te vernaküler mimari.



**Şekil 5.19** : Ghost in the Shell II (2004)'te Kim in evinin dışarıdan görünüşü.

Batou ve Togusa'nın androidlerin üreten Kim'in evine gittikleri bu sahne gerçeklikle rüya arasında 3 kere farklı şekillerde yaşanan bir sahnedir. Kim'in evi dışarıdan çok belirgin olmamakla birlikte geleneksel Japon mimarisini andırır (Şekil 5.19).



**Şekil 5.20** : Ghost in the Shell II (2004)'te Kim'in evinin girişindeki Barok merdivenler.

Kim'in evinin içerisi Barok bir merdivenle ve Barok detaylarla tasarlanmış olsa da özellikle kullanılan renkler ve malzemelerle Doğu'dan izler taşımaktadır (Şekil 5.20). Aşağıda görülen pencerelerin geometrisi Gotik pencerelerinin daha rasyonel bir yorumu gibi gözükmemektedir (Şekil 5.21).



**Şekil 5.21 :** Ghost in the Shell II (2004)'te Kim'in evindeki pencereleri Gotik ışık gölge ve renkleri andırır.



**Şekil 5.22 :** Ghost in the Shell II (2004)'te binaların üzeri tabelalarla doludur.

Anlatıda alıntılama, görsel olarak alıntılama paralel olarak reklam panolarının ve tabelaların bolluğunda görülebilir (Şekil 5.22). Tokyo, Osaka veya Hong Kong'un alışveriş bölgelerini hatırlatan metalaşmış bir kentsel mekan yaratılmıştır. Tabelaların şehri böylesine işgal etmiş olması ve kitle iletişiminden kaçışın olmaması, şehri metalaşma mekanizmalarının en etkin olduğu alan haline getirir. Böylece gerçeklik kitle iletişiminin sanallığında çözülür.



**Şekil 5.23 :** Ghost in the Shell II (2004)'teki uzun lirik geçiş töreninden bir sahne.

En etkileyici kent görünümü sahnesi, filmin ortasındaki, postmodern, postkolonyal ve posthuman kente odaklanan uzun lirik geçiş töreninden sahnelerdir (Şekil 5.23). Batk ve Togusa'nın kuzey Pasifik'in önemli bir ekonomik bölgesi olan Etorofu sokaklarından geçerken izlediği tören sahnesi aslında Şangay'da geçiyor olmasına rağmen bu tören renkleri şekilleri ve hareketleriyle bütün Asya'dan izler taşır (Şekil 5.24, Şekil 5.25). Burada coğrafi kültürel ve geçici farklılıkların çakıştığını, sınırların geçirgen olduğunu ve her şeyin birbiriyle bağlantılı olduğunu görürüz.



**Şekil 5.24 :** Ghost in the Shell II (2004) 'te geçiş törenindeki geleneksel Japon maskeleri ve figürleri.



**Şekil 5.25 :** Ghost in the Shell II (2004)'teki geçiş töreni.

Filmin ortasında Locus Solus'un kontrolsüz merkezindeki geçiş töreninde kahramanlar "geleceğin etnik ekolojisine" akarlar (Davis, 2010). Locus Solus kentin ve enformasyonun sanal yorumuyla kentsel yüzeylerin sınırlarını zorlar. Pişmanlık, vazgeçme, gönüşüm ve metamorfoz altı çizilen kavramlardır. Burada büyüleyici bir etnografik boyut vardır. (Şekil 5.26)



**Şekil 5.26 :** Ghost in the Shell II (2004)'teki geçiş töreni.

Databanklar mimari biçim olarak yapılanmışlardır. Genişleyen derin bir boşlukta, harap olmuş bir katedral Gotik üslubuyla Notre Dame'ı veya Doumo'yu andırır. Uçan kuş sürüsünün katedralin önünden geçtiği sahneden sonra Taoist bir kabile geçer, ondan sonra bebek parçalarının yavaşça yakıldığı bir faşist şenlik ateşi görürüz. Etnisite, Manuel Castell'in "Enformasyonel Kent" fikrinde olduğu gibi enformasyonel model içinde yeniden biçimlendirilmiştir (Davis, 2010) Etnik ekolojiler sadece çerçeve ya da zarf değildirler, mekana biçim, işlev, sosyal önem kazandıran sosyal ilişkileri inşa ederler (Davis, 2010).

Locus Solus mekansal olarak kozmopolitan ve ilkel gözükmektedir. Farklı stillerin ve dönemlerin, aşırı gösterişli Taoist ve Hint dini etnografinin ve ticari yanıp sönen ışıklarlarla ritüel ateşlerin karışımı garip bir atmosferdir. Görkemli görsel tasarım hem tasvir edici, hem nostaljik hem de kahinedir. Etnisite, ritüelin, dinin ve "sözde-faşist ectasy"nin geleceği olarak sunulmuştur. Innocence, insan, hayvan veya sentetik, varlık ne olursa olsun çeşitli duygusal ve bilişsel bağ kurma gerekliliğini savunur. Mega şehirlerin tasvirini görürüz ve gelecek, geçmişin hafızasının batıl inançlı ritüellerinin üzerine kurulur. Bu nedenle geleceğin canlandırılmış vizyonu, irrasyonel bir coşkuyla geçmişe özenir ve onu tekrarlar (Davis, 2010).

Erken modernist bilim kurgu filmleri gelecek şehirlerinin ütopyik ve distopyik hallerini reseder, 1960 ve 1970ler'deki filmler çağdaş şehirleri distopyik anlatılarla yeniden yorumlarken, 1990lar'daki filmler geleceğin şehirlerine oaklanmışlardır. Geleceğin şehirleri ya çöküşte ya da geçmişe ait olarak hayal edilmişlerdir. Bu sinemada mekansal olarak postmodernitenin hakimiyetidir. Bu tarz bir yaklaşıma örnek olarak 1998de çekilen Truman Show 1950ler'in tarzında tasarlanmış ait sanal bir kasabada geçer. Yine 1998'de çekilmiş Dark City 1940lar'ın Metropolis'ini canlandırır (Mennel, 2008). Bu tür filmler günümüzde çekilip, bugüne ve geleceğe ait belirli temaları işlerken, kenti ve mekanları geçmişin belirli bir döneminde tasarlarlar. Gerçeklik, sanallık, hafıza, öznellik ve teknoloji gibi konuları işleyen bilim kurgu filmleri ise kentleri çökmekte olarak gösterme ve uzak geçmişin farklı dönemlerinden referanslar verme eğilimindedirler. The Matrix (1999), Blade Runner (1982) gibi filmler bu tür bir eğilimde olan filmlerdir. Bu anlamda Ghost in the Shell: Innocence bilim kurgu sinemasının bu yaklaşımının bir devamı olarak görebiliriz.

Vernaküler, klasik ve özellikle gotik mimarlığın yoğun olarak kullanılmış olmasıyla özellikle 2000lerde yapılmış animelerle ortak özellikler taşımaktadır. Cowboy Bebop (1998) ve Final Fantasy 7 Advent Children (2004) adlı animelerde gotik



kathedralleri filmin önemli mekanları arasındadır. Vamire Hunter D: Bloodlust (2000) milattan sonra 10.000 yılında geçer ama set modern ve fütüristik olmaktan çok uzaktır varnaküler, gotik ve klasik mimarinin bir karışımıdır. Azzopardi tarafından bu tür animeler Retro Futuristic Anime olarak tanımlanır. Ghost in the Shell: Innocence da sınıflandırmaya sokulabilecek bir filmidir.

### 5.3 Metropolis

Osamu Tezuka 1947-1949 yılları arasında, Lang'ın filmi hakkında duyduklarını temel alarak –söylediğine göre filmi izlememiş ve senaryoyu okumamıştır- Metropolis'in manga versiyonunu yapmıştır. Metropolis ise, 1949'da Osamu Tezuka tarafından çizilen manga versiyonunu temel alan, 1927'de Fritz Lang'ın çektiği Metropolis'ten esinlenen, fakat ikisiyle de hikaye olarak tam olarak örtüşmeyen, 2001'de çekilmiş anime filmidir. Anime'deki olaylar, Lang'ın filmindeki olaylar dizisiyle benzerdir.

#### 5.3.1 Metropolis'in hikayesi ve karakterler

**Kenichi** - Amcasıyla Metropolis'e gelen ve uluslar arası bir suçlu olan Dr Laughton'u arayan genç bir çocuktur. Naif ve masum bir karakter olan Kanichi Timayla çok yakın arkadaş olarak onun kendisini ve dünyayı anlaması için yardımcı olur, onu başına gelen kötü şeylerden korumaya çalışır.

**Tima** - Duke Red'in ölmüş kızının ismiyle yaratılmış bir robottur. Diğer robotlardan insanlara çok benzemesiyle ayrılır. Aktif hale getirildiğinde, kim olduğuna dair hiçbir hafızası ya da bilinci yoktur. Kenichi sayesinde bu sorulara cevap bulmaya çalışır.

**Rock** - Duke Red tarafından, kızı öldükten sonra evlat edinilmiş bir öksüz çocuktur. Fakat Tima'nın bir robot olarak varolacağı düşüncesiyle Duke Red tarafından sevilmez ve reddedilir. Babasının tekrar sevgisini kazanmaya çalışan ve onun tahtı bir robota vericeği düşüncesine tahammül edemeyen Rock Tima'yı öldürmek için çalışır.

**Duke Red** - Metropolis'i gizlice ele geçirmeye çalışan Marduk örgütünün kurucusu bir kapitalisttir. Ziggurat'ı inşa eder ve Metropolis'in modern yapıyı olacağını iddia eder. Aslında Ziggurat dünyaya hükmetmek için yaratılmış devasa bir silahtır. Tima'nın Zigguratı kontrol edip dünyaya hükmedeceği planlarını yapmaktadır.

**Shunsaku Ban** - Metropolis'e Dr. Laughton'u aramaya gelmiş özel bir detektiftir. Superintendent Notarlin ve Kenichi ona Dr.Laughton'u ararken eşlik ederler. Detektif filmin büyük bölümünde kaybolan Kenichi'yi arar.

**Makeru Butamo/Dr. Laughton** - Yasadışı deneyleri ve organ ticreti yapmaktan dolayı aranan dahi bir bilim adamıdır. Duke Red tarafından Tima'yı yaratması için görevlendirilmiştir. Fakat Dr. Laughton'un başka planları vardır ve en büyük projesi olan Tima'nın Duke Red'in eline geçmesini istememektedir. Rock tarafından laboratuvarında öldürülür.

**Superintendent Notarlin/Notarlin** - Metropolis'in polis kuvvetine bağlı çalışan Superintendent Notarlin polis biriminde masa başı işte çalışır. Fakat Shusanku Ban ve Kenichi'nin Dr.Laughton'ı arama çalışmalarında onlara rehberlik eder.

**Pero** - Shusanku Ban'a soruşturmasında yardımcı olması için Superintendent Notarlin tarafından görevlendirilmiş bir robottur. Detektifi Metropolis hakkında bilgilendirir ve tüm Zonelara onu götürür ve Dr. Laughton'un labortuarını bulmasına yardımcı olur.

**Atlas** - Zone 1deki gecekondu bölgesinde yaşayan, işsiz işçilerin örgütlenmesini ve devrim yapmasını sağlayan liderdir. O ve kurduğu örgüt robotlardan nefret ederler, onları kendilerini işsiz bırakmakla suçlarlar. Robotları Duke Red ve onun şirketleri ürettiği için, Atlas Duke Red'e karşı bir ayaklanma örgütler.

Metropolis insanların ve robotların birlikte yaşadığı fütüristik bir kenttir. Robotlar kentin alt katmanlarında tutulurlar ve ayrımcılığa uğrarlar. Metropolis'in nüfusunun çoğu işsiz ve yoksuldur, bunun sebebinin robotların işçi olarak kullanılması olduğu düşünülür. Metropolis'i yöneten kişi Duke Red, Ziggurat isiminde devasa bir gökdelen inşa eder. Bu yapı sayesinde insanlığın tüm gezegene hükmedeceği düşünülmektedir. Duke Red aynı zamanda Dr. Laughton adında dahi bir bilim adamını Zigguratı ve dolayısıyla tüm gezegeni yönetmesi için Tima adında yarı insan yarı robot bir varlık icad etmesi için görevlendirir.

Ziggurat'ın açılış töreni bir dikbaşı, kuralları ihlal eden bir robot tarafından sekteye uğrar, Duke Red'in üvey oğlu ve Marduk Parti'sinin başı olan Rock, robotu vurur. Özel detektif Shunsaku Ban ve yeğeni Kenichi Metropolis'e gelerek Dr. Laughton'u organ karaborsacılığı yüzünden aramaktadırlar. DukeRed'in Dr. Laughton'a sipariş ettiği kızıdan ve organları onun için kullandığından haberleri yoktur. Diğer yandan Duke Red'in oğlu Rock Tima'nın varlığından haberdar olur ve yerine bir robotun

geçmesini istemediğinden Dr Laughton'ın laboratuvarına giderek onu vurur ve tüm laboratuvarı yakar. Bu arada detektif Shunsaku yanan laboratuvara gelir ve ölmek üzere olan Dr. Laughton'u görür ve doktor ona defterini verir. Kenichi ise canlanmış Tima'yı bulur, yangından krutlurlar fakat kanalizasyon Zone'una girerler ve Shunsakuyu kaybederler. Shunsaku yeğenini araken, Kenichi ve Tima da yeryüzüne çıkmanın yollarını ararlar. Kenichi Tima'ya konuşmayı öğretmeye çalışır ve çok iyi arkadaş olurlar. İkisi de Tima'nın robot olduğunu, Rock'ın Tima'nın peşinde olduğunu bilmezler. Bir çıkış yolu ararken bir yandan Rock tarafından yakalanırlar ve ondan kaçmayı başarınca, DukeRed'e karşı ayaklanacak devrimci işçi grubuyla karşılaşılır. Metropolis'in başkanı devrimi, DukeRed'i yenmek ve Metropolisin yönetimini elegeçirmek için kullanmaya çalışır. Fakat Duke Red'in tarafını tutan ordu komutanı tarafından suikaste uğrar. Duke Red ise devrimi bastırmak için bir kanun çıkartır.

Başarısızlığa uğramış devrimin sonunda Kenichi Shunsakuyu bulur ve Tima'nın bir robot olduğu ortaya çıkar. Rock ise Tima'yı öldürmeye çalıştığı için Duke tarafından evlatlıktan reddedilir. Duke Red Tima'yı Ziggurata götürür. Tima'yı yok etmeye ve babasının sevgisini kazanmaya kararlı olan Rock Tima'yı kaçıtır ve onu etkisiz hale getirir. Tima'nın ise kimliği konusunda kafası karışır; robot mu insan mı olduğunu sorgular. Shunsaku onu kurtarır ve Laughton'un defterindeki talimatları uygulayarak Tima'yı tekrar aktif hale getirir. Shunsakuyla Tima Kenichi'nin Duketarafından kaçırıldığını ve Ziggurat'ta tutulduğunu keşfederler. Ziggurat'ın zirvesindeki odaya getirilen Tima Duke Redle yüzleşir ve robot mu insan mı olduğunu sorar. Duke onun duygulardan ve insanın zaaflarından arınmış insanüstü bir varlık olduğunu, dünyayı yönetmek için yaratıldığını söyler. Tam bu sırada Rock Tima'yı vurur ve Tima'nın devreleri ortaya çıkar. Tima robot olduğunun farkına varır, şoka girer ve delirir. Tahta oturur ve intikam olarak insanlık üzerinde biyolojik ve nükleer bir saldırı emri verir. Diğerleri kaçarken, Kenichi Tima'yı ikna etmeye çalışır. Tima robotlara Duke Red'i öldürme emri verir, robotlar tarafından öldürülmesini istemediğinden Rock kendini ve babasını büyük bir patlamada imha eder. Zigguratın tepesindeki kale yıkılmaya başlarken Kenichi Tima'yı tahtından koparmaya çalışır. Metropolis'teki tüm binalar ve Ziggurat yıkılırken Kenichi ve Tima da hayatta kalmaya çalışırlar fakat Tima'nın kablosu Kenichi'nin elinden kayar ve düşer ve yokolur. Ertesi gün Kenichi yıkıntılar arasında Tima'dan izler ararken, Tima'nın parçalarıyla onu tekrar

inşa etmeye çalışan bir grup robotla karşılaşır. Shinsaku ve diğer birçok insan şehri boşaltırken, Kenichi kalmayı ve şehri tekrar inşa etmeyi seçer. İnsanların ve robotların birlikte huzur içinde yaşayacağı bir yer yaratmak ister.

### **5.3.2 Metropolis'teki kent ve mimarlık analizi**

Metropolis'in Japon animeleri içerisinde hikayesini kent üzerine kuran bir anime olması onun bu tez kapsamında incelenmesi için önemli bir sebeptir. Filmde kurgulanmış yeraltı ve yerüstü şehirleri arasındaki farklar, düşük gelirli gruba ait çürümekte ve çökmekte olan yeraltı kentiyle, dünyaya hükmetme hırsını taşıyan, endüstrinin, finansın merkezi yerüstü şehrinin arasındaki keskin ayrım bu animayı kentsel ve mekansal olarak diğer pek çok animeden ayırır. Sinema mimarlık çalışmalarının en çok analiz edilen filmlerinden olan Fritz Lang'ın Metropolis'i ile karşılaştırılabilir olması ve 1920ler'den 2000ler'e benzer bir hikayenin kentinin nasıl farklı kurgulandığını görmek açısından sinema/mimarlık/kent çalışmaları için iyi bir anime örneğidir. Lang'ın 1920ler'in hayalini yansıtan ütopyik modernist şehirden, 2000ler'in postmodern şehrine olan geçişi görmek açısından çok değerli ve incelenmesi gereken bir filmidir. Ayrıca filmde kullanılan mekanlar bu tez kapsamında incelenen postmodern ve modern mimarlığın sinemada temsili konusunda çok iyi destekleyici bir örnektir. Filmde yaratılan mekanlarda pastişin, parodinin ve oyunun kullanılması, farklı mimari üsluplara sahip mekanların aynı şehirde bir arada bulunması, mekansal olarak postmoderniteyi çok iyi işleyen bir anime olması nedeniyle bu tez için incelenmesinin gerekli olduğu düşünülmüştür.

Öncelikle bu filmi Fritz Lang'ın Metropolis'yle ilişkilendirebiliriz. Osamu Tezuka Fritz Lang'ın şehir kavramına eklediği şey, hayali bir toplumun organik ve inorganik üyeleri arasındaki sınıf ayrımına odaklanmış olmasıdır. Fakat yaratılan kent oldukça fantastik olduğundan bilim kurgu sinemasında herhangi bir filmle görsel veya mekansal kurgu olarak direkt ilişkilendirilebilecek bir film yoktur. Rintaro Otomo burada kendi hayal güçlerinin genişliğinde özgün bir kent yaratmışlardır. Bu nedenle başka bir filmle yapılabilecek bir benzerlik zorlama olur.

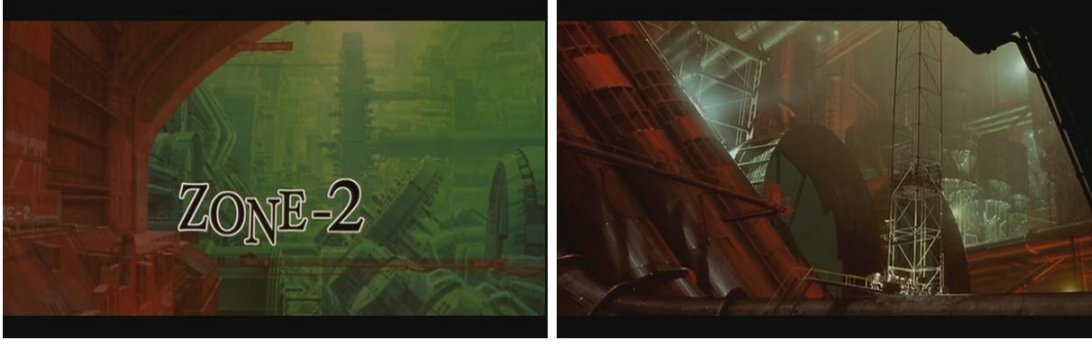
Metropolis'te kent ve mekanlar filmin hikayesinin başrolündedir. Her sahnede kullanılan mekanlar bir fon olmaktan öteye giderek hikayenin ilerlemesini sağlayan bir işlev görürler. Şehrin en güçlü figürü Duke Red'in inşa ettirdiği Ziggurat, dünyaya hakim olacak güçte bir binadır ve filmin başrolündedir. Metropolis'te yaşayan farklı sosyal sınıftaki insanların birbirleriyle olan mücadelesi, bu mücadeleyi

simgeleyecek şekilde örgütlenmiş mekanlarla anlatılır. Yeryüzündeki güçlü, zengin, küresel ticaret ağının merkezi Metropolis'in, yeraltında onu var eden robotlara ve şehirden dışlanmış işsiz düşük gelirli sınıfa ait Metropolis'in üzerinde kurduğu hakimiyet anlatılır. Film boyunca şehrin tüm katmanlarına inilir, karakterler bu katmanların karmaşık sokaklarında kaybolurlar ve yeryüzünden yeraltına doğru inilen her katmanda mekanlardaki farklılaşmalara şahit oluruz.



**Şekil 5.27 :** Metropolis (2001)'de yeraltındaki birinci katman olan Zone I.

Tezuka'nın mangası dikey olarak örgütlenmiş bir şehirdir; robotlar ve insanlar birlikte yaşar ve çalışırlar. Fakat mekanın dikey bölüntülenmesiyle çok sıkı olarak birbirlerinden ayrı tutulurlar. Kent farklı zonelere ayrılmıştır. Yerin en altında bulunan Zone III'te kanalizasyon sistemi vardır. Bir üst katman olan Zone II'de Metropolis şehrinin enerji ihtiyacını karşılayan güç kaynakları bulunur. Bir üst kademe zone I'de Metropolis'in işçileri çalışır (Şekil 5.27, Şekil 5.28, Şekil 5.29). Yerin altındaki zonelerde robotlar çalışırlar ve her robot ancak kendi Zone'unda gezebilir. Yeryüzüne çıkan robotlar öldürülürler. Tüm bu Zonelar yerin altında bulunurlar.



**Şekil 5.28:**Metropolis (2001)'de şehrin enerji ihtiyacını karşılayan güç kaynaklarının bulunduğu yeraltındaki birinci katman olan Zone I.



**Şekil 5.29 :** Metropolis (2001) Zone II'ye ait bir görüntü.

Yerin üstünde görkemli ve renkli Metropolis vardır. Sadece zengin insanlar Metropolis'in yüksek katlı binalarında yaşayabilirler. Burada çok katmanlı bir ulaşım sistemi vardır. Raylı sistemler binaların içinden geçerek tüm kente yayılırlar. Zeminde de insanların daha hızlı yürümesini sağlayan hareketli sistemler vardır. Robot işçiler yüzünden işsiz kalmış fakir insanlar Zone I'de insan görünümlü androidlerle birlikte yaşarlar. İnsan görünümlü akıllı robotların bile kentte yeryüzüne çıkmalarına izin yoktur. Metropolis'in en zengin vatandaşı bir bilim adamını şehri bir kraliçe olarak yönetecek dişi bir android icat etmesi için görevlendirir. İnsani özelliklerle robotun karıştırılmasıyla icad edilen bu android çok yıkıcı olaylara yol açacaktır.



**Şekil 5.30** : Metropolis (2001)'de Zone I'de fakir işçilerin yaşadığı mahallelerden bir görüntü.

Metropolis'te yeraltı robotlara ve robotlar yüzünden işsiz kalmış düşük gelirli insanlara aittir. Burası yeryüzündeki Metropolis'in saklamaya çalıştığı yüzü, karmaşa, suç, kirli ve karanlık yüzüdür. Mimari olarak Art Nouveau detaylarla dolu, dar Fransız sokakları vardır. (Şekil 5.30, Şekil 5.31) Burası yapı olarak labirenti andırır. Kenichi Timayla burasının geçitlerinde birbirine bağlanan sokaklarında farklı katmanlarında kaybolurlar.



**Şekil 5.31** : Metropolis (2001)'de Zone I'in karmaşık sokaklarından bir görüntü.

Lawrence Bird'e göre, Rintaro ve Otomo'nun yarattığı (anime) Metropolis Lang'inkinden çok daha merkezidir (Bird, 2008). Metropolis'in merkezinde Ziggurat bulunmaktadır. Ziggurat şehre hükmeden bir yapıdır. Dikeyde örgütlenmiş bir hiyerarşinin tepe noktasıdır. Bu kule, yapısal olarak ziggurat olmakla birlikte, simgesel olarak Babil Kulesi'ne benzemektedir. Aynı Lang'ın Metropolis'inde yer alan Yeni Babil Kulesi gibi Metropolis'in en önemli yapısıdır ve onu ayakta tutar. Film'in art-deco tasarımında bir katedral gibi tasarlanmıştır; planda haç şeklindedir, oluklarla yükselir, uçan payandalarla desteklenmiştir. Katedral/Kule şehrin ızgara planının ortasında bulunur ve bütün yollar bu yapıya yönelir. Lang'ın Metropolis'inde kule ve labirent iki ayrı mimari yapıda, modern olan Yeni Babil'in Kulesinde, geleneksel olan Katedralde karşımıza çıkarken, Rintaro ve Otomo'nun Metropolis'inde kule ve katedral Ziggurat'ta birleşmiştir. Egemenliği simgeleyen yapılar, gücü simgeleyen kule ve saflığı simgeleyen katedral, anime Metropolis'te aynı çatı altında Ziggurat'ta toplanmıştır. Film Duke Red'in Ziggurat'ın tepesinde ulusunun cennete yaklaştığını ilan etmesiyle başlar (Şekil 5.32). Filmin sonunda Ziggurat'ın yıkılması tüm şehrin katastrofik sonunu hazırlar. Lawrence Bird'e göre Lang'ın Metropolis'indeki Babil Kulesi modernite projesinin başarısızlığının bir simgesidir. (Bird, 2008)



**Şekil 5.32 :** Metropolis (2001) Ziggurat'ın açılma sahnesi.

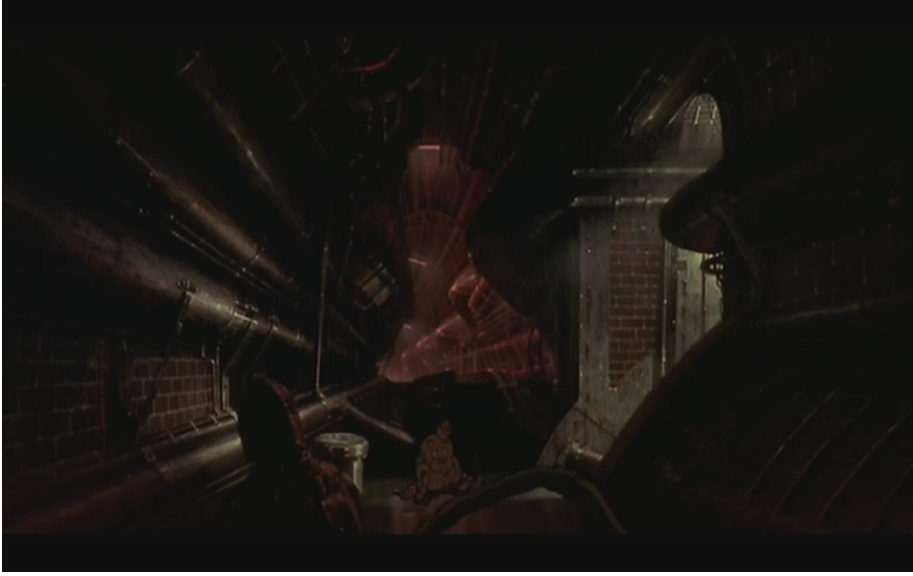


Lawrence Bird Lang'ın Metropolis'inde dikey kule ile dönen labirent arasında yarattığı gerilimin tersine Osamu Tezuka'nın (manga versiyonu) Metropolis'inde yatayda yayılmış, odaklanmamış kentsel mekanlar yaratıldığını söyler (Bird, 2008). Tezuka pek çok bina çizmiştir, manga versiyonunda da pek çok kule ve labirent bulunur. Hikayenin düğümü de bi gökdelende gerçekleşir. Fakat Lang'ın Metropolis'indeki Babil Kulesi veya Cathedral'in tersine efsanevi veya ikonik bir statüsü yoktur. Bird'e göre Tezuka'nın manga versiyonunda yarattığı açık, merkezlessiz, odaklessiz, belirsiz ve yatay kenti Metropolis, Japonya'nın II.Dünya Savaşı sonrasındaki fiziksel ve politik durumunu simgeler (Bird, 2008). Savaş sonrasında Japon kentleri kurtuluş, yıkıntı ve yeniden inşanın yamalarından oluşur. Metropolis ve Ziggurat aslında Duke Red'in ütopyasının eseri, bu ütopyanın altında kaynayan, onu yok etmeyi amaçlayan distopik bir kent vardır. Bu film ütopyanın nasıl distopyaya dönüştüğünü ya da distopyayı kendi içinde gizlediğini gösteren bir filmidir. Dikey olarak örgütlenmiş, keskin sınırlarla birbirinden ayrılmış kenti David Sibley “dışlamanın coğrafyası” olarak tanımlar (Sibley, 1995). Şehir içinde insanların yaşadığı devasa bir makine gibidir. Bilim, teknoloji ve bunları kullanan insanlar şehirde yaşarlar ve bilim adamlarının eylemleri parayı elinde bulunduran kişiler tarafından kontrol edilirler. Fütüristlerin ütopik vizyonunda ise, para ileri teknoloji şehirler inşa etmek için bir kaynaktır, böylece kitleler özgürce ikamet edebilirler devrimci ve dinamik ilişkiler içinde kendi amaçları için kullanabilirler. Fakat bu Metropolis'te bilim ve teknoloji distopik ve yıkıcı bir hal almıştır. En sonunda bilim ve teknolojinin yaratımı kontrolden çıkarak tüm kentin sonunu hazırlar.



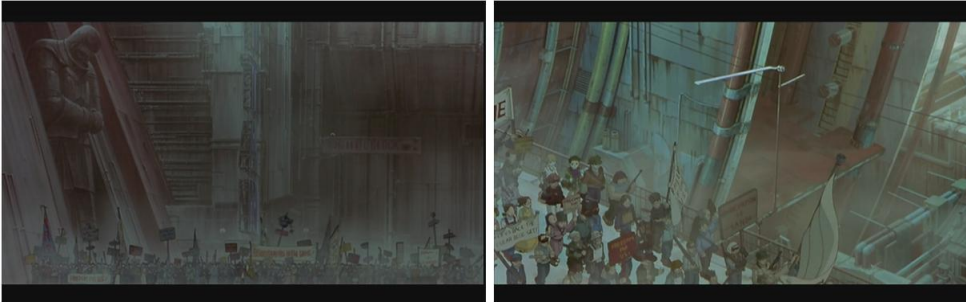
Şekil 5.33 : Metropolis (2001) Dr. Laughton'un laboratuvarı.

Dr Laughton'un laboratuvarında filmde tasarlanmış mekanlardan çok farklı bir imge yaratılmıştır (Şekil 5.33). Yeryüzünde üst sınıfın yaşadığı incelikle tasarlanmış postmodern gökdelenler ve yeraltındaki karmaşık gecekondular yapılarından farklı olarak burası yapısıyla ve kullanılan renklerle tam bir siberpunk mekanı olarak tasarlanmıştır. Çığırından çıkmış borularıyla bir bağırsağı andıran laboratuvar “dahi/deli bilim adamı” nı temsil eder.



**Şekil 5.34 :** Metropolis (2001)'te yerin altındaki geçitler.

Ayrıca robotların ve işsiz insanların yaşadığı Zone I ve kentin enerji ihtiyacını karşılayan enerji kaynaklarının olduğu Zone IIde mekanları birbirine bağlayan girift sokaklar yapısı ve içerisinde yaşanan hayatlar itibarıyla siberpunk mekanlardır (Şekil 5.34). Özellikle sokaklarında kullanılan karanlık renkler ve paslanmış metalle, çürümüş betonun dokusu siberpunk bir imge yaratmaya yol açar. Diğer yandan hikayede Tima ve Kenichi nin Rock'tan kaçtığı, sürekli bir kaçma kovalamacanın yaşandığı sahneler hep bu tür mekanlarda geçer.

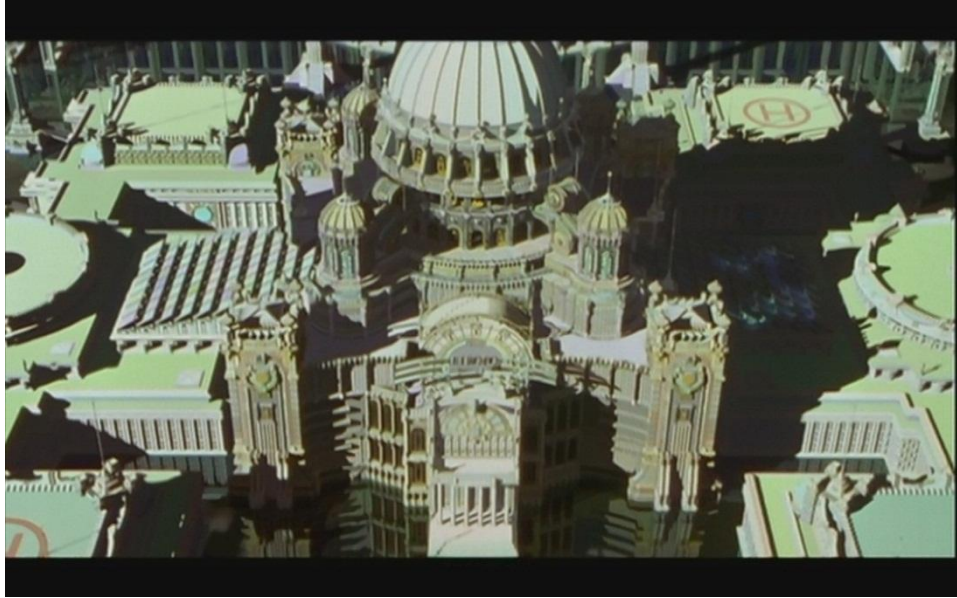


**Şekil 5.35 :** Metropolis (2001)'de işçilerin devrim yapmak için isyan ettiği sahnelerden bir görüntü.



**Şekil 5.36 :** Metropolis (2001)'de Zone I'in renkli sokakları.

Rintaro ve Otomo tüm evreni yok edecek silahı Ziggurata, Metropolis'in merkezine yerleştirmişlerdir, Oysa Tezuka mangasında silahı şehrin çok uzağına yerleştirmiştir. Anime Metropolis'te yeraltındaki zonelar Lang'ın Metropolis'indeki gibi labirentlerden oluşur ve kent yeryüzündeki Metropolis'ten ayrılır. Yer altı kentte sefil bir hayat sürenlere aittir; yoksul ve işsiz insanlar ve robotlar burada yaşarlar. Fakat, Lang'ın yeraltındaki yalın ve kimliksiz mimarisine karşın, anime Metropolis'teki yer altı çok renkli ve oyuncudur. İkamet edenler fakirdirler ve gecekonduda yaşarlar fakat hayat çok canlıdır, pazarlar, yiyecek satan işportacılar ve barlarla dolu kalabalık sokakları vardır (Şekil 5.36). Heterojen elemanların birleşmesinden oluşmuş bir kolaj gibidir.



**Şekil 5.37 :** Metropolis (2001)'de Duke Red'in yaşadığı bu bina pekçok mimari alıntıyla tasarlanmış eklektik bir yapıdır.

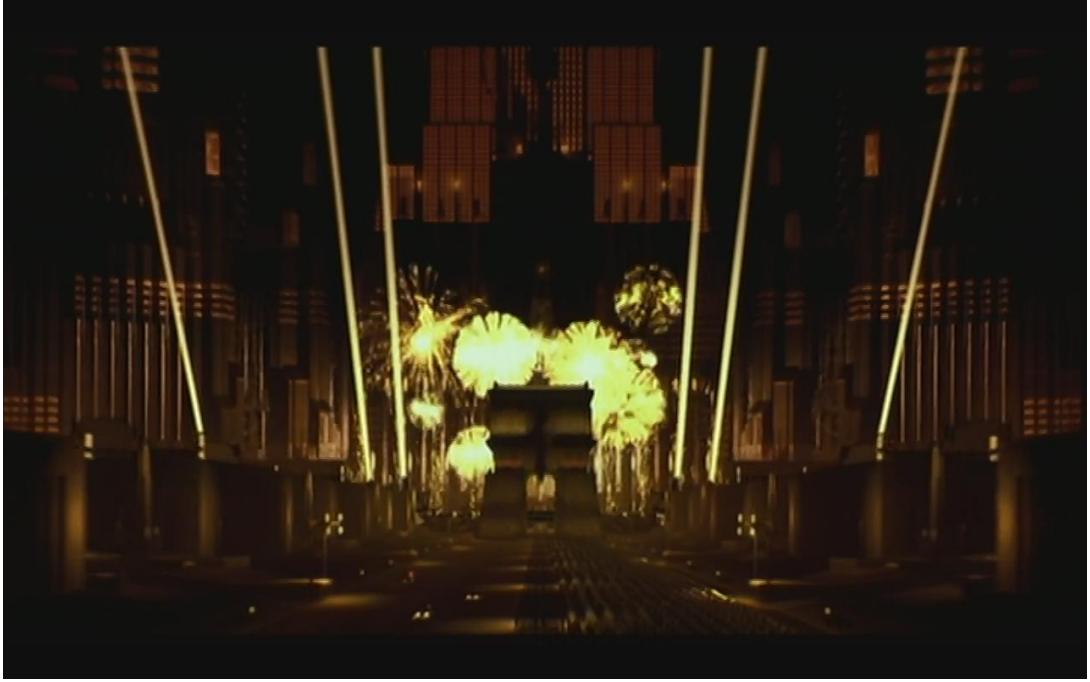
Dünyanın her yerinden farklı tarihsel dönemlerden alıntılarının birlikte kullanılmasıyla mekanlar oluşturulmuştur (Şekil 5.37). Klasik mimarıktan, endüstriyel mimarığa, 19. yüzyıl kemerlerinden, Gaudi ve Peter Eisenmann'a kadar pek çok farklı mimarlık

türünden ve mimardan alıntılar yapılmıştır. Bu renkli mimari kolaj Bird'e göre, tek bir mekan yaratmayı engelleyen değişken ve kaotik ilave elemanlarla Ziggurat'taki mimariye bir cevap niteliğindedir (Bird, 2008). Anime Metropolis Tezuka'nın mangada yarattığı kent gibi açık, yayılmış ve dağınıktır. Lang'ın kentinde yerin altındaki dar, bükülmüş, boş tünellerin tersine, anime Metropolis büyük ve küçük, eski ve yeni, renkli ve karanlık çok çeşitli mekanlardan oluşan bir kolajdır. Egemenliği kötülemek ve suçlamaktansa Rintoro ve Otomo'nun yer altı şehrinin belirsizliği, egemen gücün keyfi uygulamalarına maruz kalır. Çok sıkı zonlama kurallarıyla bu bölgenin insanları ve robotları kontrol altında tutulurlar. Çelişkili bir biçimde kanunlar yeraltında geçerli değildir. Yer altı yasal olarak kanunsuzdur. Bunun sonucunda sürekli bir acil durum tedirginliğinde yaşarlar.



**Şekil 5.38 :** Metropolis (2001)'te Ziggurat'ın açılış kutlamaları.

Film Ziggurat'ın inşasının kutlamalarıyla açılır (Şekil 5.38, Şekil 5.39). Burada Metropolis'in yeryüzüne ait görkemli kısmından kesitler görürüz. Metropolis yeni inşa edilmiş yüksek katlı high tech binalarla dolu bir kent olmasına rağmen bir zafer takına uzanan çok geniş bulvarı ve bulvarın iki yanında simetrik uzanan alçak katlı binaları vardır. Filmin hikayesi burada hiç geçmez, sadece başında ve sonundaki yıkım sahnesinde kent bu bölümünü görürüz ama büyük ihtimalle Metropolis'in görece tarihi bir bölgesidir. Fakat Japon tarihinden izler görmek yerine Avrupa mimarisinden izler görürüz.

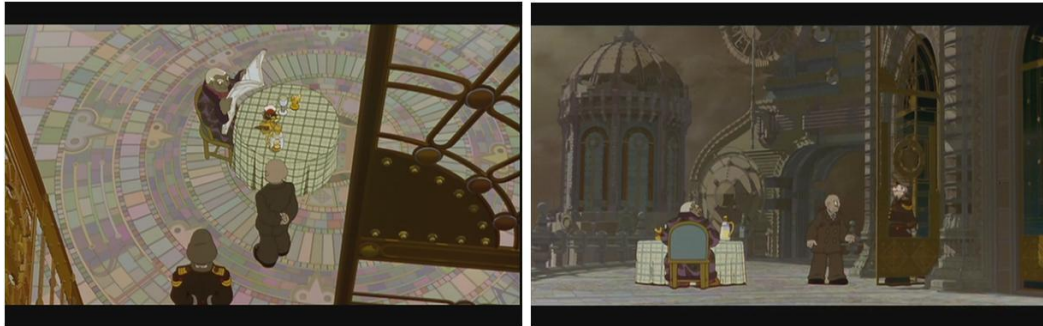


Şekil 5.39 : Metropolis(2001)'te Ziggurat'ın açılış kutlamaları.

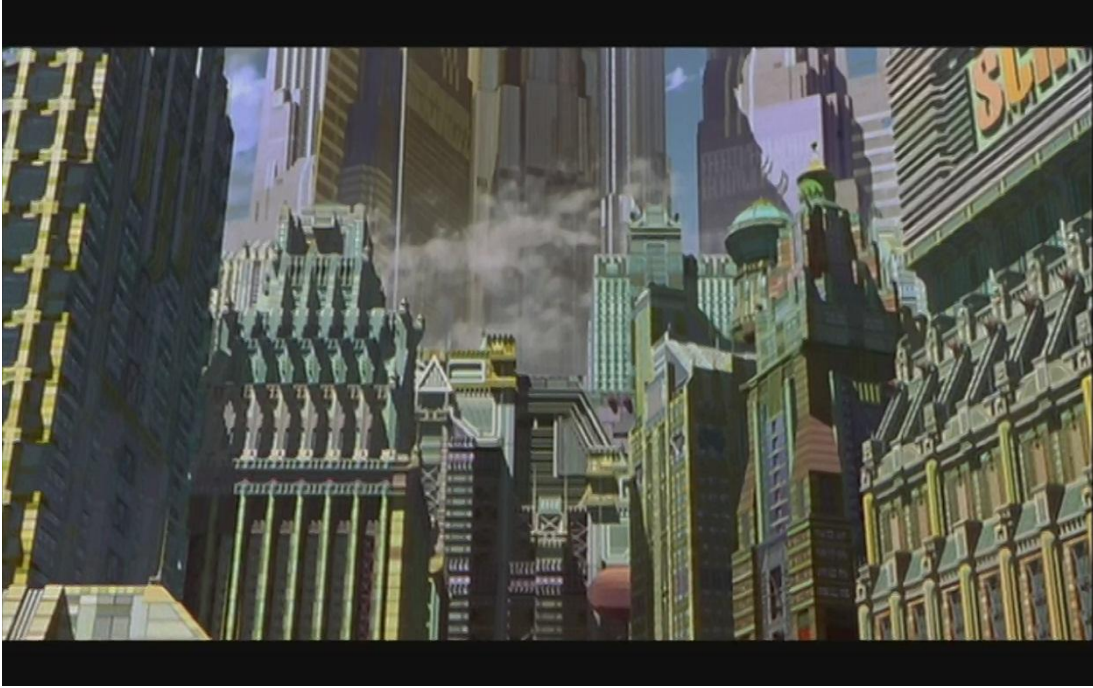


Şekil 5.40 : Metropolis (2001)'te Duke Red'in evinin iç görünümü.

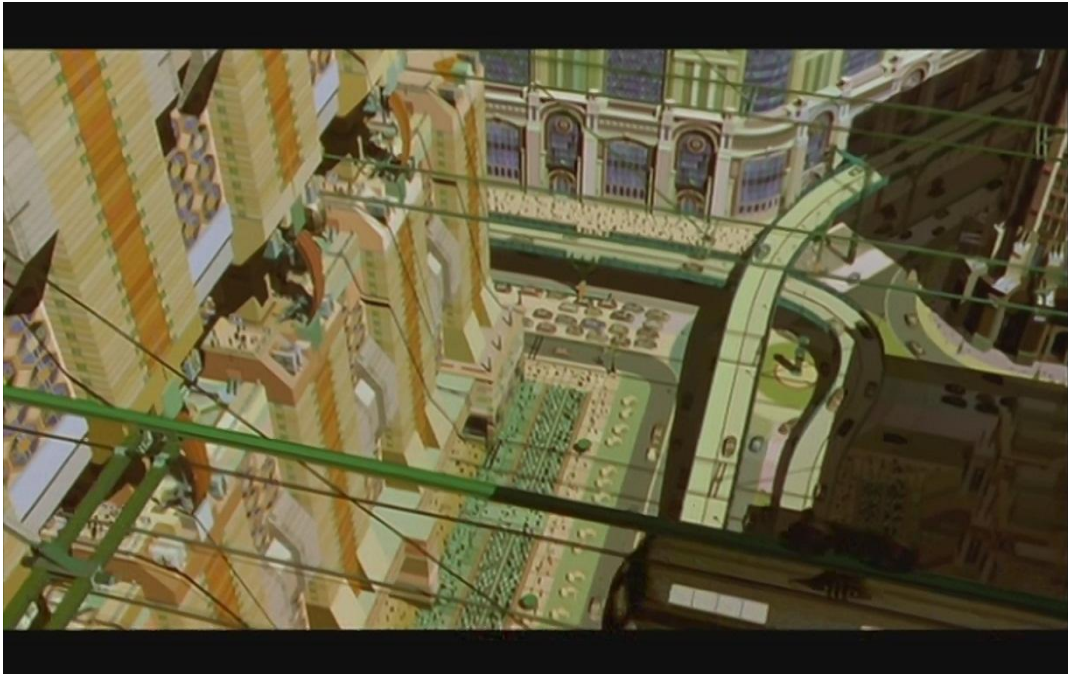
Metropolis'te Duke Red'e ait, klasik Avrupa mimari üslubuyla, klasik Japon klasik mimari üslubunun bir karışımı olan bu mekan, Japonya'da yeralan bir kentte görmeyi tahmin edemeyeceğimiz bir iç mekandır (Şekil 5.40, Şekil 5.41). Filmde gücün ve yönetimin sembolü ve temsili olarak klasik Avrupa mimarisinin kullanılması oldukça ilginçtir.



Şekil 5.41 : Metropolis (2001)'te Duke Red'in evinin iç görünümü.



Şekil 5.42 : Metropolis (2001)'te yeryüzündeki görkemli binalar.



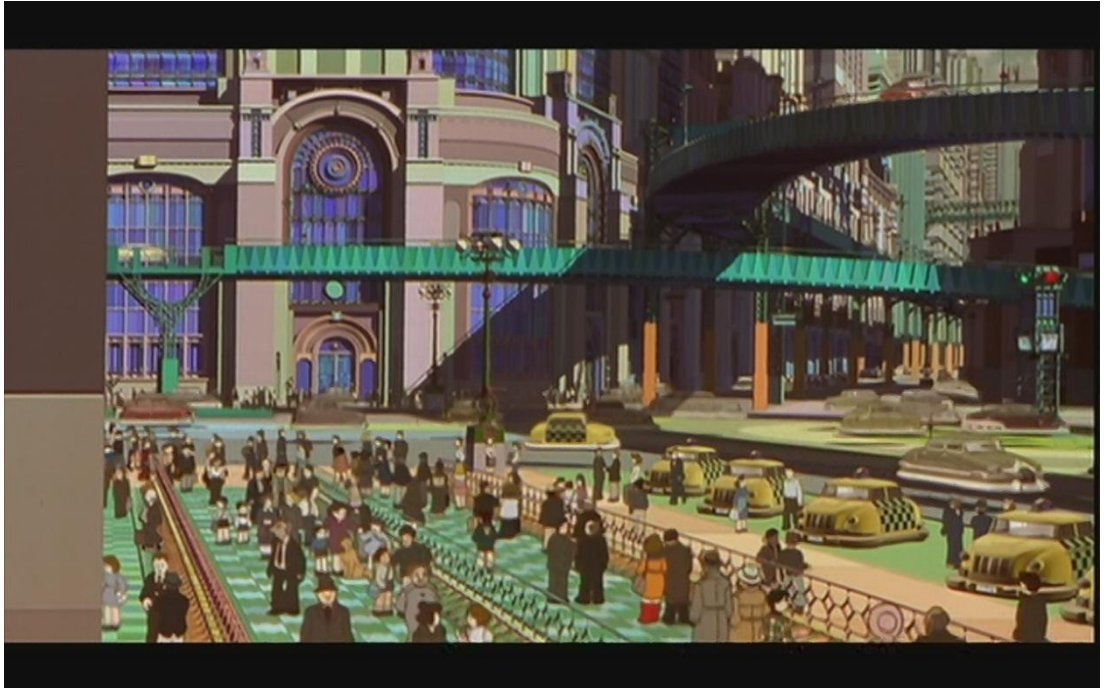
Şekil 5.43 : Metropolis (2001)'te karmaşık otoyol sistemi ve yeryüzündeki hareketli yaşam.

Filmde bu sahneler gösterilirken arkada bir sesle Metropolis ve Zigguratla ilgili duyurular ve reklamlar yapılır. Şehrin nasıl ekonomik ve kültürel bir merkez olduğundan bilimsel ilerlemenin somutlaşmış bir ifadesi olduğundan, başarılarından bahsedilir. Şehir yüceleştirilir, bütün binalar adeta birer tapınaktırlar (Şekil 5.42).

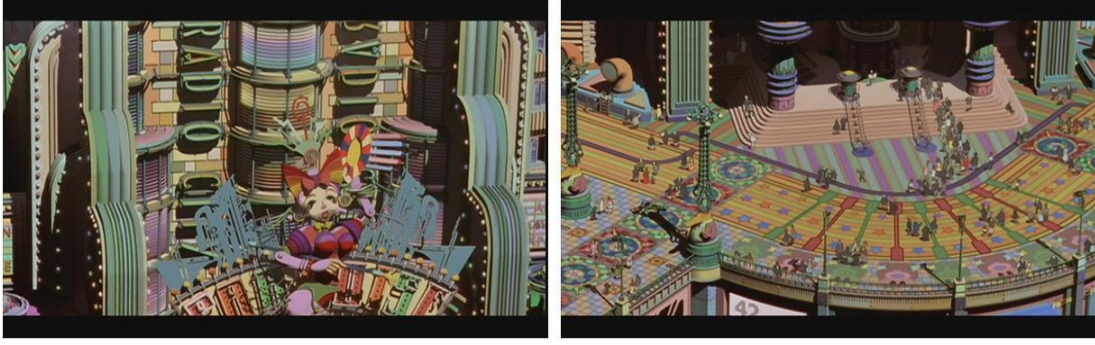
Gökdelenlerin tepesinden aşağıya doğru inen sahnede, yoğun yapılaşma arasında yer alan çok katmanlı ulaşım ağını, binaların içinden geçen raylı sistemleri, birkaç farklı seviyede giden karmaşık otoyol sistemini görürüz (Şekil 5.43). Gökdelenler incelikle tasarlanmış, geçmişe, özellikle Amerikan gökdelenlerine ait pek çok detayla süslenmiş, aynı zamanda klasik Japon mimarisine de yer yer atıfta bulunan binalardır (Şekil5.44).



**Şekil 5.44 :** Metropolis (2001)'de yeryüzünde dolaşan Kenichi ve detektifin arkasında binalardaki mimari detayları görürüz.



**Şekil 5.45 :** Metropolis (2001)'de insanların yürüyebilmesi için yapılmış hareket eden bantlar ve yola değmeden giden araçlar vardır.



**Şekil 5.46 :** Metropolis (2001)'de binalar kadar sokak döşemeleri de renkli ve eğlenceli tasarlanmıştır.

Tokyo'daki Tange Kenzo tarafından tasarlanmış (1991) Tokyo Metropolitan İdari Merkez Binası diğer adıyla Tokyo City Hall Rintaro ve Otomo'nun Ziggurat'ına çok benzemektedir (Şekil 5.47). Bu bina teknokrasi ve gücün merkezi simgesi olarak inşa edilmiştir. Geleneksel mimarinin –Kale ve Edo dönemi binalarından detaylar- kabul edilmiş otoritesini hatırlatmak için tasarlanmıştır (Bird, 2008). Bu binanın Paris'teki gotik katedral Notre Dame de Paris'e benzediğini düşünenler de vardır. Bu nedenle birçok kişi tarafından postmodern mimarlık örneği olarak görülür.



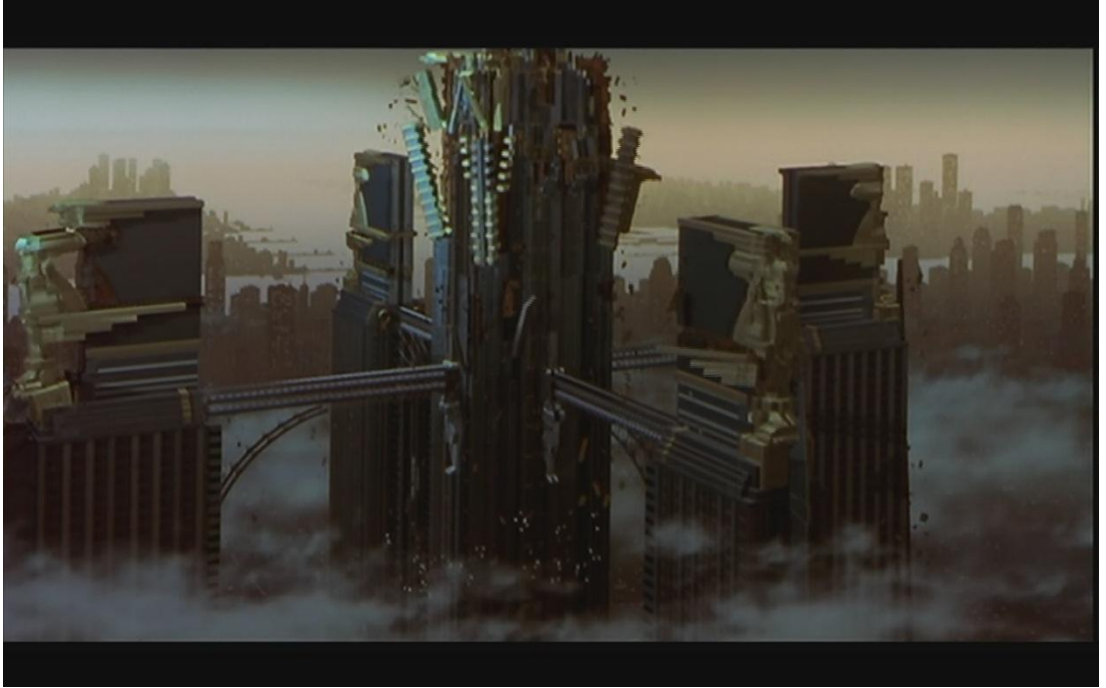
**Şekil 5.47 :** Solda Tokyo Metropolitan İdari Merkez Binası ve Metropolis (2001)'de ona çok benzeyen bir bina.

Tokyo'nun ulusal kimlikle olan ilişkisi biraz karmaşıktır. Bird'e göre böylesine gösterişli bir belediye binası inşa etmenin bir sebebi Tokyo'nun ulusal hükümetten bağımsız olduğunun altını çizmektir (Bird, 2008). Tokyo'nun sınırları Japonya'nın dışına taşar, çünkü onu var eden kaynaklar diğer çokçok ülke ile ilişkilidir. Bu nedenle ekonomistler ve sosyologlar tarafından küresel bir kent diye tanımlanır.



diğer küresel kentler gibi Tokyo, sermayenin, bilginin ve teknolojinin uluslararası akışında önemli bir düğüm noktasıdır. Tokyo'nun bu konumu onun ulusal kimliğini ve yerel kimliğini bir krize sokar. Vatandaşlarının kimlikleri bir sorun oluşturmaya başlar.

Metropolis'te yaratılmış mekanik kentle, yeraltındaki renkli, canlı ve oyuncu kent yaşamı arasındaki tezat modern Tokyo'da deneyimlenen bir durumdur. Tokyonun uçsuz bucaksız ticari, idari ve ulaşım yapıları yer yer kırılmış, ayırıcı boşluklar oluşmuştur. Makinanın çatlaklarında ve köşelerinde, modernitenin başarısızlığının temsili bu mekanlarda yeni bir yaşam belirlemektedir.

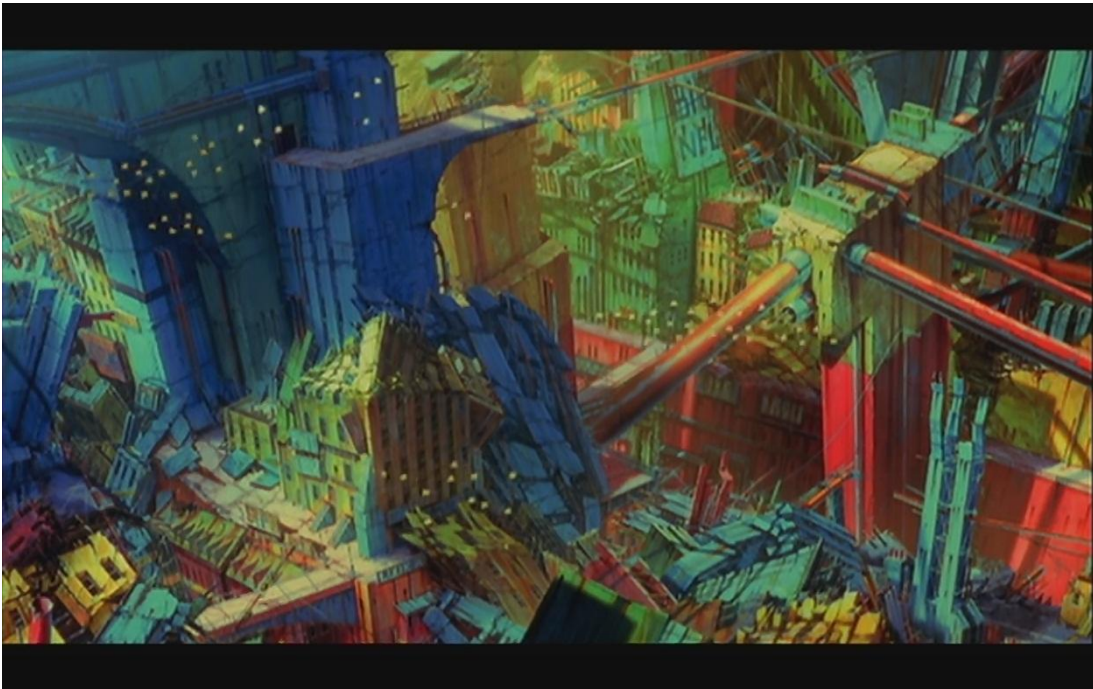


**Şekil 5.48 :** Metropolis (2001)'de Ziggurat'ın yıkılma anından bir görüntü.

Rintaro ve Otomo Tezuka'nın ve Lang'ın hayal edip yapamadığı şeyi yapmış, Babil kulesini yıkıp, mahşer sonrasındaki dünyayı resmetmişlerdir (Şekil 5.48, Şekil 5.49). Tima insan doğasını yitirip tamamen makineleşince, robotlar onlara karşı yapılan adaletsizliğe karşı ayaklanmış böylece dünyanın düzenini değiştirecek dönüşümü yaratmışlardır. Böylece Kule yıkılmış, ezilen halk tarafından yok edilmiştir. Film Ziggurat'ın yıkıntıları arasında Tima'nın kalıntılarını arayan insan ve robot görüntüleriyle sona erer. Bu mahşer sonrasındaki dünyanın görüntüsüdür (Şekil 5.50).



Şekil 5.49 : Metropolis (2001)'de gökdelenler birer birer yıkılırken.



Şekil 5.50 : Metropolis (2001)'de tüm kentin yıkıldığıının ertesi günü.

## 6. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu tez kapsamında cevabı aranan en önemli soru bilim kurgu animelerinde kentlerin ve mimarlığın nasıl temsil edildiğidir. İzlenen kült bilim kurgu animeleri, yapılan okumalar analizer sonunda, animelerin yaratıcısına sonsuz genişlikte bir yaratma ve deneysellik alanı sunduğu, her animede özgün bir kent ve mimarlık temsili bulunabileceği söylenebilir. Her animenin kendine özgü mekansal özellikleri incelenebileceği ve bu tez kapsamında örnek çalışmalarda incelendiği gibi, dönemsel ve türsel olarak birbirleriyle paylaştıkları ortak mekansal özellikleri de vardır. Bu tez kapsamında özellikle 1990lardan 2000lere olan 10 yıllık bir dönemde yapılmış bilim kurgu animelerine bakılmıştır. Bu animelerde geçmişin ve bugünün kentlerinden beslenilirken geleceğin kentleri için öngörülerde bulunulmuştur. 1980lerde siberpunk edebiyatıyla ve postmodern bilim kurgu sinemasında başlayan bir eğilimle, geleceğin kentleri bozulmuş, harap olmuş, suçun ve yoksulluğun hakim olduğu bir yer olarak tasvir edilmiştir. Diğer yandan geleceğin kentleri megastürüktürlerle yapılaşmış, ileri teknolojinin kentin her alanına nüfuz ettiği yerlerdir. Bu yüzden bu kentler, iki ayrı dünyayı barındıran, pek çok zıtlığın yaşandığı, huzursuz ve karanlık yerlerdir. Aynı zamanda çok kültürlülük ve çok zamanlılık 1980 sonrasında bilim kurgu vizyonuna hükmeden kavramlar olduğundan, geleceğin kentlerinin mimarisi pek çok farklı kültürden ve farklı zamanlardan referanslarla oluşturulmuştur. Bilim kurgu sineması ve edebiyatında böylesi bir gelecek kent imgesi hakimken, Japon bilim kurgu animeleri de bu imgeden derinden etkilenmiştir. Bu tez kapsamında incelenen bilim kurgu animelerindeki kentlerde ortak olan şey de, bilim kurgu sinemasındaki kentlerde olan ikilik ve zıtlıklardır. Ghost in the Shell I de dışlanmışlar merkezdeki kentin çevresinde yaşarken, Metropoliste yerin altında yaşarlar. Birinde iki uç imgeyi yatayda izlerken, diğerinde dikeyde izleriz. Bu üç filmi birbirine bağlayan en önemli diğer özellik de pastişin kullanılmış olmasıdır. Üç filmde de Avrupa, Asya ve Amerikan mimarisinin farklı dönemlerine referanslar görebiliriz. Gotik Ghost in the Shell IIde, Avrupa modernist yapıları ve Hong Kong çağdaş mimarisi Ghost in the

Shell Ide, Klasik Avrupa üslubu Metropolis'in iç mekanlarında, art deco Metropolis'te yerin altındaki şehirde kullanılmıştır.

Animelerde yaratılan mekan ve kent imgesinde, Japon kültürünün ve mimarlığının belirleyiciği bu tez kapsamında sorgulanan başka bir konudur. Japon animelerinin hikayelerinde, işlenen temalarda, karakterlerde ve yaratılan imgelerde Japon kültürü oldukça belirleyiciyken, animelerdeki mekanlar yaratılırken Japonya mimarisi ve kentlerinden etkiler olduğu kadar Avrupa, Amerika ve Çin mimarisinden ve kentlerinden de etkiler vardır. Japon vernaküler mimarisi özellikle fantastik animelerde çok görülürken, bilim kurgu animelerinde de az da olsa yer almıştır. Günümüz Japon kentlerinin ve mimarisinin, özellikle Tokyo'nun ve onun çok katlı yapılarının animelerde sıkça resmedildiğini görebiliriz.

Animeler izlenirken ve örnek animeler analiz edilirken, yaratılan mekanların gerçek kentlerle ve mekanlarla olan olası bağlantılarına bakılmıştır. Buna göre animeleri ilk bakışta yapılabilecek bir sınıflandırmayla kırsal ve kentsel alanda geçen animeler olmak üzere ikiye ayırabiliriz. Her iki grup içinde çok gerçekçi örneklerle rastlamak mümkün olduğu gibi, çok fantastik örneklerle de rastlamak mümkündür. Mesela kırsal alanda geçen gerçekçi bir anime olarak Grave of the Fireflies'da savaş öncesini resmeden Japon kırsal peysajı ve evleri kullanılmıştır. Laputa ve Spirited Away gibi animelerde de son derece fantastik mekanlar yaratılmış, gerçeklikten ufak alıntılar yapılsa da, Japon vernaküler ve geleneksel mimari öğelere atıfta bulunulsa da tasarlanan kasabalar tamamen her animenin kendi yaratıcısının hayal ürünüdürler. Kentte geçen animelerde de Tokyo Godfathers hem çizim üslubu ile hem de tüm yapıları, sokakları ve yaşam biçimiyle gerçekçi bir Tokyo resmi çizer. Tokyo animelerde en çok kullanılan kenttir. Bunun yanında Hong Kong da özellikler siberpunk türündeki animeler için esin kaynağı olmuş bir şehirdir. Ghost in the Shell I, Tokyo Godfathers kadar gerçekçi bir kent yaratmayı hedeflememiş olsa da Hong Kong'a ait oldukça gerçekçi sahneler yaratılmıştır. Japon kent ve mimarlığından sonra geleneksel Çin mimarisine, Amerikan kentleşmesine ve klasik ve gotik Avrupa mimarisine ait referanslar özellikle fantastik ve fütüristik kent peysajında sıkça kullanılmıştır. Bu tez kapsamında incelenen animeler gerçekçilikten fanteziye uzanan bir çizgide farklı yerlerde durmaktadırlar. Gerçeklikten çokça beslenerek varolmayan kentler yaratılmıştır ve her filmde gerçekçiliğin ve fantezinin farklı bir yorumu yapılmıştır. Animeler hakkında genel bir yargıya varmak bu anlamda çok zordur çünkü her anime yönetmeninin, sanat yönetmeninin ve senaristinin zihinlerinde

yarattığı ortak bir dünyanın ürünüdür. Bu yüzden her animeyi kendi içinde inceleyip birbirleriyle ve gerçeklikle olan ortak noktasal bağlantılarından bahsetmek daha anlamlı olacaktır.

Animelerde yaratılan kentler ve mekanlar animeleri genel bilim kurgu sinemasının bir parçası haline mi getirirler yoksa animeler diğer kendi başına bir tür olarak mı değerlendirilmelilerdir? Bu tezin kurgulanmasında animelerin bilim kurgu sinemasının bir parçası olduğu fikri belirleyici olmuştur. 1980 sonrasında çekilen bilim kurgu sinemasında yaratılan kentlerin, kullanılan mekanların, postmodern kent hayalinin, yoğun olarak kullanılan pastişin ve çok kültürlülüğün, bilim kurgu animelerinde de hakim olduğunu görmek bu fikri güçlendirmiştir. Bu sebeple tez kapsamında teorik çerçevenin kurulmasında ve örnek animelerin analizinde bilim kurgu sinemasına referanslar verilmiş ve karşılaştırmalar yapılmıştır. Fakat aynı zamanda animelerin kendine ait bir yerde durmalarını sağlayan çok güçlü etkiler altındadırlar. Japon kültürünün ve genel olarak Asya kültürünün animelerde hikayede, karakterlerde mekanlarda belirleyiciliği oldukça fazladır. Diğer yandan Batı'nın siberpunk edebiyatının ve sinemasının Japonya'ya olan ilgisini düşünecek olursak, bilim kurgu sineması ve anime ilişkisinin oldukça girift bir ilişki olduğunu, birbirinden ayrı düşünülmemeyeceğini söyleyebiliriz.

Bu tez özellikle modern ve postmodern kentleşme ve mimarlığın sinemadaki temsilinin analizlerini temel alarak animeler üzerine odaklanan bir tezdur. Bu nedenle incelenen animelerin, sinemadaki modernist/postmodernist kent/mimarlık temsillerinden ne kadar beslendiği, her animenin tarihsel süreç içerisinde nerede durduğu önemlidir. Modern mimarinin ve kentleşmenin sinemada temsili 1930larda başlarken, modernitenin ütopyelerine paralel ütöpik şehirlerde ütöpik hikayeler anlatılıyordu. 1960larla modernite projesinin başarısızlığa uğramasıyla 80lere kadar evrilen postmodernite düşüncesi ifadesini 1980lerde sinemada buldu. Seçilen filmler 1990lara ve 2000lere ait animeler olduğu için 80lerde sinemada başlayan kentlerin postmodern distöpik yorumlama eğilimini sindirmişlerdir. Bu eğilimi bir adım öteye taşıyıp modernitenin ütöpik vizyonuylabir arada vermeye çalışırlar. Özellikle Ghost in the Shell I ve Metropolis'te bu iki ayrı dünyanın bir arada varılmaya çalışıldığını görürüz. David Sibley'in deyişiyile her iki filmde de mekanları “dışlamanın coğrafyası” belirler. Filmlerin sonunda postmodernite fikri modernitenin önüne geçer. Bu iki filmde mekansal olarak, modernitenin daha sosyolojik ve gerçekçi bir postmodernist eleştirisini izleriz. Ghost in the Shell II'deyse özellikle siberpunkın

gotik mekan kullanımını doruk noktasına ulaşmış, geleceğin hayali geçmişe karışmış, tüm zamanlar birbirine girmiştir. Yaratılan imgelerde gotik detaylar fütüristik yapılara incelikle yerleştirilmiş, postmodernizme fantastik, uçlarda bir yorum getirilmiştir. 2000’de çekilen Vampire Hunter D: Bloodlust adlı animede yoğun olarak kullanılan gotik mekanlardan sonra Ghost in the Shell II bilim kurguyla ve siberpunkla gotiği bir arada kullanan önemli bir anime örneği olarak literatüre girmiştir.

İzlenen ve incelenen bilim kurgu animelerinden, animelerde geleceğin kentlerinin nasıl hayal edildiği hakkında genel bir fikir sahibi olmak mümkündür. Savaşlarla ve depremlerle olgunlaşmış, yıkılıp yeniden yaratılmış Japon kültürü apokaliptik bir gelecek hissiyatını içselleştirmiştir. Geleneksel Japon kültürüne ait hayatın geçiciliği kavramı da bu hissiyatı beslemiş ve güçlendirmiştir. Japonların bilim, teknoloji ve ilerlemeye olan tutkularıyla, bunlara karşı besledikleri kuşku ve yıkıcı güçlerine olan inancı tüm bu hissiyatla birleşince gelecek Japon kültüründe hep bir mahşer yeri olarak hayal edilmiştir. Bu da özellikle bilim kurgu animelerinde sıkça rastlanılan bir gelecek hayalidir. Kentler de savaşlar ve doğal felaketlerden çok bilim ve teknolojinin tehditi, yıkılma ve yokolma tehlikesi altındadırlar. Gelecekteki kentler aynı bilim kurgu sinemasında olduğu gibi distopik ve karanlık yerlerdir. Metropoliste genel olarak kullanılan renkler ve müziklerle neşeli bir atmosfer yaratılmış olsa da hikaye yine şehrin yıkılmasıyla sona erer. Animeler hakkında varılabilecek bir yargı olarak gelecek kentleri için çok iyimser bir tablo çizmediklerini, bilim ve teknolojinin, kişisel hırsların, güç ve paranın hakimiyetinde sonunun yaklaştığının habercisi olduklarını söyleyebiliriz.

## KAYNAKLAR

- Agematsu Y.**, (1991). Japanese Architecture Today in *Rethinking Japan: Literature, Visual Arts & Linguistics*, Ed. Adriana Boscaro, Franco Gatt, Massimo Raveri, Kent: Japan Library Limited.
- Appadurai A.**, (1990). Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy. *Public Culture* 2.2 1-24.
- Barber S.**, (2002). *Projected Cities: Cinema and Urban Space*, London, Reaktion Books.
- Bird L.**, (2008). States of Emergency: Urban Space and the Robotic Body in the Metropolis Tales published in *Mechademia*, Volume 3, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bolton C., Ronay I., Tatsumi T.**, (2007). *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, University of Minnesota Press.
- Bonner F.**, (1992). *Seperate Development: Cyberpunk in Film and Tv in Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*, eds. George Slusser and Tom Shippey. Athens: University of Georgia Press.
- Brenner R.**, (2007). *Understanding Manga and Anime*, Connecticut, Libraries Unlimited.
- Brown S.**, (2010). *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Palgrave Macmillan.
- Buck D.N.**, (2000). *Responding to Chaos: Tradition, Technology, Society, and Order in Japanese*, London: Spon Press.
- Bukatman S.**, (1993). *Terminal Identity*, Durham: Duke UP.
- Cavallaro D.**, (2000). *Cyberpunk and Cyberculture Science Siction and the Work of William Gibson*, New Jersey: Athlone Press.
- Cavallaro D.**, (2006). *The Cinema of Mamoru Oshii: Fantasy, Techology, Politics*, Jefferson: McFarland.
- Certeau M.**, (1984). *Walking in the City, The Practice of Everyday Life*, Çev. Steven Rendall, Los Angeles: University of Carolina Press.
- Chambers, I.**, (1986). *Popular Culture: The Metropolitan Experience*, New York: Routledge.
- Clammer J.**, (1995). *Difference and Modernity: Social Theory and Contemporary Japanese Society*, NewYork: Routledge.
- Clarke D. B.**,(2003). *The consumer society and the postmodern city*, NewYork: Routledge.
- Clover, J.**, (2004). *The Matrix*. London; British Film Institute.
- Coaldrake W.**, (1996). *Architecture and Authority in Japan*, NewYork: Routledge.
- Coaldrake W. H.**, (2011). *Contemporary architecture in Japan*, *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*, Eds. Bestor V. L., Bestor T.C., Yamagata A., New York: Routledge.
- Davis D. W.**, (2010). *Technology and Ethnicity in Cinema at the city's edge; Film and Urban Networks in East Asia*, Eds. Braester Y., Tweedie J., Hong Kong: Hong Kong University Press.

- Dear M.**, (2000). *The postmodern Urban Condition*, Oxford: Blackwell.
- Drazen, P.** (2003). *Anime Explosion: The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press.
- Edlinger A.**, (2008). Japanese Example or the Art of Appropriation, *Architecture and Identity*, eds. Peter Herrle, Erik Wegerhoff, Technische Universität Berlin. Habitat Unit.
- Ellin N.**, (1996). *Postmodern Urbanism*, New York: Princeton Architectural Press.
- Gaudenz D.**, (1967). *Japonya mimarlığında geçiş mekanı*, çev. Aligül Ayverdi, İstanbul: İTÜ.
- Grosz E.**, (1999). *Bodies-Cities in Feminist Theory and the Body: A reader*, eds. Janet Price, Margrit Shildrick, New York: Routledge.
- Hein C, Pelletier P.**, (2009). *Cities, Autonomy and Decentralization in Japan*, New York: Taylor and Francis.
- Heuser, S.**, (2003). *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of Postmodern and Science Fiction*, New York.
- Jencks C.**, (1991). *The language of Post-modern Architecture*, Academy Editions.
- Jinnai, H.**, (1995). *Tokyo, A Spatial Anthropology*, London: University of California Press.
- Kellner D. Best S.**, (1997). *Postmodern Turn*, New York: The Guildford Press.
- Krause L., Petro P.**, (2003). *Global Cities: Cinema, Architecture, and Urbanism in a Digital Age*, Rutgers.
- Lamarre T.**, (2009). *The Anime Machine: Media Theory of Animation*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lippit, S. M.**, (2000). *Topographies of Japanese Modernism*, New York: Columbia University Press.
- MacWilliams M.**, (2008). *Japanese Visual Culture Explorations in the World of Manga and Anime*, New York, M.E. Sharp.
- Maki F.**, (2008). *Nurturing Dreams Collected Essays on Architecture and the City*, Massachusetts: MIT Press.
- Matthew R.**, (1989). *Japanese Science Fiction: A View of Changing Society*, New York : Routledge.
- Mennel, B.** (2008). *Cities and Cinema*, New York: Routledge.
- Miyoshi M., Harry Harootunian H.**, (1989). *Postmodernism and Japan*, Duke University Press.
- Mitchell W.J.**, (1996). *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*, Massachusetts: MIT Press.
- Mullins M. R.**, (2011). Religion in contemporary Japanese Lives, *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*, Ed. Bestor V. L., Bestor T.C., Yamagata A., New York: Routledge.
- Napier S.**, (2011). Manga and Anime, *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*, Ed. Bestor V. L., Bestor T.C., Yamagata A., New York: Routledge.
- Nozaki, Tohru et. al.** (1995). *The Analysis of Ghost in the Shell* , *Kodansha Young Magazine*, Tokyo.
- Nezar, Alsayyad**, (2006). *Cinematic Urbanism*, New Yprk: Routledge.
- Orbaugh S.**, (2006). Frankenstein and the Cyborg Metropolis: The Evolution of Body and City in Science Fiction Narratives in *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*, ed. Steven T Brown, New York: Palgrave Macmillan.



- Relph E.C.**, (1987). *The Modern Urban Landscape*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ruh B.**, (2004). *Stray Dog of Anime; The films of Mamoru Oshii*, New York: Palgrave Macmillan.
- Sassen S.**, (2001). *The Global City*: London: Princeton University Press.
- Sconce J.**, (2000). *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham: Duke University Press.
- Shelton B.**, (1999). *Learning From Japanese City*, London: E&FN Spon.
- Sibley, D.** (1995). *Geographies of Exclusion*, New York: Routledge.
- Sobchack V.**, (2001). *Screening Space: The American Science Fiction Film*, New York: Rutgers University Press.
- Sorensen A.**, (2002). *The Making of Urban Japan: Cities and Planning from Edo to the Twenty First Century*, New York: Routledge.
- Sorensen A., Funck C.**, (2007). *Living Cities in Japan: Citizens' Movements, Machizukuri and Local Environments*, New York: Routledge.
- Suzuki, A.** (2008). *Animating the Chaos: Contemporary Japanese Anime, Cinema and Postmodernity*, Master Thesis, Southern Illinois University Carbondale.
- Staiger J.**, (1992). *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*, New Jersey: Princeton University Press.
- Tatsumi T.**, (1991). *Japanese Reflection of Mirrorshades in Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, McCaffery L., Durham: Duke University Press.
- Tatsumi T.**, (2006). *Full Metal Apache: Transactions Between Cyberpunk Japan and Avant-pop America*, Durham: Duke University Press.
- Tipton E.**, (2002). *Modern Japan : A Social and Political History*, New York: Routledge.
- Tze-yue G. Hu**, (2010). *Frames of anime: Culture and Image Building*, Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Vint S.**, (2007). *Bodies of Tomorrow Technology, Subjectivity, Science Fiction*, Toronto: University of Toronto Press.
- Weihsmann, H.**, (1997). *The City in Twilight: Charting the Genre of the City Film 1900-1930* in F. Penz and M. Thomas (eds) *Cinema & Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia*, London: British Film Institute.
- Wells P.**, (2002). *Animation: Genre and Authorship*, London: Wallflower.
- Yuen, W.K.**, (2000). *On the Edge of Spaces; Blade Runner, Ghost in The Shell, and Hong Kong's Cityscape*, *Underground Poetix*, #80 Volume 27, Part 1, March
- Url-1** < <http://io9.com/cities-architecture-design> > alındığı tarih: 15.03.2012
- Url-2 1** < <http://www.shaviro.com/Blog/?p=353> > alındığı tarih: 22.02.2012
- Url-2** < <http://damonline.de/portal/en/Exhibitions/NEOTOKYO3> > alındığı tarih: 03.04.2012



## ÖZGEÇMİŞ

**Ad Soyad:** Melodi İpek Öz

**Doğum Yeri ve Tarihi:** İstanbul, 1984

**E-Posta:** melodioz@gmail.com

**Lisans:** Bilkent Üniversitesi, İç Mimarlık ve çevre Tasarımı Bölümü, 2008

### **Mesleki Deneyim ve Ödüller:**

- **2011** Space Architects & Designer
- **2010** Norm Mimarlık
- **2009** Sarai Media Lab, Residency, Delhi
- **2008** Foster & Partners
- **2011** Uluslararası Gayrimenkul Ödülleri, En iyi Mimarlık Rezidans Türkiye, Park One Residences, Space Architects & Designers.
- **2007** TAI Genel Merkezi Yenileme Projesi Yarışması, 2.lık Ödülü.
- **2004-2008** Bilkent Üniversitesi Başarı Bursu.