

**T.C.**

**AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ**

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**RADYO VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI**

**2021-YL-113**

**1990 SONRASI JAPON ANİME SİNEMASINDA DİSTOPİK  
GELECEK TASVİRLERİ**

**HAZIRLAYAN**

**Ezgi YILMAZ**

**TEZ DANIŞMANI**

**Dr. Öğr. Üyesi Dilan TÜYSÜZ**

**AYDIN- 2021**

**T.C.**  
**AYDIN ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE**  
**AYDIN**

Bu tezde sunulan tüm bilgi ve sonuçların, bilimsel yöntemlerle yürütülen gerçek deney ve gözlemler çerçevesinde tarafımdan elde edildiğini, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce, sonuç ve bilgilere bilimsel etik kuralların gereği olarak eksiksiz şekilde uygun atıf yaptığımı ve kaynak göstererek belirttiğimi beyan ederim.

25/08/2021

İmza

Öğrencinin Adı Soyadı

Ezgi YILMAZ

## ÖZET

### 1990 SONRASI JAPON ANİME SİNEMASINDA DİSTOPİK GELECEK TASVİRLERİ

Ezgi YILMAZ

Yüksek Lisans Tezi, Radyo ve Televizyon Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Dilan TÜYSÜZ

2021, X + 211 sayfa

Kinetoskop ve sinematografi gibi cihazların icadı ile ortaya çıkan sinema, ilk günden itibaren ilgi çekmiş, farklı türlerde hikâyeleri izleyici ile buluşturarak, en sevilen sanatlardan biri haline gelmiştir. Edebi eserler, toplumsal olaylar, mitolojik öyküler ise filmlerin yaratılmasındaki dayanak noktalarından olmuştur. Ütopyaların antitezi olan distopyalar da, öncelikle edebiyat ürünü olarak ortaya çıkmış, daha sonra bilimkurgu türüne eklenerek beyazperdeye taşınmıştır. Tezin ana konusu distopik öykülerin, geçmişten bugüne yaşadığı trajedilere rağmen güçlü bir ulus devlet olmayı başarmış Japon anime sinemasına yansımalarıdır. Bu çerçevede öncelikle edebiyat ürünü olarak ütopya ve distopya kavramları ele alınmış, daha sonra bilimkurgu ve siberpunk türlerinin tanımı yapılarak distopik kurgular incelenmiştir. Kendine has kültürüyle dikkat çeken Japonya'nın tarihi, mitolojisi ve kimliğinin sanat yapıtlarına yansımalarına bakılmış, bu doğrultuda örnek filmlerin analiziyle, 1990 sonrası distopik animelerinin olay örgülerinin oluşmasında, Japonya'nın geçmişinin etkileri araştırılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Anime, Ütopya, Distopya, Bilimkurgu, Siberpunk

## **ABSTRACT**

### **DISTOPIC FUTURE DESCRIPTIONS IN AFTER 1990 JAPANESE ANIME CINEMA**

Ezgi YILMAZ

Master Thesis, Radio and Television Department

Süpervisor: Dr. Öğr. Üyesi Dilan TÜYSÜZ

2021, X + 211 pages

Cinema, which emerged with the invention of devices such as kinetoscope and cinematography, has attracted attention since the day it was first invented, and it has become one of the most popular arts by bringing together different kinds of stories with the audience. Literary works, social events, and mythological stories have been the mainstay in the creation of films. Dystopias, which are the antithesis of utopias, first emerged as a literary product, and later moved to the silver screen by being articulated with the genre of science fiction. The main subject of the thesis is the reflection of dystopian stories to the Japanese anime cinema, which has managed to become a strong nation state despite the tragedies it has experienced from the past to the present. In this framework, first of all, the concepts of utopia and dystopia as literary products were discussed, then the definitions of science fiction and cyberpunk genres were made and dystopian fictions were examined. The reflection of the history, mythology and identity of Japan, which draws attention with its unique culture, on the works of art was examined, and in this direction, the effects of Japan's past on the formation of the plots of the dystopian animes after 1990 were investigated by analyzing the sample films.

**Keywords:** Anime, Utopia, Dystopia, Science Fiction, Cyberpunk

## ÖNSÖZ

Öncelikle dünya genelinde yaşanan korona salgınından dolayı ele alınan apokaliptik filmlerin gerçeğe dönüştüğü bir dönemde yazılan bu tezin ortaya çıkmasında, zor şartlara rağmen büyük emek harcayan danışman hocam Dr. Öğrt. Üyesi Dilan Tüysüz'e çok teşekkür ederim.

Ayrıca evlerde kalmanın büyük önem taşıdığı günlerde bana çalışmak için uygun ortamı sağlayan, desteğini hiçbir zaman esirgemeyen aileme ve yardımlarıyla beni çokça rahatlatan ev arkadaşım Seçil Tecimen'e teşekkürü bir borç bilirim.

Ezgi YILMAZ

# İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY SAYFASI.....	iii
BİLİMSEL ETİK BİLDİRİM SAYFASI.....	iv
ÖZET .....	v
ABSTRACT .....	vi
ÖNSÖZ.....	vii
GİRİŞ.....	1
I.BÖLÜM: GELECEK KURGUSU OLARAK ÜTOPYA VE DİSTOPYA KAVRAMLARI .....	5
1.1. Ütopya Kavramı ve Tarihsel Gelişimi.....	5
1.1.1. Ütopik Kurgularda Devlet Anlayışı.....	9
1.1.2. Ütopik Kurgularda Mekân ve Zaman .....	13
1.1.3. Ütopik Kurgularda Eşitlik ve Özgürlük.....	15
1.2. Distopya Kavramı ve Tarihsel Gelişimi .....	20
1.2.1. Distopik Kurgularda Devlet Anlayışı .....	24
1.2.2. Distopik Kurgularda Mekân ve Zaman .....	31
1.2.3. Distopik Kurgularda Makine ve İnsan İlişkisi.....	33
1.2.4. Toplumsal Gözetleme ve Panoptikon Kavramı .....	35
II. BÖLÜM: JAPON ANİME SİNEMASINDA DİSTOPYA .....	40
2.1. Bilimkurgu Sineması ve Siberpunk Çerçevesinde Distopya .....	40
2.1.1. Bilimkurgu Sinemasının Gelişimi ve Özellikleri .....	40
2.1.2. Siberpunk Kavramı ve Tarihsel Gelişimi .....	62
2.1.3. Bilimkurgu Sinemasında Distopik ve Post-apokaliptik Temalar: Amerika, Avrupa, Japonya Sineması Örnekleri .....	78
2.2. Japon Anime Sineması .....	105
2.2.1. Anime Sinemasının Tarihsel Gelişimi.....	105
2.2.2. Anime Sineması ve Yerel Kimlik İlişkisi.....	114

2.2.3. Anime Sineması ve Mitoloji İlişkisi .....	123
III. BÖLÜM: ÖRNEK İÇERİK İNCELEMELERİ.....	138
3.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi .....	138
3.2. Araştırma Sınırlılıkları.....	138
3.3. Araştırma Yöntemi .....	139
3.4. Örnek Filmlerin Analizi.....	139
3.4.1. Akira .....	139
3.4.1.1. Film Künyesi .....	139
3.4.1.2. Özet.....	139
3.4.1.3. Akira Filmi Çözümlemesi.....	140
3.4.2. Alita: Battle Angel.....	151
3.4.2.1. Film Künyesi .....	151
3.4.2.2. Özet.....	151
3.4.2.3. Alita: Battle Angel Filmi Çözümlemesi .....	152
3.4.3. Ghost In The Shell .....	158
3.4.3.1. Film Künyesi .....	158
3.4.3.2. Özet.....	158
3.4.3.3. Ghost In The Shell Filmleri Çözümlemesi .....	160
3.4.4. Metropolis.....	173
3.4.4.1. Film Künyesi .....	173
3.4.4.2. Özet.....	173
3.4.4.3. Metropolis Filmi Çözümlemesi .....	174
3.4.5. Genocidal Organ.....	183
3.4.5.1. Film Künyesi .....	183
3.4.5.2. Özet.....	183
3.4.5.3. Genocidal Organ Filmi Çözümlemesi .....	184
SONUÇ.....	193

KAYNAKLAR.....	199
ÖZGEÇMİŞ.....	211



## GİRİŞ

Tarih boyunca kusursuz toplum yaratmanın mümkün olup olmadığı merak edilmiş, bu doğrultuda farklı inançlar ve fikirler ortaya koymuştur. Ütopyaların kimliğini oluşturan bu senaryolar benzerlik göstermiş, temelde özel mülkiyet, eşitlik, özgürlük gibi kavramlar çerçevesinde ideal dünya yaratılmaya çalışılmıştır. Özellikle *Devlet* (Platon), *Ütopya* (Thomas More), *Güneş Ülkesi* (Tommaso Campanella) ve *Yeni Atlantis* (Francis Bacon) eserleri en bilinen ütopyalar olarak türün belirleyicisi olmuşlardır. Ancak dikkatli incelendiğinde yazarların bireysel ‘cennet’lerinin, bu ütopyayı yaşayan kişiler için tam anlamıyla aynı durumu yansıtmadığı fark edilmiştir. Bu noktada özellikle türe şeklini veren Thomas More'un *Ütopya* kitabında tanıtılan insanların mutlu bir düzen içinde yaşadığı, fakirlik, açlık gibi sorunların olmadığı dünyanın tam tersini betimleyen distopyalar ortaya çıkmış, bu eserler geçmişten ve bugünden beslenerek geleceğe dair karanlık varsayımlarda bulunmuştur. Sürekli gözetim, tiranlık, yok sayılan bireysel özgürlükler, teknolojinin iktidarın yararına kullanımı ve makineleşmiş insan gibi unsurlar üzerine inşa edilmiş gelecekte geçen distopik kurgular, ütopyaların da birer distopyaya dönüşebileceği fikrini açığa çıkarmıştır.

Edebiyatta özellikle *1984* (George Orwell), *Cesur Yeni Dünya* (Aldous Huxley) kitaplarıyla bilinen distopyalar, uzak gelecekte geçtiğinden bilimkurgu türüne eklenmiştir. Bu doğrultuda sinemaya da yansıyan distopik kurgular bilimkurguların yanında, alt türler olan siberpunk ve post-apokaliptik filmlerde de görülmüştür. Distopyaların konularını geçmişte ve bugün yaşanan siyasi olaylara dayandırması, sinema özelinde bakıldığında, filmlerin üretildiği toplumun kültürel, sosyal, siyasi ve ekonomik yapısını yansıttığı görüşünü ortaya çıkarmıştır. Genelleme yapıldığında distopik eserlerin de yalnızca geleceğe dair varsayımlara değil, ortaya çıktığı toplumun yapısına dair ipuçlarına sahip olduğu sonucuna ulaşmak mümkündür.

Distopik geleceğin oluşmasının temel yapıtaşlarından biri olan teknolojinin tarihine bakıldığında, yaşanan gelişmelerin sevinçle karşılanmasına karşın zamanla olumsuz sonuçların da ortaya çıktığı görülmüştür. Sanayi Devrimi'nin ilk döneminde refahın artacağı düşüncesi ağır basarken, zamanla işçi sınıfı ortaya çıkmış, bunun paralelinde fakirler ile zenginler arasındaki uçurum büyümüş, devletler teknolojiyi kullanarak kendi halkları ve birbirleri üzerinde ezici bir güç oluşturmuştur. Distopyalar da bu noktayı; olumlu tablonun

arkasındaki gerçeği ortaya koymaktadır. Bu yönüyle geleceğe dair uyarıcı mesajlar verme işlevi de üstlenmektedir.

Tezin ana konusu olan anime sinemasının merkezi olan Japonya'nın tarihinde de teknolojinin belirleyici olduğu görülmektedir. Uzak Doğu'nun en gelişmiş ülkelerinden biri olarak görülen Japonya, bu noktaya gelene kadar pek çok yıkıcı ve trajik süreçten geçmiştir. Kapalı toplum yapısıyla bilinen ülkenin, Meiji Restorasyonu ile birlikte Batı'yı örnek aldığı modernleşme sürecine girmesi, toplumun yüzyıllardır getirdiği inançlarının dışına çıkmasına neden olmuş, bu dönem yıllar sonra Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı'na katılmasının da temellerini atmıştır. Geliştirdiği son teknoloji ürünü uçakları ve silahlarıyla savaş boyunca yenilmez bir görünüm çizen Japonya giderek zayıf düşmüş, Amerika'nın 6 ve 9 Ağustos 1945 tarihlerinde attığı iki atom bombası ile birlikte büyük yıkım yaşayarak mağlup olmuştur. Yaşanan nükleer felaketin ardından toparlanması imkânsız gibi görünen Japonya, buna karşın merkezine teknolojiyi alarak hızla gelişmiş, savaşın dışında yaşadığı depremlerin de sebep olduğu yıkımlara rağmen süper güç olmayı başarabilmiştir. Bu doğrultuda Japonya'nın distopik eserlerin kimliğini oluşturan bazı unsurları bizzat deneyimlediği görülmektedir.

Samuray savaşçıları, mistik dini, Japonlaştırarak yerel hale getirdiği resim ve tiyatro alanındaki eserleri ile bilinen ülke, Fransa'dan aldığı animasyon sanatını da özgünleştirerek, animelerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Osamu Tezuka, Hayao Miyazaki, Isao Takahata gibi yönetmenlerin filmleriyle zamanla Japon izleyicisinin sinemalarda en çok izlediği yapımlara dönüşen animeler, farklı ülkelerde de büyük etki yaratarak dünya genelinde popüler hale gelmiştir. Böylece geniş kitlelere ulaşan animeler, ürünü olduğu Japon toplumunu yansıtarak kültür turizmini de etkilemiş, yumuşak güç unsuru olmuştur. Tekniğin verdiği imkânları kullanarak farklı konuları izleyici ile buluşturan bu yapımlar, çizgi sanatı olmalarına karşın olay örgüleri ve karakterleri ile yalnızca çocuklara değil, yetişkin kitleye de hitap etmektedir. Bu doğrultuda çalışma, gelecek kurgusu olarak distopya kavramının, Japon anime sinemasındaki yansımalarını incelemektedir.

Sanat eserlerinin ortaya çıktığı toplumun kimliğinden ve kültüründen beslenmesi, çalışmanın ana motivasyonunu oluşturmaktadır. Her ülkenin kendine özgü hikâyeler anlatmasındaki temel sebebi oluşturan bu unsurlar, Japon animesi özelinde incelenecektir. Çalışmada distopik evrenin Japon animelerindeki temsili irdelenmiş ve inşa edilen dünyanın beslendiği sosyo-kültürel, ekonomik ve politik koşullar belirlenmeye çalışılacaktır. Elde

edilen veriler doğrultusunda tezin amacı toplumsal olaylar, tarih ve kolektif kimlik gibi faktörlerin distopik kurguları yaratmadaki etkisini animeler çerçevesinde belirlemek ve “Japon animeleri dünya genelindeki siyasi ortamdan, ürünü olduğu toplumun kültüründen ve tarihinden etkilenecek kurgularını yaratmıştır” hipotezini kanıtlamaktır.

Türe özgü öğeleri belirlemek ve animeleri daha iyi değerlendirebilmek için Japon kimliğinin incelendiği ilk iki bölümde literatür taraması yapılacak, tarihsel yöntem de kullanılarak pek çok veri elde edilecektir. Aynı zamanda distopyaların bilimkurgu ve alt türlerindeki yansımaları ortaya koymak için, geçmişten bugüne yapılmış filmler tarihi olaylar da göz önüne alınarak incelenecektir. Yapılan değerlendirmelerde belli başlıklar ön plana çıktığından, betimsel analiz yöntemi kullanılacaktır.

Bu doğrultuda ortaya çıkan, “1990 Sonrası Japon Anime Sinemasında Distopik Gelecek Tasvirleri” başlıklı çalışma üç bölümden oluşmaktadır. “Gelecek Kurgusu Olarak Ütopya ve Distopya Kavramları” isimli birinci bölümde, distopik kurguları ve tarihsel gelişimini daha iyi anlamak amacıyla öncelikle ütopya kavramı incelenecektir. Daha sonra edebi eserler değerlendirilerek, devlet anlayışları, mekân ve eşitlik kavramları çerçevesinde tekrar eden motiflere bakılacaktır. Ütopyalara göre daha güncel bir tür olan distopyaların, tarihsel gelişimi ve edebiyat ürünleri de aynı şekilde incelenerek; gözetim, makine/insan ilişkisi ve iktidar kavramları açısından değerlendirmeler yapılacak, türe özgü özellikler ortaya konacaktır.

“Japon Anime Sinemasında Distopya” başlıklı ikinci bölümde, öncelikle bilimkurgu sineması ve distopya arasındaki ilişkiyi yansıtmak amacıyla, türün tarihi araştırılarak, örnek filmler incelenecektir. Daha sonra bilimkurgunun alt türü olarak ortaya çıkan ve distopik özellikler taşıyan siberpunk ve post-apokaliptik yapımlar da aynı şekilde değerlendirilecektir. Yüksek teknoloji, düşük yaşam çerçevesinde şekillenen siberpunklar distopik kurguların temelini oluşturan pek çok öğeyi barındırmaktadır. Kıyamet sonrası dünyada geçen post-apokaliptik filmler ise karamsar senaryolarını savaş, ekolojik felaket, kıtlık gibi konular ekseninde sunmaktadır. Bu anlamda karamsar gelecek senaryolarının oluşmasında, belirleyici faktörlerin olduğu görülmektedir. Ele alınan türlerin farklı ülke sinemalarındaki yansımaları değerlendirmek için; Amerika, Avrupa ve Japonya’da verilen örnekler incelenerek, distopyaların edebiyat ve sinemadaki sunumlarına dair veriler elde etmek planlanmaktadır. Yapılan incelemelerde farklı ülke sinemalarının, kültürel çeşitliliğin de etkisiyle kendine has film dillerinin olması dikkat çekmiştir.

Bölümün devamında tezin ana konusu olan Japon animelerini daha iyi değerlendirebilmek için öncelikle; anime ve mangaların tarihi incelenecektir. Savaş zamanında ortaya çıkan türe ait ilk eserlerin genelde propaganda niteliği taşıması sinemanın kitleleri etkilemedeki rolünü bir kez daha ortaya çıkarmaktadır. Yerel kimlik ve mitoloji kavramlarının da inceleneceği devam kısmında çalışmanın amacı olan toplumsal olayların, tarihin ve kültürün, yaratılan kurguları belirlemedeki etkisi ortaya konacaktır. İkinci bölümde, yapılan çalışmalar neticesinde toplanan veriler, üçüncü bölümdeki değerlendirmelerin dayanak noktasını oluşturacaktır.

Çalışmanın son bölümünde distopik eserlerin eklemlendiği bilimkurgu türündeki eserler incelenecektir. Değerlendirmeler animelerin dünya genelindeki etkisinin arttığı doksanlı yıllar ve sonrasında yapılan filmlerle sınırlandırılarak, Japon tarihi ve kültürünün distopik kurgulardaki etkisi araştırılacaktır. Bu doğrultuda, ordunun bedeninde yaptığı deneylerden sonra büyük bir dönüşüm geçiren Tetsuo'yu merkezine alan *Akira* (1988, yön. Katsuhiro Otomo), sınıf ayrımına dayalı karamsar bir gelecekte geçen *Alita: Battle Angel* (*Alita: Savaş Meleği*, 1993, yön. Hiroshi Fukutomi), makine ve insan ayrımının ortadan kalkmasından kaynaklanan kimlik krizlerinin yaşandığı dünyayı ele alan *Ghost In The Shell I ve II* (*Kabuktaki Hayalet*, 1995-2004, yön. Mamoru Oshii), Fritz Lang'ın aynı isimli eserinden etkilenerek ortaya çıkan *Metropolis* (2001, yön. Rintaro) ve ana eksenini Japonya'nın tarihinde önemli etkileri bulunan Amerika Birleşik Devletleri'nin dış politikası üzerine kuran *Genocidal Organ* (*Soykırım Organı*, 2017, yön. Shuko Murase) filmleri değerlendirilecektir.

# I. BÖLÜM: GELECEK KURGUSU OLARAK ÜTOPYA VE DİSTOPYA KAVRAMLARI

## 1.1. Ütopya Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

İnsanlık, tarih boyunca ideal olanın peşinde olmuş, felsefe de bunu sorgulamak üzere ortaya çıkmıştır. Başta evreni anlamlandırmaya çalışan felsefe; daha sonra dini, bilimi, siyaseti sorgulamış, farklı alanlarda incelemeler yapsa da ana amacı her zaman “ideal” olanı aramak olmuştur. Ütopya kavramı bu arayışın sonuçlarından biri olarak ortaya çıkmıştır. Kavramı literatüre kazandıran 1516 yılında yazdığı *Ütopya (Utopia)* adlı eseriyle Thomas More’dur. Platon tarafından yazılan *Devlet (Politeia)* adlı eser ise, ideal devletin nasıl olması gerektiğine dair ütopyalara ilham veren ilk kaynaklar arasında yer almaktadır. Tahmini olarak M.Ö. 381’li yıllara denk gelen *Devlet* karşılıklı diyalog şeklinde ilerlemektedir. “Platon’un etkinliğinin erken döneminde kaleme aldığı diyaloglarda, hocası Sokrates’in etkisinde kaldığı kabul edilir. Platon’un ikinci dönem diyalogları arasında yer alan *Devlet* adlı eserse Platon’un ve Sokrates’in düşüncelerinin bir arada yer aldığı yine diyalog şeklinde ilerleyen bir eserdir” (Demiralp, 2008: 239-41). Eserde Platon, Sokrates’in konuşmaları üzerinden ideal devleti anlatmaya çalışmaktadır.

M.Ö. 431 yılında başlayıp 404 yılında sona eren Peloponez Savaşları Platon’un da yaşadığı döneme denk gelmiştir. “Platonun siyasi düşüncesi, Yunan dünyasında meydana gelen siyasi değişimlerden fazlasıyla etkilenmiştir. Sokrates’in ölümüne mahkûm edilmesi ve Peloponez Savaşları yaşamında derin etkiler bırakmıştır” (Demir, 2018: 275). Platon bu dönemde olumsuz şartların içinde yol gösterme ve daha iyi bir dünyanın mümkün olduğunu ortaya koyma amacıyla *Devlet* eserini kaleme almıştır. Kitapta ideal devletin sağlanması için üç farklı sosyal sınıf bulunmaktadır. İşçiler, bekçiler (koruyucular) ve yöneticilerden oluşan bu sınıfların her birinin farklı görevi vardır ve her sınıf kendi üzerlerine düşen görevleri yerine getirir. Platon, tasarladığı ütopyasında erdem kavramına da önem vermektedir. Platon’a göre en büyük zenginlik akıllı ve erdemli olmaktır.

Academia’nın da kurucusu olan Platon eğitime ve bilime çok değer veren bir filozoftur. Antik Çağ düşüncesinin oluşmasında büyük etkisi olan Platon, eğitime ve bilime verdiği önemin göstergesi olarak, filozof yönetici sınıfı düşüncesini ideal toplum düzeni için üst sıraya koymaktadır. Ancak Platon’un ideal devletinin sınıfsız bir toplum tarif etmediği,

sadece sınıflar arası uyumu sağlamaya önem verdiği görülmektedir. “Platon’un *Devlet* adlı eseri köleli bir toplum ve kölelerin hiçbir hakka sahip olmadıklarını anlatmasına ve günümüz toplumsal değerlerine uygun görülmemesine rağmen eser kurgusu ile örnek niteliğinde görülmektedir” (Koşmak, 2019: 15). Yaratmayı amaçladığı ‘özgür’ dünyada sıkıntılar olmasına rağmen *Devlet*, ardından gelen pek çok ütopya yazarına referans olmuştur.

Bununla birlikte, tarihe bakıldığında ideal düzen düşüncesinin Platon’dan daha eski olduğu görülmektedir. Toplumların çok eski çağlardan beri ideal olanı araması ve bunu kendilerince açıklaması ütopiyaların da arka planını hazırlamıştır. Bu arka planda dini inanışlardan, Antik Çağ’a kadar pek çok farklı düşünce bulunmaktadır. “İlk önce klasik antik çağa odaklanırsak Platon, aslında oldukça sonra gelir. Ütopycı temalar en eski Yunan yazılarına kadar ulaşır” (Kumar, 2006: 15). Sırasıyla ele alınması gerekirse bu temalardan ilki cennet inanışdır.

Cennet inanışı semavi dinlerden çok daha öncesine dayanmaktadır. Özellikle Sümer mitolojisinde Dilmun (Cennet) olarak geçen yere bakıldığında ütopya inancını besleyen unsurlara sahip olduğu görülmektedir.

*Dilmun’dan hem bir ülke hem bir kent olarak söz edilmektedir ve Dilmun, çağımızın bilginlerince Basra Körfezi’ndeki Bahreyn ülkesiyle özdeşleştirilmiştir. Mitosun baş kahramanları su tanrı Enki ve toprakana Ninhursag’dır. Mitos Dilmun’un; temiz, saf, aydınlık bir yer; hayvanların birbirlerine zarar vermedikleri ve ne hastalığın ne de yaşlılığın bilindiği bir ülke olarak sunulmasıyla başlar* (Sarı, 2017: 26).

Bu ve buna benzer inanışlar milattan önceki dönemde yaşamış pek çok topluma ait mitolojik öyküde görülmektedir. Semavi dinlerin ortaya çıkmasıyla cennet kavramı daha farklı yorumlamalara sahip olmuş ancak mitoslara benzer özellikler taşımaya da devam etmiştir. Buna göre cennet ideal olana sahip olan, bolluk ve bereketle dolu bir yer olarak tasvir edilmektedir. Cennette herkesin huzur içinde olduğu ve sadece iyi insanların oraya girebildiği kabul edildiği için kötülüğe yer yoktur. Bu bakımdan ütopiyaların tasarladığı mekânlara benzemektedir.

Ütopik kurguların arka planını hazırlayan etmenlerden bir diğeri Altın Çağ mitosudur. “Hesiodos’un *İşler ve Günler*’inde bahsettiği Altın Çağ insanın evrensel mutluluk içinde, refah, barış ve ölümsüzlükle yaşamını sürdürdüğü bir dönemdir” (Ateşli, 2016: 14). Bu anlamda mitin kökeninin eserin kaleme alındığı tarih göz önüne alındığında 7. yüzyıla kadar

dayandığı görülmektedir. “Altın çağ mitinde, herkesin zorlanmadan ve herhangi bir yasaya tabi tutulmadan kendi iradesi ile ahlaki değerler çerçevesinde, çalışmaya gerek duymadan bolluk ve bereket içinde savaşız bir ortamda hayatını sürdürdüğü görülmektedir” (Kumar, 2006: 15-16). Anlaşıldığı üzere Altın Çağ mitinde ütopyalardaki devlet tasarımına kaynak sunacak özellikler yer almaktadır.

Orta Çağ’da ortaya çıkan ve bir tür efsane olan Cokaygne Ülkesi bolluk ve bereketin hüküm sürdüğü bir ülke olarak tarif edilmektedir. Örnek eserlere yazınsal alanda rastlanan Cokaygne Ülkesi efsanesi genelde erkeklerin ağzından anlatılır. Bu nedenle bir tür erkek cenneti olduğunu söylemek mümkündür. Açlığın olmadığı, eğlencenin ve şarkının bolca yer aldığı, erkeklerin yaşlanmayıp kadınların cazibesini her zaman koruduğu Cokaygne Ülkesi Çörekçioğlu’na göre; “ (...) aslında fakir erkeğin ve işçi sınıfının hayalidir ve bu hayaliyle erkek gerçek hayatta hizmet ettiği efendisinin yerini almış olur” (2015:22). Bu anlamda Cokaygne Ülkesi erkek fantezisi olmasına karşın; bereketli ve suçun olmadığı bir toplum üzerine kurulan anlatısı nedeniyle ütopyik özellikler taşımaktadır.

Arkadya da tıpkı Altın Çağ gibi eski Yunanistan’da ortaya çıkmış ütopyik mekândır. “Arkadya Güney Yunanistan’da Peloponez Yarımadasının ortasındaki dağlık bir bölgedir. Arkadya insanları doğa ile iç içe zahmetsiz ve mutlu bir yaşam sürer” (Düzgün, 2011: 12). Arkadya’da diğer efsanelerin aksine sadelik söz konusudur. Doğa insanlara tüm nimetlerini sunar ve bu nedenle açlık ve kıtlık gibi sorunlar söz konusu değildir. Doğanın verimi insan ilişkilerine de yansır ve insanlar birbirlerine karşı her daim iyidir. Bu nedenle Arkadya’da toplumsal ve çevresel sorunlar yoktur.

Ütopyalara esin vermiş bir diğer inanç ise Binyılcılık’tır. Binyılcılık inancı kabaca; yüzyıllarca hüküm süren kötülüklerin ardından bir kurtarıcının önderliğinde gelen bin yıllık huzur ve mutluluk dönemini anlatmaktadır. Hemen her semavi dinde bu inanış farklı biçimlerde ortaya çıkmaktadır. “Binyılcılık düşüncesi, kötü gidişin bin yılda bir gelecek olan kurtarıcı ile değiştirileceğini ve yeni baştan yaratılacağını öngörür” (Özden, 2019: 41). Tıpkı ütopyaların içinde bulunulan kötü duruma rağmen bir umut ışığı olması gibi binyılcı inanış da her şeye rağmen gelecekte güzel gelişmelerin olabileceği, kötülüklerin ömür boyu devam etmeyeceği umudunu taşımaktadır ve bu yönüyle ütopyalara güçlü bir kaynak sunmaktadır.

*Hâkim anlayış, insanların günahlarla dolu bir dünyada mümkün olduğunca iyi birer Hıristiyan olarak yaşamaları gerektiği ve gerçek*

*mutluluğun ancak öte-dünyada var olabileceği olduğundan, bu dünyaya dönük kusursuz toplum tasarıları Tanrı'ya karşı yapılan küstahça hareketler olarak; "Prometheusçu bir meydan okuma davranışı, yani takdiri yalnızca kendisi getirebilecek olan Tanrı'nın mutlak gücünün devrilmesi" biçiminde yorumlanmıştır. Fakat paradoksal biçimde, ütopyaların Helenik kaynakları kadar Yahudi-Hıristiyan geleneğine ait kaynakları da vardır. En az Antik dünyanın altın çağ ve ideal kent anlatıları kadar, dini geleneğin cennet düşüncesi, binyılcılık inancı ve manastır yaşamı da ütopya arka plan sağlamıştır (Kurtyılmaz, 2014: 9).*

Görüldüğü üzere, ütopyaların referans metni olarak kabul edilse de Platon'un *Devlet*'inden çok daha önce ideal olanın peşine düşüldüğü anlaşılmaktadır. Bütün semavi dinlerde yer alan cennet anlayışı başta olmak üzere; pek çok mitolojik ve dini öğenin ütopyalara ilham verdiği görülmektedir. Özetlenecek olursa; ütopya kavramının türsel özelliklerinin inşa edildiği 16. yüzyıldan çok daha önce farklı inanış ve adlarla tarih boyunca var olduğunu söylemek mümkündür.

Türkçe'de "gerçekleşmesi imkânsız olan" anlamına gelmesine rağmen her çağda okurlarına umut vaat eden ütopyalar daha çok Batı kültüründe popülerleşmiş; Doğu kültürlerinde ise çok az örneğe sahip olmuştur. Dini inanışların bu durum üzerinde önemli bir etkisi vardır. "Eğer İslamiyet'te bir ütöpik vizyondan bahsedilecekse onu öbür dünyada aramak lazımdır" (Kır, 2007: 105). Doğu'da az örneğe rastlamakla birlikte birkaç önemli eserden bahsedilebilmektedir. Örneğin Farabi'nin M.S. 940'lı yıllarda yazdığı *El Medinetü'l Fazıla* (İdeal Devlet) adlı eseri İslam coğrafyasından çıkan sayılı ve önemli ütopyalardandır. "El Medinetü'l-Fazıla, birçok yönden Platon'un Devlet adlı eserine benzer. Platon gibi Farabi de, içinde yaşadığı çağın siyasal ve toplumsal kargaşalarına karşı, alternatif bir yönetim sistemi önerisinde bulunur. Ancak Farabi'nin ideal devlet anlayışı, Müslüman bir toplumun siyasal, sosyal ve ahlaki özellikleri göz önünde bulundurularak kurgulanmıştır" (Bilge, 2015: 13). Türk edebiyatında ise ütöpik özellikler taşıyan yapıtlara fazla rastlanmamaktadır. Ancak 1930 yılında Ahmet Ağaoğlu tarafından yazılan *Serbest İnsanlar Ülkesinde* adlı eser; türün Türk edebiyatındaki ilk örneği olarak kabul edilmektedir. "Serbest İnsanlar Ülkesinde adlı eser ile Ağaoğlu, kölelikten kurtulmuş, prangalarından sıyrılmış bir kişinin özgür olabilmek için geldiği yeni ve mükemmel ülkeyi anlatmaktadır" (Koşmak, 2019: 101). Cumhuriyetin ve çok partili sisteme geçişin ilk yıllarına denk gelen eser dönemin koşullarını yansıtan ve değerlendiren bir yapıya sahiptir. Az sayıdaki örnekten anlaşılacağı üzere ütöpik kurguların en önemli örnekleri Batı coğrafyasında verilmiştir. Krishan Kumar'ın özetlemesiyle ütopyalar; "Yalnızca klasik ve Hristiyan mirasa sahip toplumlarda, yani Batıda görünür. Diğer toplumların görece bir bollukla, cennetleri, bir



adalet ve eşitlik Altın Çağ'ına yönelik ilkelci mitleri, Cokaygne tipi fantezileri, hatta mesiyanic inançları vardır; ütopyaları yoktur” (2006: 39). Bu anlamda ütopyaların Batı'da popüler olmasında Doğu'daki dini inanışların etkili olduğu sonucuna varılabilmektedir.

Farklı inanç ve kültürlerde benzerlerine rastlanan ütopya türünün sınırlarının belirlenmesi ise Platon'dan yüzyıllar sonra gerçekleşmiştir. Dinin ve kilisenin hayatın her alanında etkili olduğu Orta Çağ'da ütöpik eserler duraklama dönemine girmiştir. Ancak Rönesans ile birlikte tür geri dönerek, Thomas More'un kitabı ile ismini almıştır.

*More'un kitabının ve bu kitapta ortaya konan ideal devletin ismi olan Ütopya, yazarın uydurduğu şekliyle Grekçe iki kelimenin birleşiminden oluşur: “ou” ve “topos”. Grekçede bir zarf olan “ou” olumsuzluk bildirir; “olmayan”, “yok”, “değil” gibi anlamlara sahiptir. “Topos” ise isimdir; “yer” veya “mekân” anlamına gelir... Bu şekliyle kelime “olmayan yer”, “bulunmayan mekân”, “hiçbir yer” gibi anlamlara gelir. Ancak More'un eserinde “Ütopya” kelimesinin “iyi yer” ve “mutlu yer” gibi çağrışımları da mevcuttur... Böylece “Ütopya” “mükemmel ama olmayan yer”, “refah ama bulunmayan mekân”, “ideal ama hiçbir yer” gibi anlamlara gelir (Çörekçioğlu, 2015: 23-24).*

İngiliz aristokrat ve burjuva kökenli bir aileden gelen More hümanist bir düşünür olarak da bilinmektedir. Bu anlamda tıpkı diğer yazarlar gibi More da, eserini kaleme alırken kendi dünya görüşünü yansıtmıştır. “Tarihsel süreç ele alındığında ütopyalar, her toplum için farklı dönemlerde kurtuluş, eşitlik, daha mutlu olunabilecek bir yer ve hayat vaat etmektedir (...) Burada yapılmak istenilen, bahsedilen hayali toplumları göstererek okuru her şeye rağmen umutlu olmaya yönlendirmektir” (Koşmak, 2019: 21). Thomas More'un sınırlarını belirlediği tür, dönem dönem popüler hale gelerek ya da duraklayarak günümüze dek gelmiştir.

### **1.1.1. Ütöpik Kurgularda Devlet Anlayışı**

Ütopyalar ideal toplum tasarıları yapan kurgusal eserlerdir. Farklı dönemlerde, farklı ülkelerde, farklı kişiler tarafından kaleme alınmış olsalar da genellikle benzer özellikler taşımaktadırlar. “Ütopyalar, topluma ilişkin genel bir bakış açısıyla toplum yaşamına dair ihtiyaçların gelecekteki bir mekânda bir şekilde çözümü için çaba sarf eder. Toplumun daha iyi bir düzene sahip olması için yeni bir model önerirler. Bu modelde toplumun yeniden düzenlenişi söz konusudur” (Yücedağ, 2011: 202). Bu yeniden düzenleyişte tekrar eden anlayışlar göze çarpmaktadır. Bu bölümde ele alınacak ütopyalar özel mülkiyet, yönetim anlayışı, çalışma hayatının düzenlenişi, ticaret, suç ve ceza sistemi üzerinden

değerlendirilecektir. Bu değerlendirmeler *Devlet*, *Ütopya*, *Güneş Ülkesi* ve *Yeni Atlantis* eserleri üzerinden yapılacaktır.

Ütopyalarda tasarlanan devlet modeline bakıldığında özel mülkiyet kavramının olmayışı dikkat çeken bir unsurdur. Platon *Devlet*'te büyük önem verdiği bekçi sınıfı üzerinden özel mülkiyet kavramını reddetmiştir. “Önderler yetişmiş askerleri evlere götürüp yerleştirecekler. Bu evlerde hiçbir şey kimsenin öz malı olmayacak, her şey herkesin olacak (...) Bugünkü askerler gibi mal mülk sahibi olmayacaklar. Bu savaşçı atletler ve koruyucular, gördükleri iş karşılığı bir yıllık geçim masraflarını öteki yurttaşlardan alacaklar” (Platon, 2020: 267). More ise *Ütopya* adlı eserinde özel mülkiyetin ortadan kalkması için kura sistemini geliştirmiştir. Bu sisteme göre halk her on yılda bir kura sistemi ile bulunduğu evden başka bir yere taşınacak; böylece mekânla bağ kurup aidiyet hissetmeleri engellenmiş olacaktır. “Ütopyalılar ev bark konusunda ortaklık ilkesine bağlıdırlar. Özel mülk düşüncesini kökünden yok etmek için her on yılda bir ev değiştirirler ve herkesin oturacağı ev kura ile belli olur” (More, 2006: 88). Bu özel mülkiyet karşıtı anlayış çoğu ütopyada benzer şekillerde tekrar etmektedir.

Pek çok açıdan *Devlet* ile benzerlikler gösteren ve önemli ütopyalar arasında yer alan Tommaso Campanella'nın *Güneş Ülkesi*'nde (*Civitas Solis*) de özel mülkiyet kavramı reddedilmektedir. Kitaba göre zenginlik insanı bencil, hain, palavracı ve kendini beğenmiş yaparken; yoksulluksa insanları hırsızlığa, yalancılığa kurnazlığa götürmektedir. Bu nedenle her şey ortaktır. “Güneş Ülkesi'nde yaşayan halk aynı anda zengin ve yoksuldur. Zengindir, çünkü kent bütün ihtiyaçlarını karşılar; yoksuldur, çünkü hiç kimsenin özel malı mülkü yoktur, her şey ortaktır” (Campanella, 1974: 76). Bir diğer önemli ütöpik kurgu olan Francis Bacon'ın yarım kalan eseri *Yeni Atlantis*'te (*New Atlantis*) özel mülkiyete değinilmemiştir, ancak burada diğer ütopyaların aksine altına ve lükse düşkünlük söz konusudur. Halkın zenginliğine ve gösterişli yaşamına dair pek çok diyalog göze çarpmaktadır. Eserin başkahramanının Süleyman Evi'nin başkanının şehre geldiği günü anlattığı satırlar bu lüks sevgisini açıklar niteliktedir. “Araba baştanbaşa sedir ağacından yapılmış, yaldız ve kristallerle süslenmişti. Yalnız ön tarafı altın yaldızlı kenarlar içine oturtulmuş safir levhâlâr, arka tarafı ise Peru zümrütleri renginde zümrütlerle kaplanmıştı” (Bacon, 1990: 43). Görüldüğü üzere *Yeni Atlantis*'te özel mülkiyetle ilgili bilgiler yer almamakla birlikte, diğer ütopyalarda özel mülkiyet olumsuz olarak nitelendirilmektedir.

Ütopyalarda devletin nasıl yönetilmesi gerektiğine dair benzer yaklaşımlar görülmektedir. Platon ideal bir devletin başında filozof bir yönetici olması gerektiğini savunmaktadır. Ona göre her zaman iyinin peşinde olan, araştıran ve sorgulayan kişiler olan filozoflar aynı zamanda ödevlerini de en iyi şekilde yerine getirecek olduğundan ideal düzende en önemli mevki olan yöneticilikle görevlendirilmelidir. “Yönetici olacak kişi başa geçme hırsından uzak olmalıdır” (Platon, 2020: 238). Bu şekilde tiranlığın da önüne geçilmektedir. *Ütopya*’da yönetime gelecek kişinin halk tarafından belirlendiği görülmektedir. Bu anlamda demokrasi ön plandadır. “Halkın başkanı olacak kişi aileler tarafından seçilen iki yüz seçici tarafından, yine halkın belirlediği dört aday arasından seçilir. Eğer başkan herhangi bir zorbalıkta bulunmazsa görevini ömür boyunca yapabilmektedir” (More, 2006, 90). *Ütopya*’da ülke durumunu gözden geçirmek amacıyla her üç günde bir, bazı durumlarda ise her gün kurultay toplanmaktadır. Kurultay, gelen sorunların çözümü için hemen karar vermez. Çünkü çabuk verilen kararda kişisel görüşlerin ve çıkarların kararı etkileyeceği düşünülmektedir. Bu nedenle sorun, gelecek toplantıda tartışıldıktan sonra karara bağlanmaktadır. Campanella’nın *Güneş Ülkesi*’nde ise din yönetiminde ön plandadır. Dört yöneticinin olduğu ülkede baş yönetici Hoh bir rahiptir. Hoh’un üç yardımcısı ise Güç, Akıl ve Sevgi’dir.

*Güç, barış ve savaşla ilgili işleri yönetir. Askerlik işlerinde Hoh’tan sonra yetkili odur. Serbest mesleklerin, el zanaatlarının, bilim işlerinin, bilim adamlarının, eğitim işlerinin, okulların yönetimi Akıl’ın görevleri arasında yer alır. Sevgi Güneşlilerin üreme işini düzenlemekle görevlidir. Başlıca işi, kadınla erkeğin kusursuz bir soy yetiştirecek yolda birleşmelerini sağlamaktır* (Campanella, 1974: 31-38).

Diğer yöneticiler seçimle değişse de Hoh ve üç yardımcısı yalnızca kendi isteği ile görevinden ayrılmaktadır. *Yeni Atlantis*’te ise yönetici tek bir kişi değildir. Sevilen eski hükümdar Salomon’un kurduğu Süleyman Evi isimli dernek, yönetimi elinde bulundurmaktadır. Ancak bu dernekteki yöneticiler politikayla değil bilimin çeşitli dallarıyla iç içe olan yöneticilerdir. Çünkü Bacon, bilimsel ilerlemeyi en üstte tutmuştur. “Süleyman Evi bir diğer adıyla Altı Günlük Eserler Koleji bütün varlıkların özünü keşfetmek için kurulmuştur. Böylece Tanrı’nın sanatkârlığını ulvileştirerek insanların bunlardan faydalanmasını sağlamak amaçlanmıştır” (Bacon, 1990: 30-31). İdeal devletini bilimsel ilerlemenin üzerine inşa eden Bacon bu sayede insanın tabiat üstündeki hâkimiyetini arttırmak istemiştir.

Ütopyalarda bir diğer dikkat çeken özellik üretime verilen önemdir. Platon ise üretimden çok, sınıfların kendi işini yapmasına vurgu yapmıştır. İdeal bir devlet için belirlediği “ölçü, bilgelik ve yiğitlik” değerlerinin ancak her sınıf kendi üzerine düşen görevi yaparsa gerçekleşeceğini belirtmiştir. “Devlet içindeki üç sınıftan her birinin kendi işini gördüğü ve bu nedenle de ölçülü, yiğit ve bilge olduğu zaman doğru devlettir” (Platon, 2020: 134). More ise ütopyasında üretime büyük yer ayırmış ancak çalışma saatlerini kapitalizmin ön gördüğü uzun saatlerin aksine kısa tutarak, işçi sınıfının yararını gözetmiştir. Altı saatlik çalışma süresini devinim için yeterli görmüştür. “Ütopyalılar günün ve gecenin yirmi dört saatini eşit parçalara bölmüşlerdir. Yirmi dört saatin yalnız altı saati işe ayrılmıştır: Üç saat öğleden önce yemeğe kadar; üç saat de iki saatlik dinlenmeden sonra, akşam yemeğine kadar (...) Her sabah gün doğmadan, serbest ders saatleri vardır. Yalnız bilim yolunu seçenler bu derslere girmek zorundadırlar. Ama başka herkes, kadın erkek, hangi zanaattan olursa olsun, bu derslere katılabilirler” (More, 2006: 93-94). *Güneş Ülkesi*’nde günlük çalışma saati *Ütopya*’dakinden de kısadır. “Günde dört saat çalışan halk günün geri kalanını okuma, gezme gibi bedenen ve zihnen geliştirecekleri aktivitelerle geçirmektedir” (Campanella, 1974: 75-76). *Yeni Atlantis*’te ise çalışma saatleri belirtilmemiştir. Bunun yerine Süleyman Evi’nin yaptıklarından bahsedilmiştir. Süleyman Evi yaptıkları deneyler ve icatlarla yalnızca bilimsel ilerlemeyi değil, halkın ihtiyaçlarını gidermeyi de amaçlamıştır.

Ticaret ise ütopyaların çoğunda takas yoluyla gerçekleşmektedir. Platon, *Devlet*’inde ticarete değinmemekle birlikte altın ve gümüşün değerli bir maden olduğunu reddetmiştir. “İnsanların içlerindeki altın yaradılışı dünya altınıyla kirletmesi yanlıştır. Dünya altını yüzünden türlü kötülükler işlenmiştir” (Platon, 2020: 113). Bu anlayışın Francis Bacon’ın *Yeni Atlantis*’i hariç diğer ütopyalarda da devam ettiği görülmektedir. Altın ve gümüş ütopyalarda değersiz ve işe yaramazdır. More, para ile alışveriş yerine takas ile alışverişini önermiştir. “Ütopya’da para denilen şey karşılıklı alışverişlerde hemen hiç kullanılmaz. Para olağan ama olmayabilecek belalı durumlar için saklanır” (More, 2006: 114). Ülke içindeki alışverişlerinde takas yolunu tercih eden Ütopyalıların yalnızca komşu devletlerle ticari ilişkileri gerektirdiğinde para kullandıkları görülmektedir. *Güneş Ülkesi*’nde de ülke içinde takas yöntemi kullanılırken elçilerin ve gezginlerin yabancı ülke seyahatleri için para basılmaktadır. “Güneş Kentliler ticarete pek önem vermezler. Dünyanın türlü memleketlerinden gelen tüccarları kabul ederler ve onlara ihtiyaçlarından arta kalan malları satarlar. Ama Güneş Kentliler para kabul etmezler. Mallarını, kendilerinde olmayan

mallarla deęiş tokuş ettikleri gibi, kimi zaman da bu malları parayla satın alırlar” (Campanella, 1974: 100-101). *Yeni Atlantis*’te altının aktif olarak kullanıldığı ve deęerli bir maden olarak görüldüęü bilinse de ticarete altın kullanılmamaktadır. “Altın, gümüş veya elmas, ipek, baharat ve maddi eşyaların ticareti yapılmaz. Amaç Tanrı’nın yarattığı ışığa ulaşmaktır” (Bacon, 1990: 32). Bu anlamda Bacon için deęerli mücevherler takas ya da alışverişte kullanıldığı için deęil, manevi deęerlerinden dolayı önemlidir.

Ütopya suçu olmadığı bir toplum sunmaktadır. Toplumsal barışın ön plana çıktığı bu tasarımlarda hukuka da yer verilmiş ancak mevcut düzenin aksine uzun, karmaşık kanunlar genelde reddedilmiştir. Platon da kanunları belirlemek yerine yapılmaması gerekenleri belirlemiştir. Bunların başında rüşvet alma meselesi vardır. Devleti kuracak kişinin para ve rüşvete düşkün olmaması sağlanarak olası suçların önüne geçilmeye çalışılmaktadır. Kendisi de bir hukukçu olan More, ütopyasında çok maddeli ve karmaşık yasaları eleştirmiş; bunun yerine çok az yasanın yer aldığı bir model sunmuştur. “Ütopyalıların başka uluslarda en çok ayıpladıkları şeylerden biri, sayısız hukuk kitabının ve yorumların bile yetmeyişidir. Bir insanın ya okumayacağı kadar çok ya da anlayamayacağı kadar şaşkırtıcı ve karanlık yasalarla bağlanmasını, hak ve adalete aykırı bulur Ütopyalılar” (More, 2006: 152). Campanella da bu konuda More ile benzer şekilde, az sayıda yasa önerisinde bulunmaktadır. Ancak *Ütopya*’nın aksine Campanella kısasa kısas yöntemi gibi eski usül yöntemleri de savunmuştur. “Güneş Ülkesi’nde pek az sayıda yasa vardır. Kısa ve anlaşılır bir dille bronz levhâlara yazılmış olan yasalar tapınağın sütunlarında asılıdır” (Campanella, 1974: 122-123). Bacon eserinde kanunlardan bahsetmemiştir. Ancak rüşvet ve yalan kesin bir dille reddedilmiştir. “Her türlü sahtelik ve yalandan nefret edilmektedir. Bu sebeple bütün halka şiddetle yasak edilmiştir. Herhangi tabii eser ve şey süslü veya şişirilmiş olarak gösterilirse, manevi ve nakdi cezalara çarptırılır. Her şeyi ancak olduğu gibi saf, her türlü gariplik özentisi olmadan göstermeye mecburidir” (Bacon, 1990: 59). Bacon’ın bu tutumuyla ülke meselerinde yalan, hile ve rüşvetin reddedildiği; dürüst bir yönetim şeklinin benimsendiği sonucuna varılabilmektedir.

### 1.1.2. Ütopik Kurgularda Mekân ve Zaman

Ütopya için cennetin edebi tasvirleri olduğunu söylemek mümkündür. Tıpkı cennette olduğu gibi ütopyalarda da kötülük, savaş ve açlık yoktur. Herkes mutludur ve iyidir. Ütopyaların cennet ile benzerliği yalnızca bunlarla sınırlı değildir. Cennet, çok uzakta

ulaşması zor bir noktadır. Bununla bağlantılı şekilde ütopyalar da mekân olarak uzak diyarları seçmişlerdir. Bu uzak diyarlar genellikle şans eseri bulunan adalardır.

*Bu konudaki genel literatür incelendiğinde, efsane haline gelen gizemli atalar hep okyanus ya da denizler ortasındaki gizemli bir adadan veya yer altı mağaralarından yer yüzüne çıkarlar. Bu durumda tıpkı Freud'un tespiti gibi ada, amniyon kesesini ve deniz de, rahimdeki amniyotik sıvıyı temsil etmektedir. Mağaralar da aynı şekilde rahmi simgeler (aktaran Koşmak, 2019: 88).*

Ada imgesi Freud'un öne sürdüğü şekilde ele alındığında, ada olarak inşa edilen ütopyaların tıpkı amniyon kesesinin bebeği dış etmenlerden koruması gibi, önerilen düzenlemelerle insanlığı dünyevi kötülükler ve hırslardan koruyarak, herkesin mutlu ve iyi olduğu bir diyar olarak sunulduğu görülmektedir. Bu durum aynı zamanda yeniden doğuşu da simgelemektedir. İnsanlık bu komün ada yaşamıyla birlikte paranın icadından itibaren gerçekleşen bütün süreçleri terk ederek, bambaşka bir diyara gözlerini açmaktadır. Bu anlamda ütopyalarda ortaya çıkan ada tezahürü, ideal toplumsal düzenin yanında pek çok farklı anlama da ev sahipliği yapmaktadır.

Adalar coğrafi özellikleri gereği farklı bir yaşam alanı olarak görülmekte ve çoğu zaman bağlı bulunduğu bölgelerden epeyce uzakta yer almaktadır. Bu gibi etmenler adaların ütopyaların ana mekânı olmasını sağlamaktadır. *Devlet* yazıldığı dönemin Yunanistan'ına alternatif bir örnek sunduğundan, zaman ve mekân olarak farklı bir yerde geçmemektedir. More'un kitabına adını veren Ütopya ülkesi ise elli dört şehirden oluşan bir adadır. "Utopus burasını elde eder etmez, adayı karaya birleştiren 15 milli berzahı yardırdı ve böylece Abraxa toprakları Ütopya oldu" (More, 2006: 82). Başta bir ada olmayan Abraxa'nın yeni yöneticisiyle ada formuna sahip olduğu görülmektedir. Bu anlamda ütopyalarda tekrar eden ada motifi *Ütopya*'da da sağlanmıştır. Hilal şeklindeki adada her şehrin mimarisinin aynı olması dikkat çekici bir unsurdur. Ada aynı zamanda diğer bölgelerden uzakta konumlanmıştır. Gemilerin yanaşabileceği bir körfezi bulunan adada olası saldırıları önlemek için denizin altına yerleştirilmiş gizli kayalıklar bulunmaktadır. Adadaki coğrafi olanaklar ve alınan önlemlerle küçük bir askeri birlik bile adayı olası işgallerden korumaya yetmektedir. Adada bulunan elli dört şehir de birbirinin aynısıdır ve bahsedildiği üzere özel mülkiyet yoktur. Bu nedenle halk arasında daha iyisini elde etme hırsından kaynaklı çatışmalar olmamaktadır. Bu anlamda More'un adası uzak diyarlardaki, erdemli insanların bulunduğu, hırsın ve savaşın olmadığı dünya üzerindeki bir cennet olarak betimlenmektedir. Astronomiye büyük önem veren Campanella'nın *Güneş Ülkesi*'nde ise yedi gezegenin

adıyla oluşturulmuş yedi duvar yer almaktadır. İç içe geçen bu yedi duvar her halkada daha da güçlenerek ilerlemektedir. Daire şeklindeki duvarlar sayesinde Güneş Ülkesi'nin güvenliği sağlanmaktadır. “Geniş bir ovada yükselen tepenin üzerinde kurulu Güneş Kent, en büyüğünün çevresi 7 mil olan iç içe geçmiş çember şeklindeki surlarla çevrilidir. Güneş Kent, Rönesans döneminin savunma amaçlı dairesel kent planını yansıtmaktadır” (Ertan, 2012: 46). Bir Rönesans eseri olan *Güneş Ülkesi*'nde Campanella, şehrin mimarisine bunu yansıtırsa da diğer ütopyalardaki gibi gözden uzak bir noktayı seçmiştir. Bacon'ın efsaneler diyarı Atlantis'i temel alarak oluşturduğu *Yeni Atlantis*'i de mekân olarak uzak diyarlardaki bir adayı kullanmaktadır. Adayı dış dünyadan yalıtım için geniş surlar ve kanallar kullanılmış ve adayı oluşturan etmenlerde bilimsel ilerlemelere yardımcı olma arzusu ön planda tutulmuştur.

Ütopyalar mevcut düzeni ve ortaya çıktığı çağdaki toplumsal olayları eleştirirken bunların düzeltilmesi için hayallerden beslenen öneriler sunmakta; şimdiki eleştirirken geleceği tasarlamaktadır. Bu nedenle zaman spesifik olarak belirtilmese de genellikle yazıldıkları dönemin dünyasında geçip geleceği şekillendirmektedirler. Ütopyaların mekânsal kopuşunun yanında zamansal olarak da ayrıldığını belirten Su'ya göre, “Ütopyalarda tarih, donmuş bir şimdiki zaman olarak yaşanır ve böylece gelecek ve ilerleme düşüncesi zamanın dışına atılır. Özellikle Rönesans ütopyalarında zamanda monotonluk vardır. Tahayyül edilen yerlerin sakinleri mekânda bir varoluşa sahiptir ama zamanda bir oluş sürecinin dışındadırlar” (2019). Alternatif evren gibi sunulan ütopyalarda, zamanın belirtilmeyişi bu anlatıyı güçlendirmektedir. Aynı zamanda öneri niteliği taşıdıklarından dolayı daha çok yönetim ve mülkiyet kavramları ile ilgili açıklamalar sunmuşlardır.

### 1.1.3. Ütopik Kurgularda Eşitlik ve Özgürlük

Türe şeklini veren ve en çok bilinen ütopyalar Orta Çağ'dan sonra kaleme alınmıştır. Ancak Orta Çağ'dan çok önce kaleme alınan *Devlet*'ten başlayarak pek çok ütopya kölelik kavramının desteklendiği görülmektedir. Örneğin; *Ütopya*'da özgürlük kavramı pek çok diyalogla yüceltilirken ağır suçların kölelik ile cezalandırılması dikkat çekmektedir. Bu durum ütopyaların yaratmaya çalıştığı özgür topluma ters düşmektedir. Başkanın izin kâğıdı olmadan seyahat eden bir vatandaş kaçak sayılmakta ve ağır cezalara çarptırılmaktadır. Bu suçu tekrar işlemesi halindeyse özgürlüğü elinden alınarak Ütopya'daki en ağır ceza olan köleliğe mahkûm edilmektedir. Ceza olarak köle olan kişi Ütopya vatandaşı olmasına rağmen kötü muameleye maruz kalırken, komşu ülkelerden satın alınan köleler daha iyi

şartlar altında çalıştırılmaktadır. Campanella'nın *Güneş Ülkesi*'nde kölelik göndermesi olmasa da savaş tutsağı kavramı yer almaktadır. “Güneş Kentliler, kölelerle yabancıların kötü alışkanlıklarıyla Kent'in ahlâkını bozmalarını önlemek için, her çeşit alışverişi Kent'in dışında yaparlar. Savaşta aldıkları tutsakları yine oralarda satarlar” (Campanella, 1974: 101). İlk bilimsel ütopya olarak nitelendirilen *Yeni Atlantis* ise kölelik kavramına yer vermemiştir.

Ütopyalar gelir adaletsizliğinden doğan eşitsizliği bertaraf etmeyi başarmışlardır. More'un *Ütopya*'sı özelinde bakıldığında şehir düzeninin ve evlerin bile her bölgede aynı olmasıyla maddiyattan oluşabilecek farklılıklar ortadan kalkmış, halkın eşit gelir düzeyi ve eşit yaşam koşulları elde etmesini sağlamıştır. Öte yandan para kavramına yer vermeyen More bu sayede yine gelir adaletsizliğini ortadan kaldırmayı amaçlamıştır. “More, özel mülkiyet sürdürdükçe ve her şeyin ölçüsü para olduğu müddetçe bir milletin mutlu olabilmesinin ya da adaletli bir şekilde yönetilmesinin mümkün olmadığı kanaatindedir” (Vural, 2011:20). Bu bakış açısı yalnızca Ütopya'ya özgü değildir. Bu anlayış diğer ütopyalarda da tekrar etmektedir.

Geçmişten bugüne sık sık gündeme gelen kadın/erkek eşitliği ise ütopyaların “kusursuzluk” arayışında büyük bir sorun yaratmaktadır. Yazıldıkları dönemdeki hâkim anlayış göz önüne alındığında pek çok ütopyanın; kadın/erkek eşitliği konusunda yeni bir öneri sunmadığı görülmektedir. Aksine eşitsizlik vurgusu söz konusudur. Bekçi sınıfına büyük önem veren Platon, eserinde bu sınıfın gücü elinde bulundurmasından dolayı zalimliğe yönelmeden, fiziksel gücün yanında, iyi bir ruha ve beyine sahip olmalarını sağlayacak bir eğitim almaları konusuna uzunca yer vermiştir. Bekçilerin bedenlerini eğitmesi için jimnastik, ruhlarını eğitmesi için armoni ve beyinlerini eğitmesi için de matematik, geometri ve astronomi bilimlerinin gerekliliğini öne sürmüştür. Platon kadınların da erkekler gibi bekçi olabileceğini ve onlarla aynı eğitimi alabileceğini belirtse de sık sık kadının yaradılış olarak erkekten daha aşağıda olduğu imasında bulunmaktadır. “Kadının yaradılışı da erkeğinki gibi devlet bekçiliğine elverişlidir. Yalnız bu yaradılış kadında zayıf, erkekte kuvvetlidir” (Platon, 2020: 158). Platon kadınların erkeklerle aynı meslekleri yapmasını desteklese de, üremede ortak olarak ‘kullanılmaları’ gerektiğini öne sürerek cinsel özgürlüklerini ellerinden almıştır.

More'un *Ütopya*'sında ise kadının hemen her alanda erkeğin daha aşağısında konumlandırıldığı görülmektedir. “(...) aileyi en yaşlı adam yönetir. Karılar kocalarına,



çocuklar ana babalarına, gençler yaşlılara hizmet ederler” (More, 2006: 102). Buna göre toplumun en küçük yapı taşı olan çekirdek ailelerde ‘lider’ olmak yalnızca yaşa değil cinsiyete de bağlıdır. Aynı zamanda kadınların eşlerine hizmet etmesi bir zorunluluk olarak sunulmuştur. “Son bayram günleri tapınağa gitmeden önce, kadınlar kocalarının, çocuklar ana babalarının ayaklarına kapanır, işledikleri suçlar ya da yerine getiremedikleri bir ödevi açığa vurur, af dilerler” (More, 2006: 188). Dolayısıyla ataerkil düzenin yüceltilmesi söz konusudur. Kadın ve erkek arasındaki eşitsizlik vurgusu *Ütopya*’da kutsal sayılan rahiplik mesleğinde de görülmektedir. Kadınlar yalnızca yaşlı ve dul olmaları şartıyla rahibe olurken erkekler için bir kısıtlama yoktur.

Campanella da, Platon gibi üremede kadın ortaklığını savunmuş, üzerine de “orta malı” kavramını ortaya atmıştır. “Kendisiyle birleşmesi uygun görülen erkekten çocuğu olmayan kadın, bir başka erkeğe verilir. Birkaç kez denendikten sonra kısırlığı anlaşılırsa, orta malı olur. O zaman, boy içlerine Üretim kurulunda, ortak sofrada ve tapınaklarda bulunmak gibi aile kadınlarına tanınan haklar ve görevler tanınmaz” (Campanella, 1974: 66). Bu durum kadınların kendi kontrollerinde olmayan bir sağlık sorunu yüzünden cezalandırılmasına ve cinsel özgürlüklerinin ellerinden alınmasına ve kadının işlevinin yalnızca doğurmaya indirgenmesine sebep olmaktadır. Campanella, kadınlara karşı olan eşitsiz tutumunu kılık kıyafet konusunda da sürdürmüştür. Bir kadın makyaj yaparak yüzündeki, topuklu ayakkabı giyerek boyundaki kusurları gizlemeye kalkarsa ölüm cezasına çarptırılmaktadır. Bu durum kadınlara karşı haksız bir baskı oluşturmaktayken, erkekler için bu tip baskılar yoktur. Erkeklerin görünüşleri, boyları, kiloları için de kurallar bulunmazken; kadınlar metalaştırılıp kalıplara sokulmaktadır. Bacon’ın *Yeni Atlantis*’inde kadınların toplumdaki yerleri açıkça belirtilmemiştir. Ancak romanı andıran eserdeki kahramanların ve Süleyman Evi çevresinde gelişen düzendeki yetkililerin hep erkek olması dikkat çekici bir unsurdur.

Söz konusu ütopyik kurgularda eğitim de eşitsizliğin gerçekleştiği bir başka alandır. Eğitim *Devlet*’de yalnızca bekçiler için değil tüm sınıflar ve halk için önemli bir konumdadır. Çocuklar küçük yaşlardan itibaren devletin belirlediği yönergeler doğrultusunda çeşitli alanlarda eğitilmeli ve yeni nesle devlet sevgisi kazandırılmalıdır. Bu eğitim de zorla değil onların hoşuna gidecek şekilde verilmelidir. Platon, çocuk eğitiminde zorlamanın önüne geçse de onları ailelerinden kopararak eğittiği bir sistem oluşturmuştur. Buna göre, “Çocuklar doğduklarında kadın ve erkek eğitmenlerin olduğu özel kurullara

birakılacak, yemek içmek dahil bütün ihtiyaçları bu kurullarda karşılanacaktır. Öte yandan bu kurullar seçkin olmayan ve doğuştan bir eksiği olan çocuklara bakmamakta onları daha uzakta bir kurula göndermektedir” (Platon, 2020: 164). Bu durum çocukların aileleriyle birlikte olma hakkını elinden aldığı gibi, ailelerin de çocuklarıyla olma hakkını almaktadır. Aynı zamanda çocuklar bütün eğitimlerden önce sınıf kavramıyla ve eşitsizlikle karşılaşmaktadır.

Eşitsizlik ve özgürlüğün kısıtlanması durumuyla yalnızca çocuk eğitiminde değil çocuk sahibi olma konusunda da karşılaşmaktadır. Çünkü evlenme ve üremenin gerçekleşmesi için devletin iki insanı birleştirmesi gerekmektedir. ‘Yararlı’ ve ‘düzgün’ çocukların doğması için sevgi bağı önemli görülmemekte, devletin onayı aranmaktadır. More da ideal devletinde eğitime oldukça önem vermektedir. Ütopya halkının istediği zanaatı öğrenmesinde sorun görmeyen More şehrin ihtiyaçlarına zıt düşmeme şartıyla bunu kabul etmektedir. Burada da yine devletin isteği kişisel isteğin önüne geçmektedir. *Güneş Ülkesi*’nde ise eğitim çocuk yaştan başlamakta, kız ve erkek bütün öğrenciler eğitim almak zorundadır. Çocukların eğitimi, gözlemcilerin onların yeteneklerini izlemesi ve farklı kollara ayırmasıyla devam etmektedir. Öğretim dönemi bitmeden tatil yapamayan öğrenciler, tatil dönemi geldiğinde başka kısıtlamalarla karşılaşmaktadır. Bu dönemi eğlenerek geçirmeleri hoş karşılanmaz, bunun yerine mızrak, silah kullanma, avlanma, bitkiler vb. hakkında kendilerini geliştirmek zorundadırlar. Çocukların eğitiminin bir parçası olan çocuk yetiştirme de ebeveynlere değil, devlete bağlıdır. Bunun yanında kadınlarda ortaklık söz konusu olduğundan çocuklar ailelerini hiçbir zaman tanıyamamaktadır. “Devletin malı ve mutluluğunun temeli olan çocukların yetişmesi yöneticilerin yetkisine bırakılmıştır” (Campanella, 1974: 70). Devletin malı olarak görülen çocuklar bu bakış açısıyla aileleriyle büyüme hakkından mahrum bırakılmıştır. Devletin ideolojik aygıtı olan okullardaki eğitimin amacı çocukların gelişmesi ya da bilgili bireyler olarak yetişmesi değildir. Eğitim araçsallaşarak çocukları sisteme dahil etmek için kullanılmıştır.

Bilimsel ilerleme üzerine bir düzen kuran *Yeni Atlantis*’de eğitim sistemi ile ilgili açıklamalar olmamakla birlikte, Süleyman Evi’nin bilim adına yaptıkları göz önüne alındığında, halkın eğitime ve gelişmeye önem verdiği sonucuna ulaşmak mümkündür. Aynı zamanda Bacon çok eşliliğe ve kadın ortaklığına karşı çıkararak Campanella ve Platon’dan ayrılmaktadır. “Birden ziyade kadın almaya müsaade edilmez” (Bacon, 1990: 42). Böylece çocuklar devlet malı olarak görülmeyle, eğitimlerinde ve büyüme dönemlerinde

aileleriyle birlikte olabilmektedir. Bu anlamda Bacon'ın çocuklar için daha özgür bir ortam oluşturduğu kanısına varılabilmektedir.

Ele alınan ütopyalarda yazarların çoğunun Hristiyanlığı benimsediği görülmektedir. Eserlerinde de çoğu zaman Hristiyanlığa övgüler yer alsa da genel olarak inanç konusunda baskı olmadığı göze çarpmaktadır. More'un eseri yazdığı dönemdeki inanışlar ve yazarın kendisinin dini anlamdaki radikalliğine zıt bir şekilde Ütopya'da dini inanışlarda bir kısıtlama ya da dayatma yoktur. Halk istediği dine inanmakta serbesttir. "Ütopya'nın kurulduğu sıralarda, Kral Utopus oraya gelmeden önce, ada halkının din yüzünden birbirini yediklerini öğrenmişti. Memleketin bu halde olması Kral Utopus'un orayı fethetmesini kolaylaştırmıştı. Çünkü çatışan mezhepler birleşecek yerde, düşmanla ayrı ayrı savaşıyordu. Utopus zaferi kazanır kazanmaz, ilk işi din özgürlüğünü yasalaştırmak oldu" (More, 2006: 175). Aynı zamanda *Ütopya*'da halkın belli bir dini övüp diğer inanışları kötülemesine de karşı çıkılmış, din konusunda saygı ve özgür irade ön planda tutulmuştur. Yöneticileri aynı zamanda rahip olan Güneş Kent'te halkın Hristiyanlığı benimsediği görülmektedir. Diğer dinlere karşı bir yergiye yer verilmeyen eserde yalnızca putperestlik eleştirilmekte ve reddedilmektedir. *Güneş Ülkesi*'nde diğer ütopyaların aksine kurban verme sistemi vardır ve bu sistemde kurban olarak hayvan yerine insanlar seçilmektedir. "Hoh, tapınakta toplanmış olanlar arasında kimin kendini bütün yurttaşlar adına Tanrı'ya kurban etmeye gönüllü olduğunu sorar. Yurttaşların en olgunu ileri atılır. Kurban bir ip yardımıyla kubbenin tepesine çıkarılır ve azar azar yiyecek verilir. Otuz günlük duadan sonra Tanrı'nın öfkesi yatışınca kurban olarak öne atılan kişi rahip olur ya da eski yaşamına geri döner" (Campanella, 1974: 125-126). *Yeni Atlantis* ise başladığı andan Hristiyanlığı destekleyen ve öven bir görünüm çizmiştir. Genel halk Hristiyanlığı benimsemiş olsa da, farklı inanışlara sahip insanlar da bulunmaktadır. "Aralarında birkaç Yahudi ailesi hâlâ yaşamaktadır. Bunların inandığı dini muhafaza etmelerine müsaade olunur" (Bacon, 1990: 38). Bu anlamda ütopyalar yazıldıkları dönemin baskıcı inanışlarına rağmen dinsel özgürlüğü benimsemiştir. Özetlenecek olursa; Batı eseri olan ütopyalarda Hristiyanlık ön plana çıksa da bu konuda baskı yoktur.

Ütopyaların en çok dikkat çeken özelliği eşit ve özgür bir toplum yaratma çabasıdır. Ancak bunun gerçekleşmesi için öne sürülen kuralların bu çabayla ters düştüğü görülmektedir. Eserlerin hemen hepsinde halkın gönüllü katılımına dair övgüler yer almakla birlikte, devletin baskısının bu gönüllü katılımı zorlayıcı bir unsur olması dikkat

çekmektedir. Bu durum özgürlüğün tanımına ters düşmektedir. Özgürlüğün “Bireyin kendisini, dış baskı, etki ya da zorlamalardan bağımsız olarak, kendi arzu edilirden ideallerine, motiflerine ve isteklerine göre yönlendirmesi” (Cevizci, 1999: 667) olarak tanımlandığı göz önüne alındığında ütopyalardaki devlet otoritesinin özgür iradeye kısıtlamalar koyduğu ve özgürlük imkânının sorgulanmasına yol açtığı görülmektedir. Özellikle aile kurumu üzerindeki baskı, toplumun en küçük yapı taşından başlayarak hemen her alanda ütopyaların özgürlük açısından sorunlu olduğunu göstermektedir. Önceki bölümlerde bahsedildiği üzere seyahat özgürlüğündeki kısıtlamalar, tek tip kıyafet zorunluluğu, eş seçiminde kişisel mutluluğun değil devletin çıkarlarının gözetilmek zorunda olması gibi etkenler, ütopyalarda eşit ve özgür bir toplum yaratma hayalinin baskı ile sağlanmasına ve eserlerin adım adım distopyaya dönüşmesine neden olmaktadır.

## 1.2. Distopya Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

‘İdeal’ olanı araştırmak için ortaya çıkan ütopyalar pek çok olumlu tasarı barındırmakla birlikte, bu tasarıların bazı alanlarda sorunlu olduğu görülmektedir. Ütopyalarda genelin mutluluğunu sağlamak için koyulan kural ve düzenlemelerin eninde sonunda yıkıma neden olabileceği düşüncesi ise distopyaların ortaya çıkmasına yol açmıştır. Çoğu kişi distopyaların ütopyaların antitezi olduğunu düşünse de Kumar bu duruma farklı bir yorum getirmektedir. “Distopya malzemesini ütopyadan alır ve onu ütopyanın olumlanmasını reddeden bir tavırla yeniden kurar. Ütopyanın çatlamış bir aynadaki tahrip edilmiş bir görüntüsüdür. Distopyacı yazarlar insanın doğasındaki kibir, açgözlülük, hırs gibi özelliklerin kusursuz bir dünya yaratmayı imkânsız hâlâ getireceği ve ütopyacı çabaların şiddete ve tiranlığa dönüşeceği kanısındadır” (Kumar, 2006: 172-173). Bu anlamda distopyaları ‘ütopyanın zıttı’ olarak açıklamak türün doğasını tam anlamıyla açıklamaya yetmemektedir. Distopyaların ütopyalardaki ‘çatlakları’ görerek, anlatılan cennetin cehenneme dönüşebilme ihtimalini gösteren eserler olduğunu söylemek mümkündür.

Distopya karşıütopya ya da anti-ütopya olarak da anılmakla birlikte etimolojik olarak ütopyaya benzemektedir. “Distopya Yunanca ‘dys’ (kötü) öneki ve ‘topos’ (yer) kelimesinin birleşiminden doğar ve ‘kötü yer’ anlamına gelmektedir” (Yarım, 2017: 9). Türe adını veren kişi olan John Stuart Mill distopya kavramını Avam Kamarası’ndaki bir konuşması sırasında kullanmıştır. 12 Mart 1868 yılında yapılan bu konuşmayı Kumar şu şekilde aktarmaktadır (2005: 172): “Westminster için bir parlamento üyesi olan Mill, 1868’de

Avam Kamarası'ndaki konuşmasında muhaliflerle alay etti: Onlara ütopyacı demek fazla bir iltifat olacaktır; daha çok distopyacı ya da kakotopyacı demek gerekir. Genelde ütopyacı denilen şey, gerçekleşmesi için fazla iyi olan şeydir. Ama onların hoşlanır göründükleri şey gerçekleşmesi için fazla kötüdür". Bu anlamda distopya adının edebi tür olarak değil kelime oyunu sonucu ortaya çıktığı anlaşılmaktadır. Distopyaların edebi bir tür haline dönüşmesi ise söz konusu konuşmanın yapıldığı yüzyıla denk gelmektedir.

Ütopyalara göre çok daha genç bir tür olan distopyalar 19. yüzyılın sonu ile 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmıştır. Ancak bazı çalışmalar ilk bilimkurgu romanlarından biri olan Frankenstein'in da distopya olduğunu ileri sürmektedir. 19. yüzyılın başlarında yayımlanan kitapta Victor Frankenstein isimli bilim insanının, yeni bir insan yaratma arzusuyla yaptığı deneyler neticesinde ortaya çıkan ve varlığın hiç ummadığı bir yaratığa dönüşmesiyle gelişen olaylar anlatılmaktadır.

*Mary Shelley'nin 1818'de yayımladığı gotik korku eseri Frankenstein modern distopyaların öncülü sayılabilir. Aslında Morson'ın kavramsallaştırmasıyla hem ütopyayı hem distopyayı içeren bir ironidir. Gerçekleşmemiş ütopya hayal kırıklığına uğrayarak distopyaya dönüşmüştür. Frankenstein henüz ütopyalar çağındayken bilimciliğe yapılmış güçlü bir itirazdır. Olayları bir distopyaya dönüştüren kırılma noktası Frankenstein'in yarattığı yeni insanla ne yapacağını bilememesidir. Shelley'nin bu kusursuz kurmacasında Victor'ın yaratma ve bilim arzusu bir ütopya olarak resmedilirken ütopyanın gerçekliğe dönüşmüş hali herkes için tam bir distopya halini almıştır. Ütopyanın hayal kırıklığına uğrama nedeni yaratığın öznelliğini yok saymasıdır. Victor onu sadece yaratmıştır, dünyaya düştükten sonra ne olacağıyla ilgilenmemiştir, ona bir isim bile vermemiştir. Bu nedenle Shelley'nin eseri modernite ve modern bilim anlayışının 20. yüzyıl itibarıyla postmodern çağın ihtiyaçlarına cevap veremeyen bir ütopyadan distopyaya evrilen kırılma noktasının en erken uyarılarından biridir (Karaman, 2019: 49-52).*

Eserin distopya olarak anılmasının nedeni, canavarı ideal insanı bulmak arzusuyla yaratan Doktor Frankenstein'in, ütopyacı dürtü ile hareket ederek iyiyi bulmaya çalışırken, kötü olaylara sebep olmasıdır. Distopyacıların da öne sürdüğü üzere insanın doğası cenneti yaratmak için uygun değildir. Bu nedenle elde edilmek istenen cennet cehenneme dönüşmeye çok yakındır. Eser Mill'in distopya sözcüğünü ortaya koymasından çok daha önce yazılmış olsa da barındırdığı bu unsurlar onu ilk distopyalardan biri haline getirmektedir. Eserin yazıldığı dönemde yaşanan gelişmelere bakıldığında ise insanlık tarihi için önemli adımların Sanayi Devrimi sırasında atıldığı görülmektedir. 1760 ve 1840 yılları arasında gerçekleşen Sanayi Devrimi'yle birlikte teknoloji de hızla gelişmeye başlamış,

geleceğin şekillenmesinde önemli etkileri olan pek çok icat yapılmış ve toplumsal yapıda değişimler meydana gelmiştir. Geriye dönüp bakıldığında distopyaların ortaya çıkmasındaki başlangıç unsurunun Sanayi Devrimi olduğunu söylemek mümkündür.

Distopyaların gerçek anlamda doğuşuna zemin hazırlayan gelişmeler ise özellikle 20. yüzyılda meydana gelmiştir. Bu zaman dilimi incelendiğinde dünya tarihinde köklü değişikliklerin, savaşların ve yeni sistemlerin ortaya çıktığı görülmektedir. “Sanayinin kontrolsüz bir şekilde gelişmesi, kapitalizmin dengesiz yayılımı, Nazi Almanyası ve Stalin Rusyası gibi aşırı uygulamalar yapan totaliter rejimler, İkinci Dünya Savaşı’yla gelen nükleer kullanımı ve bunun ortaya çıkardığı gerilim, teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesi gibi etmenler distopik gelecek kurgularının daha çok tercih edilmesine sebep olmuştur” (Booker, 1994: 17). Bu süreçte ütopyalar geri çekilmiş; özellikle rejim değişimleri ve savaşlar yüzünden oluşan umutsuz atmosfer distopyaların karanlık dünyası için önemli bir kaynak sunmuştur. “Karşıütopya boşa çıkarılmış umutların, ütopyacı beklentilerin tam karşıtının resmiydi. İki dünya savaşında Sovyet komünizminde, Alman nazizminde, planlı “bilimsel devlet”te ve savaşdaki bilimsel ustalıkta ütopyacı gayretin bol bol kanıtını ve karşıütopyacı vizyonu için bolca materyal buldu” (Kumar, 2006: 189). Komünizm ve nazizm gibi tarihte ortaya çıkan her rejimin başlangıçta ütopyacı bir arzuyla meydana geldiği görülmektedir. Ancak yöneticilerin ütopyası olan bu rejimlerin kurduğu toplumsal düzen, yönetilenlerin distopyası haline gelmiştir. Devletlerin birbirleri üzerinde üstünlük sağlaması için ortaya çıkan yeni icatlar başta coşkuyla karşılanırsa da; özellikle İkinci Dünya Savaşı sırasında kullanılan silahlar, teknolojinin yalnızca iyilik için kullanılamayacağını göstermiş ve teknolojik gelişmelere karşı korkunun oluşmasına sebep olmuştur. Distopyaların ana temalarından teknofobi<sup>1</sup> de, bu endişenin yansımasıdır.

Türün edebi bir tür olarak popülerleşmesi 1920’lere denk gelse de bilimkurgu romanlarının öncülerinden sayılan H.G Wells’in 1910 yılında yayımladığı *Efendi Uyanıyor* (*The Sleeper Awakes*) isimli eseri, içinde barındırdığı unsurlarla ilk distopyalardan biri sayılmaktadır. Kitapta uyku sorunu olan ve sonunda uyumayı başararak 203 yıl sonra uyandığında mevduat hesabındaki faiz nedeniyle dünyanın en zengin adamı olan Graham’ın öyküsü anlatılmaktadır. Graham kötü yönetimden kaynaklanan bir isyanın içine uyanmış ve

---

<sup>1</sup> Teknolojik aygıtlara karşı duyulan korku.

halkın kurtuluş sembolüne dönüşmüştür. Ancak yalnızca halk için değil, iktidarı elinde bulundurmak isteyenler için de önemli bir konumdur.

*Efendi Uyanıyor* ilk distopya sayılmakla birlikte Yevgeni Zamyetin'in *Biz (Mty)* adlı eseri ardından gelen kişiler için önemli bir örnek sunmuştur.

*Distopya klasikleri 1920'lerin sonunda ve 1930'ların başında ortaya çıktı. Birinci Dünya Savaşı ile Bolşevik Devrimi 20. yüzyılın dönemeci oldu. Umut bazıları için devam ederken savaşın getirdiği umutsuzlukla birleşen hayal kırıklığı çağdaş distopyanın yaradılışına yol açtı. Yevgeni Zamyetin'in Biz'i (1920) Sovyetlere açık bir saldırıydı. Bunu Aldous Huxley'nin kapitalizmin tüketim "ethos"una saldırı olan Cesur Yeni Dünya'sı (1932) ile George Orwell'in totalitaryanizme bir saldırı olan 1984'ü (1949) izledi (Ülger, 2018: 17).*

Sovyet Rusya'sında ortaya çıkan *Biz* insanların kimliksizleştiği ve numaralarla anıldığı, saydam cam duvarlar arasında sürekli gözetlenerek yaşadığı bir toplumu anlatmaktadır. İçinde barındırdığı gelecek tasviri, gözetim, devlet baskısı gibi unsurlar ardından gelen distopyalar için önemli ilk örneklerden biri olmuştur. Huxley'in Zamyetin'den etkilenerek kaleme aldığı *Cesur Yeni Dünya (Brave New World)* ise geleceğin Londra'sında geçmektedir. Toplum yapısının çeşitli teknolojilerle değiştirilerek sisteme bağlı bir şekilde yaşamasının sağlandığı eserde sanat, felsefe, aile gibi kavramlar yoktur. Türün en bilinen eserlerinden olan *1984*'te ise gözetim hat safhadadır ve özgürlük hayal unsuru bile değildir.

Ütopyalardaki tekrar eden özellikler distopyalarda da mevcuttur. Chintan Ambalal Mahida'ya göre bu özellikler; "Üst, orta ve aşağı sınıflardan oluşan bir hiyerarşik sistem, sistemin devamlılığını sağlamak için oluşturulmuş eğitim ve propaganda, bireyselliğin yok oluşu, devlet tarafından teknolojinin de kullanımıyla uygulanan sürekli gözetim, geçmişte yaşanmış ve sosyal değişimlerin yaşanmasında etkisi olan bir felaket, toplumdaki şüphe eden bir ana karakter, gelişmiş teknoloji"dir (2011: 2). Bu özelliklerden en çok dikkat çekenler ise propaganda ve gözetimdir. Distopyaların yaygınlaşmasında büyük etkisi olan İkinci Dünya Savaşı'nda propagandanın etkin rol oynadığı bilinmektedir. Savaş istemeyen halkın bile savaşın gerekliliğine ikna edilmesi yazarları etkilemiş; propaganda distopik kurgularda sistemin devamlılığı için kullanılmıştır. Gözetimse<sup>2</sup> teknolojinin iktidarın çıkarları doğrultusunda kullandığı önemli bir kontrol ve baskı aracıdır. Özetlenecek olursa

---

<sup>2</sup> Gözetim konusu, Toplumsal Gözetleme ve Panoptikon Kavramı başlığı altında daha sonra ele alınacaktır.

distopyalar 20. yüzyılda ütopyacı umutlarla ortaya çıkan gelişmelerin, kötü sonuçlara sebep olmasından kaynağını alan karanlık eserlerdir.

Ütopyalar daha iyi bir geleceğin mümkün olduğunu ortaya çıkarmak amacını taşıırken; distopyalar bunun mümkün olmayacağını düşünmektedir. Ütopyalarda anlatılan cennet çoğu yönden cehenneme dönüşmeye müsaittir. Distopyalar bu noktada ortaya çıkabilecek tehlikeleri anlatma derdiyle hareket etmektedir. “Karşı-ütopyaların ortak özelliği, toplumları gelecekte bekleyen tehlikeleri göstermektir. Bu tehlike bazen, makineleşen bir toplumda insanın duygu, düşünce ve değer sistemleri ile yok olup gitmesi bazen de, insan özgürlüklerinin, demokratik hakların kurulacak bir despotik devlet tarafından yok edilmesidir” (Yumuşak, 2012: 54). Buna göre, malzemesini ütopyalardan alan distopyalar; ütopyalardaki gönüllü katılım varsayımının olanaksızlığını göstermektedir. Devletin devamlılığı için koyulan kurallarda her ne kadar gönüllü katılım gösterilse de, bu kuralların özgür iradeyi hiçe saydığı anlaşılmaktadır. Distopyalarda bu olumsuzluk artarak, insanlar katılmaktan başka çaresinin olmadığı, baskıcı bir düzene mecbur bırakılmıştır. Bu doğrultuda distopik kurguların, ütopyacı çabaların her zaman tehlikeli bir düzene dönüşerek noktalandığı eserler olduğunu söylemek mümkündür.

### **1.2.1. Distopik Kurgularda Devlet Anlayışı**

Bahsedildiği üzere, distopyalar ütopyalara göre çok daha genç bir türdür ve dolayısıyla yakın tarihte yaşanan pek çok gelişmeden etkilenmiştir. Kaynağını savaşlardan, hızlı gelişen sanayi ve teknolojiden alan distopyalarda da tıpkı ütopyalardaki gibi benzer temalar görülmektedir. Bu başlık altında distopyalardaki yönetim biçimi, çalışma düzeni, propaganda, suç ve ceza sistemi değerlendirilecektir. Bu değerlendirmeler *Efendi Uyanıyor*, *Biz*, *Cesur Yeni Dünya* ve *1984* adlı eserleri üzerinden yapılacaktır.

Distopyalardaki yönetim biçimine bakıldığında genellikle totaliter rejimlerin hüküm sürdüğü görülmektedir. Barındırdığı pek çok özellik nedeniyle ilk distopya örnekleri arasında sayılan *Efendi Uyanıyor* temelini doğrudan diktatörlük üzerine kurmaktadır. 19. yüzyıl İngiltere’sinden 203 yıl sonrasına uyanan Graham’ın çevresinde dönen iktidar savaşının anlatıldığı kitapta halkın despot yönetime karşı isyanı söz konusudur. Yönetim tek bir kişinin değil, sekiz kişinin olduğu bir konseyin elindedir. Vekil olarak adlandırılan konsey üyeleri yalnızca İngiltere’yi değil tüm dünyayı yönetmektedir. Ancak halk, konseyin yönetiminin diktatörlük olduğunu düşünmekte ve kurtarıcı olarak gördükleri Graham’ın



önder olmasını istemektedir. Ostrog bu durumu; “Dünyanın hiçbir yerinde büyük halk kitleleri vekillerin yönetiminden hoşnut değiller” (Wells, 2013: 129) sözleriyle açıklamaktadır. Tüm dünyada aynı yönetim sisteminin görüldüğü gelecekte geçen eserde, tıpkı diğer distopyalarda olduğu gibi birilerinin ütopyasının başkalarının distopyasına dönüşme tehdidi bulunmaktadır. Kitabın ilerleyen sayfalarında devrim gerçekleşir ve Graham lider olur. Ancak Graham, pozisyonunun göstermelik olduğunu ve devrimin yeni bir totalitarizme dönüşmeye başladığını fark eder. Başka bir deyişle yeni sistem de eskisinin tekrarı olmuştur.

Birçok distopyanın esin kaynağı olan Zamyatin’in *Biz*’inde ise “Tek Devlet” kavramı görülmektedir. Tek Devlet adları rakamdan ibaret olan insanların yaşamlarını düzenlemekte ve Velinimet isimli yöneticinin önderliğinde yönetimi elinde bulundurmaktadır. Tek Devlet’te bir isme sahip olan tek kişi Velinimet’tir. Diğer vatandaşlar isim yerine numaralara sahiptir. Tek Devlet dünyanın onda ikisini yok eden bir savaşın ardından yönetime gelmiştir. İnsanlığı tehdit eden büyük bir savaştan sonra diktatörlüğe dayalı bir rejimin ortaya çıkması hemen her distopyada görülmektedir. Kurulan yeni dünya düzeninde seçimler çok farklı bir şekilde gerçekleşmektedir. D-503 seçimleri şu sözlerle anlatılmaktadır: “Yarın yine Velinimet’imizi seçeceğiz. Bu doğal olarak eskilerin sonuçları önceden bilinmeyen düzensiz seçimlerinden çok farklı. Bir devleti, önceden tam olarak tahmin edilemeyen olasılıklar üzerine kurmaktan daha anlamsız ne olabilir?” (Zamyatin, 1996: 112). Anlaşıldığı üzere her ne kadar seçim sistemi mevcut olsa da bu seçim demokratik yollarla yapılmamaktadır. Halkın seçim şansı tek kişiyle sınırlandırılmıştır ve bu sembolik seçimlerde Velinimet’i istemeyen kişiler cezalandırılmaktadır. Herhangi bir seçimin demokratik olabilmesi için seçmenin üzerinde baskı ve müdahale olmamalı, seçime katılan adaylar eşit bir propaganda ve tanıtım sürecinden geçmelidir. Ancak görüldüğü üzere *Biz*’de yalnızca bir başkan adayı bulunmakta ve seçmen bu kişiyi seçmeye zorlanmaktadır. Bu durum demokrasinin varlığının sorgulanmasına neden olmaktadır.

En bilinen distopyalardan bir diğeri olan *Cesur Yeni Dünya*’da ise her şey (deyimler bile) Ford etrafında dönmektedir. Romanda anlatılan Ford; Henry Ford’u yansıtmaktadır. Bu doğrultuda devlet yönetimi tam anlamıyla kapitalist sistemin etrafında gelişmektedir. Tıpkı *Biz*’de olduğu gibi *Cesur Yeni Dünya*’da da bir savaştan sonra mevcut düzen kurulmuştur. “Dokuz Yıl Savaşları, büyük ekonomik çöküş. Dünya Kontrolü ile yıkım arasında bir seçim söz konusuydu... Bir de geçmişe karşı bir savaş başlatıldı. F.S. 150

yılından önce yazılan bütün kitaplar yok edildi... Şimdi dünya devleti var” (Huxley, 2013: 70-74). İsa'nın doğum tarihini referans alarak düzenlenen miladi takvim, Ford'un sanayi devriminin ardından yerini “Ford'dan önce ve Ford'dan sonra” şeklinde nitelendirilen yeni dönemlere bırakmış ve bu düzen bütün dünyada uygulanır olmuştur.

*Cesur Yeni Dünya*'da olduğu gibi 1984'te de sistem büyük bir savaşın ardından değişmiştir. Yönetim Parti'nin elindedir ve devlet başkanı sembolik olarak belirlenen Büyük Birader'dir. Yönetim dört bakanlık arasında bölüştürülmüştür. Bu bakanlıklar; “Haberler, eğlence, eğitim ve güzel sanatlara bakan Gerçek Bakanlığı; savaşlarla ilgilenen Barış Bakanlığı; yasa ve düzeni sağlayan Sevgi Bakanlığı ve ekonomi işlerinden sorumlu Varlık Bakanlığı'dır” (Orwell, 2007: 23). Bakanlık adları, yapmakla görevli oldukları icraatlarla tezat gösterir şekilde belirlenmiştir. Örneğin; Gerçek Bakanlığı'nın görevi gerçeği çarpıtarak tarihi değiştirmek iken, savaş meseleleri, Barış Bakanlığı'nın yetkisindedir. Yönetim biçimi açısından bakıldığında, 1984'te de totaliter yönetim sistemi olduğu görülmektedir. Yönetimde olan kişilerin tek amacı diktatörlük oluşturmaktır. Sistem dünyanın farklı yerlerinde farklı adlarla adlandırılrsa da bu amaç değişmemektedir.

Ele alınan distopik kurgularda tasvir edilen sistemlerin ekonomik yapısına bakıldığında da benzerliklere rastlanmaktadır. *Efendi Uyanıyor*'da görünürde ekonomik açıdan refah söz konusudur. Ancak Graham'a anlatılanın aksine yeni düzende pek çok pürüz vardır. “Emek Departmanı” biriminde çalışan insanların emekleri sömürülmektedir. Helen ise bu durumu en iyi şekilde gözlemleyenlerden biridir. “Yoksullar ya mavi elbise giyerler ya da cezaevindedirler. Çalışmak istemeyen insanlara yemek vermezler. Çalışmayı reddeden her kadın ve erkeğin başparmaklarına bir işaret koyulur. Böylece fişlenmiş olurlar. Bu insanlar hayvan gibi çalıştırılır. Onurdan, her türlü zevkten, umuttan yoksun bir hayat yaşarlar” (Wells, 2013: 186). Yoksulların mavi renk giydiği yeni dünyada mavi kıyafetliler toplumun üçte birinden daha fazlasını oluşturmaktadır. Dolayısıyla sömürü düzeni kurulduğunu söylemek mümkündür. Bir diğer sömürü düzeniyse her şeyin matematiğe bağlı olduğu *Biz*'de söz konusudur. Eserde çalışma sistemi, hatta günlük yaşam Zaman Tablosu'na göre işlemektedir. D-503: “Her sabah milyonlarca kişi, mutlaka aynı anda işe başlar, gene milyonlarca kişi uyum içinde işi bitirir. Zaman Tablosu'nun düzenlediği biçimde, aynı anda kaşıklar ağızlara götürülür... Günde iki kere saat on altı ile on yedi ve yirmi bir ile yirmi iki arasında kişisel saatler vardır” (Zamyatin, 1996: 22). Zaman Tablosu

ile birlikte insanların sosyal yaşamdan uzak kalacağı, yalnızca sistem için çok çalışacağı bir düzen oluşturulmuştur.

Teknolojinin etkin bir şekilde kullanıldığı *Cesur Yeni Dünya*'da çalışma düzeni kast sistemine bağlıdır. Laboratuvarlarda üretilen insanlar sınıflarına göre özellik kazanmışlar ve bu özellikler doğrultusunda da sistemin içinde kendilerine bir iş edinmişlerdir. Alfalar ve Betalar en üst konumda yer alırlar ve sadece bu sınıfın bireyleri kopyalanmamış tek yumurtadan oluşturulurlar. “Sınıflar Alfa, Beta, Gama, Delta ve Epsilonlardan oluşmaktadır. Alfalar en zekilerdir ve yönetici konumundadırlar. Betalar Alfalardan sonra gelen sınıftır ve memuriyet işlerinde görev alırlar. Diğer sınıflar toplumun alt sınıflarıdır ve özellikle epsilonlar yalnızca kas gücü için oluşturulmuştur” (Huxley, 2013: 52-84). 1984'te de çalışma düzeni sınıflara göre düzenlenmiştir. İç Parti üyeleri yönetimle ilgili işlerde çalışırken, Dış Parti üyeleri bakanlıklarda çalışmaktadır. Toplumun büyük bir kısmını oluşturan proleterler istediği işleri yapmakta özgürdür. Sistem için tehdit oluşturmadıkları düşünüldüğünden en azından devlet baskısıyla karşı karşıya kalmamaktadırlar. Parti üyeleri ise çalışmak, yemek yemek ve uyumak dışında mutlaka ortaklaşa bir etkinliğe katılmalıdır. Bu etkinlikler aracılığıyla partiye bağlılık ölçülmektedir. Birey ne kadar sisteme bağlıysa ihanet etme riski o kadar azdır. Distopyalarda amaçlanan şey sisteme bağlı olan gönüllü köleler yaratmaktır.

Propaganda kavramı, distopyaların temel yapı taşlarından biridir. Kitlelerin görüşlerini etkilemek ve olması istenilen şekle dönüştürmek amacıyla yürütülen propaganda; distopyalarda da bu amaç için sıklıkla kullanılmaktadır. *Biz*'de Tek Devlet'in insanların düş gücünü elinden almak için tasarlanan makinenin reklamını yaptığı ilan bir propaganda örneğidir. “DAİMA! Siz kusursuzsunuz. Bir makine gibisiniz. Yüzde yüz mutluluğa giden yol önünüzde açık. Öyleyse acele edin, genç yaşlı demeyin. Büyük Operasyon'a katılmak için harekete geçin! Toplantı salonlarına koşun! Yaşasın Büyük Operasyon! Yaşasın Velinimet!” (Zamyatin, 1996: 143). Bu gazete ilanıyla halkın bir kısmı kendi rızasıyla bu makinelerden faydalanmak istemiştir. *Cesur Yeni Dünya*'da ise propaganda için ayrı bir bölüm oluşturulmuş, propaganda gündelik yaşamın bir parçası haline gelmiştir. Kitabın yazarı Huxley propagandanın etkisini 1958 tarihli bir röportajda şu şekilde açıklamaktadır: “Eskilerin de dediği gibi süngüyle her şeyi yapabilirsiniz ama süngünün üzerine oturamazsınız! Fakat gücünüzü süresiz olarak korumak istiyorsanız yönetilenlerin rızasını almak zorundasınız. Bunu kısmen *Cesur Yeni Dünya*'da öngördüğüm biçimde uyuşturucu

ilaçlarla, kısmen de yeni propaganda teknikleriyle yapacaklar” (Çeviri Konuşmalar, “Cesur Yeni Dünya’nın yazarı Aldous Huxley, diktatörlük distopyasını anlatıyor” *YouTube*, (28.03.2018), 01:09-01:24). Huxley’in açıklamaları özelinde bakıldığında distopyalarda kullanılan propagandanın halkın rızasını almak amacıyla yapıldığını söylemek mümkündür. Yıllardır devam eden savaşla iç içe bir toplumun anlatıldığı 1984’te ise propaganda Parti’nin sinemalarda yalnızca savaş filmleri oynatması ve çocukların zihinlerini yeri geldiğinde ailelerini şikâyet edecek düzeye getirecek mesajlarla doldurmasıyla gerçekleştirilmektedir.

Ütopyalarda dikkat çeken unsur, suçsuz bir toplum yaratma çabasıdır. Buna karşılık distopyalarda ise baskılanan ve susturulan bir toplum yaratma amacı söz konusudur. Bu tip bir toplum yaratmak içinse kolluk kuvvetleri ve devletin sıkı bir ilişki içinde olması gerekmektedir. Başından sonuna kadar bir isyan ortamında geçen *Efendi Uyanyor*’da yönetim halkın isyanını bastırmak için Afrika’dan siyahi polis kuvveti getirmektedir. Kentin sınırları içerisinde bulunan polis kuvvetleri yerine dışarıdan bir güce ihtiyaç duyulması halkın şiddet aracılığıyla bastırılma arzusundan kaynaklanmaktadır. Romanda siyahi polis gücü ırkçı bir söylemle dile getirilmektedir. Hikâyenin gidişatına katkı sağlayacak hiçbir siyahi karakter bulunmazken, polis gücü olarak siyahilere yer verilmesi; onların kaba kuvvetle özdeşleştirilmesine neden olmuştur. Eserin yazıldığı dönemde siyahilere yapılan ırkçı saldırılar ve ayrımcılık bugün dahi etkisini göstermektedir. Buna göre, Wells’in de ırkçı önyargıya sahip olduğu görülmektedir. *Biz*’de, özgürlüğün suç işlemeye neden olduğu savunulmakta ve bu nedenle özgürlük isteyen kişiler atomlarına ayrılarak yok edilmektedir. Tek Devlet bünyesinde kurulan Operasyon Bölümü çerçevesinde isyan etme potansiyeli olan kişiler gaz odalarında işkence görmekte, son safhada atomlarına ayrılarak yok edilmektedir. Amaç suç işleyenleri cezalandırarak ıslah etmek ve topluma geri kazandırmak değildir. Asıl istenilen onları ortadan kaldırmaktır. Bu anlamda, *Biz*’de kurulan suç ve ceza sisteminin, ıslah etmek yerine isyan ihtimalini ortadan kaldırarak, düzenin devamını sağlamak üzerine kurulu olduğu anlaşılmaktadır.

Şartlandırma ve propaganda üzerine kurulu *Cesur Yeni Dünya*’da ise bireyler doğdukları andan itibaren sistemin devamlılığını sağlamak üzere şartlandırıldığından suç işleme ya da isyan etme ihtimalleri ortadan kaldırılmaktadır. Vatandaşlardan herhangi birinin sistemi sorgulaması halindeyse yalnızca görev yerleri değiştirilerek cezalandırılmaktadır. 1984’te yaratılan toplum tam anlamıyla suç ve ceza üzerine kuruludur.

Her şey aynı anda hem yasal hem de yasaktır. Kurallar kesin bir dille belirtilmediğinden her şey yasal olarak görülmektedir ancak bireyin iktidarı tehdit edeceği düşünülen eylemleri devlet tarafından fark edildiği an ağır cezalar verilmektedir. Tele-ekranlar aracılığıyla izlenen bireyler olası bir isyan durumunda hemen tutuklanmakta ve türlü işkencelere maruz kalmaktadır. Yaratılan kolluk kuvvetlerinin en can alıcı birimi Düşünce Polisi'dir. Sisteme yönelik herhangi bir sorgulamaya karşı kurulan bu birlik, potansiyel suçluları yakalayarak türlü işkencelerle sistemin en büyük destekçisi haline dönüştürmektedir.

*Cesur Yeni Dünya* ve 1984'te birbirinden farklı sistemler betimlenmekle birlikte iki romanda da hegemonik bir durum söz konusudur. Antonio Gramsci'nin Sovyet komünizminin yaklaşımına alternatif olarak sunduğu hegemonya kavramı temelde yönetilen sınıfın kendisini özne konumunda değil, sistemin bir parçası olan nesne olarak görmesi üzerine kuruludur. Gramsci'ye göre: "İdeolojik egemenlik, yönetilenin rızasıdır ve bu da aile, kilise, hukuk, medya, okullar ve hatta sendikalar gibi sosyalleştirici birimler tarafından sağlanır. Bütün bu birimler yönetici sınıfın değerlerinin gelişimine yardımcı olurlar ve bu değerlerin eleştirmeden ve bilinçsizce 'normal' kabul edilmesini sağlayarak, onu meşrulaştırırlar" (Akt. Slattery, 2014: 242). Yönetilenin rızası ise egemen güçlerin tarihsel süreçte elde ettiği ve hegemonyanın temelini oluşturan unsurdur. "Halk kitlelerin egemen ideolojinin toplumsal yaşamda dayattığı şeylere karşı gösterdiği kendiliğinden rızanın nedeni tarihsel süreçte egemen ideolojinin üretim dünyasındaki konumu ve işlevi neticesinde elde ettiği prestij ve bunun bir sonucu olarak elde ettiği güvendir" (Gramsci, 1999: 145). Bu tanımlamalar özelinde bakıldığında *Cesur Yeni Dünya*'da yönetilen sınıf şartlandırma yöntemiyle yönetenlerin değerlerini benimseyerek bu değerlere rıza göstermiş ve bunu 'normal' görmeye başlamıştır. 1984'te ise Parti propaganda ve korkutma aracılığıyla sisteme bağlı bireyler yaratmayı amaçlamaktadır. Buradaki hegemonik durum bireyin sisteme inanmasından çok, sistemden korkması ve kaderine razı gelmesidir. Değişime olan inancı yok olan birey sorgulamayacak ve mecburen yönetenlerin değerlerini benimsemek zorunda kalacaktır. Bu anlamda 1984'te gösterilen rıza egemen ideolojinin tarihsel süreçteki prestijinden değil, korku ve umutsuzluk ortamından kaynaklanmaktadır.

Buna göre, Orwell'in 1984'te betimlediği baskıcı dünyayı yorumlamak için Louis Althusser'in ideoloji kuramına bakmak gerekmektedir. Hegemonya ve ideoloji üzerine çalışmalarıyla bilinen Louis Althusser 1970 yılında yayımladığı *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları* adlı eserinde ideolojik aygıtları: "Dinsel DİA (farklı Kiliseler'in

oluşturduğu sistem), öğrenimsel DİA (farklı, gerek özel gerekse devlet okullarının oluşturduğu sistem), aile DİA'sı, hukuki DİA, siyasal DİA (değişik partileri de içeren sistem), sendikal DİA, haberleşme DİA'sı (basın, radyo-televizyon vb.), kültürel DİA (edebiyat, güzel sanatlar, spor vb.)” (Althusser, 2003: 63-64) olmak üzere sekize ayırmıştır. Farklı alanlara yayılmış olsa da devletin ideolojik aygıtlarının işlevi egemen ideolojinin yeniden üretilmesidir. İktidarın sürekliliği ideolojik aygıtların kullanılarak ideolojinin yeniden üretilmesine bağlıdır. *Cesur Yeni Dünya*'da bürokrasinin bir parçası olarak yer alan Propaganda Büroları devletin ideolojik aygıtları aracılığıyla egemen ideolojinin yeniden üretilmesine önemli bir örnektir. Devlet kendi değerlerini halka empoze etmek amacıyla ideolojik aygıtları kullanarak devamlılığını sağlamaktadır. Böylece düzenli olarak halkın rızası yeniden üretilmektedir. *1984*'te ise tele-ekranlar haberleşme DİA'sı olarak yer almaktadır. Parti tele-ekranlar aracılığıyla halka ulaşmakta, yaptıkları propagandalar ve oluşturmayı amaçladıkları korku düzeniyle bireyin egemen ideolojiyi benimsemesini sağlamaktadır. Ancak burada ikna yerine bastırma söz konusudur. Aile kurumu ise bir başka DİA'dır. *Cesur Yeni Dünya*'da aile kavramı sistem için sakıncalı bulunurken, *1984*'te duygudan yoksun olmakla birlikte aile bir ideolojik aygıt olarak görülmektedir. Aileler tele-ekranlar tarafından izleniyor olmanın da etkisiyle çocuklarına sistemin kurallarını dayatmaktadır. Baskı ya da ikna fark etmeksizin devletin ideolojik aygıtları distopyalarda egemen ideolojinin yeniden üretimini sağlamak amacıyla etkin bir şekilde kullanılmaktadır.

Distopik eserlerin kaleme alınmasında, Stalin ve Hitler'in totaliter politikalarının önemli bir etkisi olduğu görülmektedir. Sosyalizmin yükselmeye başladığı 1800'lü yılların sonlarında yazılan *Efendi Uyanıyor* sosyalist bir sistemi anlatmasa da, sosyalist düzenin gerekliliğine dair öngörüler barındırmaktadır. Ancak ilk sosyalist devrim olan Ekim Devrimi'nden üç sene sonra kaleme alınan *Biz*; sosyalizmi gereklilik değil, tiranlık olarak ele almıştır. Kendisi de devrimden önce Bolşevik Partisi'nin üyesi olan Zamyatin değişen rejimle hayal kırıklığına uğramış ve partiyi bırakmıştır. Eserinde sosyalizmin yaratmak istediği eşit toplum düşüncesinin bireysel özgürlükleri yok saydığını anlatarak sosyalizm eleştirisi yaptığı için kitabının SSCB'de yayınlanmasına izin verilmemiştir.

*1984*'te de benzer şekilde sosyalist rejim yönetimi altındaki bir toplum anlatılmaktadır. Sosyalizmin öğretileri ütopyalardaki eşitlik çağrısını ve cennet idealini anımsatmakla birlikte söz konusu distopyalar olduğunda eşitlik hayali beraberinde bireyselliğin yok olmasını getirmektedir. Buna göre farklılıkların ortadan kaldırılması, tek

tipleşmeye neden olacak böylece robotik bir sistem oluşturulacaktır. *Biz* ve *1984*'ten farklı olarak kapitalist bir sistemi ele alan *Cesur Yeni Dünya*'da bireysel özgürlükler bu kez eşitsizlikle yok edilmektedir. Eserdeki sistemde betimlenen güçlü kast sistemi, bireyin hayatının her alanına şartlandırma yöntemiyle müdahale etmekte ve bu açıdan özgürlük kavramının sorgulanmasına yol açmaktadır. Bu anlamda distopyalardaki devlet düzeni kapitalist ya da sosyalist bir sistemi anlatması fark etmeksizin, temelde bireysel özgürlüklerin yok edilmesi ve despotizm üzerine kuruludur.

Bu değerlendirmeler özelinde bakıldığında distopyalardaki devlet düzeninde totalitarizm ve baskı kavramları ön plana çıkmaktadır. Kitlelerin düşünmesini ve başkaldırmasını engellemek sistemin devamlılığı açısından ön koşul olarak ele alınmış ve her şey bu amacı gerçekleştirmek doğrultusunda şekillenmiştir. Bu bağlamda distopik kurguların devlet anlayışlarını emek sömürüsü, baskı ve korkuyla itaat sağlamak üzerine kurdukları sonucuna varmak mümkündür.

### **1.2.2. Distopik Kurgularda Mekân ve Zaman**

Hatırlanacağı üzere ütopyalar mekân olarak adaları tercih etmiş ve bu tercihleri cenneti yaratma arzularının bir tezahürü olarak görülmüştür. Ütopik kurgularda seçilen uzak diyarlar bu dünyadan olma özelliği taşıırken aynı zamanda da başka bir yere ait olma hissi uyandırmış, böylece “yok yer” anlamını desteklemiştir. Ütopyalara göre iyi bir gelecek mümkündür ancak bunu yaşanılan dünyada bulmak zordur. Distopyalarda ise bu durumun zıttı söz konusudur. Distopyalar okuyucusuna bu dünyada olduklarını hissettirmek istemektedir. Böylece anlattıkları öykülerin gerçek olma ihtimali okuyucunun aklını meşgul edebilecek, yaşadıkları dönemi ve dünyayı sorgulayabileceklerdir.

Distopyalar gelecekte meydana gelecek sorunlara karşı uyarı niteliği taşımaktadır. Bu nedenle genellikle yazıldıkları dönemin çok ötesinde geçmektedir. *Efendi Uyanyor*'da Wells mekân olarak kendi memleketi İngiltere'yi seçmiştir. Hikâye 22. yüzyılda gelecekte geçmektedir. Distopik eserlerdeki mekân tasarımında tekrar eden bir mimari anlayış söz konusudur. Bu da uzun ve kulemsi yapılardır. Çağının çok ötesinde uyanan Graham'ın ilk dikkatini çeken şey mimari yapı olmuştur. “Şeffaf bir maddeden yapılmış olan kubbe-çatı her yeri kaplayan bir gölgelik gibi göğe doğru yükselmişti... Kemerler, oluklar, destekler, kuleler, sayısız büyük pencere, karmaşık mimari şekiller...” (Wells, 2013: 56). Bu durum distopyalarda mimarinin gözle görülür bir evrim geçirmesinden kaynaklanmaktadır.

26. yüzyılda geçen *Biz*'de yaratılan dünyada da kule yapısı bulunmaktadır. Akümülatör Kulesi olarak geçen kule şehrin ortasında yer almaktadır. İnsanları doğal hayattan tam anlamıyla soyutlayabilmek içinse büyük bir duvar kurulmuştur. Böylece mekanik bir düzen yaratılmış, insanı çalışmaktan alıkoyacak her şeyin önüne geçilmek amaçlanmıştır. “Tek Devlet evrensel olma iddiasıyla uzaya koloni kurmaya çalışmasına rağmen, aslında küçük bir alana hükmetmektedir” (Booker, 1994: 28). Diğer distopyaların aksine *Biz*'deki sistem dünya geneline yayılmayıp kısıtlı bir alanda kalmıştır. Ancak eserde dünyanın geri kalan kısmında ne olduğundan bahsedilmemektedir.

*Biz*'den çok fazla esinlendiği düşünülen *Cesur Yeni Dünya*'da da mekân tasarımı doğa ile insanı birbirinden ayıracak şekilde düzenlenmiştir. Burada da mekân olarak İngiltere kullanılmıştır. Ancak doğa ile insan arasındaki sınırı çizmek için duvara gerek duyulmamıştır, çünkü insanlar şartlandırma yöntemiyle doğayı sevmeyen bireyler olarak yetiştirilmiştir. Doğal alanlardan farklı olarak Ayrıbölge olarak adlandırılan bir bölgede şehirdeki modern yaşama zıt, eski zamanlardaki gibi hayat süren bireyler bulunmaktadır ve şehre girmelerine engel olmak için etrafları elektrikli tellerle çevrilmiştir. Modern bir hayat yaşayan Dünya Devleti vatandaşları Ayrıbölge'ye turistik geziler yaparak oradaki insanları belgesel gibi izleme ve burada tatil yapma imkânı bulmaktadır. Bunun dışında binalar da uzun ve kulemsi yapıda olacak şekilde tasarlanmıştır. Tıpkı *Biz* gibi 26. yüzyılda geçen hikâyede daha önce de belirtildiği üzere farklı bir takvim sistemi kullanılmaktadır.

Diğer distopyaların aksine uzak bir gelecekte geçmeyen *1984*, eserin yazıldığı 1948 yılından otuz altı yıl sonrasını anlatmaktadır. Dünya haritasının değiştiği ve bölgelerin farklı isimlerle adlandırıldığı yeni dünya düzeni Okyanusya, Avrasya ve Doğu Asya bölgeleri olmak üzere üçe bölünmüştür. Diğer eserlerin aksine mimari yapı burada fazla detaylı betimlenmemektedir. Yazıldığı döneme çok yakın bir tarihi ele aldığından mekânda mimari açıdan belirgin farklılaşma olmadığını söylemek mümkündür. Ancak mimarinin ayrılmaz parçasına dönüşen tele-ekran iç ya da dış mekân fark etmeksizin her yerde bulunmaktadır. Tele-ekranlar yalnızca mimarinin değil, günlük hayatın da bir parçası olmuştur.

Vurgulamak gerekirse distopyalar zaman ve mekân olarak ütopyalardan belirgin şekilde ayrılmaktadır. Çalışmada değinilen eserlerin çoğunun yazarlarının İngiliz olması sebebiyle hikâyeler İngiltere'de geçmektedir. Ancak anlatılan düzen yalnızca tek bölgeyi kapsamayıp dünyanın geneline yayılmıştır. Bu anlamda distopyalar hangi bölgede geçtiği fark etmeksizin tüm insanlığın durumunu ele almaktadır. Ayrıca sanayinin ve teknolojinin



hızlı gelişmesi nedeniyle ileride yaşanacak sorunları anlatabilmek için de zaman olarak uzak geleceğin seçildiği böylece geleceğe dair uyarılarda bulunmanın mümkün olduğu görülmektedir.

### 1.2.3. Distopik Kurgularda Makine ve İnsan İlişkisi

Distopyaların ortaya çıkış sürecinin başlangıç noktası Sanayi Devrimi ve ardından yaşanan gelişmelerdir. Sanayi Devrimi'ni ortaya çıkaran şey ise buhar makinesinin icadıdır. Başta çok yararlı olan bu icat zamanla emek sömürsünün, ülkeler arasında güç savaşının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Teknolojik bir gelişme güç elde etmek gibi tek taraflı bir çıkar doğrultusunda kullanılmış, bunun sonucu olarak da Sanayi Devrimi tarihte yaşanan önemli olayları tetiklemiştir. Bu durum teknolojiyle ilgili farklı bakış açıları ortaya çıkarmış ve pek çok düşünür bu konuda çeşitli yorumlarda bulunmuştur. En dikkat çeken yorumlardan biri de teknolojik determinizmdir. Kavramı Amerikalı toplumbilimci Thorstein Veblen ortaya atmış olsa da, tarihsel süreçte ilk örneklerini Alman filozof Karl Marx vermiştir. Kuban, kavramı şu şekilde açıklamaktadır:

*Teknolojik determinizm, teknolojinin toplumsal referanslara başvurmadan açıklayabileceğimiz 'otonom' ya da bağımsız bir mantığı, bir 'özü' bulunduğunu kabul eder. Hal böyle olunca, teknolojinin yalnızca hizmet ettiği amaç açısından toplumsal olduğu söylenebilir. Bu anlayış iki temel esasa yaslanır;*

*Teknik değişim basit tasarımlardan karmaşıklara doğru çizgisel bir gelişme çizgisi izler ve bu gelişme boyunca belirgin aşamalardan geçer;*

*Toplumsal kurumlar teknik değişimin dayattığı biçimleri alır.*

*Buna göre, modern sanayi teknolojisi ve onun ürünleri, kendilerine karşılık gelen toplumsal kurumları şekillendirmişler ve evrensel bir uygarlık yaratmışlardır. Farklı feodaliteler, hatta erken kapitalizmler olabilir ama modernite tektir. Marx'ın sanayileşmede İngiltere'nin izinden giden Almanya için ima ettiği gibi;*

*"De te, fabula narratur" öykün çoktan anlatıldı, yani önceden belirlenmiş bir yolu izliyorsun. Determinizmin yaygın kabul gören bir iddiası da teknolojinin araçsallığıdır. Yani teknolojiler, onları kullananların elinde yararlı ya da zararlı olurlar, kendiliklerinden bir değer taşımazlar (2004:314).*

Teknolojinin kullanımı onu kullanan kişinin amacına göre yararlı ya da zararlı bir hale bürünmektedir. Bu anlamda distopyalarda teknolojinin ele alınış şekline bakıldığında determinist etkilerin olduğu görülmektedir. *Biz'*de teknoloji insan hayatını kolaylaştırmak için değil, iktidarın devamlılığı ve yönetilenleri makineleştirmek için kullanılmaktadır. Tek

Devlet öncelikle insanları doğadan koparmayı amaçlayarak doğal beslenme kaynakları yerine petrolden elde edilen bir yiyecek üretmiş, ardından düş gücünü yitirmeleri için bir makine icat etmiştir. Bu makine beyine doğrudan nüfus ederek bireylerin hissizleşmesine neden olan ve düşünmesini engelleyen bir teknolojiye sahiptir. Buradaki amaç sorgulamayan ve sisteme köle bireyler yaratmaktır. Bu tarz bir makine nevroitik rahatsızlıkları tedavi ederek yararlı bir hale dönüşebilecekken, iktidar güçlerinin elinde insan hayatını tehdit eden bir yapıya bürünmektedir. Bu da teknolojinin iktidarın çıkarı doğrultusunda kullanıldığının bir kanıtıdır.

Yarattığı zengin, mutlu insanlarla dolu dünya düzeniyle ütopyayı andırmakla birlikte, tamamen sistemin kontrolünde bireyler yetiştirilmesiyle karanlık bir distopya olan *Cesur Yeni Dünya*'da; insanlar doğrudan makineye dönüştürülmüştür. Çocukların Kuluçka Merkezi'nde sınıflara ayrılacak şekilde üretildiği yeni dünyada; Pavlov'un yöntemiyle bireyler şartlandırılmakta ve büyüdüklerinde sistemin en büyük destekçisi haline gelmektedir. Böylece devlet herhangi bir isyan tehlikesiyle karşılaşmamakta ve sistem sonsuz döngüde devam edebilmektedir. Burada teknolojinin bireyselliği yok etmek amacıyla kullanıldığı görülmektedir. Bireyler doğrudan sistemin parçası olarak yetiştirilmekte, neyi sevip neyden nefret ettiğine yine sistem karar vermektedir. Bireyselliğin yok edilmesi distopyaların hepsinde görülen ortak bir anlatıdır. Romanda yer alan karakterler içinde şartlandırmanın en büyük destekçisi ve kuklası olan Lenina: "Birey hissederse topluluk sendeler" (Huxley, 2013: 109) diyerek hissetmenin tehlikeli olduğuna işaret etmektedir. Çünkü duygusallık, yaratılmak istenen sistemin önünde engel teşkil etmektedir. Bireyin hissetmesi sorgulamasına, bu da sistemin tehlikeye girmesine yol açmaktadır. Bu nedenle duygularından arındırılmış ve adeta makineleşmiş bireyler yaratılmaktadır.

Diğer distopyalara göre yeni ortaya çıkmış bir sistemin anlatıldığı *1984*'te, teknolojinin kullanım amacı tıpkı diğer distopyalarda olduğu gibi sistemi ölümsüz hale getirmektir. Romanın ana kahramanı Winston'a göre: "Parti'nin erişmeye çalıştığı ülkü, muazzam, dehşetengiz ve heybetli bir şeydi: ürkünç makineler ve korku salan silahlardan oluşan bir çelik ve beton dünyası; uygun adım yürüyen, hepsi aynı şeyleri düşünen ve aynı sloganları atan, durmadan çalışan, savaştan ve zulmeden bir savaşçılar ve bağınazlar ulusu" (Orwell, 2007: 94) olarak nitelendirilmektedir. *1984*'te yaratılan sistemde iktidarın amacı hemen her distopyada ele alınan ve sonu köleliğe çıkan bir düzendir. Eserde Parti'nin bu amaç doğrultusunda dil bilimini bile değiştirdiği görülmektedir. Yeni Söylem adı verilen ve

dil bilimcilerin yoğun çaba harçayarak oluşturdukları bu sistemle düşünce ufkunu daraltmak ve düşünce suçlarını ortadan kaldırmak amaçlanmaktadır. Bu anlamda yalnızca teknoloji değil, bilim de sistemin devamlılığına hizmet etmektedir. Bilim ve teknoloji birleşerek bireyselliği yok etmekte ve böylece iktidarın hizmetinde çalışmaktadır.

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak sanayinin de gelişmeye başlaması düşünürleri en çok kas gücünün yerini makine gücünün alması ve bunun sonucunda kitlesel işsizliklerin ortaya çıkma ihtimali konusunda endişelendirmiştir. Ancak distopyalarda teknoloji insan hayatını kolaylaştırmadığı gibi işsizlikle sonuçlanan bir makineleşmeye de sebep olmamıştır. Yönetimlerin makineleştirme arzusu sanayide değil, bireylerin hayatlarında etkisini göstermiştir. Determinist bakış açısıyla bakıldığında ise teknolojinin yalnızca iktidarın devamlılığını korumak için kullanıldığı, toplum genelinin refahına hizmet etmediği görülmektedir.

#### **1.2.4. Toplumsal Gözetleme ve Panoptikon Kavramı**

Çocuk ilk davranışlarını çevresini gözleyerek ve gözlemlerini taklit ederek oluşturur. Bu anlamda insanlar iç güdüsel olarak bir başkasını izleme ya da gözleme davranışına doğuştan sahiptir. Ancak gündelik hayatta geniş yer kaplayan gözetim olgusu yönetim anlamında ele alındığında, bir kontrol mekânizması olarak işlev görmektedir. Michel Foucault bu kontrol mekânizmalarının değişimini Orta Çağ'dan itibaren ele almaktadır. “Foucault, iktidarın sosyal kontrol mekânizmalarını Orta Çağ'dan moderniteye uzanan değişimi bağlamında değerlendirmektedir... Klasik dönemde iktidarın baskı unsuru insan bedeninde tezahür ederken, modern dönemle birlikte ruha yönelmiştir. Daha dolaylı, sürekli, faydacı olan ve incelikli hale gelen iktidar baskısında mekân ve zaman unsurları ise temel argümanlardır” (Derdiman-Tataroğlu, 2016: 252). Bir çeşit sosyal kontrol mekânizması olan gözetim farklı zamanlarda farklı biçimlere bürünmüştür. Orta Çağ'da toprak sahiplerinin emekçi sınıfı sömürmek için yaptığı gözetim, 21. yüzyılda kamera teknolojilerinin ve internetin gelişmesinin etkisiyle hayatın her alanına yayılmıştır. Güvenlik sektöründe kullanılmak üzere geliştirilen ve hemen her sokağa yayılan MOBESE<sup>3</sup> ya da yurtdışındaki

---

<sup>3</sup> Mobil Elektronik Sistem Entegrasyonu: Suçla mücadelede yararlanmak üzere kurulan kameralı güvenlik sistemidir.

ağıyla CCTV<sup>4</sup> kolluk kuvvetleri için yarar sağlasa da, gözetimin bu şekilde yaygınlaşması distopik niteliğe bürünmeye çok yatkındır. Bu durum giderek toplumsal gözetime dönüşmektedir. “Gözetim toplumunda cezalandırma, baskıcı yasalar egemendir ve insan hakları ihlalleri rasyonelleştirilmiştir. Sadece suçluların gözetimi değil, tüm toplumun gözetimi söz konusudur” (Bahar, 2009: 20). Başta suç oranını en aza indirmek için ortaya çıkan bu teknoloji zamanla toplumun tamamına yayılmış ve tüm toplumun gözetilmesine yol açmıştır. Bu gözetime internetteki “dijital ayak izi”<sup>5</sup> faktörü de eklendiğinde kişisel alanın varlığı yok olmaktadır.

1785 yılında Jeremy Bentham tarafından tasarlanan ve “Panoptikon” olarak adlandırılan hapisane modeliyle gözetimin sistemli hale gelmesi için bir modelleme yapılmış ve bu şema büyük yankı uyandırmıştır. Pan (bütün) ve opticon (gözlemek) kelimelerinin birleşiminden ortaya çıkan Panoptikon kavramı adının da işaret ettiği üzere bütünü gözlemek amacını taşımaktadır. Hapisane modeli olarak tasarlanan yapıda Bentham kardeşi Samuel Bentham’ın çizimlerinden yararlanmıştır. Ortada yükselen bir kule aracılığıyla halka oluşturacak şekilde konumlanan hücrelerin yer aldığı yapıda, mahkûm için saklanma noktası yer almamaktadır. “Bu hücreler birbirinden ayrılmış ve bu sayede mahkûmlar çevreden merkeze doğru uzanan yarıçap şeklindeki bölmelerle birbirleriyle tüm iletişimden uzak tutulmuştur. Müfettişin bulunduğu dairesi ise merkezi kaplamaktadır” (Bentham, 1995: 5). Modelin tasarımına göre mahkûm her zaman gözetlenirken, gözetleyen kişiyi de, diğer hücrelerde neler olduğunu da görememektedir. Hapisane ve gözetim üzerine pek çok çalışma yapan Foucault ise panoptikon kavramına hem mahkûmlar hem de gözetleyen açısından bakmaktadır.

*Panoptikon’da gözleyen kendisi gözlenenler tarafından görülmediği için gözlenenler tam olarak ne zaman gözlendiklerini bilemezler. Bu yüzden her zaman sanki gözleniyormuş gibi hareket etmek ve davranışlarını sınırlandırmak zorundadırlar. Bu nedenle Panoptikon, disiplinin mahkûmlar tarafından içselleştirilmesidir. Panoptikon ilkesinin hapisane dışında başka kurumlar tarafından da uygulanmasıyla birlikte iktidar son derece ekonomik, verimli ve etkili bir şekilde toplumu disiplin altına alır (Foucault, 2015: 18).*

---

<sup>4</sup> Kapalı Devre Televizyon (Closed-circuit Television): MOBESE sisteminin yurtdışında kullanılan versiyonudur.

<sup>5</sup> İnternet üzerinden kullanılan sosyal mecralar ya da yapılan aramaların kişisel verileri kaydetmesi.

Mahkûmun ne zaman gözetlendiğinden emin olmamasının yarattığı korku, zamanla uyma davranışına dönüşmektedir. Mahkûmun bu düzene zaman içinde alışacağı ve gerçek benliği ile zoraki uyma davranışı sergilediği davranış arasındaki sınırın bir süre sonra kaybolacağı varsayılmaktadır<sup>6</sup>. Foucault'un öngörüsü, hapisane modelinden toplumun geneline uyarlandığında, gözetlenen ve bunun farkında olan bireyin davranışlarını sınırlayacağı ve gözlenmediği zamanlarda bile bu şekilde hareket edeceği yönündedir. İktidarların gözünden bakıldığında bu durum bireyin, egemen sınıfın istediği biçimde şekillenmesine yardımcı olacaktır. Foucault'un belirttiği gibi iktidar gözetimle birlikte toplumu her açıdan disiplin altına almaktadır.

Distopik hikâyelerin temelinde gözetim olgusunun bu niteliği yer almaktadır. İktidar, baskısını toplumun her alanına yaymış, bunu da bireyin hiçbir zaman yalnız olmadığını hissettirerek yapmıştır. Birçok distopyanın esin kaynağı olan *Biz*'de gözetim için oluşturulan sistem Panoptikon modelini andırmaktadır. İnsanların sürekli gözetim için cam fanuslarda yaşadığı sistemde perdeler yalnızca devlet tarafından izin verilen cinsel birleşme günlerinde kapanmaktadır. Panoptikon modelinden farklı olarak bu kez kişiler birbirlerini ve gözetleyenleri görebilmektedir. Ancak bu durum yine de sistemin vatandaşlarını herhangi bir isyana teşvik etme konusunda cesaretlendirmemektedir. Çünkü Tek Devlet'in yarattığı korku atmosferi onları gözetlenmedikleri zamanlarda bile tedbirli olmaya zorlamaktadır. Bireyin mahremiyetini ortadan kaldıran bu sistem, iktidarın birey üzerindeki tahakkümünü en üst seviyede tutmasına yardımcı olmaktadır.

Diğer distopyalardan farklı bir dünya yaratan *Cesur Yeni Dünya*'da iktidar kontrol mekânizması olarak gözetime başvurmamaktadır. Birey henüz kendi benliğini tanımadan egemen ideolojinin değerleri doğrultusunda şartlandırıldığından, devletin bireyi sürekli kontrol altında tutmasına gerek kalmamıştır. Zaten bu sistemde 'birey' diye bir kavram da yoktur. Kişiler sistemin bozulmaz parçasına dönüştürülmüştür. "Huxley, Orwell'in

---

<sup>6</sup> Bu duruma verilebilecek en önemli örneklerden biri Panoptikon kavramı çerçevesinde gerçekleştirilen Loud Ailesi deneyidir. Fransız düşünür Jean Baudrillard bu deneyi "panoptik çağın sonu" (2011: 53) olarak nitelendirilmektedir. 1971'de gerçekleşen deneyde Loud Ailesi 7 ay boyunca evlerinde televizyon ekibiyle yaşamış ve hayatlarının neredeyse her anının kayıt altına alınmasını kabul etmiştir. Kaydedilen görüntüler daha sonra toplam 300 saatlik bir program olarak yayımlanmıştır. Ancak ailedeki çocuklar bu programdan sonra psikolojik rahatsızlıklarla mücadele etmiş ve ebeveynler boşanmıştır. Aysever'e göre (2007) Loud Ailesi'nin yabancılaşma, dağılma ve yok olma sürecinin dramı kameralar aracılığıyla kendi gerçekliklerini kaybetmelerinde ve mekanik göze ruhlarını satmalarında yatmaktadır. Sürekli izlenen ve bunun farkında olan aile zamanla televizyona karşı gösterdikleri benlikleri ile gerçek benlikleri arasındaki ince çizgiyi kaybetmiş ve yaşadıkları kimlik krizi ailenin parçalanmasıyla sonuçlanmıştır.

1984'ünde insanların acı çekerek denetlendiğine dikkat çekerken; *Cesur Yeni Dünya*'da insanlar hazza boğularak denetlenmektedir. Kısacası Orwell insanları nefret ettikleri şeylerin mahvetmesinden korkarken, Huxley sevilen şeylerin mahvedeceğinden korkmaktadır” (Postman, 2010:8). *Cesur Yeni Dünya*'da kurulan evrende insanların çevresi haz veren unsurlarla donatılmış, düşünmeye gerek duymayacakları bir düzen oluşturulmuştur. Bu düzende insanları uyuşturan tek şey haz değil aynı zamanda *soma* adı verilen uyuşturucu maddedir. Sistemin en büyük destekçilerinden olan Lenina'nın sözleri somanın etkisini ve düzendeki yerini açıklamaktadır: “...Bu dehşet verici düşüncelere kapıldığında niye *soma* almıyorsun? Hepsini unutursun. İstirap çekeceğine neşelenirsin. Öyle neşelenirsin ki” (Huxley, 2013: 107). Bu doğrultuda kitleleri uyuşturmak ve düşünmesini önlemek için haz verici unsurların yanında uyuşturucu maddelerin de kullanıldığı bu yeni sistemde, gözetime gerek duyulmamaktadır.

Tüm sistemin Panoptikon modeli üzerine kurulu olduğu *1984*'te ise gözetim hayatın her alanına yayılmıştır. Gözetimin yanında psikolojik baskı unsuru olarak “Büyük Biraderin Gözü Üstünde” yazılı posterlerle bireylerin izlenmedikleri zamanlarda bile davranışlarını kontrol etmek zorunda hissetmeleri sağlanmaktadır. Hayatın her alanına yayılan tele-ekranlar insanları görsel ve işitsel olarak takip etmekte, helikopterli polisler de düzenli olarak evlere ışık tutup baskıyı sürekli hale getirmektedir. Tele-ekranların görmediği kör noktalar için de Parti düşünce polislerini devreye sokmuş, insanlar yalnızca teknoloji ile değil ajanlar tarafından da sürekli olarak göz hapsine alınmıştır. Bahsedildiği üzere *Biz*'de insanlar cinsel birleşme günlerinde gözetilmezken *1984*'te gözetim hiçbir koşulda kısıtlanmamaktadır. Hissiz bir toplum yaratma çabasıyla insanlar yatak odalarında bile gözetlenmektedir. Böyle bir ortamda birey kimsenin duymadığı düşüncelerinden bile rahatsız olup korkmakta ve kendini zorla sistemin parçası olarak görmeye çalışmaktadır. Kitabın ilerleyen sayfalarında Winston'ın sistemin büyük destekçisi olarak görülen komşusu Parsons düşünce suçuyla tutuklanmıştır. Hücrede karşılaştığı Winston'a durumu açıklayan Parsons gözetimin insan üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır: “Düşünce suçu korkunç bir şeydir. Sinsi bir şeydir adamı esir alır da, farkına bile varmazsın. Beni nasıl ele geçirdi biliyor musun? Uykumda!... Kahrolsun Büyük Birader demişim” (Orwell, 2007: 259). Burada Parsons sürekli gözetlendiği için kendini sisteme adepte etmeye ve düşüncelerini bastırmaya çalışsa da, rüyalarında gerçekler ortaya çıkmaktadır. Bu durum tıpkı Loud ailesinde olduğu gibi kişinin kimlik krizi yaşamasına sebep olmaktadır. Foucault'un da belirttiği üzere iktidar bu şekilde bireyleri disipline etmektedir. Ancak *1984*'te gözetimin

parçası olmayan başka bir grup da mevcuttur. Bu grup proletaryadır. Parti üyelerinden farklı olarak proleterler bakanlıklarda değil, kendi kurdukları işlerde çalışmaktadırlar. Eserde toplumun neredeyse yüzde seksenini oluşturan proletarya sınıfı gözetime değer görülmemektedir. Marx ve Engels'e göre "Proleterlerin bir sınıf olarak, bunun sonucunda da bir siyasal parti olarak örgütlenmeleri, işçilerin kendi aralarındaki rekabet tarafından durmadan baltalanırsa da, her seferinde daha güçlü, daha sağlam, daha görkemli olarak ayağa kalkar" (2008: 65). *Komünist Manifesto*'da proletarya her zaman güçlü ve devrim yolunda kararlı bir sınıf olarak tanımlanmaktadır. Ancak *1984*'te proleterler gözetime gerek duyulmayacak kadar zayıf ve etkisiz bir sınıf olarak ele alınmaktadır. İktidarın bakışına göre sistemin nüfus çoğunluğunu proleterler oluştursa da içlerinde değişimi gerçekleştirecek güç yoktur. Winston ise en büyük değişimin proleterlerin isyanı ile mümkün olduğunu düşünmektedir. Buna karşılık kitap boyunca proleterler herhangi bir başkaldırıda bulunmayarak, iktidarın görüşünü destekleyen profil çizmiştir.

Distopik eserlerde gözetim, sistemin devamlılığı ve egemen ideolojinin halk tarafından benimsenmesi için tıpkı propaganda gibi büyük öneme sahiptir. Gözetim zamanla birey üzerinde büyük baskı yaratmakta, kişi sistemi sorguladığında ilahi bir gücü sorguluyormuşçasına büyük kaygıya kapılmaktadır. Bu korkudan kurtulmanın tek yoluysa egemen ideolojinin destekçisi olmaktır. Ancak birey gözetimin de etkisiyle ve pragmatist düşünceyle '-miş gibi' yapma davranışını bile yetersiz görmekte ve kendini sisteme dâhil etmek konusunda ciddi çabaya girmektedir. Bu anlamda distopyalardaki gözetim ve devlet anlayışının bireyin öznelliğini yok ederek onu nesneye dönüştürdüğü ve sistemin parçası haline getirerek despotik yönetiminin devamlılığını sağladığı görülmektedir. *1984*'te belirtildiği üzere distopyalarda iktidar araç değil amaçtır. Devrim iktidarı korumak için değil diktatörlüğü korumak için yapılmaktadır ve iktidarın amacı iktidardır.

Distopya edebiyatı ortaya çıktığı çağın şartlarını değerlendiren ve mevcut koşullar devam ettiği takdirde ortaya çıkabilecek sorunları öngören uyarıcı nitelikte eserler vermiştir. Yalnızca sanat eseri olmayan bu yapıtlar aynı zamanda siyasete, felsefeye ve bilime yönelik de pek çok göndermede bulunmaktadır. Bu çok yönlü yapıları distopik kurguları dikkate değer hale getirmektedir. Geleceğe dair karamsar bakış açıları sunan bu eserleri temel alan bir diğer sanat dalı ise sinemadır. Bu çerçevede özellikle bilimkurgu sinemasında distopyaların etkisini ayrıca ele almak yararlı olacaktır.

## II. BÖLÜM: JAPON ANİME SİNEMASINDA DİSTOPYA

### 2.1. Bilimkurgu Sineması ve Siberpunk Çerçevesinde Distopya

Sinemada bilimkurgu, korku, kara film gibi pek çok tür ilk önce edebiyatta ortaya çıkmıştır. Ortaya çıktığı dönem ve tanımlamalara dair pek çok görüş ayrılığı bulunan bilimkurgu eserleri temelde geleceğe yönelik kurguları işleyen, teknolojinin merkezde olduğu hikâyeler anlatmaktadır. “Bilimkurgu okuyucuların kabul edebileceği veya reddedebileceği alternatif perspektifler ve egzotik bilgiler sunan bir fikir literatürüdür. Toplumunu yansıtmaz ama topluma yansır. Bizi herhangi bir geleceğe doğru itmez, ancak daha önce düşünmemiş olabileceğimiz farklı gelecekler önerir” (Bainbridge, 1986: 7). Başlarda fantastik türle karıştırılan ve bu nedenle de genel tanımlama yapmanın çok zor olduğu bir tür olan bilimkurgular, hikâyelerini bilimsel gerçeklerle desteklemeleri yönünden fantastik anlatılardan ayrılmaktadır. Fantastik hikâyeler kurdukları dünyada gerçekte var olmayan, düş ürünü varlıkları, mekânları ve olayları anlatırken, bilimkurgular bilimsel açıklamalarla desteklenmiş, gelecekte gerçekleşmesi muhtemel öyküleri konu almaktadır. “Kendi dönemine tanıklık eden ve geleceğe bir pencere açan bilimkurgu, işlediği felaket senaryolarıyla yeni düşünceler ortaya koyar. Bu senaryolar gelecekte karşılaşılması olası felaketler olabilmektedir. Bilimkurgu insanları bunlara karşı uyarıp; bu sorunların yaşanmaması için nelerin yapılması ya da yapılmaması gerektiğini vurgulamaktadır” (Tok, 2000: 46). Bilimkurgu sinemasının temel kavramları arasında yer alan distopyalar ve apokaliptik hikâyeler, türün uyarıcı niteliğini yansıtmaktadır.

Tarih boyunca yaşanan gelişmeler sanat eserlerinin ortaya çıkmasında ilham kaynağı olmuştur. Toplumsal olaylardan en çok etkilenen sanat dallarından biri olan sinema da, bu gelişmelerin yoğun olarak hissedildiği bir mecradır. Bu doğrultuda tür olarak bilimkurgu sineması ve yaşanan gelişmelerin film diline yansımaları ayrı başlık altında ele alınacaktır.

#### 2.1.1. Bilimkurgu Sinemasının Gelişimi ve Özellikleri

Bilimkurgu romanlarının ortaya çıkış zamanı ile ilgili çeşitli varsayımlar bulunmaktadır. Bunun nedeni fantastik türle arasındaki benzerlikten dolayı eserlerin hangi türe dâhil edileceği konusundaki görüş ayrılıklarıdır. Örneğin; 2. yüzyılda Lucian tarafından yazılan *Gerçek Hikâye (True Story)* isimli eser ilk bilimkurgulardan sayılmaktadır. “Diğer eleştirmenlerin yanı sıra, James Gunn, bilimkurgu niteliklerine sahip olan ilk geniş



anlatımın Lucian'ın *Gerçek Hikâye*'si olduğunu kabul etmektedir. Lucian'ın yelkenli gemisi bir uzay gemisi olmasa da maceracıları Ay'a gitmiştir. Yazarın amacı böyle bir yolculuk yapılırsa neler olur gibi bir spekülasyon yaratmak değildir" (Viglas, 2016: 160). Hikâye oldukça erken bir tarihte geçmesine rağmen uzaya yolculuk gibi bir konuyu işlemeden dolayı bilimkurgu olarak kabul edilmektedir. Bununla birlikte uzaya gidiş aşaması fantastik öğeler taşımaktadır; denizde ilerleyen bir gemi büyük bir fırtına sonucu yedi gün havada seyahat ederek Ay'a ulaşmıştır. Hikâyenin temelini oluşturan bu durumun bilimsel açıdan dayanağının olmaması eseri fantastik türe yaklaştırmaktadır. Gerçek anlamda bilimkurgu özellikleri taşıyan eserlerin ortaya çıkması ise 18. yüzyıla denk gelmektedir.

*Akılla kavranamaz olanın, bir daha geri dönmek üzere bu dünyadan silinip atılması gerekiyordu. Akıl bir zamanlar tanrıların ve kralların sahip oldukları güç ve yetkilerle donanarak her şeye hâkim olmalı ve ancak aklın adına girişilecek fetihler, onun adına yapılacak araştırmalar ve keşifler, insanlığın biricik amaç ve özlemini oluşturmalı ve ille de gerekiyorsa mistik duyguların tatmini gene sadece bu çerçevede içinde aranmalıydı...Aydınlanma çağıının olgun döneminden bugüne uzanagelen akıl-doğa mücadelesi, bu eski savaş, bilimkurgu edebiyatının ana teması olmuştur...Popüler edebiyatın birçok biçiminin doğuşunda payı bulunan Edgar Allan Poe, bilimkurgunun da babası sayılır. Bunun nedeni yapıtlarının yapısal niteliğinin ileride bilimkurgu türünün vazgeçilmez ögesine dönüşecek "kapalı, özerk mikro-dünyaların" üretilmesini mümkün kılmasıdır (Roloff-SeeBlen, 1995: 18-34).*

Başta gezi yazıları ve fantastik eserler bilimkurguların ortaya çıkmasında önemli bir katkı sağlamıştır. Ancak bilimkurgunun temelini oluşturan ve yayılmasını sağlayan en önemli unsurlardan biri, 18. yüzyılda Aydınlanma Çağı ile birlikte görülen bilimsellik arzusunun edebiyata yansımasıdır. Ardından gerçekleşen Sanayi Devrimi ve ilerleyen teknoloji de bilimkurgunun başat türler arasında kabul edilmesinde önemli rol oynamıştır.

Bilimkurgunun sinemaya yansımaları ise türün edebi alandaki gelişimine büyük katkıları olan Jules Verne ve H.G Wells'in eserlerinden esinlenerek ortaya çıkan 1902 tarihli *Ay'a Seyahat (Le Voyage Dans La Lune)* filmi ile olmuştur. Aynı zamanda illüzyonist olan Georges Méliès'in kısıtlı teknolojik imkânlarına rağmen Ay'a yolculuk eden bilim insanları ile dolu bir uzay mekiğinin, Ay'da yaşayanlar tarafından esir alınmasını anlattığı hikâye yalnızca ilk bilimkurgu örneği değildir. Georges Méliès'in kardeşiyle birlikte senaryosunu yazıp yönettiği *Ay'a Seyahat* aynı zamanda ilk senaryolu film olarak kabul edilmektedir. Méliès yalnızca *Ay'a Seyahat* ile değil, 1904 yapımı *İmkânsız Yolculuk (Le voyage à travers*

*l'impossible*) ve 1916 yılında Jules Verne'in aynı adlı eserinden uyarlanan *Denizler Altında 20.000 Fersah (20.000 Lieues Sous les Mers)* adlı eseriyle de bilimkurgu alanında örnekler vermiştir.

Méliès'in öncülüğünde sinemaya uyarlanan ilk bilimkurgu filmlerinin maceralı, uzay seyahatini anlatan ve teknolojinin insan hayatındaki olumlu yönleri üzerine kurulmuş hikâyeler olduğu görülmektedir. Ancak özellikle İkinci Dünya Savaşı yıllarıyla birlikte bilimkurgu sineması daha karanlık bir forma evrilmiştir. Örneğin; atom enerjisinin yıkıcı etki yaratacak şekilde kullanılıp, binlerce insanın hayatını kaybetmesine yol açması; teknolojinin yalnızca insan hayatını kolaylaştırmayan, aynı zamanda insanı ve doğayı tehdit eden potansiyelinin anlaşılmasına ve sinemada olumsuz şekilde yer bulmasına neden olmuştur. Teknoloji aracılığıyla insanlık tarihinde büyük etkiler yaratan gelişmeler yaşanması, bilimkurguların karanlık gerçekleri anlatmaya başlamasına neden olmuş; bu anlamda ilerleyen yıllarda işlenen temalarda da belirgin bir değişim yaşanmıştır.

İlk dönem bilimkurgu filmleri genellikle edebi eserlerden uyarlanan ve uzaya yolculuk gibi temaları konu alan filmlerdir. Ancak 1910'lu yıllardan itibaren teknolojik ve politik gelişmeler bilimkurgularda yeni temalar ortaya çıkmasına neden olmuştur. Roloff-SeeBlen'e göre, "Bilimkurgunun ilk teması olan 'fantastik yolculuk', fazla gecikmeden bugüne kadar cazibesini kaybetmeyen ikinci bilimkurgu temasını ortaya çıkartmıştır. Bu tema 'istila' ve öteki dünyalara ait varlıklarla dehşet verici karşılaşmalar" üzerinedir (1995: 131-132). Fantastik bir yolculuk sonrası uzaya varan kahramanların ummadıkları düşmanlarla karşılaşması ya da yabancı varlıkların gelmesi gibi konuların anlatıldığı filmler belirtildiği üzere yolculuk temasının değişmiş bir versiyonudur.

Yolculuk ve istila temalarının ardında bilimkurgu türünün gelişmeye devam ettiği ve filmlerdeki temaların giderek çeşitlenmeye başladığı görülmektedir. Özellikle 1908 tarihli *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*<sup>7</sup> ve 1910 tarihli ilk distopyalardan sayılan *Frankenstein* ile birlikte ortaya çıkan 'çılgın bilim insanı' teması ile pek çok film üretilmiştir. Bilimkurgu sinemasındaki bu değişiklikleri toplumsal ve siyasal gelişmelerden ayrı düşünmemek gerekmektedir. 1914 yılında başlayan Birinci Dünya Savaşı, türün gelişimini etkileyen en önemli toplumsal olaylardan biri olarak kabul edilmektedir. Bununla birlikte Tuna Başaran,

---

<sup>7</sup> Kişilik bölünmesi olan bir doktorun gündüzleri iyilik timsali birişken, geceleri adeta canavara dönüştüğü hikâyeyi anlatan film pek çok kez sinemaya, tiyatroya ve televizyon dizilerine uyarlanmıştır.

Birinci Dünya Savaşı sonrasında bilimkurguya yaklaşımda Amerikan ve Avrupa modelleri arasında belirgin bir farklılığın ortaya çıktığına dikkat çekmektedir. Yazara göre, “Amerika Birleşik Devletleri’nden farklı olarak Avrupa’da Rusya ve Almanya tarafından üretilen bilimkurgu filmleri, gelecek tahminleriyle sosyal eleştiri aracı olarak kullanılmakta ve önemli atılımlar yapılmaktadır” (2007: 58). Savaşa katılmayan ABD bu dönemde savaşın etkilerini dolaylı bir şekilde hissetmiş, savaşın yarattığı yıkımın doğrudan hissedildiği Avrupa’da ise yaşananlar, bilimkurgu filmlerinin farklı bir yönelim kazanmasına neden olmuştur.

Birinci Dünya Savaşı’nın etkileri özellikle Alman sinemasında belirgin bir şekilde hissedilmiştir. Bu dönemde ortaya çıkan dışavurumculuk<sup>8</sup> akımı bilimkurguların vizyonunun gelişmesinde önemli rol oynamıştır. Dışavurumculuk akımı ile birlikte bilimkurgu filmleri teknolojiyi ya da uzay yolculuğunu anlatan maceralı eserler olmanın yanında, insanın iç dünyasını yansıtan ve bunu yaparken aynı zamanda politik duruş sergileyen bir yapıya bürünmüştür. Birinci Dünya Savaşı’nın etkilerinin devam ettiği 1920 yılında Robert Wiene’in yönetmenliğinde çekilen *Dr. Caligari’nin Muayenehanesi* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*) Alman dışavurumculuğunun en önemli örneği olmuş ve dönemin gergin ortamını, bilimkurgu türü aracılığıyla yansıtmıştır. Filmi bilimkurguya yaklaştıran etmen ise çılgın bilim insanı temasına sahip olmasıdır.

Savaşın etkilerinin sürdüğü yıllarda İtalya da, 1921 tarihli *Mekanik Adam* (*L'uomo Meccanico*) filmi ile bilimkurgu sinemasına önemli bir eser vermiştir. Berk Çoker’e göre, “*Mekanik Adam*, İtalyan bilimkurgu sinemasının kuşkusuz Büyük Savaş’a karşı gösterdiği en başarılı tepkilerden biridir. Film, Birinci Dünya Savaşı’nda kazananın olmadığı ve insanlığın topyekûn kaybettiğini betimleyerek, İtalya ile Avrupa genelinde faşizmin yükselişi ile İkinci Dünya Savaşı’nın çok da uzak olmadığını hissettirmiştir” (2016: 24). Filmde D’Ara isimli bilim insanı uzaktan kontrol edilen sistemle çalışan mekanik bir adam üretmiştir. Çok hızlı ve güçlü olan bu robot, bilim insanının öldürülmesiyle bir çetenin eline geçerek kötüye kullanılır. Bunun üzerine bilim insanının kardeşi yeni mekanik adam yaparak kötülerle mücadele eder ve film iki robotun karşılaştıkları opera binasını havaya

---

<sup>8</sup> Alman Dışavurumculuğu, doğanın olduğu gibi temsili yerine duyguların ve iç dünyanın ön plana çıkarıldığı 20. yüzyıl sanat akımıdır. Politik istikrarsızlık ve ekonomik çöküntü ortamında Almanya’da pozitivism, naturalizm ve empresyonizm akımlarına karşı ortaya çıkmıştır (Uçar, 2011: 89).

uçurmalarıyla son bulur. İyi ve kötü arasındaki mücadeleyi konu alan filmin, teknolojinin kötüye kullanımına örnek sunduğu için distopik nitelik taşıdığını söylemek mümkündür.

Aynı dönemde çekilen ancak 1924 yılında izleyiciyle buluşan Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği'nin ilk bilimkurgu filmi, yönetmenliğini Yakov Protazanov'un yaptığı, *Aelita: Mars Kraliçesi* (*Aelita: Queen of Mars*) ile Rus sineması da bilimkurgu türüne önemli bir katkıda bulunmuştur. Konusu, Sovyetlerin günlük yaşamı ve Mars'a yolculuk olan filmde, ana kahraman Los Mars'a yolculuk ederek kendisini 'Dünya Adam' olarak bilen prenses Aelita'yı proleter bir isyana teşvik etmektedir. Ancak diktatörlükle yönetilen Mars medeniyeti, Aelita'nın başarılı devriminden sonra da aynı şekilde yönetilmeye devam etmiştir. Bu hikâye örgüsü, taşıdığı özelliklerle bilimkurgunun öncülerinden sayılan *Efendi Uyanyor*'u andırmaktadır. Alexei Tolstoy'un aynı adlı eserinden uyarlanan film devrim sonrası Sovyet Rusya'yı yansıtmaktadır.

Sessiz film döneminde yapılmış, yalnızca bilimkurgu tarihinin değil sinema tarihinin de en önemli filmlerinden biri olarak gösterilen Fritz Lang tarafından yönetilen *Metropolis* (1927), ilk dönem bilimkurgularının en önemli örneklerindedir. Film Alman dışavurumculuğunu yansıtmakla birlikte, hikâyesiyle Birinci Dünya Savaşı'nın ortaya çıkardığı yıkımı ve kapitalizmi eleştirmektedir. Film ilk distopik bilimkurgu yapan etmen makineleşme üzerine kurulu hikâyesidir. Sanayi Devrimi'nin etkilerinin yoğun şekilde hissedildiği dönemde yapılan film, Metropolis isimli şehirdeki zenginler ve yer altında yaşayan işçiler arasındaki mücadeleyi anlatmaktadır. Kapitalist sistem üzerine kurulu olan şehirde teknoloji ve diğer bütün kaynakların üst sınıfın elinde olması, alt sınıfın yokluk içinde kalmasına neden olmaktadır. İşçiler saat sürekli başa döndüğü için asla sona ermeyen mesailerini boyunca çalışırken birer makineye dönüşmüştür. Bu anlamda film pek çok distopyada karşılaşılan 'makineleşen insan' temasına sahiptir. Film yarattığı mikro-evrende gelecekte yaşanabilecek sorunları da dile getirmektedir. Bilimkurgu ile distopyalar arasındaki temel benzerlik de geleceğe ışık tutma misyonuna sahip olmalarıdır.

Distopya edebiyatının yükselişe geçtiği 1930-1950 yılları arası bilimkurgu sineması açısından az örneğe rastlanmakla birlikte, bu dönemde türün gelişmesine katkılar sunan eserler ortaya çıkmıştır. 1929 yılında yaşanan Büyük Buhran ve özellikle İkinci Dünya Savaşı'nın yaşandığı 1939-1945 yılları Hollywood ve Avrupa sinemasında türün gelişiminin yavaşlamasına neden olmuştur. Yaşanan rejim değişiklikleri, savaşın yarattığı yıkım nedeniyle iktidarlar, toplumsal olaylardan etkilenen sinemayı kontrol altına almak ve halkın

gündemden uzak kalmasını sağlamak amacıyla bazı adımlar atmışlardır. Bu dönemde özellikle Avrupa’da yaşanan politik gelişmeler *kaçış filmleri* denen filmlerin ortaya çıkmasına neden olmuş; bu filmler, halkı gündemden uzaklaştırma görevi üstlenmiştir. Örneğin; “İtalya, 1924 yılından itibaren Benito Mussolini’nin demir yumruğu altına girmiştir. Yönetimin etkisiyle 1930’lu yıllarda, büyük otellerde, şık gece kulüplerinde ve okyanus gemilerinde geçen havalı prodüksiyonlar, ‘beyaz telefon filmlerini’ ortaya çıkarmıştır” (Ratner, 2007). İtalya bu dönemde “Beyaz Telefon Filmleri” ile halkın dikkatini Mussolini rejiminden başka yöne çekmek amacıyla eğlendirici, romantik filmler ortaya koymuştur. Alman sineması ise bu dönemde; Alman ırkının yüceliğine vurgu yapan belgesel filmlerle İtalya örneğinde olduğu gibi toplumu yaşanan gelişmelerden uzaklaştırmayı amaçlamıştır. Ancak sinemanın devletlerin kendi propagandasını yapmak üzere kullanıldığı bu dönemde, yaşanan olumsuzluklara karşın türün gelişimine katkıda bulunacak önemli eserler de verilmiştir. ABD’de David Butler tarafından çekilen yüz yıllık bir öykünün anlatıldığı *Sadece Hayal Et (Just Imagine, 1930)* Büyük Bunalım yıllarında yapılmışına rağmen yüksek bir bütçeye sahiptir. 1880 yılında açılan film elli yıllık zaman dilimlerinin insan yaşamındaki etkisini gözler önüne sermektedir. Başta 1880’li yıllarda kullanılan at arabalarını ve kibar insanları gösterdikten sonra, bolca arabanın ve kaba insanların bulunduğu 1930 yılına geçilir. En sonundaysa uçan arabaların olduğu, yiyecek yerine aromalı hap tüketilen, otomata para atıp bebek sahibi olunabilen ve insanların isim yerine numaralarla adlandırıldığı, elli yıllık farka rağmen aşırı fütüristik bir dünyanın tasvir edildiği 1980 yılına geçilir. Temelde aşk hikâyesi anlatan ve içinde müzikal unsurlar barındıran film, tasarladığı gelecek ile distopyaya da evrilmektedir. 1930 yılında ölen bir adamın elli yıl sonra uyandırılması *Efendi Uyanyor*’u andırırken, otomatla çocuk sahibi olmak *Cesur Yeni Dünya*’ya gönderme niteliği taşımaktadır. Ayrıca evliliğin devletin izin verdiği kişiler arasında yapılması ve vatandaşların numaralarla adlandırılması da *Biz* ile benzerlik göstermektedir. Bu anlamda ana konusu devletin evlenmelerine izin vermediği iki kişinin kavuşması olan filmin, 1980 yılındaki toplumsal düzene dair karamsar öngörülerıyla distopik özelliklere sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Hikâyesini cennet yaratmak üzere yola çıkıp, her şeyi cehenneme çeviren Doktor Henry Frankenstein ve onun garip yaratığı üzerine kuran ve bu detayla ilk distopik eserlerden biri sayılan *Frankenstein* (yön, James Whale) 1931 yılında ikinci kez sinemaya uyarlanarak bilimkurgu ve korkuyu birleştirmiştir. Film aynı zamanda dönemin yaygın temalarından olan çılgın bilim insanı ve canavar öyküsünü işlemektedir. Doktor

Frankenstein ölü bir insanı diriltmek üzere deneyler yapmak için tıp eğitimini bırakmış çılgın doktor olarak betimlenmektedir. Farklı insanlardan topladığı beden parçalarını birleştirerek yaptığı deneyleri başarılı olur ve sonunda ölü insandan canlı varlık yaratmayı başarır. Ancak yarattığı bedende kullandığı beyin bir katile aittir ve bedenin kontrolden çıkması kaçınılmazdır. Kısa süreliğine kendini tanrı gibi hisseden Frankenstein daha sonra deneylerinden pişman olup, şehirde korku salan yarattığı yok etmeye çalışacaktır. Film yarattığın değirmende alevler içinde kalmasıyla son bulmaktadır.

Almanya’da ise Nazi’lerin iktidara geldiği 1933 yılında Curtis Bernhardt tarafından yönetilen *Tünel (Der Tunnel)* erken dönem bilimkurgu sinemasında yapılan önemli filmlerdendir. Bernhard Kellermann’ın aynı adlı eserinden uyarlanan film; “Bilimkurgu sinema literatürüne giren ilk Nazi Almanya’sı filmidir. Filmin başlangıcındaki ‘Bernhard Kellermann kitabından’ yazısı öncesi gözükken arı ırk Alman kadının ‘Dikkat dikkat’ diye başlayan konuşması ‘Heil Hitler’ sözü ile biterek, filmin Nazi kökenine ışık tutmuştur” (Çoker, 2016: 48). Film Allan Mac Allan isimli bir mühendisin Amerika ile Avrupa kıtasını birbirine bağlamak amacıyla inşa etmeye çalıştığı tüneli ve bu süreçte işçilerin yaşadığı sıkıntıları anlatmaktadır. Film, bu dönemde çekilen birçok Alman filmi gibi kapitalizmi eleştirmektedir.

*Tünel’in popülerliği edebiyat ve teknoloji alanlarıyla da sınırlı kalmayarak tam dört kez sinemaya uyarlandı. İlk olarak 1915’te Alman yönetmen William Wauer’in çektiği sessiz filmle beyazperdeye yansıyan Tünel, daha sonra 1933 ve 1935 senelerinde üç kez daha filme alındı. Curtis Bernhardt’ın çektiği ikinci Alman filminin, ayrı oyuncularla Fransız versiyonu da çekilirken, Amerikalı yönetmen Maurice Elvey de Transatlantik Tünel adlı bir dördüncü filme sinema severlerin karşısına çıkmıştır (Kellermann, 2017: 8).*

Yapıtlarıyla bilimkurgu edebiyatının gelişmesine büyük katkı sağlayan H.G. Wells’in 1933 yılında yazdığı *Gelecek Şeylerin Şekli (Shape of Thing to Come)* kitabından, 1936 yılında yönetmen William Cameron Menzies tarafından *Gelecek Şeyler (Things to Come)* ismiyle uyarlanan film de erken dönem bilimkurgu türünde verilmiş önemli eserlerden biridir. Wells filmin senaryo aşamasına da katılarak uyarlamaya katkıda bulunmuştur. Epizodik anlatıma sahip olan film tıpkı *Sadece Hayal Et* gibi yaklaşık yüz yıllık süreci konu almaktadır. 1940 yılında İngiltere’nin hayali şehri Everytown’da geçen filmde, kentin huzuru uzun yıllar sürecek bir savaşa bozulur. İkinci Dünya Savaşı’nın yaşanacağı 1939 yılından bir sene sonrasında geçen film, savaşın yaşanacağına dair doğru öngöründe bulunmuştur. Savaşın başladığı sahnede ilk önce sinema salonunun yıkılması da, devletlerin

bu dönemde keşfettiği sinemanın gücüne önemli bir gönderme niteliği taşımaktadır. On yıllar süren savaştan sonra ise 1966 yılında insanlık bu kez tedavisi olmayan bir salgın hastalıkla karşılaşmış ve dünya nüfusunun büyük çoğunluğu yok olmuştur. Film sahip olduğu bu olay örgüsüyle post-apokaliptik<sup>9</sup> özellikler de taşımaktadır. İnsanlık zorlu sınavlardan sonra hızlı şekilde gelişerek 2036 yılında teknolojinin ve rahatlığın hüküm sürdüğü bir uygarlığa dönüşür. ‘Uzay Silahı’ adı verilen bir gemi yapan insanlık uygarlığını Ay’a kadar genişletmek istemektedir. Ancak bu kez de teknoloji yüzünden insanlığın başka bir kıyametle karşılaşacağını düşünen insanlar gelişmelere karşı çıkmaktadır. Film tüm engellemelere rağmen ‘Uzay Silahı’nın Ay’a gitmesi ile son bulmuştur.

Bu dönemde çizgi romanlar da sinemaya uyarlanarak türün gelişimine katkıda bulunmuştur. “İlk kez 1934’te Alex Raymond’un çizgi romanından türetilen hayali uzay gezgini kahramanı Flash Gordon’un maceraları 13 bölümden oluşan *Space Soldiers* (1936) ve bu bölümlerden elde edilen 97 dakikalık uzun metraj *Flash Gordon’s Rocketship*, 15 bölümlü *Flash Gordon’s Trip to Mars* (1938) ve 12 bölümden oluşan *Flash Gordon Conquers the Universe* (1940) filmleriyle beyaz perdeye aktarılmıştır” (Kurt, 2019: 26). Seri olarak hazırlanan filmde Flash Gordon’ın düşmanı İmparator Ming ile olan mücadelesi anlatılmaktadır. Dünya savaşının yaklaşmakta olduğunun yoğun şekilde hissedildiği dönemde çekilen film; “Avrupa’da ve Japonya’da büyümekte olan şeytani güçlere karşı dolaylı yoldan bir süper kahraman yaratma içgüdüsüdür” (Çoker, 2016: 60). Savaşın başladığı 1939 yılından itibaren ise bilimkurgu sinemasında duraklama dönemi başlamıştır.

1939-1945 yılları arasında süren savaş, türün popülaritesini kaybetmesine neden olmakla birlikte 1950 yılından itibaren bilimkurgu filmlerinin tekrar yükselişe geçtiği görülmektedir. Bunda savaş sonrası yaşanan atmosferin ve özellikle atom bombasının rolü büyüktür. İkinci Dünya Savaşı sırasında nükleer silah denemeleri yapan ABD, 6 Ağustos 1945 günü Hiroşima’ya birinci bombayı, ardından 9 Ağustos 1945’te de Nagazaki’ye ikinci atom bombasını atmıştır. “Bombaların etkisiyle 300.000’den fazla insan ölmüş, 250.000 kişi yaralanmış ve radyoaktif serpintilerden zarar görmüş, bombaların insanlar ve doğa üzerindeki etkisi uzun yıllar devam etmiştir. Bombalama olayı geride yüz binleri bulan ölü, yaralı, sakat insan ve canlı ve yıkıntı bırakarak insanlık tarihinin en kara lekesi olarak tarihte

---

<sup>9</sup> Post-apokaliptik kurgular, dünyadaki mevcut yaşamın büyük ölçüde sonunu getiren bir felaketten sonra insanların yeni bir başlangıcı nasıl oluşturacağını ele alan kurgulardır. Bilimin, teknolojinin, elektriğin yokluğu, kontrol edilemezlik, neslin sona ermesi, ölüm gibi unsurlarla ilgilidir (Curtis, 2010: 5).

yerini almıştır” (Yıldız, 2015: 88). İkinci Dünya Savaşı sırasında devletler ellerindeki teknolojik imkânları savaşın kazananı olmak için kullanmıştır. Atom bombasının geliştirilip kullanılmasını bu arzunun sonucu olarak görmek mümkündür. Bu dönemde insanlık teknolojinin sadece yarar sağlamayacağını, aynı zamanda yok edici bir işlevinin de olduğunu doğrudan gözlemlemek durumunda kalmıştır. Bu durum sinemaya yansımış, 1950 yılından itibaren bilimkurguların sayısında önemli artış yaşanmıştır.

Savaşın ve nükleer bombanın yarattığı etki 1950 yılında ‘uzay operası’<sup>10</sup> alt türünün artış göstermesine neden olmuştur. Teknolojinin getirebileceği yıkım ve insanlığın kendi türünü yok etme potansiyeli savaşla birlikte daha da net bir şekilde görülmüştür. Roloff-SeeBlen söz konusu atmosferi şu şekilde yorumlamaktadır:

*Dünya, tıpkı H.G Wells’in on yıl önce düşündüğü gibi, iki büyük bloğa bölünmüş ve en ürkütücü, en somut ürününü nükleer bombanın oluşturduğu bir teknoloji, bu savaşın akışı içinde gelişmişti. Kendi gezegenlerinin hakkından bir anda gelebilecekleri gerçeği, insanların kafasına birden dankedivermişti. Bu duygu ve düşüncelere bilimkurgu iki yönde tepki gösterdi: Bir yandan insan uzayın derinliklerine kadar gitmiş ve buralarda istasyonlar kurarak Dünya’nın dış “sınırlarını” güvence içine almış, ama öte yandan kendileri ile herhangi bir yoldan iletişim kurmanın bile olanaksız olduğu uzaylıların fantastik silahların desteğiyle dünyayı istila etmeleri de sık sık tekrarlanan bir konu olup çıkmıştı... Ellili yılların istila filmleri ve uzay operalarındaki gerçeklik, içinde yaşanan dönemin dünyasıyla doğrudan ilintilidir (1995: 209-210).*

1950 yılından itibaren uzay operalarının artmasının diğer sebepleri arasında 1947 yılında yaşanan gelişmeler de göz önüne alınmalıdır. 1947 yılında SSCB ve ABD arasında başlayan Soğuk Savaş bilimkurguların artışında önemli bir etken olarak kabul edilmektedir. “Ellili yılların bilimkurgu filmlerinin çoğu, Soğuk Savaş atmosferinin yaydığı içe dönük sosyo-psikolojik baskıyı, sınır yasalarına göre sürdürülen, dışa dönük (uzaya taşınmış) bir savaşa yansıtma misyonuyla yükümlenmişti” (Roloff-SeeBlen:1995, 210-211). Soğuk Savaş ve buna paralel olarak yaşanan komünizm korkusu, filmlerin konularının şekillenmesinde etkin rol üstlenmiştir. Aynı yıl yaşanan Roswell olayı da özellikle uzaylılarla ilgili kurguların ortaya çıkışına zemin hazırlamıştır. “1947 yılında Roswell kasabası yakınlarında kayıp bir uçağı aramak için görevlendirilen Kenneth Arnold, Cascade dağları üzerinde çok yüksek hızla giden dokuz adet uçan daire gördüğünü iddia etmiştir. Pilot, Roswell’deki

---

<sup>10</sup>Uzay gemileri, uzay ötesi atlayışlar, uzaylılar, aşırı gelişmiş teknoloji, muazzam galaktik imparatorlukları dekor olarak kullanan, kötülerle iyilerin keskin çizgilerle birbirinden ayrıldıkları, insanlar ya da farklı türler arasındaki ilişkilerin, eğlenceli yan karakterlerle izleyiciyle buluştuğu hareketli bir kurgulardır (Erharat, 2020: 86).



askeri üs komutanına haber vererek bu cisimlerden birinin bir çiftlik arazisine düştüğünü bildirmiştir... Bu vakanın özellikle 1950-1960 tarihleri arasındaki bilimkurgu sinemasına katkısı büyüktür” (Çoker: 2016, 81-82). Roswell’de bulunan bu daireyle ilgili pek çok spekülasyon ortaya çıkmış, dünyanın uzaylılar tarafından ziyaret edildiği ve gemiden ölü uzaylılar çıktığı gibi iddialar günümüze değin varlığını sürdürmüştür. Soğuk Savaş ve Roswell olayının ardından yaşanan korku, uzay operalarının yanı sıra istila temalı filmlerin de artış göstermesine neden olmuştur.

1951 yılında vizyona giren *Başka Bir Dünyadan Şey* (*The Thing From Another World*, yön. Christian Nyby) bu korkunun yoğun şekilde hissedildiği bir uzaylı filmidir. Keith Booker, filmi kendisinden sonra gelecek uzaylı istilası filmlerinin ilk örneği kabul etmektedir. Yazara göre film aynı zamanda, “1950’lerin başlarında Amerikalıların yalnızca SSCB tarafından değil, Soğuk Savaş’ın küresel siyasetinin bir sonucu olarak giderek daha fazla temas kurmaya başladığı Üçüncü Dünya’nın yoksul kitleleri tarafından tehdit edildiğini hissetmesinden kaynaklı paranoyasının da temsilcisidir” (2006: 6). Filmde Kuzey Kutbu’ndaki keşif üssünde çalışan bilim insanlarının bir uzay gemisi keşfetmesiyle yaşananlar konu edilmektedir. Gemide bulunan buz külesinden çıkan uzaylı yaratık çevresine dehşet saçarak birimdeki herkesi öldürmeye başlar. Bilim insanlarıysa yaratık hakkında iki farklı görüşe sahiptir. Büyük çoğunluk yaratığı öldürmekten yanayken, Dr. Arthur Carrington yaşaması taraftarıdır. Bu durum hikâyedeki çatışma unsuru olmasının yanı sıra ABD’nin o dönemdeki komünist casus korkusunun da yansıması olarak okunabilir. “*The Thing From Another World*, geleceği sınırsız alan ve bilimsel ilerleme açısından değil, yalnızca hayatta ve güvende kalmak açısından tasavvur etmektedir. Onun paranoyak son uyarısı ise şudur: Gökleri izlemeye devam edin!” (Sobchack, 2005: 263). Film geleceğe dair takındığı bu karamsar bakış açısıyla distopik bir görüş de sunmaktadır.

Dönemin diğer önemli filmlerinden olan 1951 yapımı *Dünyanın Durduğu Gün* (*The Day the Earth Stood Still*, yön. Robert Wise) farklı bakış açısıyla uzaylıları dünyayı kurtarmak isteyen, dost canlılar olarak ele almaktadır. Film gizemli bir uçan dairenin Dünya’ya inmesiyle başlar. Gemiden inen kişi elinde dünyanın yararına teknoloji barındırmaktadır. Ancak acemi bir asker, Klaatu isimli uzaylıyı vurur ve bunu tehdit olarak algılayan Gort isimli robotu orada bulunan bütün silahları yok eder. Hastanede tedavi gören Klaatu dünyadaki bütün devletlerle görüşmek istemektedir, çünkü dünyayı büyük bir tehlike beklemektedir. Ancak devletler ısrarla bir araya gelmeye yanaşmamaktadır. Bunun sebebi

olarak da dünyada hâkim olan gerginlik ve şüpheyi göstermektedir. Gerginlik ve şüphe ortamından kasıt, Soğuk Savaş ve atom teknolojisinin kullanımınıdır. İnsanların bir kesimi de gelenlerin uzaylı değil bu dünyadan olduğunu ve SSCB'nin ajanı olduklarını düşünmektedir. İnsanlığı tanımak için tedavi gördüğü hastaneden kaçan Klaatu misafirhaneye yerleşerek onları gözlemlemeye başlar. Burada tanışıp arkadaş olduğu küçük Bobby ile yaptığı şehir turundan sonra Klaatu insanlığın en büyük düşmanının kendisi olduğuna karar verir. Film Klaatu'nun dünyayı terk etmeden önce yaptığı konuşmayla sona erer. Ayrılırken söylediği son sözler ise, “Dünyanın kurtulması için tek çare barış içinde yaşamak. Karar sizin elinizde!” şeklindedir. Film savaşa karşı duruş sergileyerek, barış yanlısı mesajlar vermektedir. Bu anlamda çekildiği dönemde yaşanan gelişmelere de eleştiri niteliği taşımaktadır.

Uzaya yapılan yolculukların anlatıldığı pek çok film olmakla birlikte, 1956 yılında çekilen *Yasak Gezegen (Forbidden Planet)*, yön. Fred M. Wilcox) tamamı uzayda geçen bir filmidir ve uzay operalarının bütün özelliklerini taşımaktadır. 23. yüzyılda geçen film 20 yıl önce Altair isimli bir gezegene keşif için gönderilen ancak haber alınamayan Edward Morbius'un izini bulmaya giden Kaptan John J. Adams ve mürettebatının maceralarını anlatmaktadır. Gezegene vardıklarında öldüğünü düşündükleri Morbius'un peşinden gelmemeleri konusundaki uyarısıyla karşılaşan ekip, her şeye rağmen gezegene iner. Burada Doktor Morbius ve kızı tek başına yaşamaktadır. Çünkü buraya birlikte geldikleri ekip ve gezegende yaşayan Krell ırkı, gizemli bir güç tarafından yok edilmiştir. Morbius gezegene gittikten sonra Krell ırkının zekâyı iki katına çıkaran icadını kendi üzerinde kullanmıştır. Kaptan Adams ve ekibi gezegene geldikten sonra yeniden garip olaylar başlar. Sonunda bu garip olayların kaynağının Morbius olduğu anlaşılır. Zekâsını iki katına çıkarması ile ilkel benliğinin yarattığı canavarlar diğer insanları yok etmiştir. Adams bu durumu Morbius'a “Bilinçaltımızda hepimiz birer canavarız. Bu yüzden din ve kurallar var” sözleriyle açıklamıştır. Bu anlamda film temelinde insan doğasını da işlemektedir. Film Morbius'un kendi yarattığı canavarla yüzleşip gezegeni yok etmesiyle sona ermiştir.

1956 yılında çekilen ve dönemin komünizm paranoyasını yansıtan bir diğer film de *Beden Yiyicilerin İstilas (Invasion of the Body Snatchers)*, yön. Don Siegel)'dir. İstila hikâyesinin anlatıldığı filmde uykularında insanların bedenini ele geçiren uzaylıların Santa Mira kasabasından başlayarak her yeri ele geçirmeye çalışması anlatılmaktadır. Filmin ana kahramanı olan Dr. Miles Bennel'in hastaları, yakınlarının yabancı olduğunu iddia ederek

pek çok şikâyetle bulunur. Ancak Bennel ve psikolog arkadaşı bunun histeri salgını olduğunu düşünmektedir. Bir gün Bennel’in arkadaşının evde kendine çok benzeyen bir ceset bulmasıyla sorunun çok daha büyük olduğu anlaşılır. Bitki gibi yetişen uzaylılar insanların anılarını ve bedenlerini ele geçirmektedir. İnsanlık duyguların olmadığı bir dünya tehlikesiyle karşı karşıyadır. “*Invasion of the Body Snatchers*’ın izleyicileri tarafından geleneksel bir eğlence filminden başka bir şey olarak algılanıp algılanmadığı şüphelidir. Bununla birlikte, komünist totalitarizm tehdidinde değindiği kaygı, histeri ve paranoya, onu on yılın bazı takıntılarının mükemmel bir ifadesi haline getirmiştir” (Quart-Auster, 2011: 53). Doktor Bennel’in uzaylı tehdidine karşı otobana çıkıp insanları uyarmaya çalıştığı sahne bu paranoyanın önemli bir örneğidir. Bu sahnede Bennel kameraya bakarak “Olay gökten gelenlerle başladı. Çoktan geldiler. Sıradaki sizsiniz!” diye bağırılmaktadır.

Atom bombasından doğan korku, ana konusunu bunun üzerine kuran pek çok bilimkurgu filminin ortaya çıkmasına da sebep olmuştur.

*1950’lerde bilimkurgu kendisi için en görkemli stereotipi atomik canavarda bulmuştur. Atomik canavar filmlerinde, bilim insanlarının radyasyonla uğraşmaları ya da bir atom bombasını patlatmaları sonucu ortaya garip bir canlı türü çıkar. Bu garip canlı türleri, tüm fizik yasalarını çiğner biçimde olağanüstü boyutlara ulaşmışlardır ve filmlerde en çok kullanılan konu gereği büyük şehirlere saldırmaktadırlar (Scalzi, 2005: 36).*

Buna göre binlerce can kaybına neden olan atom bombası patladıktan sonra ortaya çıkan paranoya, canavar temalı filmlerde karşılık bulmuştur. Bu dönemde yapılan canavar filmlerinin en klasiklerinden biri 1954 yılında Japonya’da çekilen *Godzilla* (yön, Ishiro Honda)’dır. Nükleer enerji sonucu oluşan Gojira isimli canavar nükleer nefesiyle Odo Adası’nı yerle bir etmesinin ardından yönünü Tokyo’ya çevirir. Japonya’nın bu canavarı durdurmak ve Tokyo’yu korumak pahasına yaptıklarının anlatıldığı film, atom bombasının Japon halkında yarattığı dramatik ve trajik etkinin ekrana yansımaları olarak okunmaktadır.

1960’lı yıllarda Soğuk Savaş’ın uzay savaşı alegorisiyle anlatıldığı görülmektedir. ABD ile SSCB arasındaki uzaya yarışı, bilimkurgu filmlerinde anlatılan ve imkânsız görünen şeylerin gerçekleşebileceğini göstermiştir. Bu anlamda anlatılan fütüristik hikâyeler izleyici tarafından normal görülmeye başlanmıştır. Bilimkurguların yalnızca macera filmleri olarak değil, gelecek öngörüsü içeren kültürel ürünler olduğunun fark edilmesi, 1960’larda büyük yönetmenlerin de bilimkurguya yönelmesine ve çok daha distopik hikâyelerin anlatılmasına neden olmuştur.

Fransız Yeni Dalga akımının öncü yönetmenlerinden Jean Luc-Godard'ın 1965 yılında çektiği *Alphaville* distopya ile bilimkurgunun buluşmasıdır. Dünyadan başka bir gezegende yer alan Alfakent'te 'ağlamak, sevmek, neden diye sormak' gibi bilinç ve duygu davranışları yasaklanmıştır. Nuevo York isimli bir şehirden kaçan Profesör Von Braun Alpha 60 isimli bilgisayar aracılığıyla şehri despot bakış açısıyla yönetmektedir. Bilgisayarı yok etmek ve Braun'u öldürmek amacıyla görevlendirilen ajan Lemmy Caution'un amacına ulaşarak Alfakent'i Braun'un kızı ile terk etmesiyle sona eren film geleceğe dair sunduğu karanlık bakış açısının yanında, kapitalizm ve sistem eleştirisi içermektedir. Ayrıca filmde yer alan Newspeak de 1984'teki yeni söylemi çağrıştırmaktadır. Alfakent halkının İncil olarak bildiği bu sözlük vicdan, aşk gibi duygu yüklü kelimeleri lügattan silmiş, böylece halkın hissis birer makineye dönüşmesini amaçlamıştır. Alpha 60'ın "İnsanların geçmişten süregelen eylemleri onları yok edecek" sözleri de geleceğe yönelik uyarı niteliğindedir. Bu anlamda film esinlenmeleri ve geleceğe yönelik mesajlarıyla önemli bir distopik bilimkurgu örneği olarak kabul edilmektedir.

Godard gibi Fransız Yeni Dalgası'nın önemli temsilcilerinden François Truffaut da, Ray Bradbury'nin 1953'te yazdığı *Fahrenheit 451*'i 1966 yılında aynı isimle sinemaya uyarlamıştır. Kitap okumanın insanları 'mutsuz' ettiği için yasaklandığı, itfaiyecilerin yangın söndürmek yerine kitapları yaktığı gelecekte geçen film, Guy Montag isimli itfaiyecinin sistemde yanlış giden bir şeyler olduğunu fark etmesi ve kitap okumaya başlamasını konu almaktadır. Otoritenin koşulsuz kabul edildiği, despotik yönetim anlayışının olduğu bir dünyada geçen filmde Montag ile Yüzbaşı'nın arasında geçen diyalog dikkat çekicidir.

- *Yüzbaşı: Montag ne yapar?*
- *Montag: Çok bir şey değil. Çim biçer.*
- *Yüzbaşı: Peki kanun bunu yasaklarsa?*
- *Montag: Çimleri izler efendim.*

1968 yılında Stanley Kubrick *2001: Bir Uzay Destanı* (2001: *The Space Odyssey*) ile bilimkurgu sinemasının en önemli filmlerinden biri sayılan ve dönemin kısıtlı imkânlarına rağmen çağının ötesinde olduğu kabul edilen bir filme imza atmıştır. Arthur C. Clark'ın *The Sentinel* isimli öyküsünden yazarın da katılımıyla senaryolaştırılan film, çalışmada ele alınan pek çok film gibi edebiyat uyarlamasıdır. Tarih öncesi dönemde primatların anıt bir taş keşfetmesiyle başlayan film, zaman atlamasıyla 2001 yılına gelerek bu kez Ay'da ortaya çıkan anıt taşı keşfetmek üzere görevlendirilen uzay gemisi ve mürettebatının yaşadıklarını

konu almaktadır. Uzay gemisini yöneten süper bilgisayar HAL 9000 bir hata yaptıktan sonra mürettebattaki astronotlar onu kapatmaya karar verir. Ancak HAL 9000 bunu anlar ve astronotları öldürür. En son Bowman'ı uzay boşluğunda bırakır. Ama Bowman gemiye geri dönmenin yolunu bularak HAL'ı devre dışı bırakır. Çeşitli zaman sıçramalarıyla bezeli film; "Materyalist bir ütopyadır. Çünkü sosyal ve biyolojik evrimi, çevre koşullarına bir tepki olarak gösterir. İnsanın, makine ile, kendi yarattığı şey ile kozlarını paylaşması; diyalektik, kökleri tarihin içine atılmış ve kesin 'tanımlanmış, nihai ütopyaların' sınırlarını bir kez daha aşacak olan bir süreçtir" (Roloff-SeeBlen, 1995: 304). HAL 9000'in kendini korumak amacıyla gemideki astronotları yok etmesi, insan hayatını kolaylaştırmak işlevi gören teknolojinin tehdiye dönüşebileceğine dair bir uyarıdır. Ancak Bowman'ın onu kapatarak alt etmesi, insanlığın bu tip bir tehditle karşılaştığında galip geleceğini göstererek iyimser bakış açısı sunmuştur. Film, adındaki gibi yalnızca uzay macerasını değil, insanlığın evrimini de işlemekte ve felsefi bir bakış açısı sunmaktadır. Tüm bu nitelikleriyle *2001: Bir Uzay Destanı* Stanley Kubrick'in sinemaya kazandırdığı en önemli eserlerden biridir.

On yıllık dilimlerde yaşanan siyasi olaylar, savaşlar, teknolojik gelişmeler gibi etkenler bilimkurguların giderek daha toplumsal konulara odaklanan, geleceğe yönelik mesajlar veren distopik nitelik kazanmasına neden olmuştur. "70'li yıllarla birlikte 50'li yıllardan beri işlenen canavar temalı filmler ya da uzay operaları nedeniyle ihmal edilen konular gündeme gelmeye başlamıştır. Bu dönemde bilimkurgular antiütöpik tasarıların yanı sıra toplum, teknoloji ve siyaset eleştirilerine duyarlılık göstermiştir" (Roloff-SeeBlen, 1995: 317). 1960'lardan itibaren dönüşmeye başlayan bilimkurgular, 1970'lerle birlikte toplumsallaşmaya başlamıştır. Örneğin; 1971 yılında çekilen *Silent Running* (yön. Douglas Trumbull) isimli film, uzay gemisinde geçen konusuna rağmen uzay macerası değil, ekolojik bir uyarıdır. "Film, 1970'lerin distopik içerikli ve Dünya'nın ekolojik geleceğine yoğunlaşmış film akımının başlangıcıdır" (Ardıç, 2011: 18). Kıyamet sonrası dünyada geçen filmde uzay gemisinde üç robotu, çeşitli bitki ve hayvanlarla yolculuk eden bir adamın, gemideki son canlı türlerini yok olma tehlikesine karşı korumak için verdiği mücadeleye anlatılmaktadır.

1971 yılında Stanley Kubrick'in edebi bir eserden uyarladığı *Otomatik Portokal* (*The Clockwork Orange*) da dönemin eleştirel ve distopik anlayışını temsil eden filmlerden biridir. Şiddete bağlı suçların yayıldığı, tekinsiz bir gelecekte geçen film, Alex ve etrafa korku saçan çetesinin hikâyesini anlatmaktadır. Alex ve çetesi tekinsiz sokakları daha da

korkutucu bir yer haline getiren bir sürü soygun ve darp olayına karışmıştır. Ancak bir gün Alex girdikleri evin sahibini öldürür ve 14 yıl hapis cezası alır. İki yıllık cezasının ardından Alex yeni hükümetin şiddet eğilimi olan suçluları tedavi etmek için oluşturdukları deneye (bu deneyin kendisi de psikolojik ve fiziksel şiddet içermektedir) alınır. Alex bu deneyden sonra cinsel arzu duyduğunda ya da birini darp etmek istediğinde midesine saplanan ağrı nedeniyle bunu yapamaz hale gelmiştir. Bununla birlikte deney, eyleme geçemese de Alex'in şiddet arzusunun önüne geçememiştir. Filmin bu yönü insan doğasına ışık tutmaktadır. Ayrıca hükümet yetkililerin hapisaneyi dolaştıkları sahnede başkanın “Hapishanede dolandırıcı politikacılar için de yer gerekli” sözleri siyasi bir eleştiri niteliği taşımaktadır. Film konusu itibariyle iktidarların gelecekte insanların beyinlerini yıkayarak, üzerlerinde tahakküm kurmaları tehlikesine karşı uyarıda da bulunmaktadır.

Bilimkurgu filmleriyle bilinen George Lucas'ın aynı yıl çektiği ilk uzun metrajlı filmi olan *THX 1138* distopik özellikler taşıyan bir hikâye değil, doğrudan distopya olarak kabul edilmektedir. “Film hâlâ güncelliğini koruyan toplumsal eleştirisi ile klasik distopyanın sosyolojik verilerini barındırmaktadır. Filmin konusu 25. yüzyıl dünyasında insanların yalnızca kod ve sayılar ile varlık gösterdiği, insanları tek tipe çevirmek adına verilen biyolojik ilaçların karşısında direnç arayan fabrika işçisi THX1138 ekseninde ‘duygu’ kavramına işaret etmektedir” (Demirok, 2018: 123). Filmde yaratılan dünyada insanların kodlarla anılması *Biz*'i, ilaçlar yardımıyla bastırılmaları *Cesur Yeni Dünya*'yı, sürekli denetim altında olup en ufak bir hatada android polisleri tarafından yakalanmaları ise *1984*'ü andırmaktadır. Bu bağlamda filmin edebiyat alanındaki en önemli distopya temsillerinden etkilendiğini söylemek mümkündür.

1974 tarihli *Zardoz Taş Tanrı* (*Zardoz*, yön. John Boorman) gelecekte geçmesine rağmen farklı bir mekân tasarımı sunarak distopik bilimkurguların gelişimine katkıda bulunmuştur. “İnsanların ölümlüler (brutals) ve ebediler (eternals) olarak ikiye ayrıldığı ve doğum (hayat) yerine ölümün yüceltildiği MS 2293 yılının distopyasında geçen *Zardoz* (1974) filminde ölümsüzlüğün keşfedilmesiyle cinsellik ve üremenin gereksiz hale gelmesi anlatılmaktadır” (Kurt, 2019: 68). Bilimkurgu türünün uyuşmalarına uygun olarak fütüristik mekânlar ve kostümlerle dolu gelecek kurgusu yerine, ilkel çağlara benzer bir tasarım ortaya koyan film, distopyalarda sık sık görülen; sınıf ayrımı, bastırılmış ya da yok edilmiş cinselliğin keşfi, sistem eleştirisi gibi konulara yer vermiştir.

Yetmişli yıllar, bilimkurgu sinemasında, siyasi eleştiri ve distopik öngörülerin yükselişe geçmesine sahne olmakla birlikte, dönemin güncel sorunu olan şirketleşmeye yönelik pek çok filmin ortaya çıktığı yıllar olmuştur.

*Bu distopik yaklaşımın içinde, özellikle 1970'lerle gündeme gelmeye başlayan, uluslararası şirketlere yönelik bir eleştiri de ortaya çıkar. İnsanların hayatının şirketlerin kazançları uğruna harcandığı senaryolar 70'lerden itibaren türe damgasını vurmaya başlar. Yul Brynner'in başrolünde olduğu, 1973 yapımı Batı Dünyası (Westworld, Michael Crichton, 1973) ile şirketlerin elit kesim için kurduğu kibirli eğlence ortamları ve bu ortamların nasıl kontrol dışına çıkabileceği konu alınır. Hükümetler yerine şirketlerin sözünün geçtiği ve kitlelerin eski Roma eğlencelerine benzeyen, rugby, hokey ve motosiklet yarışı karışımı kanlı oyunlarla oyalandıkları bir ortamı tasvir eden Rollerball da bu eleştirinin bir ürünüdür (Norman Jewison, 1975). Yaratık (Alien, Ridley Scott, 1979) filminde ise, uzayın derinliklerinde Nostromo gemisi mürettebatına musallat olan bir uzaylının silah olarak kullanılmak üzere dünyaya getirilmek istenmesi söz konusudur ve bu amaç için şirket insanların feda edilmesinde bir sakınca görülmemektedir (Başaran, 2007: 66).*

Çok uluslu şirketlerin 1960'lardan başlayarak yükselişe geçmesinin ortaya çıkardığı kaygılar, 1970'lerde sinemaya da yansımıştır. Aslı Favaro'ya göre "Muhafazakâr bir anlatı benimsemeyen distopyan filmler çok uluslu şirketler, otoriter ya da totaliter yönetimler üzerinden kapitalizmin yol açtığı eşitsizlikleri ve yıkımları yansıtmaktadır" (2017: 12). Özellikle distopik bilimkurgularda ortaya çıkan şirketleşme eleştirisi; kâr elde etmek üzerine kurulu olan kapitalist sistemin, güç sahiplerinin ellerinde daha acımasız hale gelerek, büyük sorunlar yaratacağına yönelik öngörülerde bulunarak, bilimkurguların gelecekte geçse dahi, bugünün sorunlarına karşı duyarlı duruş sergilediklerinin kanıtı niteliğindedir.

Bilimkurgunun yükselişe geçmesi özellikle George Lucas'ın 1977 yılında yarattığı *Yıldız Savaşları (Star Wars)* serisi ile hız kazanmıştır. Günümüzde hâlâ devam filmleri çekilen; çizgi roman, bilgisayar oyunu, kitap, oyuncak dünyasına da yansıyan film milyonlarca hayrana sahiptir. "Vietnam Savaşı ve Watergate Skandalı nedeniyle yaşananlardan sonra, bireysel vicdanın resmi otoriteye itaat etmekten daha önemli hale geldiği geleneksel Amerikan yapısında Star Wars, 'iyi' olarak tanımlanmıştır. İyimser bakış açısı ve esprili yapısıyla her türden izleyicinin ilgisini çeken film, en son görsel teknikleri de kullanması ile tam bir zafer kazanmıştır" (Ardıç, 2011: 20). Uzay operası olarak nitelendirilen seride 'Güç' adı verilen enerjiye sahip iki tarafın mücadelesi anlatılmaktadır. Aydınlik taraf olan Jedi'lar Güç'ü iyi amaçlarla kullanmakta, ancak karanlık taraf olan Sith'ler galaksinin hâkimi olmak istemektedir. Lucas, tasarladığı evrenle pek çok farklı ırk,

akılda kalıcı replikler, karakterler yaratmıştır. Serinin hayranları kelime oyunu ile filmin “May the force be with you (Güç seninle olsun)” şeklindeki popüler repliğini “May the forth be with you (4 Mayıs seninle olsun)” olarak çevirerek her yıl 4 Mayıs’ta Dünya Star Wars gününü kutlamaktadır.

1980’li yıllar dünyada çeşitli rejim değişiklikleri, Çernobil faciası, siyasi ayaklanmalar gibi olayların yaşandığı yıllardır. Yaşanan karamsar gelişmelerin ışığında bu dönemde de distopik temalı filmler yapılmaya devam etmiştir. 1980 yılında Aldous Huxley’in aynı adlı eserinden uyarlanan *Cesur Yeni Dünya* (yön. Burt Brinckerhoff), 1981 yılında Manhattan bölgesinin tellerle ve mayınlarla döşenip koca bir hapishaneye dönüştüğü ve suçun hüküm sürdüğü gelecekte geçen *New York’dan Kaçış* (*Escape From New York*, yön. John Carpenter), 1984’te de George Orwell’in aynı isimli romanından uyarlanan *1984* (yön. Micheal Radford) izleyiciyle buluşmuştur. 1985 yapımı *Brazil* (yön. Terry Gilliam); yarattığı renkli dünya sayesinde, boğucu bürokrasi ve otoriteden kaçan, sisteme ayak uydurma mücadelesi veren Sam’in hikâyesiyle distopik bilimkurgu sinemasında önemli bir yer edinmiştir.

Seksenler distopik filmlerin yanı sıra aile temalı bilimkurguların da üretildiği yıllar olmuştur. “Tutucu Reagan döneminin geniş politik kapsamıyla birlikte, 1980’li yıllarda yapılan bilimkurgu filmlerinin büyük bir bölümü sevgi ve aile değerleri konularına dönmüşlerdir” (Ardıç, 2011: 21). Bu filmlerin en bilinen örneklerinden biri 1982 yılında Steven Spielberg tarafından yönetilen *E.T. (E.T. The Extra-Terrestrial)*’dir. Filmde dünyayı ziyaretleri sırasında acil kalkış yapmaları sonucu dünyada bırakılan uzaylı E.T’nin, on yaşındaki Elliot ile kurduğu dostluk hikâyesi anlatılmaktadır. Dönemin bir diğer popüler filmi *Geleceğe Dönüş* (*Back to the Future*, yön. Robert Zemeckis, 1985) de aile temasıyla bilimkurguyu birleştirmiştir. En yakın arkadaşı Doktor Emmett Brown’ın zaman makinesi deneyini kaydettiği sırada, Libya’lı teröristlerin saldırılarına sonucu yanlışlıkla otuz yıl geçmişe dönen Marty, burada anne ve babasının tanışmasına engel olur. Geleceğin değişmesine neden olan bu olay yüzünden ağabeyi ve ablası gelecekte silinmeye başlar. Marty anne ve babasının tanışmasını sağlamalı, kardeşlerini ve kendisini yok olmaktan kurtarmalıdır. Doktor Emmett Brown karakteri, 1920’lerin bilimkurgularında sıklıkla görülen, dünyanın sonunu getirmeye çalışan çılgın bilim insanlarının aksine kötücül bir yapıda değildir. Filmde aynı zamanda nükleer silah korkusuna ve o dönemde artan terör



olaylarına da göndermeler mevcuttur. *Geleceğe Dönüş*'ün başarısı, 1989 ve 1990 yıllarında devam filmlerinin gelmesini sağlamıştır.

SSCB'nin ve Varşova Paktı<sup>11</sup>'nin etkilerinin zayıfladığı yıllarda, James Cameron tarafından çekilen 1989 yapımı *Derinlik Sarhoşluğu (The Abyss)* bir başka uzaylı hikâyesi anlatırken, Soğuk Savaş'a da göndermede bulunmaktadır. Amerikan nükleer denizaltısı bilinmeyen bir nedenden dolayı batmıştır. Şüpheli olarak akla ilk gelen isimse SSCB'dir. Olayı araştırmak için metrelerce derinde araştırma yapan ekip hayal ettiklerinin de ötesinde uzaylı imparatorluğuyla karşılaşır. Ancak filmdeki uzaylılar yabancı korkusunu yansıtan bir tavırla tehlikeli ve yok edici değil, tıpkı *E.T.*'de olduğu gibi dost ve yardımsever varlıklar olarak temsil edilmektedir. Filmde o dönemde henüz gelişmekte olan video teknolojisinin etkileri hissedilmektedir. Bu teknolojinin ürünü olan efektler 1980'lerle birlikte alt tür olarak ilk örneklerini vermeye başlayan siberpunk filmlerin yapımında da kullanılmıştır<sup>12</sup>.

Doğu Bloku'nun 1989 yılında dağılmasından sonra, 1990 yılında Berlin Duvarı resmi olarak yıkılmış, 1991 yılında da SSCB dönemi tamamen son bulmuştur. Bilimkurgularda 1950 yılından beri alt metin olarak işlenen Sovyet tehlikesi, SSCB'nin yıkılması ve düşman sıfatının ortadan kalkmasından sonra yavaş yavaş son bulmuş ve böylece bilimkurgularda yeni bir dönem başlamıştır. Uzaylı filmlerinde sıklıkla işlenen komünizm korkusu, yerini bilgisayar teknolojileri ve internetin gelişmesiyle, sanal gerçeklik konularına bırakmıştır. Sanal gerçeklik filmlerinin ilk temsillerinden olan *Gerçeğe Çağrı (Total Recall)*, yön. Paul Verhoeven) 1990 yılında vizyona girmiştir. 2084 yılında geçen filmde, Recall isimli sanal gerçeklik şirketinde hafızasına yüklenen anılarla Mars'a tatile gitmeyi planlayan inşaat işçisi Douglas Quaid'in hikâyesi anlatılmaktadır. Recall'da aldığı hizmetten sonra hafızasının silindiğini ve aslında Mars'ta yaşayan bir ajan olduğunu öğrenen Quaid kapitalist hırslarla yönetilen ve kısıtlı imkânlarla yaşamaya mahkûm edilen Mars halkının kurtulması için mücadele eder. Filmin sonunda Quaid'in rüya mı gördüğü yoksa gerçekten ajan mı olduğu anlaşılmamıştır. Quaid'in soru işareti bırakan durumu simüle gerçeklik kavramının yansımalarıdır. Bu hipoteze göre teknolojinin kullanımıyla kişinin gerçek ile bağlantısının bulanıklaştığı hatta tamamen koptuğu bir ortam yaratmak mümkündür. Bu anlamda film

---

<sup>11</sup> 1955 yılında Varşova şehrinde imzalanan; SSCB, Arnavutluk, Çekoslovakya, Doğu Almanya, Bulgaristan, Romanya, Macaristan, Polonya'yı içeren karşılıklı dostluk ve yardım anlaşmasıdır.

<sup>12</sup> Siberpunk filmler "Siberpunk Kavramı ve Tarihsel Gelişimi" başlığı altında ele alınacaktır.

simüle gerçekliğin mümkün olduğu bir dünyada insanların nasıl etkileneceğine dair öngörüle bulunmaktadır. Film sahip olduğu bu unsurlarla aynı zamanda başarılı bir siberpunk örneğidir.

1990'lı yıllar bilimkurgularda aksiyonun artmaya başladığı yıllar olmuştur. Ancak aksiyon ve görsel efekt merkezli filmlerin yanında, farklı kurgularıyla izleyiciye geleceği ve yaşadığı dönemi sorgulatan filmler de yapılmıştır. 1995 yılında vizyona giren ve Terry Gilliam tarafından yönetilen *12 Maymun (Twelve Monkeys)* bu filmlerden biridir. Filmin alt metinlerinde kapitalizm eleştirisi, Cassandra Sendromu ve Hobbes'un "İnsan insanın kurdudur" söylemine göndermeler mevcuttur. Adını mitolojik bir karakter olan Truva Kralı Priamus'un kızı olan Cassandra'dan alan bu sendrom, gelecekte gerçekleşecek şeylere dair bilgiler ortaya konduğunda inanılmayan, gerçekleştiğindeyse her şey için çok geç olan öngörüler için kullanılmaktadır. Filmde gelecekte gelen James Cole insanlığın sonunun geleceğini söylemesine rağmen kimse ona inanmamış ve akıl hastanesine kapatılmıştır. Öte yandan filmde 1997 yılında dünya nüfusunun yüzde 1'e düşmesine neden olan bir virüs nedeniyle geçmişe gönderilen ve olacakları engellemeye çalışan adamın hikâyesi anlatılmaktadır. Ancak bu virüsün ortaya çıkma nedeni yine bir insandır. Filmde görülen "Biz yaptık!" yazıları, insanlığın dünyanın virüsü olduğuna dair özeleştirici niteliği taşıırken, bu olay örgüsü Hobbes'un "İnsan insanın kurdudur" söylemini desteklemektedir.

*Kurtuluş Günü (Independence Day, yön. Rolan Emmerich, 1996)* ise doksanların aksiyon ve özel efekt anlayışına uyan yapımlardan biridir. Yayınlandığı dönemin en çok izlenen yapımı olan filmde uzaylı istilası anlatılmaktadır. Filmde yer alan dünyayı kurtaran Amerika söylemi, militarizm övgüsü ve Yahudi propagandası da dikkat çekicidir. ABD başkanının askerlik eğitimi olmayan ancak uçak kullanmayı bilen sıradan insanları uzaylılarla savaşmak için ikna etmesi ve onları yöneterek dünyayı kurtarması, Yahudi olmadığını söyleyen devlet yetkilisinin "Kimse mükemmel değildir" sözleriyle karşılaşması gibi unsurlar buna örnek olarak gösterilebilir.

Paul Verhoeven tarafından yönetilen *Yıldız Gemisi Askerleri (Starship Troopers, 1997)* ise Kurtuluş Günü filminde karşılaşılan militarist ve milliyetçi övgüyü eleştiren bir işgal filmidir. Gelecekte insanlığın en büyük düşmanı olan uzaylı böceklerle verilen savaşı anlatan filmde, militarizm ve hizmete dayalı vatandaşlık sistemi eleştirilmektedir. Aynı yıl vizyona giren *Gattaca* ise gelecekte yapılan genetik ırkçılığı anlatan bir distopyadır. Filmde insanlar *Cesur Yeni Dünya*'da anlatılan sisteme benzer şekilde, genetik mühendisleri

tarafından dünyaya getirilmektedir. Doğal yollardan doğan ve kalp hastası olan Vincent ise böyle bir sistemde hayallerini gerçekleştirememektir. Hatırlanacağı üzere distopik kurgularda sisteme karşı savaşılan karakterler ümitsizce sistemin kölesi olmaya devam etmektedir. Ancak *Gattaca*'da Vincent sistemi kendi silahıyla vurarak alt etmeyi ve hayallerine kavuşmayı başarmaktadır. Filmin yönetmeni ve senaristi Andrew Niccol, 1998 yılında vizyona girmesiyle önemli etkiler yaratan *The Truman Show*'u da kaleme almıştır. Filmde özel olarak tasarlanmış bir adada, her şeyin şov programından ibaret olduğunu bilmeden otuz senedir yaşayan Truman Burbank'in hikâyesi anlatılmaktadır. Tüm hayatı televizyon programı olan Truman'ın öyküsünün alt metninde reklamlar aracılığıyla sürekliliği sağlanmaya çalışılan tüketim toplumuna yönelik eleştiri bulunmaktadır. Benzer eleştiri *12 Maymun* filminde de görülmektedir. Ele alınan filmler özelinde bakıldığında doksanlı yıllar, bilimkurgu sinemasında farklı ekollerin ortaya çıktığı yıllar olmuştur. Maceraya dayalı filmlerin yanında, geleceğe dair mesajlar veren, düşündürücü ve nitelikli bilimkurgular da bu dönemde izleyiciyi sinema salonlarına çekmiştir.

Yeni bir yüzyıla geçilen 2000 yılı ile birlikte, insanlık pek çok değişim yaşamıştır. Tıpkı 1960'lı yıllarda uzaya ulaşmanın başarılmasıyla daha öncesinde fantastik görülen şeylerin gerçekleşebileceğinin kanıtlanması gibi, 2000'li yıllarda yaşanan teknolojik gelişmeler de, gerçekleşmesi zor görülen şeylerin mümkün olabileceğini göstermiştir. Ancak bu durum bilimkurguların çıkmaza girmesine neden olmamış, aksine gelişen dijital teknoloji tür ile eklemlenerek yapımların daha kaliteli forma bürünmesine neden olmuştur. 2000'li yıllar bilimkurgu türünü yalnızca teknolojik gelişmelerle değil, siyasi ve sosyal olaylar açısından da etkilemiştir. 1950-1990 arasında çekilen bilimkurgu filmlerindeki komünizme işaret eden 'gizli düşman' kavramının SSCB'nin yıkılması ve düşman statüsünü kaybetmesinden dolayı yön değiştirerek devam ettiği görülmektedir. 2001 yılında yaşanan 11 Eylül terör saldırılarından sonra yabancı korkusu ve tehlikesi tekrar sinemada yer bulmaya başlamıştır. Bu korkunun yoğun olarak hissedildiği filmlerden biri de 2002 yılında Steven Spielberg tarafından yönetilen *Azınlık Raporu (Minority Report)*'dur. Suçun işlenmeden önlenemediği bir gelecekte geçen film, distopik özellikler taşımaktadır. 11 Eylül'e dair pek çok mesaj içeren filmde yer alan en belirgin mesajlardan biri ise, suç önleme biriminde çalışan polis memuru John Anderton'ın, gelecekte cinayet işleyeceğine dair oluşturulan davanın dosya numarasıdır. Davanın dosya numarası olan 1109 ABD'nin takvim sistemine göre 9 Kasım olsa da, pek çok ülkenin takvim sisteminde 11 Eylül'ü göstermektedir. John Anderton bu dava gelene kadar devlete ve sisteme bağlı bir polis

profili çizse de, masumiyetini kanıtlamak amacıyla başlayan kaçıışı bir süre sonra sistemi sorgulamasına yol açmıştır.

2002 yılında Kurt Wimmer tarafından yazılıp yönetilen *İsyan (Equilibrium)* filmi tıpkı *Azınlık Raporu* gibi distopik bir geleceği tasvir etmektedir. Türkiye’de *İsyan* adıyla yayınlanan filmin orijinal adı “denge” anlamına gelmektedir. Üçüncü Dünya Savaşı’ndan sonra yeniden toparlanmaya çalışan 21. yüzyıl dünyasında geçen filmde, ‘denge’ ortamı oluşturmak için, insanlık prozium isimli bir ilaçla duygularından arındırılmaktadır. Ancak bu ortamı oluşturma ve koruma amacındaki iktidarın ütopyası, halk için distopyadır. İlaç kullanmayan isyancıları ve hissetmeye neden olabileceği için yasaklanan kitap, resim, müzik aletleri gibi sanatsal ve duygusal doyum sağlayan şeyleri yok etme görevini üstlenen John Preston, bir gün ilacı kullanmayarak hissetmeye başlamış ve ardından sistemi sorgulayan birine dönüşmüştür. Distopyalarda sistemi sorgulayan karakterler hikâyenin sonunda genellikle sistemin parçasına dönüşerek yenilirken, *İsyan* filminde John Preston karakteri onu yenmeyi başarmıştır. Bu anlamda film iyimser sonuyla klasik distopyalardan ayrılmaktadır.

Steven Spielberg tarafından yönetilen, H.G Wells’in aynı isimli romanından 2005 yılında sinemaya uyarlanan *Dünyalar Savaşı (War of the Worlds)* dünyanın uzaylı istilasına karşı mücadelesini bir aile üzerinden anlatmaktadır. 2006 yılında vizyona giren ve çizgi roman uyarlaması olan *V For Vendetta* (yön. James McTeigue) da distopik bilimkurguların önemli bir temsilidir. 2020 yılı İngiltere’inde geçen filmde, halkın iktidarın baskısından usandığı bir dönemde ortaya çıkan V’nin totaliter rejime karşı çıkararak, çeşitli eylemlerle halka özgürlüğünü geri vermeye çalışması anlatılmaktadır. Film muhalif düşüncelerin cezalandırılması, televizyonun propaganda aracı olarak kullanılması, sürekli denetim ve gözetim gibi etmenlerle *1984* ile benzerlik göstermektedir.

Francis Lawrence’in yönettiği 2007 yapımı *Ben Efsaneyim (I am Legend)*, insanlığın neredeyse tamamını yok eden zombi virüsü nedeniyle, köpeği ve kendisinden başka kimsenin kalmadığına inan bir viroloğun hikâyesini anlatmaktadır. Virüs ve salgın hastalık filmleri, insanlığın ciddi bir felaketle sınıp, nüfusun büyük kısmının yok olmasını anlatan kıyamet sonrası filmlerin ana konularından biridir. İnsanlık tarih boyunca pek çok salgın hastalık ile mücadele etmiş ve pek çok kayıp vermiştir. İnsanlık için korku unsuru olan bu durumun sinemaya bilimkurgu ile eklemlenerek yansıdığı görülmektedir. 2005 ve 2008 yıllarında dünyaya yayılan kuş gribi ve 2009 yılında domuz gribinin ortaya çıkması ve

2020’de dünya genelinde binlerce kişinin hayatını kaybetmesine neden olan Covid-19, bu korku senaryolarının gerçekleşme olasılığını insanlara göstermiştir. Ortaya çıkan çeşitli salgın hastalıkların, salgın ve virüs temalı kıyamet senaryoları için tetikleyici bir unsur olduğunu söylemek mümkündür. Murat Akser’in *Küreselleşme Korkusunun Vücut Bulması; Salgın Hastalık Filmleri* isimli yazısıysa bu filmlere farklı açıdan yaklaşmaktadır. Akser’e göre (2020) pek çok salgın filminde “Hastalık sonrası deforme olan ve insanlıktan çıkan (kendine yabancılaşmış) yaratıklar, doğa tarafından geri alınan terkedilmiş boş şehirler ve temelde kapitalizm ve küreselleşme eleştirisi” görülmektedir. Bu görüş özelinde bakıldığında salgın hastalık filmlerinin yalnızca korku ve endişe unsuru olmadığı, aynı zamanda hâkim anlayışlara da eleştiri niteliğinde olduğu sonucuna ulaşmak mümkündür.

Çalışmada 21. yüzyılın ilk yirmi yıllık kısmı olarak ele alınan 2000’li yıllar teknolojik gelişmelerin hız kazandığı, bilimsel ilerlemelerde artış olan yıllardır. Ancak daha önceki yıllarda olduğu gibi, teknoloji korkusu bu yıllarda da devam etmektedir. Özellikle robot teknolojisi ve yapay zekâ alanında yapılan çalışmaların yarattığı teknofobi, gelişen görsel efekt teknolojisi ile birlikte filmlerde sık sık yer bulmuştur. D.J. Caruso tarafından yönetilen *Kartal Göz (Eagle Eye, 2008)*’de insanları korumak için bulunan, bir tür gözetleme yapay zekâsı olan Ariia’nin kişilik geliştirerek insanlığı tehdit etmesi anlatılmaktadır. Aksiyon ve gerilim ağırlıklı olan film gözetleme ve yapay zekâ teknolojisinin gelecekte sebep olabileceği sorunlara dair uyarı niteliği taşımaktadır. Spike Jonze’un 2013 tarihli filmi *Aşk (Her)*’da ise insanların yapay zekâlarla arkadaş olduğu, hatta insanlaşan yapay zekâlarla duygusal ilişkiler yaşadığı bir gelecek tasvir edilmektedir. Bu örnekler özelinde bakıldığında hızla gelişen ve insanların hayatında geniş yer kaplamaya başlayan bu teknolojilerin, yeni yüzyılın yabancı korkusunun yansıması olarak bilimkurgu filmlerinde yer bulduğunu söylemek olanaklıdır.

2000’li yıllar aynı zamanda bilimkurgularda çizgi roman uyarlaması çağını da başlatmıştır. 1930’lu yıllardan itibaren sinemaya uyarlanan çizgi romanlar 2008 yılında Marvel’ın *Demir Adam (Iron Man, yön. Jon Favreau)* filmini piyasaya sürmesiyle oldukça geniş bir sinematik evren başlatmıştır. Marvel’ın hamlesinin ardından DC 2013’de *Çelik Adam (Man of Steel, yön. Zack Snyder)* filmini yayınlamış, hayranların yoğun ilgisiyle birlikte, özellikle 2010’lu yıllardan itibaren bilimkurguda izleyiciyi sinemalara en çok çeken yapımlar, süper kahraman temalı, bilimkurgu ve fantezi türünü birleştiren filmler olmuştur.

Gelişen film efektleri ile birlikte bu yıllarda yeniden yapılan uyarlamalar da bilimkurguların ilerlemesini sağlamıştır. Ayrıca bu dönemde adı sıkça anılan Christopher Nolan; *Başlangıç (Inception, 2010)*, *Yıldızlararası (Interstellar, 2014)*, *Tenet (2020)* filmleri ile geniş izleyici kitlesine ulaşmış, James Cameron, hareket yakalama teknolojisi kullanarak çektiği *Avatar (2009)* ile bilimkurguda görsel efekt etkisinin önemini bir kez daha kanıtlamış, Ridley Scott, *Yaratık (Alien)* serisinin önbölümleri (prequel) olan *Prometheus (2012)*, aynı isimli romandan uyarladığı Mars'ta geçen bir hikâyeye olan *Marslı (The Martian, 2015)* ve *Prometheus* filminin devamı olan *Yaratık: Covenant (Alien: Covenant, 2017)* filmi gibi yapımlarla, 2000'li yıllarda türün önemli örneklerine imza atmışlardır.

Sanat eserleri ortaya çıktıkları çağın etkilerini taşıyan yapıtlardır. Bölüm başlığında ele alınan bilimkurgu türü özelinde incelendiğinde; yaşanan siyasi, toplumsal, teknolojik gelişmelerin geleceğe yönelik kurguları anlatan bu eserlerin temasını belirlemede etkin rol oynadığını söylemek mümkündür. Tür, bu temaları oluştururken alt başlıklara da ayrılmış, on yıllık zaman dilimleri ve yaşanan toplumsal gelişmeler dikkate alınarak incelendiğinde türün kendi içinde pek çok alt türe ayrıldığı görülmüştür. Bu alt türlerden biri de yüksek teknolojiye rağmen, düşük yaşam koşullarına sahip olunan bir gelecekte geçen hikâyeler anlatan siberpunk filmlerdir.

### 2.1.2. Siberpunk Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

Siberpunk sinemada bilimkurgunun alt türü olarak yer almadan önce, diğer pek çok tür gibi ilk olarak edebiyat ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Ancak kavramın ismi belirlenmeden önce, türün özelliklerini taşıyan ilk eserlerin 1950'li yıllara kadar gittiği görülmektedir.

*Alfred Bester'in Yıkıma Giden Adam (Demolished Man, 1953), Kaplan Kaplan (Tiger Tiger!, 1956) ve Anthony Burgess'in Otomatik Portakal (Clockwork Orange, 1963) romanları genelde siberpunk anlatıları, özelde ana karakterleri için prototip niteliğindedir... Siberpunk edebiyatının temel yazarlarının sağlam bir eleme sonucunda William Gibson, Bruce Sterling John Shirley, Lewis Shiner ve Rudy Rucker olduğu söylenebilmektedir. Birbirleriyle arkadaş olan bu yazarlar, ortak öykü ve romanlara imza atmış, çalışmalarına karşılıklı olarak önsözler yazmışlardır. Neuromancer (Gibson, 1984), Schismatrix (Sterling, 1985), Eclipse (Shirley, 1985), Frontera (Shiner, 1984) ve Software (Rucker, 1982) benzeri romanlar bu edebiyatın eksenini çizmiştir (Ersümer, 2013: 28-29).*

Türün ortaya çıkmasında etkin şekilde rol alan bu eserlerin yanı sıra, ünlü bilimkurgu yazarı Philip K. Dick'in 1968 yılında yayınladığı *Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi? (Do Androids Dream of Electric Sheep?)* kitabını da önemli bir siberpunk kurgusu olarak ele almak gerekmektedir. Android avcısı Rick Deckard'ın hikâyesinin anlatıldığı kitap, 1982 yılında Ridley Scott tarafından *Bıçak Sırtı (Blade Runner)* adıyla sinemaya uyarlanarak, türün önemli temsillerinden biri olmuştur. Görüldüğü üzere siberpunkların edebi kökenleri 1950'lere dayanmakla birlikte türün bir isme kavuşması 1983 yılında gerçekleşmiştir. "Bruce Bethke'nin kısa bir hikâyesinin adı olan 'Siberpunk' kelimesi 1980'lerde Isaac Asimov'un Bilim-Kurgu Dergisi'nin editörü olan Gardner Dozois tarafından keşfedilmiş ve gelecek hikâyelerini bilimkurgu yazarlarından farklı tarzda yorumlayan bu yazarları betimlemek için kullanılmıştır" (Atılğan, 2003: 2). Bethke'nin 'siber' ve 'punk' kelimelerinin birleşiminden oluşturduğu bu terim, yalnızca bu türdeki hikâyeleri betimlemek için kullanılmamakta, aynı zamanda bir alt kültürü de temsil etmektedir.

Siberpunkı oluşturan ilk kelime olan 'siber'in kökeni sibernetik kelimesinden gelmektedir. Sibernetik kavramının ortaya çıkması ise 1800'lü yıllara dayanmaktadır. "Sibernetik terimi ilk kez Fransız matematikçi ve fizikçi André Marie Ampère (1775-1836) tarafından siyaset bilimi alanında kullanılmıştır. Çoğunlukla sibernetik biliminin kurucusu olarak kabul edilen ABD'li matematikçi Norbert Wiener, 1940'larda –İngilizcede 'governor' [idareci/yönetici] sözcüğünün de kökeni olan– Yunanca *kubernetes* sözcüğünden yola çıkarak 'sibernetik' kavramını geliştirir" (Shanken, 2019). İlk başta siyaset bilimi için kullanılan bu sözcük daha sonra Wiener tarafından kuramsallaştırılmıştır. Wiener *Emek, Sibernetik ve Toplum* adlı eserinde kitabının konusunu açıklarken aslında sibernetik kavramını kuramsallaştırmasının nedenini ve amacını da ortaya çıkarmaktadır. Ona göre, "Bir toplumu anlamak mesajları ve mesajları taşıyan haber araçlarının bilinmesi ile mümkündür. Bu mesaj ve haberleşme araçlarının gelişimi, makinelerle makineler ve insanlarla makineler arasındaki mesajların önemini artırmaktadır. Bu noktada sibernetiğin amacıysa, kontrol ve haberleşme sorunlarının çözülebilmesi için bir dil ve teknik geliştirerek, elde edilebilecek sonuçların belirli kavramlar içinde sınıflandırılıp uygulama yollarının bulunmasıdır" (1988, 16-17). Bu anlamda sibernetik genel bir tanımlamayla canlılar ve makineler arasındaki ilişkiye yönelik çalışmalar yapan, bilgi alışverişini kontrol etmeyi, denetlemeyi ve yönetmeyi amaçlayan bilimdir.

Kavramın ikinci unsuru olan 'punk' ise başlı başına bir alt kültür olarak kabul edilmektedir. Rock müziğe bağlı olarak 1970'li yıllarda İngiltere'de ortaya çıkan punk, ilk andan itibaren yalnızca müzik türü olarak algılanmamış, aynı zamanda kültür hareketi etkisi yaratmıştır. O'Hara'ya göre punklar, "Sadece farklı görünüşleri ve müzikleri değil, yaygın düşünme biçimlerini ve uysallığı sorgulamaktadır. Uysallığı sorgulamanın en önemli parçası da otoriteyi sorgulamaktır. Punklar İkinci Dünya Savaşı'nın Nazileri, Milgram'ın deneyleri, polis kuvvetlerinin eylemleri göz önüne alındığında zorla kabul ettirilen otoritenin kötülüğe yol açan bir güç olduğunu düşünmektedir"(2003, 30-31). 1970'lerin politik ortamının yarattığı pek çok alt kültürden biri olan punk, eşitsizlik ve işsizlik ortamında sistem sorgusu, başkaldırı ve protesto niteliği taşımaktadır. Rock müziğin sorgulayıcı doğasını bir adım ileriye taşıyan punklar, popüler ana akım kültürün sunduğu ürünleri eleştirerek farklı notalar ve şarkı sözleriyle protest tavrını desteklemiştir. Bu tavır yalnızca şarkı sözlerinde değil, *No Future!* (Gelecek yok!) sloganında ve punklara özgü giyim tarzında da gözle görülür şekilde anlaşılmaktadır. "*No Future!*" sloganı işsizlikten ve eşitsizlikten bıkan gençlerin, hiçbir gelecek vaadine inanmayışını ve geleceğin bugünden daha kötü olacağına yönelik umutsuzluğu yansıtmaktadır. Giyim tarzlarıysa doğrudan punkların siyasi fikirlerinin temsili olan aksesuarlarla doludur.

*Punklar içinde buldukları durumu protesto etmek üzere kendilerini birer 'toplumsal artık' olarak sunmuştur. Köle kıyafetleri, zincirler, deriler ve benzeri sadomazoüst malzemeler kullanıp, ziynet olarak takılan jiletler ve bedene iliştirilmiş çengelli iğneler gibi eklemlemelerle temalarını zenginleştirmişlerdir. Mümkün olan en korkutucu ve tiksindirici görünüşe ulaşmayı amaçlayan punklar; zenginliğin gösterişi olan moda ve estetiği, burjuva ve kapitalist değerler olarak görüp, eleştirilerini günlük hayatın çöplerini süs unsuru olarak kullanmakla gerçekleştirmişlerdir (Pektaş, 2006: 164).*

Düşüncelerini bu şekilde simgeleştiren punkların giyim tarzları, bir dönem punk rock icra eden müzik gruplarından, bu kültürü benimseyen gençlere kadar hayatın her alanında görülmüş ve yankı uyandırmıştır.

Sibernetik ve punk kelimelerinin birleşiminden oluşan siberpunk, iki unsurun da özelliklerini hikâyelerine taşımaktadır. Özellikle punk kültürü siberpunk hikâyelerinin oluşmasında etkili bir ögedir.

*Kendin yap (do-it-yourself), punkların karakteristik tavrıdır... Punkların 'kendi işini kendin yap' tavrı, daha sonra siberpunk bilimkurgularında, hackerların teknolojiyi kullanma biçimleri ile benzerlik göstermiştir. Gelecek yok sloganının distopik yapısı, yıkıcı eğilimler ve grotesk moda*



*anlayışları da göz önüne alındığında, siberpunk kurmacalarıyla punk hareketi ve alt kültürü arasında oldukça yakın bir ilişki olduğu anlaşılmaktadır* (Ersümer, 2013: 42).

Görüldüğü üzere punkın sisteme bakış açısı, içinde barındırdığı karamsar atmosferi, distopik hikâyelerle büyük uyum içerisindedir. Bu nedenle distopik bilimkurguların bir diğer yüzü olan siberpunk alt türü, anlatılarının ana çatısını oluşturmada punk bakış açısından etkilenmiştir.

Siberpunk hikâyeleri de bilimkurgunun diğer alt türleri gibi gelecekte geçmektedir. Bu gelecek post-apokaliptik türle benzerlik gösterecek şekilde kötü bir gelecektir. Tahrip olmuş doğa, büyük reklam panolarının varlığının işaret ettiği kapitalist düzen, insanlığı etkileyen büyük bir olay ve yeniden var olma süreci siberpunk anlatılarında sıkça görülen unsurlardır. Ersümer, siberpunk hikâyelerin çerçevesini, hem fiziksel, hem de sosyal çevreye yayılmış kaos, kargaşa, karışıklık, çöküş ve çürüme olarak betimlemekte ve şu sözleri eklemektedir,

*Ekolojik bozulma ve endüstriyel atıklar birçok bölgede çöplük ve yığılma evreni oluşturmuştur... İnsan bedeninin dıştan değil, doğrudan içten kontrol edilmeye başlandığı tekinsiz ve tehditkar bir dönem söz konusudur. Örneğin siberpunk'ta dev şirketler, ekonomik ve politik çıkarları uyarınca insanı teknolojik ve zihinsel olarak istedikleri şekle sokabilmek için yeniden inşa etmeye çalışmaktadır”* (2013, 50-51).

Daha önce ele alındığı üzere 1970’li yıllarda şirket politikalarının insan hayatına müdahalesi özellikle distopik bilimkurgularda işlenen konulardan biri olmuştur. Bu anlamda siberpunk hikâyelerinde şirket unsuru, liberalizm eleştirisi olarak yer almıştır. Ersümer’in çizdiği bu çerçeveye bakıldığında siberpunkların doğrudan distopik anlatılar olduğunu söylemek mümkündür.

Bu anlatılarda ön plana çıkan bir diğer unsur da makine ve insan ilişkisidir. “Siberpunk türü makine ve insan arasındaki sınırların sıklıkla geçirgen ve ayırt edilemez hale geldiği bir anlatıya sahiptir” (Favaro, 2017: 205). Teknolojinin gelişmesiyle artan makineleşme, özelde makinelere, geneldeyse teknolojiye yönelik bir korkuya sebep olmuştur. Teknofobi olarak adlandırılan bu korku siberpunkların alt metinlerinde kendini göstermektedir. Teknolojinin insan hayatının tamamına yayıldığı kurgular işleyen siberpunklar, teknolojiyi ele alış biçimleriyle korkulması ve mümkün olduğunca kontrol edilmesi gereken bir unsur olarak sunmaktadırlar. Bu kurgularda yüksek teknoloji düşük yaşam standartlarını getirmektedir. Diğer taraftan distopik hikâyelerde sistemin

sorgulamaksızın parçası olan ve sonunda makineleşen insan unsuru, siberpunklarda metafordan öteye giderek vücudunun bir kısmı makine ile değiştirilmiş karakter görüntüsü ile ortaya çıkmaktadır. Bu romanlarda ya da filmlerde vücudunun bir kısmı geçirdiği trajik olaydan zarar gören, bu nedenle hasarlı organı makine parçasıyla değiştirilen kişi figürü ile sıkça karşılaşılmaktadır. Bunun yanında punk kültürünün etkisiyle anti-kahraman görünümü çizen, uyuşturucu kullanan, ucube, teknoloji düşkünü kişi tipolojisi de siberpunklarda rastlanılan unsurlardandır.

Siberpunk anlatıların sinemaya uyarlanmasıysa çabuk gerçekleşmiştir. Ancak sinemaya geçişi tetikleyen unsurlardan biri yine teknolojik gelişme olmuştur.

*1970'lerin sonunda mikroçiplerin icad edilmesiyle bilgisayar teknolojisinde büyük gelişmeler meydana gelir. Mikroçiplerin kullanımıyla bilgisayarların boyutlarının küçülmesi, işlem yapabilme ve iletişimdeki kabiliyetlerinin artışı bilgisayarların toplumsal hayat içindeki önemini oldukça arttırır. Bu gelişmeler sonrasında 1980'lerle birlikte bilimkurguda ağırlıklı olarak bilgisayarlar ve bilişim ağları odaklı gelişmiş teknolojiyi ve toplumsal düzende meydana gelen çöküşleri işleyen distopik bir alt kültür ortaya çıkar (Başaran, 2007: 53-54).*

Mikroçiplerin icadı ile birlikte günlük hayattaki etkinliğini arttıran bilgisayarlar teknofobiyi pekiştirmiş ve siberpunk anlatıların sinemaya yansımada önemli rol oynamıştır. Siberpunkların temelini oluşturan teknolojiyi korku unsuru olarak ele alma durumu, daha sonra kara filmlerin (*film noir*) alt türü olan teknolojik kara film (*tech noir*) ile eklenerek film estetiklerini ve konularını da etkilemiştir.

1940'lı yıllarda Fransız film eleştirmenlerinin Hollywood sinemasıyla ilgili çalışmaları sonucunda ortaya çıkan kara film kavramı, birkaç türün birleşmesi ile oluşan, karma bir film türüdür. Özellikle gangster, polisiye, dram hikâyeleri kara filmlerin yapı taşını oluşturmaktadır. Daha geniş bir tanımlamayla kara film, “Temel karakterler bakımından baştan çıkarıcı kadın ve genellikle kanunun sınırında yaşayan özel bir dedektif olan yabancılaşmış kahramanı ele alan, kendine has gölge ve ışık kullanımı olan, umutsuzluk ve bunun sonucundaki hayal kırıklığını işleyen, suç filmleridir” (Buckland, 2013: 145-146). Kendi içinde alt türlere ayrılan kara filmlerin siberpunkla bağlantılı olan türüyse teknolojik kara filmlerdir. *Future noir*, *cyber noir* ya da *tekno noir* isimleriyle de adlandırılan bu filmler bilimkurgu ile kara filmin birleşiminden oluşmuşlardır. “Teknolojik kara film, gerçekliğimizin her yönünü tehdit eden yıkıcı ve distopik bir güç olarak algılanan teknolojiyle ilgilidir. Genellikle kimlik ve toplum kavramlarının zamansal doğasını açığa

çıkararak, teknolojiye karşı geleneksel inançları ve değerleri onaylamaktadırlar” (Auger, 2011: 21). Siberpunk gibi distopyayla iç içe olan teknolojik kara film türü, teknofobi temasını destekleyerek, kara filmin estetiğini kullanmaktadır. Türe adını, *Terminatör* filminde yer alan ‘Tech-noir Bar’ ile James Cameron vermiştir. Siberpunk ve teknolojik kara filmin birbirlerine eklemlenmesiyle ortaya çıkan en belirgin filmlerden biri ise, türün ilk önemli temsilcileri arasında kabul edilen *Bıçak Sırtı* (*Blade Runner*, 1982, yön. Ridley Scott)’dır.

Android avcısı Deckard’ın hikâyesine odaklanan film, olay örgüsü ve karakter yapılanması bakımından kara film özelliği taşımaktadır. 2019 yılında geçen filmde, Nexus isimli şirketin “İnsandan daha insan” ilkesiyle ürettiği replikantların bilinç kazanarak isyan çıkardığı ve bunun sonucunda ‘Blade Runner’ isimli avcılar tarafından yok edildiği karanlık bir gelecek ele alınmaktadır. Film bilimkurgu türünün çoğunda karşılaşılan mitolojik göndermelere sahiptir. Şirketin kurucusu ve replikantların mucidi Tyrell Prometheus mitini<sup>13</sup> temsil etmektedir. Tyrell adeta tanrısal güce sahipmiş gibi varlık yaratmış ancak yarattığı bu varlık insanlığı tehdit ederek onun sonunu getirmiştir. Kendi yarattığı replikant tarafından öldürülen Tyrell tanrı rolünü oynamayı canıyla öderken, teknolojinin her zaman yararlı olmadığı mesajı da verilerek, siberpunk ve teknolojik kara filmlerin ortak noktalarından teknofobi pekiştirilmiştir. Öte yandan ele alınan gelecekteki şehrin karanlık atmosferi, sürekli yağan yağmur, büyük reklam panoları, teknolojinin hayatın her alanına yayılmasına rağmen insanların düşük standartlar içinde yaşaması, garip moda tarzı gibi öğeler üzerine kurulu olan filmin, tipik bir siberpunk örneği olduğunu söylemek mümkündür. Filmde ele alınan dünyada şirketler iktidar konumundayken, devlet kavramının belirsizliği, ‘şirketleşme’ unsuruna yönelik eleştiri ve distopik öngörü niteliğindedir. Filmin 2017 yılında vizyona giren devam filmi *Bıçak Sırtı 2049*’da (*Blade Runner 2049*, yön. Denis Villeneuve) da türsel özellikler devam ettirilip, ilk hikâyeye bağlantılı olan yeni olaylar işlenmektedir. Her iki filmde de ana karakterin polis olması, kara filmlerin ana özelliklerinden olan ışık-gölge kontrastı, yozlaşmış bir dünya tasviri gibi unsurlar, seriyi teknolojik kara film ve siberpunk türlerinin önemli temsillerinden biri haline getirmektedir.

---

<sup>13</sup>Hesiodos’un anlatısına göre Prometheus, tanrılar ve ölümlüler arasındaki bir anlaşmazlığı, ölümlüler yararına Zeus’u kandırarak çözmüştür. Zeus gerçeği öğrendiğinde çok öfkelenmiş ve ateşi insanlardan geri almıştır. Ateşsiz kalan insanların zorlanması üzerine Prometheus ateşi cennetten çalarak insanlara geri vermiş, bunun sonucunda da Zeus tarafından cezalandırılmıştır. Zeus insanlara da Pandora’nın kutusunu göndermiştir. İnsanlar ateşe sahip olmanın bedelini ağır ödemiştir. Tanrılara ait güçlere sahip olmaya çalışmanın yarattığı sonuçlar bakımından hikâye önemli mesajlar taşımaktadır (Doğan, 2019: 30-31).

1984 yılına gelindiğinde James Cameron kült olarak kabul edilen ve günümüze dek altı filmlik devam serisine sahip *Terminatör (The Terminator)*'ü izleyici ile buluşturmuştur. Serinin anlatı yapısı siborg (*cyborg*) olan robotların tıpkı *Bıçak Sırtı*'nda olduğu gibi, bilinç kazanıp yaratıcısına karşı gelmesi ve insanın teknoloji yüzünden kendi sonunu getirmesi üzerine kuruludur. Gelecekte robotların gerçekleştireceği kıyamette insanlığın kurtuluşu için önemli rol oynayan John Connor'ın dünyaya gelmemesi için, annesi Sarah Connor'ı yok etmek üzere zaman yolculuğu ile bir robotun gönderilmesini konu alan yapım bilimkurgu tarihinin en bilinen serilerden birini başlatmıştır. Sarah'yı öldürmek için gelen bu siborg üstün fiziksel ve zihinsel güce sahiptir. Filmde önemli rol oynayan siborg terimi, insanlarla makinelerin birleşmesiyle ortaya çıkan varlıkları anlatmak için kullanılmaktadır ve sibernetik organizmanın kısaltılmışı olarak ortaya çıkmıştır.

Donna Haraway *Siborg Manifestosu* isimli eserinde siborg kavramını şu şekilde açıklamaktadır;

*Siborg köklü tarihsel dönüşüm ihtimallerinin yapıtaşları olan iki birleşik merkezin, hem tahayyülün hem de maddi gerçekliğin yoğunlaşmış bir imgesidir. Batı'nın bilim ve siyaset geleneklerinde, organizma ile makine arasındaki ilişki, hep bir sınır muharabesi şeklinde cereyan etmiştir. Makine ile organizmanın teorik bir zeminde ifade edilen ve fabrikasyon misali uydurulmuş birer melez olduğumuz vurgulandığında hepimiz siborguz (2006: 4).*

İnsanın teknolojiye daha çok hâkim olması zaman içinde tersine dönmüş, makinelere bağımlı insanların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Günümüzde telefon, bilgisayar, gibi teknolojik araçların ayrı bir uzuv gibi işlev gördüğü düşünüldüğünde makine ile insan arasındaki sınırın belirsizleştiği ve Haraway'in tanımıyla insanın siborg olduğu sonucuna varılmaktadır. Siberpunk anlatılarında yer alan siborgların insan ile makineler arasındaki bu belirsizliğin birer yansıması olduklarını söylemek mümkündür. Film içerdiği teknofobi ve distopik öğelere rağmen Sarah Connor'ın Terminatör'ü öldürmesiyle sona ererek, insanlığın galip geleceğine dair umutlu bir bakış açısı sunmuştur.

Serinin 1991 tarihli ikinci filminde gelecekte bu kez iki siborg gelmiş ve biri insanlığın yanında olacak şekilde programlanmıştır. Arnold Schwarzenegger'in bu kez iyi siborg T-800 olduğu ikinci filmde makinelerin insansı davranışları öğrenmesi ve duygusal bağ kurması gibi konuların yanında, mikroçip teknolojisine karşı duyulan korku, insanın

yeni bir şey yaratmaya yönelik saplantısı, siber uzay<sup>14</sup>, Cassandra Sendromu ve yine şirketlere yönelik eleştirilere de değinilmektedir. John Connor'ı korumak için gönderilen siborgun insanların neden ağladığını öğrenmeye çalışması ve onların düşünce yapısına yönelik merakı makineler ile insanlar arasında sıradışı bağların gelişebileceği öngörüsünde bulunurken, Ersümer'e göre bu bağın başka bir yönü de bulunmaktadır. "Seyirci siborglara karşı 'insani' bir ürküntü duymasına rağmen, onların sahip olduğu güce ve ömürlerinin uzunluğuna karşı bir tür kıskançlık beslemektedir. İşte, *Terminatör*'de siberpukın araya sızıp, 'makinleşmek istiyorum' diyerek sesini cınlattığı yer burasıdır. Siberpunk, makinleşen zamana karşı koymanın çaresiz esiri olmak yerine, teknolojik boşluğa doğru atlayıp, varoluşunu, düşüşün içinde aramaktadır" (2003). Bu doğrultuda insanlığın yarattığı yarı insan yarı makine olan siborglar, bu arzunun yansıması olarak okunabilmektedir. Ancak film özelinde bakıldığında "gibi olma arzusu" hem siborglar, hem de insanlar için geçerlidir. Makine gibi dayanıklı ve ölümsüz olmak isteyen insana karşılık, makineler de insani duygular hissetmeye özenmektedir. Filmde ayrıca mikroçip teknolojisine duyulan gizli korku da dikkat çekicidir. Çünkü mikroçip teknolojisi sayesinde Skynet projesi ve Terminatörler ortaya çıkmış bu da kıyamete neden olmuştur. Altı filmde oluşan seri teknoloji ile yaratılmak istenen ütopyanın her an distopyaya dönüşebileceği öngörüsünde bulunurken, T-800'ün söylediği "Kendinizi yok etmek sizin doğanızda var" sözleriyle, insanlığın kendi sonunu getirme potansiyelini işaret etmektedir. Seriden çıkarılacak bir diğer sonuç da insanın tanrısal güç olan 'yaratma' gücüne sahip olma arzusunun yalnızca kötü sonuçlara yol açacağıdır.

Siberpunklarda ana karakterin vücudunun bir bölümünün robotik parçayla değiştirilmesi ve akabinde ortaya çıkan makinleşen insan üzerine kurulu olan *Robocop* (1987, yön. Paul Verhoeven) da türün önemli temsilcilerindendir. "Siberpunka göre vücut, postmodern çatışmaların yaşandığı, teknolojinin kuramsal haritasının çizildiği fiziksel site haline gelmiştir. Bu çatışma geleneksel bilimkurgu hikâyelerinde bir başka tür/yaratık ile bağdaştırılırken, siberpunk kurgularında kendi vücudunda yabancı haline gelen insan ile tasvir edilmektedir" (Atılğan, 2003: 19). Başarılı polis memuru Murphy'nin suç çetesi tarafından öldürüldükten sonra, vücudunun mekanik parçalarla birleştirilerek siborga dönüşmesini anlatan film makinleşen insan temasını doğrudan resmetmektedir. Anıları silinerek tamamen makinleşen Murphy karakterinin adı da alınarak *Robocop*'a

---

<sup>14</sup> Siber uzay kavramı Johnny Mnemonic filmi ile derinlemesine ele alınacaktır.

dönüştürülmüş ve siberpunk anlatılarındaki ‘kendine yabancı karakter’ temsilini pekiştirmiştir.

Öte yandan Detroit’de OCP isimli şirketin polis kuvvetlerini satın alıp, bütün şehri yönettiği bir gelecekte geçen film, özel şirketlere yönelik bir eleştiri de sunmaktadır. Özellikle şirketteki ikinci adam konumundaki Dick Jones karakterinin polis kuvvetlerine katmak için tasarladığı ED-209 isimli robotun tanıtım toplantısında sistemindeki arızadan dolayı masum bir çalışanı öldürmesi bu eleştirinin belirgin şekilde işlendiği sahnelerdendir. Robotun masum bir insanı öldürmesinin kimsede üzüntü yaratmaması, şirketlerin insan hayatına değer vermediği mesajını pekiştirmiştir. Filmin başarısından sonra 1990 ve 1993 yılları arasında devam filmleri çekilmiş, ancak bu filmler ilkinin başarısını yakalayamamışlardır. 2014 yılında ise ilk filmin yeniden çekimi aynı isimle tekrardan izleyici ile buluşmuş, yeni versiyonda şirketleşme ve emperyalizm eleştirisinin yanında, polis kuvvetlerindeki yozlaşmaya da değinilmiştir.

Aksiyon filmleriyle tanınan Sylvester Stallone’un başrolünde olduğu *Cezalandırıcı* (*Demolition Man*, 1993, yön. Marco Brambilla)’nın olay örgüsü 1996 yılında başlayıp, 2032 yılına uzanmaktadır. Geleceğin dünyasında Dr. Raymond Cocteau suçun olmadığı, küfür, hamilelik, sigara, alkol, baharatlı yiyeceklerin yasak olduğu, yapay zekânın dört bir yana yayılarak insan hayatında önemli yer edindiği bir dünya kurmuştur. Ancak onun ütopya olarak kurduğu bu düzenin, yönetilenler için distopya olduğu anlaşılmaktadır. İnsanların bu distopyaya baş kaldırması ise 1996 yılında dondurulan ve 2032 yılında uyandırılan polis memuru John Spartan ile olacaktır. Filmde *Cesur Yeni Dünya*’ya pek çok gönderme mevcuttur. Sistemin destekleyicisi polis memuru Lenina Huxley adını kitabın ana karakterinden, soyadını yazarından almıştır. John Spartan karakteriyse kitapta şehrin dışından gelen ve vahşi olarak adlandırılan John karakterinin yerine geçmiştir. Filmde geçmişin gelecekte daha iyi olduğu mesajı verilirken ve teknolojinin gözetimi pekiştirerek iktidarların tahakkümünü kolaylaştırdığı öngürüsünde bulunmaktadır.

Teknoloji aracılığıyla yaratılan distopik evren örneğinin yer aldığı bir diğer film siberpunk edebiyatına büyük katkıları bulunan William Gibson’ın *Neuromancer* isimli kitabından bizzat kendisinin senaryolaştırdığı *Johnny Mnemonic* (1995, yön. Robert Longo)’de teknolojinin adeta tanrının yerine geçtiği distopik bir gelecek ele alınmaktadır. 2021 yılında geçen filmde Johnny isimli kurye beynine taktığı çip sayesinde büyük boyutlardaki dataları taşıyarak USB bellek görevi gören bir veri kuryesidir. Beynindeki

çipte teknolojinin sebep olduğu NAS isimli hastalığın tedavisini taşıyan Johnny karakteri, ilaç şirketi Pharmacom tarafından yok edilmeye çalışılmaktadır. Tıpkı diğer siberpunk anlatılarında olduğu gibi bu filmde de çok uluslu şirketlerin kendi maddi çıkarlarını insan hayatından üstün tutması eleştirilmektedir. Filmde dikkat çeken bir diğer unsur, siber uzayın gelecekte insanların hayatının çok büyük bölümünü kaplayacağına dair öngörüdür. William Gibson'ın mucidi olduğu siber uzay kavramı bilgisayar, akıllı telefon vb. kullanıcılarının, internet gibi geniş ağlar üzerinde kurdukları etkileşimden doğan sanal ortamı ifade etmektedir. Ersümer siber uzayı ve bu kavramın siberpunklarda ele alınışını şu sözlerle açıklamaktadır:

*Siber uzay, siberpunk bilimkurguların en karakteristik motiflerinden biridir. Hackerlar ise, siberpunk kurmacalarının temel mekânı olan siber uzayın ayrılmaz parçalarıdır... Geniş anlamıyla siber uzay; bilgisayar, televizyon ve tüm monitör ekranlarının ardındaki boyut, kendi aralarında ağ oluşturan elektronik düzenlemelerden, ibaret iken, siberpunkta daha çok insanın bedenini dışarıda bırakarak dalış yapabildiği bir mekândır (2013, 120-121).*

Tanımlamada yer alan “insan bedenini dışarıda bırakarak dalış yapabildiği mekân” unsuru *Johnny Mnemonic* filminde belirgin şekilde görülmektedir. Johnny peşindeki kişilerden kurtulmak için gerçek dünyadaki kişilere ek olarak, sanal bir gözlük ve eldiven aracılığıyla siber uzayda da araştırmalar yapmış, ancak sanal alemdeki varlığı virüs ile engellenmiştir. Buna rağmen Johnny kurtuluşu için gereken önemli bilgiyi siber uzayda elde etmiştir. Bu anlamda filmde siber uzay, en az gerçek evren kadar önemli bir yere konumlanmıştır. Film oluşturduğu karanlık ve sisli gelecek görüntüsü, teknolojiyi ele alış biçimi, şirketlere bakış açısı ile teknolojik kara film ve siberpunk türünün başarılı bir örneği olarak kabul edilmektedir.

Siber uzayın ayrılmaz parçaları olan hackerları merkezine alan *Hackers* (1995, yön. Iain Softly) filmi siberpunk etkilerini uzak gelecekte değil çekildiği dönemde göstermektedir. Banyoda bile walkman ile müzik dinleyen, bütün gün uyumayıp bilgisayar başından ayrılmayan teknolojiye bağımlı gençler, reklam panolarıyla dolmuş New York sokakları, hayatı önemli oranda ele geçiren bilgisayarlar ile birlikte film siberpunk senaryolarının bugünden yaşanmaya başladığına dair mesaj verir niteliktedir. Aynı yıl vizyona giren *Tuhaf Günler* (*Strange Days*, yön. Kathryn Bigelow) 1999 yılının son günlerinde insanlara gerçekçi hatıra klipleri satan eski polis memuru Lenny'nin başından geçenleri

anlatmaktadır. Yakın gelecekte geçen yapımda karanlık ve suçla dolu sokaklar, punk tarzın hâkimiyeti, insanların simüle gerçeklikle başkalarının hayatlarını yaşamaya olan bağımlılığı gibi unsurlarla siberpunk türündeki filmlerden biridir.

Siberpunk özelliklere sahip filmlerde görülen bir diğer tema da illüzyonun içinde yaşıyor olma ihtimalidir. Bir diğer deyişle hayatın simülasyondan ibaret olduğunu varsayan bu filmler, siberpunkın bazı türsel özelliklerini felsefi sorularla buluşturmuştur. Jean Baudrillard'ın *Simülakrlar ve Simülasyon* isimli eserinde derinlemesine ele aldığı bu görüşe göre, yaşadığımız dünya bir simülasyondur ve gördüğümüz şeylerse kopyanın kopyası olan simülakrlardır. Baudrillard'a göre, "Bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir". Öte yandan düşünür, gerçek dünyanın kopyası olarak anıldığından, hakikati gizleme aracına dönüşen simülakr kavramını ise "Hakikati gizleyen şey simülakr değildir. Çünkü hakikat, hakikat olmadığını söylemektedir. Simülakr hakikatin kendisidir" (2003: 12-13) sözleriyle açıklamaktadır. Gerçeklik algısının sorgulanmasına yol açan ve insanları septisizme sürükleyen bu görüş sinemada özellikle bilimkurgu türünün dikkatini çekmiştir. Hayatın simülasyon olduğu görüşü üzerine inşa edilen *Karanlık Şehir (Dark City, 1998, yön. Alex Proyas)*, *13. Kat (13th Floor, 1999, yön. Josef Rusnak)* gibi filmler siberpunkın bazı türsel özelliklerine sahip olsa da, ardından gelecek *Matrix (The Matrix)* üçlemesi kadar türle özdeşleşmemiştir.

1999 yılında Lana Wachowski ve Lilly Wachowski kardeşlerin William Gibson'ın *Neuromancer* romanından esinlenerek ortaya çıkardığı *Matrix* serisi simülasyon kuramının temel kavramlarını yansıtan önemli örneklerinden biridir. Film, seçilmiş kişi Neo'nun *Matrix* isimli bir simülasyonda yaşadığını öğrenmesinden sonra siberpunk evrenine dönüşen 2199 yılına sıçramaktadır. Yapay zekânın keşfi daha önce bahsedilen anlatılarda rastlandığı gibi insanlığın sonunu getirmiş, makineler ve insanlar arasında savaş başlamıştır. Makineler bu süreçte insanların bedenini 'insan tarlalarında' besleyerek hayatta tutarken; zihinlerini, *Matrix* adını verdikleri bir simülasyona hapsedmiştir. İnsanlığın çok küçük bir bölümü ise simüle gerçekliğin içinde yaşadığını fark ederek gerçeğin peşine düşmüştür. Makinelerin istilasından kurtulan ve doğal yollarla dünyaya gelen insanların yaşadığı Zion kenti direnişin merkezidir. Filmde teknoloji, salt kötü ve korku unsuru olarak ele alınmamaktadır. Makinelere karşı savaşta insanlar yine teknolojiden yararlanmaktadır. "Matrix bir yandan siberpunkta benzeri görülmemiş destansılıklara sürüklenirken, bir yandan da sistemin bekçiliğini yapan öldürücü programlar, yarı tanrı niteliğinde yapay zekâlar gibi motiflerle,



özgürlüğün ‘bilgi’ üzerinden kazanılması ve teknolojiye ancak teknoloji aracılığıyla meydan okunabilmesi gibi temalarla, siberpunk ile arasındaki bağlantıları canlı tutmayı başarmaktadır” (Ersümer, 2013: 183-184). Her ne kadar teknolojiye yine onun aracılığıyla meydan okunsa da, serinin sonunda Neo karakterinin makinelerle barış sağlaması, insanlığın bu savaşta kendi gücü ve zekâsı ile galip geleceğine dair umutlu bir bakış açısı sunmaktadır.

Yapay zekâ teknolojisini merkezine alan pek çok filmde biri olan *Yapay Zekâ (Artificial Intelligence, 2001, yön. Steven Spielberg)*’nın diğer filmlerden farklı olarak teknoloji yerine, insanı korku unsuru olarak kullandığı görülmektedir. Gelecekte küresel ısınmanın buzulları eritmesiyle önemli şehirler yok olmuş ve yeni dünya düzeninde insanlık daha az kaynak kullanmak adına pek çok robot üretmiştir. Çeşitli alanlarda faaliyet gösteren bu robotların en eşsiz olanı ise doğrudan sevmek için tasarlanan yapay zekâyâ sahip David isimli çocuk robottur. David, çocuklarının komada olmasından dolayı zor günler yaşayan bir aileye gönderilerek onlara yardım etmiş ancak bazı sorunlar nedeniyle bir süre sonra ormana terk edilmiştir. Filmin insanı korku unsuru olarak sunması bu süreden sonra başlamaktadır. Ormana terk edilen David, burada yığılan mekanik parçaları toplayarak kendilerini tamir etmeye çalışan başka robotlarla tanışır. Ersümer’e göre bu sahnede sunulanlar, “İtici bir şekilde canlandırılan robotların eksiklerini giderecek uygun parça arayışlarından, teknolojik bir çöp yığını içinde olduğumuz anlaşılmaktadır. Bu tür ‘yığılma’ imajları, siberpunk bilimkurgularında, bir bölgedeki teknoloji kullanımının yoğunluğu ve teknolojinin nasıl solunduğu hakkında vurgu yapmaktadır” (2013: 188). Bu sahnenin akabinde eksik parça toplayan robotlar ve David ‘Et Fuarı’ isimli sirk benzeri bir gösteri için ele geçirilir. Geleceğin dünyasında sirklerde işkence gören hayvanların yerini robotlar almıştır. Film tam da bu noktada teknolojinin insan hayatını tehdit ettiği filmlerin yerine, insanı teknolojiye karşı tehdit edici şekilde sunmaktadır. İnsanların hayatlarını kolaylaştırmalarına rağmen nefret ettiği robotlara karşı olan bu öfkenin nedeni olarak ise insanın ölümlü doğasına karşın, robotların sonsuza kadar yaşayabilecek güce sahip olması gösterilmektedir. Buradan insan doğasının farklı olana duyduğu korkunun sonuçlarından biri olan ötekileştirmenin, gelecekte yalnızca ırksal değil, türsel açıdan da olabileceği sonucunu çıkarmak mümkündür. Bu anlamda film teknolojiye bakış açısı ile diğer filmlerden ayrılmaktadır.

Isaac Asimov’un aynı isimli romanından 2004 yılında Alex Proyas tarafından uyarlanan *Ben, Robot (I, Robot)*, 2035’de iş gücünün neredeyse tamamını kapsayan

robotların, insanlığın sonunu getirmeye çalışmasıyla gelişen olayları anlatmaktadır. Filmin başında Isaac Asimov'un ortaya koyduğu "Üç Robot Yasası" gösterilmektedir. Buna göre;

1. *"Bir robot asla bir insana zarar vermez ya da bir insanın zarar görmesine izin vermez.*
2. *Bir robot insanlara mutlaka ve her koşulda itaat etmelidir.*
3. *Bir robot birinci ve ikinci kurala karşı gelmemek kaydıyla varlığını muhafaza etmekten sorumludur."*

Ancak robotlar yaratıcılarının koyduğu kurallara karşı çıkarak insanlığı ele geçirmeye çalışmışlardır. Bunun nedeni insanın savaşa, yok etmeye ve zarar vermeye yönelik doğası; robotların deyimiyle "insanlığın intihar kaynaklı iktidarı"dır. Bu anlamda robotların üç kuralı çiğnemesinin nedeni bu kurallar doğrultusunda insanları 'kendilerinden' korumaktır. Filmde robotlara düşmanlık besleyen dedektif karakteri üzerinden teknofobi yansıtılmakla birlikte, insanların robotlara duydukları sevgiyle temsil edilen teknoloji hayranlığı da mevcuttur. Ayrıca filmde Sanayi Devrimi'nden sonra başlayan ve teknolojinin ilerlemesiyle hızlanan insan gücünün yerini makinelerin alacağı korkusunun haklı olabileceğine yönelik öngörü de mevcuttur. Robotlar hayatın her alanına yayılmış, bazı iş kollarında insanların yerine tercih edilir noktaya gelmişlerdir. Filmde "yüksek teknoloji, düşük yaşam" söylemi yer almasa da teknolojiye karşı savaşın yine teknoloji yardımıyla yapıldığı görülmektedir.

2013 yılında vizyona giren *Elysium: Yeni Cennet (Elysium)*, yön. Neil Blomkamp) sınıf çatışması üzerine kurulu bir distopya örneğidir. 2154 yılında geçen film evreninde dünya kaynaklarının tükenmesi büyük çoğunluğun yaşam standardının düşmesine neden olmuş, üst sınıf ise uzayda koloni kurarak bu durumdan kendisini kurtarmıştır. Dünyada kalan kesim ise hastalık, düşük yaşam koşulları ve hayatın her alanında görev alan robotlarla bırakılmıştır. Elysium isimli zenginlerin yaşadığı yerin en ağır hastalıkların bile anında tedavi edildiği, sonsuz kaynağa sahip bir ütopya diyarı olduğu görülürken, dünyada kalanların hayatının distopik özelliklere sahip olduğunu söylemek mümkündür. Robotların üretildiği bir şirkette çalışan Max, üretimi aksatan parçayı çıkarmak için girdiği bölmede yüksek radyasyona maruz kalarak hastalanmıştır. Elysium'a giderek beş dakikadan kısa sürede iyileşmesi mümkün olan Max, üretimi aksattığı gerekçesiyle beş gün ömür biçilerek bir kutu ilaçla evine gönderilmiştir. Burada büyük şirketlerin insan hayatına değer vermemesine yönelik eleştiriyle tekrar karşılaşılmaktadır. Ayrıca filmde siberpunklarda sıkça görülen vücudunun bir bölümü mekanik parçayla değişmiş insan figürü de mevcuttur.

Beyninde sistemi deęiřtirecek bilgilerle Elysium'a giden Max, vucuduna monte edilen mekanik bir para sayesinde daha da gulenerek nne ıkan engelleri ařmayı bařarmıř ve sınıf farkına dayanan dnya dzenini deęiřtirmiřtir. Max karakteri ile birlikte tıpkı ele alınan dięer filmlerde olduęu gibi, dnyayı kurtaran beyaz Amerikalı miti tekrarlanmaktadır. *Ben, Robot* filmi hari btn fimlerden ana karakter Amerikalı, beyaz erkektir. Geniř bir okumayla bu rollerin karakter deęil, Hollywood'un kliřeleřmiř tipleri olduęu grlmektedir.

Grldę zere oęu siberpunk filmi teknolojinin insan hayatında kapladığı yerin artmasının, insanlığın sonunu getirebileceęi uyarısı zerine kurulmaktadır. zellikle merkezine yapay zeky alan filmlerde 'yaratma', bařka bir deyiřle 'Tanrı olma' arzusunun her zaman kt sonla biteceęi mesajı yer almaktadır. Bu anlatı zerine kurulan filmlerden biri de *Ex Machina* (2015, yn. Alex Garland)'dır. Geliřtirdięi Ava adlı yapay zeklı insansı robotun kalitesini lmek iin Turing testi<sup>15</sup> yapmak zere řirket alıřanı Caleb'i evinde iře alan Nathan isimli řirket patronunu merkezine alan filmde, yapay zeknın tehlikelerine dair ngrde bulunulmaktadır. Aslında kalitesi llen řey robot deęil, bir insanın robot karřısında neler yapacaęıdır. Daha sonradan grleceęi zere Nathan'ın icatlarının temelini insanlığa yararlı olmak deęil, kiřisel arzularını gerekleřtirme oluřturmaktadır. Kendi deyimiyle 'yaratıcısından nefret eden' Ava, filmin sonunda Caleb'in insani duygularını kendi lehine kullanarak, Nathan'ı ldrr ve parası olmak istedięi insan dnyasına karıřır. İsmi ilk insan Adem'in eři Havva'dan alan Ava, Nathan'ın sebep olduęu esaretten kurtulmak iin yaptığı bu hareketle bir nevi yasak meyveyi yiyerek ilk gnahını iřlemiřtir. Ava'nın yasak meyvesi, fizyolojik aıdan mmkn olmamasına raęmen insan olmayı istemesidir. Ava'dan etkilenerek patronuna tuzak kuran Caleb, Nathan'ın lmnde istemediinden sebep olarak hayatına ml olacak bir hata yapmıř, bu nedenle kendi cennetinden kovulmuřtur. Caleb'in cennetten kovulmasına neden olan yasak meyvesi ise Ava ile birlikte olma arzusudur.

Gelecekte geen filmlerde dikkat eken unsurlardan biri insanın makineleřmeye duyduęu arzudan ok, makinelerin insanlařmaya olan merakıdır. zellikle kendi bilinlerini

---

<sup>15</sup> Alan Turing, Turing testi olarak adlandırılan ve bir bilgisayarın veya bařka bir sistemin insanlarla aynı zihinsel yetiye sahip olup olmadığını len bir test geliřtirmiřtir. Genel anlamda bu test bir uzmanın, makinenin performansı ile bir insaninkini ayırt edip edemeyeceęini ler. Eęer ayırt edemezse, makine insanlar kadar zihinsel yetiye sahip demektir (Pirim, 2011: 90).

geliştiren yapay zekâları ele alan filmlerde ‘insan gibi olma’ arzusunun ön planda olduğu görülmektedir. Tıpkı *Ex Machina* filminde olduğu gibi *Yükseltme (Upgrade)*, 2018, yön. Leigh Whannel)’de de insan olma arzusu nedeniyle, her şeyi yapmayı göze alan yapay zekâ öyküsü anlatılmaktadır. STEM isimli bir mikroçip yardımıyla kendisini felç bırakan ve eşini öldüren kişileri bulmaya çalışan Grey’in hikâyesinin anlatıldığı film, seksenli yıllardan itibaren korku unsuru olarak görülen mikroçiplere yönelik karanlık senaryolardan birini konu edinmektedir. Siberpunklardaki makineleşmiş insan unsuruna da yer veren filmde ‘yükseltilmiş’ olarak anılan bu insanlar, şirketler tarafından bedenleri deney için kullanılarak robotlaştırılmaktadır. Burada da yine kâr elde etmek için insan hayatını yok sayan şirket profili çizilmektedir. Yapay zekâ hayatın her alanına yayılmış, tek komutla her şeyi yapar hale gelmişken bile insan hayatının üst seviyede olmaması ve yüksek teknolojinin her kesime yüksek standart getirmemesi dikkat çekici bir unsurdur. Film finaliyle teknoloji ve insan arasındaki savaşı anlatan diğer filmlerden ayrılmaktadır. Teknoloji aracılığıyla ‘değişmiş’ bir gelecekte doğmasına rağmen teknolojiyi reddeden ve ayak uyduramayan Grey karakteri omurgasına bağlanan STEM ile birlikte bilinci yok edilerek canlı organizmalı bir yapay zekâyâ dönüşmüş, böylece diğer filmlerin aksine insan, teknolojiye yenilmiştir.

Sanal gerçeklik teknolojisinin yaygınlık kazandığı günümüzde, uzak görülen gelecek giderek yaklaşmaktadır. Steven Spielberg’in yönetmenliğini yaptığı *Başlat: Ready Player One (Ready Player One)*, 2018) yakın gelecekte, sanal gerçekliğin alabileceği muhtemel duruma yönelik öngöründe bulunmaktadır. 2045 yılında geçen filmde, dünya kıtlık vb. sebeplerden bambaşka bir düzene geçmiştir. Pek çok distopya anlatısında olduğu gibi yeni düzen yaşanan felaket sonrasında gelmiştir. Felakete yönelik net bilgi verilmese de yeni dünyada, insanların konteynır benzeri yığılılar arasında yaşadığı, OASIS isimli sanal gerçeklik oyununun hayatın kendisi olduğu ve şirketlerin bu oyunda finale ulaşma hırsıyla insan hayatını hiçe saydığı bir düzen ortaya çıkmıştır. İnsanların ‘acı’ gerçeklikten kaçıp, istedikleri kişi olabildikleri bu sanal dünyada, şirketler *coin* borcu olan kişileri “Sadakat Merkezi” dedikleri hücre benzeri bölümlerde, köleliği andıran bir sistemle çalıştırmaktadır. Film ele aldığı distopik öğelere ve teknolojinin insan hayatını ele geçireceğine yönelik öngörüsüne rağmen, teknofobi barındırmamaktadır.

Siberpunkların teknolojinin ele geçirdiği karanlık gelecekleri işlerken etkilendiği unsurlardan birinin de Japon kültürü olduğu görülmektedir. Türün edebiyat alanındaki en

önemli temsilcilerinden biri olan William Gibson Time Dergisi'nde yazdığı *Mükemmel Gelecek (The Future Perfect)* isimli makalesinde bu etkiyi “Seksenlerde, gazetecilerin siberpunk olarak adlandırdıkları bir bilimkurgu türü ile tanındığımda, Japonya zaten bir şekilde bu türün fiili ruhani eviydi” (Erişim Tarihi: 24.12.2020) sözleriyle ifade etmektedir. Bu etki özellikle Tokyo kentinin uzun yapılı mimarisinden esinlenen kent tasarımı ve büyük reklam panolarındaki geysalar ile *Bıçak Sırtı* filminde görülmektedir. İkinci Dünya Savaşı'nda yaşadıklarından sonra ekonomik ve teknolojik olarak atağa geçen Japonya'nın siberpunka etkisi Tunç'a göre yalnızca mimari ve kültürel değildir. Ona göre;

*Tüm dünya tarafından gıpta edilen Japon teknolojisinin yanında bilimkurgu anime ve mangalarının alıntılanması ve Hollywood filmlerinin sıklıkla bu eserlerden esinlenmesinin altında globalleşme yatmaktadır. Yalnız burada bahsedilen globalleşme teknolojik cihazlara ve bilgiye erişim değil, 'ortak travma' ile ilintilidir (...) Genellikle distopik bir dünyada geçen bilimkurgular yakın tarihte sayısız savaş görmüş ve bu nedenle ortak travma bilinci geliştirmiştir (Tunç, 2017: 163).*

Pek çok Hollywood filminin Japon animelerinden esinlendiği göz önünde bulundurulduğunda bu ifade pek de yanlış sayılmayacaktır. Bu anlamda siberpunkların genelde Asya, özeldeyse Japon kültüründen etkilendikleri sonucuna varmak mümkündür.

Ortaya çıktığı dönem itibariyle diğer edebi türlere ve film türlerine göre yeni sayılan siberpunk, tartışılan örneklerde görüldüğü üzere dönemin sorunlarını en çok yansıtan türlerden biridir. Teknolojiye dair her zaman var olan korkulara ve ortaya çıkabilecek sorunlara değinen bu yapımların, geleceğe yönelik öngürülerinin yavaş yavaş gerçekleştiği görülmektedir. En önemli teknolojik gelişmelerden biri olarak görülen internet, günümüzde siber uzaya bağımlı bir nesil çıkmasına neden olmuş, tıpkı filmlerde betimlendiği gibi asosyal, teknoloji bağımlısı gençler toplumda giderek yaygınlaşmaya başlamıştır. Hanson Robotics'in 2016 yılında dünyaya tanıttığı ilk yapay zekâlı insansı robot olan Sophia, filmlerde sunulan korkutucu senaryolardaki gibi “insanlığı yok edeceğim” derken, Japonya'da bütün personelleri robotlardan oluşan bir otel açılmış, gelecek kurgusu olarak ele alınan bu unsurlar bugünden yaşanmaya başlamıştır. Siberpunkların gösterdikleri karanlık gelecekler ve mesaj verme nitelikleri, onları distopyalarla daha da iç içe bir hale getirmekte, böylece bu kurgular aynı zamanda distopik eserler olarak nitelendirilebilmektedir. Tıpkı siberpunk gibi distopyalarla iç içe olan bir diğer türse kıyamet senaryoları işleyen post-apokaliptik eserlerdir.

### 2.1.3. Bilimkurgu Sinemasında Distopik ve Post-apokaliptik Temalar: Amerika, Avrupa, Japonya Sineması Örnekleri

Kıyamet inancının tarihi tıpkı cennet ve cehennem inancı gibi mesnevi dinlerin ortaya çıkmasından önceye dayanmaktadır. Pek çok kültürde ve edebi eserde benzer senaryolarla görülen kıyamet inancında Eliade'ye göre genellikle, "Ahlak giderek çöker, insanlar birbirini boğazlar, yer sarsılır, güneş kararır, yıldızlar aşağı düşer; zincirlerinden kurtulan canavarlar yeryüzüne saldırır; Büyük Yılan Okyanus'tan dışarı çıkar, büyük su baskını felaketlerine yol açar" (2003: 187). Bazı görüşler her ne kadar mitolojik özellikler gösterse de; doğal afet, yozlaşma ve ekolojik felaket vurgusunun çok eski çağlardan beri var olması dikkat çekicidir. Buradan hareketle insanlığın korkularının binlerce yıl öncesinde de şimdikiyle benzer özellikler taşıdığı sonucuna ulaşmak mümkündür.

Bir diğer adıyla mahşer olarak anılan kıyamet, apokalips sözüyle eş anlamlıdır. "Fransızcaya Yunancadan geçmiş olan 'apokalips' terimi dinsel terminolojide 'kıyamet' olarak, daha geniş anlamda "dünyanın sonu", en geniş çerçevede ise "son" olarak tanımlanmaktadır" (İmamoğlu, 2019: 13). Post ön ekiyle birlikte oluşturulan post-apokaliptik terimi ise 'kıyamet sonrası'nı işaret etmektedir. Dünyanın büyük bir felaket sonucu yok olma tehdidiyle karşı karşıya gelmesi ve insanlığın büyük bir bölümünün ortadan kalkmasının ardından yaşananlar post-apokaliptik kavramıyla tanımlanmaktadır. Sonu getiren felaket genellikle ekolojik, doğal afet, salgın hastalık ya da nükleer savaş kaynaklıdır.

Kıyamet inancıyla her kültürde karşılaşılması birlikte, inançlar arasında bazı farklar bulunmaktadır. Amerikan, Avrupa ve Japon kültüründeki kıyamet görünümünü karşılaştıran Napier şu saptamaları yapmıştır:

*Kıyamet düşünceleri Avrupa'da da olmakla birlikte, asıl Amerika'da güçlüdür; 19. yüzyıldaki Shakerlar'dan, Waco'daki David Koresh'in takipçilerine kadar kıyamet tarikatlarının düzenli bir şekilde tekrar ortaya çıkması, John W. Nelson'un 'kıyamet sosisli sandviç kadar Amerikan bir şeydir' tezini doğrulamaktadır. Ancak Amerika ve Avrupa'yı Japonya'dan ayıran şey, iki kıtanın da ortak bir gelenek olan İncil'deki Vahiy Kitabı'nda bulunan kıyamet anlatısındaki tema ve imgeleri paylaşmasıdır: Doğru yoldakiler ve şeytanın arasında savaş, dünyanın yok olması ve kötülerin cehenneme atılması, kötülerin cezalandırılırken inançlı iyilerin cennete yükselmesi ile gelen mutlu son. Geleneksel Japon kültürü bu vizyona asla ortak olmamıştır. İyi ile kötü arasındaki savaş ne Budizm ne de Şinto dininde görülür. İnanmayanların cezalandırılıp, inananlarınsa cennete yükselişi gibi fikirler, bu iki dinde de yer almaz (2008, 286).*

Amerika ve Avrupa kıtasında Hristiyanlık inancının görülmesi, kıyamet anlayışlarının benzemesine neden olurken, Doğu kültürünün merkezlerinden olan Japonya’da bambaşka bir görüntü çizilmektedir. Bunun nedeni de Hristiyanlığın aksine Budizm ve Şinto dinlerinde cennet ve cehennem inancının olmaması, iyi ve kötü kavramının insanın doğasında değil, seçimlerinde aranmasıdır.<sup>16</sup>

Dinsel ve mitsel olarak binlerce yüz yıl önce ortaya çıkan kıyamet düşüncesinin edebiyata ilk yansımasının Mary Shelley’in 1826 yılında yayımladığı *Son İnsan (The Last Man)* adlı romanı olduğu kabul edilmektedir. Kitap 21. yüzyılda gerçekleşen bir salgından sonra insanlığın yok olması ve geriye tek kişinin kalmasının hikâyesini anlatmaktadır. Teknik olarak bakıldığında eser, “Yazılan ilk kıyamet / kıyamet sonrası romandır. İlk kıyamet romanı, dönemin eleştirmenlerinden sert eleştiriler almış, İngiliz edebiyat dergisi olan *The Literary Gazette*, Shelley’in romanına ‘Korkuların iğrenç bir tekrarı’ adını verirken, *The Monthly Review*, ‘Hastalıklı bir hayal gücünün ve çok kirli bir zevkin çocuğu’ olarak belirtmiştir” (Cornett, 2020). Eleştirmenlerin kitabın post-apokaliptik kurgusuna gösterdikleri tepkiye bakıldığında, insanlığın ‘son’ fikrinden hoşlanmadığı sonucuna varmak mümkündür. Ancak buna rağmen insanlığın var oluşundan itibaren kıyamet inancı ve korkusu taşıması dikkat çekici bir unsurdur. Eserin aldığı sert eleştirilere rağmen, çok eski dönemlerden beri salgın hastalıklar, savaşlarla birlikte en çok kitlesel ölümlere sebebiyet veren sorunlardan biri olmuştur. Bu nedenle ilk post-apokaliptik eserin kurgusunu salgın teması üzerine kurması şaşırtıcı değildir.

1885 yılında Richard Jefferies’in yazdığı *After London* bu kez ekolojik bir felaketin ardından yaşananları anlatmaktadır. Shelley’in kitabına göre daha olumlu tepkiler alan kitap, “Özellikle, kıyametin doğal dünyayı nasıl etkilediğine odaklanan, ilk post-apokaliptik romanlardan biriydi. Bunun en büyük nedeni de Jefferies’in doğa yazarı olmasıdır. Çok az insanın kaldığı bir dünyada, doğa ile ilgili spekülasyonlara yer vermesi gayet doğaldır” (Cornett, 2020). Sanayi Devrimi’nin etkilerinin görülmeye başladığı bir dönemde yazılan romanın, ekolojik felaketi tema olarak seçmesinin alt metninde, fabrikalardan dolayı suyun ya da havanın kirlenmesinin yansıması olup olmadığı tartışmaya açık bir unsurdur. Sanatın yaşanan toplumsal olaylardan en çok etkilenen alanlardan biri olduğu göz önüne alındığında

---

<sup>16</sup> Dinsel olarak farklılık gösteren kıyamet inanışlarının, yaşanan toplumsal ve siyasi gelişmeler kapsamındaki dönüşümüyle ilerleyen bölümlerde ele alınacaktır.

eserin hızlı endüstrileşmeden dolayı oluşabilecek felaketin, doğada yaratacaklarına dair öngürüde bulunduğu çıkarımını yapmak mümkündür.

1912 yılında *Kızıl Veba*'yı yayımlayan John London, Shelley gibi salgının yarattığı kıyameti işlemektedir. 2013 yılında insanlığın kızıl veba yüzünden yok olmakla karşı karşıya gelip, yeni bir düzen kurmasını anlatan roman, “Salgın sürecinde izolasyonun önemini, nüfus yoğunluğunun, özellikle de dünya nüfusunun salgınlardaki rolünü, insanların son derece kritik durumlarda kapıldığı bencilliği, kolektivizm ve bireyciliğin karşı karşıya gelişini, bilim insanlarının özverisini son derece gerçekçi biçimde işlemektedir” (Milliyet, 2020). Eserin yazıldığı dönemde sarıhumma ve kolera<sup>17</sup> yarattığı bunalımın sürdüğü düşünüldüğünde, yazarın dönemin sorunlarından etkilendiği görülmektedir.

Post-apokaliptik türün en sevilen örneklerinden biri ise Walter M. Miller'ın 1959 yılında yayınlanan *Leibowitz İçin Bir İlahi (A Canticle For Leibowitz)* isimli kitabıdır. Altı yüz yıllık aralıklarla üç başlık altında, insanlığın “Ateş Tufanı” denilen bir nükleer savaştan sonra yaşadıklarını anlatan roman, İkinci Dünya Savaşı'nın ve Hiroşima'ya atılan atom bombasının etkilerini taşımaktadır. Kaufman'a göre, “Aydınlanmış ilerleme döngüleri ve yıkıcı gerileme terimleri bu kitapta güçlü bir temadır. Bilim insanları, romanın üç bölümünün de Batı uygarlığı tarihinin kabaca üç aşamasına karşılık geldiğini fark etmişlerdir. Eser Roma'nın düşüşü ile başlayıp şu anki teknolojik harikalar ve tehlikeli bilimsel keşifler çağımızla sona ermektedir” (2010). Olay örgüsüyle dünya tarihine atıfta bulunan eserin, özellikle üçüncü bölümü insanlığın felaketlerin ortaya çıkmasındaki en büyük etken olduğu mesajını vermektedir. 3781 yılında geçen, “Bırakın Yapsın” isimli üçüncü bölümde insanlık yüzlerce yıl önce nükleer savaş yüzünden yok olmanın eşiğine gelmişken, aynı şeyleri tekrarlamak üzeredir. “İnsan insanın kurdudur” sözü üzerine kurgulanan yapıttan, insanlığın kendi sonunu getirme potansiyeli taşıdığı sonucunu çıkarmak mümkündür. Ele alınan eserlerin yazıldıkları dönemlerden etkilenecek oluşturulan kurgularına bakıldığında, kıyamet temalarını insanlığın eylemlerinin belirlediği görülmektedir. Ayrıca ilk dönem post-apokaliptik eserlerin, tıpkı distopik edebiyatın ilk ürünlerinde olduğu gibi İngiltere'de çıkması dikkat çekici bir unsurdur.

---

<sup>17</sup>Sarıhumma salgını ilk defa 1700'lerde İtalya, Fransa, İspanya ve İngiltere'de ortaya çıkmıştır. 1800'lerin sonunda görülen salgında 100 - 150 bin kişi hayatını kaybetmiştir. 19'uncu yüzyıldaki İspanya'da görülen salgında ise 300 bin kişi öldü. 19'uncu yüzyılda Hindistan'da başlayan kolera salgını Afganistan ve Rusya'ya, oradan da Avrupa, Afrika ve Amerika'ya yayılmıştır. Milyonlarca kişi hayatını kaybetmiştir (Çalışkan, 2020).



Post-apokaliptik edebiyatın erken dönem ürünleri 1826'lı yıllara kadar dayansa da, türün en popüler ürünlerinin özellikle İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra çıktığı görülmektedir. Buckland'e göre, "1950'lerin bilimkurgu filmlerinde ortaya çıkan korku, tarihte ilk kez insanoğlunun kendi bilim ve teknolojisiyle kendini yok edebilme gücünün ortaya çıkarttığı korkudur. İnsanlığın yok edilmeye karşı savunmasız olduğu ortaya çıkmıştır" (2002, 98). 1945 yılında ABD'nin Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombası atarak sebep olduğu felaketten sonra, ütopyik hayallerle ortaya çıkan nükleer enerjinin, kötü amaçlarla kullanılabileceği fark edilmiş, insanlığın kendini yok etme potansiyeline sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Soğuk Savaş döneminde alt metninde yabancı korkusu barındıran uzaylı filmlerinin artması gibi, atom bombasından sonra da kıyamet sonrası temalı eserlerde artış görülmüştür. Post-apokaliptik filmler de tıpkı siberpunklar gibi çağın sorunlarına tepkisiz kalmamış, konularıyla geleceğe yönelik mesajlar vermişlerdir.

Ele aldıkları karanlık gelecek tasvirleri bakımından distopyalarla iç içe olan post-apokaliptik hikâyeler, bazı özellikleriyle distopyalardan farklılık göstermektedir. Yürür'e göre distopyalar ile post-apokaliptik kurgular arasındaki en büyük fark, "Distopik vizyonların bir grup ya da zümrenin baskısı veya iknası ile değiştirilmiş kontrol odaklı bir ideolojiye ve totaliter bir yapıya vurgu yapmasıdır" (2015, 189). Yazar bununla birlikte; post-apokaliptik filmlerdeki toplumsal çöküş ve değişen sosyal siyasal yapılara zemin hazırlayan unsurların istikrarlı bir politik sürecin ürünü olmadığını belirtmektedir. Kıyameti yaratan sebepler arasında insan unsuru yer alsa da, post-apokaliptik öykülerde iktidar hırsı ve gözetleme olgusunun yerini, yaşanan yıkımdan dolayı ilkelleşmiş, bu yüzden de yeniden kurulmaya çalışılan bir dünya düzeni almaktadır. Oysa distopyalarda düzen değiştirilmiş, eskiye dönme çabaları iktidar tarafından çoğu kez engellenerek, teknolojinin yardımıyla oluşturulan baskı ortamında, insanların amacı günü kurtarmak olmuştur. Düzeni değiştiren unsurlar farklılık gösterse de post-apokaliptik eserler, tıpkı siberpunklar gibi distopik bilimkurguların en önemli alt türü arasında yer almaktadır. Bu doğrultuda her post-apokaliptik öykünün aynı zamanda distopya olmasına rağmen, her distopyanın post-apokaliptik nitelik taşımadığını vurgulamak gerekmektedir.

İnsan eliyle ya da doğal afetlerin ardından yaşanan büyük bir felaketten sonra bilinen toplumsal düzenin yok olması endişesinin, kolektif bilinçdışında yer alan bir korku olduğu düşünülmektedir. Buna karşılık post-apokaliptik kurgulardaki kıyamet temsiline bakıldığında kıyamet anının izleyiciye göstermekten kaçınıldığı görülmektedir.

*Uzak gelecekte, felaket sonrası dünyaya ilişkin yansımalar, yıkımın gerçekleştiği ana ilişkin kısımları atlatarak, izleyiciyi nükleer felakete yönelik insan etkisinden kaçırmaktadırlar. Felaketi yaratmadaki insan unsurunu yok eden bu yapımlar nükleer savaş ya da yıkım yerine, önceden belirlenmiş kozmik plandan esinlenen ve harekete geçirilen kahramanca eylemlerle dolu mitolojik öğeler sunmaktadır (Broderick, 1993: 362).*

Broderick'in belirttiği gibi çoğu post-apokaliptik filmde kıyameti yaratan süreç birkaç saniyelik açıklama ile verilerek, doğrudan yeni düzeni ve dünyayı değiştirecek karakteri tanıtmaktadır. Felaketi getiren insanlık yerine, dünyayı değiştirecek kurtarıcı figürünün ön planda sunulmasını 'Mesih' inancının yansıması olarak okumak mümkündür. "Beklenen bir kurtarıcı fikri yalnız Yahudilik ve Hıristiyanlığın değil, hemen bütün dinler ve kültürlerin sahip olduğu ve yaşattığı bir ümit ve kurtuluş idealidir. Zalim idarecilerin hükmü altında ezilen kitleler, kendilerini karanlıklardan aydınlığa çıkaracak kurtarıcıyı, yani 'Mehdi'yi beklemişlerdir" (Fırlı, 1981: 197). İslamiyette 'Mehdi' olarak anılan kurtarıcı inancı her dinde ve kültürde varlığını sürdürmektedir.

Post-apokaliptik filmlerde ortaya çıkan kurtarıcının misyonu, yeni düzende güç sahibi olmayı başarabilmiş, baskıcı tiranı alt etmek gibi görünse de, esasında insanlığın hatası nedeniyle değişen dünyayı kurtarmakla ilgilidir. Siberpunkın yanında post-apokaliptik özellikler de barındıran *Terminatör* serisinde kurtarıcı figürü olarak görülen John Connor'un savaşı, yalnızca gelecekte tiranlık kurmuş robotlara karşı değil, aynı zamanda kıyametin nedeni olan insan hatasını ortadan kaldırmaya yöneliktir. Ancak kadercı bir bakış açısıyla ele alınan hikâyeye göre insan mutlak sonundan kaçamamaktadır. Serinin son filminde kurtarıcı olarak farklı kişi ortaya çıksa da, beklenen kurtarıcı inancı değişmemiştir. Aynı durum *Elysium: Yeni Cennet* için de geçerlidir. Mesih olarak ortaya çıkan Max karakteri tıpkı Hz. İsa gibi acılar çekmiş ancak sonunda düzeni değiştirmeyi başarmıştır. *Matrix* serisindeki Neo ise diğer filmlerdeki kurtarıcı figürlerinin aksine çeşitli mistik mucizeler de gerçekleştirerek, Mesih görünümünü çizmektedir. Eleştirel gözle bakıldığında, geleceğe yönelik mesajlar veren bu yapımlarda izleyici yıkımı yaratan toplumsal hatalardan kendince ders çıkarsa da, çoğu zaman kurtarıcı figürünün maceralarına odaklanmaktadır. Bunun nedenlerinden biri daha önce belirtildiği üzere, kıyamet sahnelerinin atlanması ve kurtarıcı karakterin hikâyesinin daha geniş yer kaplamasıdır.

İnsanlığın ilk büyük sınavlarından olan salgın hastalıklar ve doğal afetler pek çok post-apokaliptik eserin ana teması olurken; teknolojinin gelişmesi, devletlerin üstünlük kurma çabasıyla ortaya çıkan savaşlar, nükleer silah kullanımı ve ekolojik felakete neden

olan küresel ısınma ile birlikte kıyamet temalarının da değişkenlik gösterdiği görülmektedir. Kıyamet inancı çoğu dinde ve kültürde yer almakla birlikte, zaman içinde yaşanan gelişmeler sonucu her çağ kendi kıyamet temasını yaratmaktadır. Miller'ın bizzat katıldığı İkinci Dünya Savaşı'nın ardından kaleme aldığı hikâyesinde de görüleceği üzere post-apokaliptik kurguların artışında nükleer silah kullanımı ve savaşın yarattığı panik ortamının etkisi büyüktür.

*Yakın zamana kadar dünyanın sonu, tanrılar veya ilahi güçler tarafından dünyanın yok edilmesini ve yenilenmesini içeren anlamlı, dönüştürücü ve doğüstü bir olay olarak yorumlandı. 20. yüzyılın son yarısında anlamsız bir kıyamet hakkındaki yaygın inançlar ortaya çıktı ve şimdi geleneksel dini kıyamet dünya görüşleriyle rekabet ediyor. Özellikle nükleer silahların yaratılması ve yaygınlaşması, çağdaş kıyamet düşüncesini temelden değiştirmiş, küresel imha korkularını körüklemiş ve insanlığın geleceği hakkında yaygın bir kaderciliği uyandırmıştır. Ağustos 1945'te Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombalarının atılması, Amerikan dini ve seküler kültürlerinde gelişen bir nükleer kıyamet dönemini başlattı. Soğuk Savaş'ın sona ermesine rağmen, nükleer silahların büyüklüğü ve kontrol edilemez gibi görünmesinden ve gelecekte düşman uluslar veya aşırılıkçı örgütler tarafından geliştirilip kullanılma olasılığından kaynaklanan nükleer kıyamet olasılığına ilişkin endişeler bugün de devam etmektedir (Wojcik, 1997: 1).*

Atom deneyleriyle başlayan Atom Çağı, Hiroşima ve Nagazaki'deki yıkımdan sonra ülkelerin süper güç haline gelmek için daha çok nükleer çalışmalara yönelmesine yol açmış, pek çok ülkede askeri yatırımlar ön plana çıkmıştır. Atom bombasını kullanarak binlerce insanın hayatını kaybetmesine yol açan ülke Amerika Birleşik Devletleri olmasına rağmen, bu durumu ileride kendilerinin de yaşayabileceği ihtimali zamanla 'nükleerle gelen felaket' düşüncesinin, dini kıyamet vurgularının önüne geçmesine sebep olmuştur.

Türün örneklerine geçmeden önce değinilmesi gereken unsurlardan biri de, post-apokaliptik temaların özellikle Amerika Birleşik Devletleri ile özdeşleşmesidir. ABD'nin nükleer felaketin sorumlusu olduktan sonra benzer olayları yaşama korkusu post-apokaliptik eserlere yönelik ilgiyi arttırsa da, tek sebep atom bombasının yarattığı kaygı değildir. Daha önceki bölümlerde de belirtildiği üzere Soğuk Savaş, Büyük Buhran, muhafazakâr ve yayılcı yönetim tarzıyla Amerikan siyasetini yeniden şekillendiren Reagan dönemi ve 11 Eylül saldırıları, Holywood yapımı bilimkurguların yapısını değiştirmiş, yeni temaların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Öte yandan Harris'e göre, "İçeriğindeki tema ve karakterlerle post-apokaliptik filmler bizim geleceğimiz olsa da, onların (Amerika) geçmiştir. Bu anlamda post-apokaliptik tema gelecekteki dünyanın vizyonunu barındırır da, 'mitolojikleştirilmiş bir Amerikan geçmişinin' yeniden yaratımıdır" (2016: 14).

Harris'in bakış açısı düşünüldüğünde, Amerika'nın keşfinde Kızılderililer'e yapılan soykırımların büyük yıkıma neden olduğu, yeni düzenin de bu ortamda kurulduğu görülmektedir. Bu anlamda tıpkı Harris'in dediği gibi Hollywood filmlerinde ele alınan post-apokaliptik temalar izleyici için gelecek tasviri olsa da, aynı zamanda Amerikan tarihinin tezahürü olarak düşünülmelidir.

Nükleer felaketin ardından yapılan pek çok post-apokaliptik filmin hikâyesini bu konu üzerine kurduğu görülmektedir.

*1960'larda çekilen post-apokaliptik filmler, felaket nedeni konusunda halen nükleer savaş ve atomik gücün getirdiği tehlikeleri baş sebep saysa da, gizemli, kozmik, temelde sınıfsal, irksal çatışmaları dile getiren insan-maymun savaşı gibi yeni tematik unsurlar da kendini göstermeye başlamıştır. Bu döneme hâkim olan unsur ise, felaketin bir olasılık olarak gözlemlenmesine olanak tanıyan zaman yolculuğudur (Boz, 2018: 104).*

Boz'un belirttiği bu temeller üzerine kurulan en belirgin filmlerden biri, Franklin J. Schaffner'in yönetmenliğini yaptığı ve günümüze dek uzanan bir seri olan *Maymunlar Cehennemi (Planet Of Apes, 1968)* filmleridir. Bir grup astronotun ışık hızında hareket ettikleri için altı aylık yolculuk sonrasında 2006 yıl atlayarak 3978 yılına gitmelerini konu edinen filmde, post-apokaliptik yapımların temel özelliklerinden olan medeniyetin çöküşü söz konusudur. Filmdeki karakterler çok uzak bir geleceğe gitmiş olsalar da teknoloji etkinliğini yitirmiş, insanlık ilerlemenin aksine ilkelleşerek evrimsel süreçlerinin başına dönmüş ve hatta yeni dünya düzeninde maymunlar insanların yerini almıştır. Bu yeni düzende insanlar evcil hayvan olarak eğitilmek üzere deneylere maruz kalırken, konuşabilen ve düşünebilen (geçmişten geldiği için evrimsel süreçte geriye gitmemiştir) ana karakter Taylor, hem dini hem de bilimsel maymun önderlerin tepkisini çekmiştir. Seküler anlayışın tam tersi olan maymunların düzeni Orta Çağ'ı andırmaktadır. İzleyici uzun bir süre Taylor karakterinin dünyadaki düzenin tam tersi olan paralel evrene yolculuk yaptığını düşünse de, filmin sonunda nükleer felaket sonucu insanlığın yok olduğu ve tersine evrimle maymunların yeni dünya düzeninin hâkimi haline geldiği görülmüştür. Felaketin sebebinin insanlar olduğu anlaşılakta ancak kıyamet anı türe ait pek çok filmde olduğu gibi gösterilmemektedir.

Yetmişli yılları kapsayan beş film ve 2001 yılında başlayan dört filmlik yeni seriyle birlikte şimdilik toplam dokuz filmde oluşan *Maymunlar Cehennemi* serisi Abramson'a göre, Amerikan siyasi ve sosyal sistemlerini karanlık bir şekilde canlandıran bir toplumun tutsağı haline gelen mürettabatı anlatırken, "İrkçilik, sınıf ayrımı, karşıt görüşlerin

susturulması gibi unsurlara da eleştiri barındırmaktadır” (2008, 214). Bilimsel ilerleme için çalışmalar yapan Dr. Zari karakterine karşılık, dinsel öğeleri ortaya sunarak her türlü gelişmenin önüne geçmeye çalışan Dr. Zaius karakteri bu eleştirinin temelini oluşturmaktadırlar. Filmde toplumsal yapı ve insanın kötü doğası da eleştirilmektedir. Dini geçerliliği olan parşömenlerde yazan “İnsandan sakının. Tanrının yarattıkları arasında sadece o avlanmak, şehvet ve aç gözlülük yüzünden öldürür. Toprağına sahip olmak için kendi kardeşini öldürür. İnsan etrafındaki her şeyle savaşıır” sözleri bunun en belirgin örneğidir. Serinin ilerleyen filmlerinde doğanın yok olmasının engellemek için zamanda yolculuk yapan evrimleşmiş maymunlar ve insanlar arasındaki savaş konu edilmektedir. 2001 yılında başlayan yeni seride ise, insanların hayvan haklarını hiçe saydığı deneyler eleştirilirken, insanların ve maymunların yeni dünya düzeninde güç sahibi olmak için yaptıkları savaş işlenmektedir. Post-apokaliptik yapımlarda görülen ilkelleşmiş toplum, nükleer felaket, yeni dünya düzeni gibi unsurlarıyla seri, türün en önemli örnekleri arasında kabul edilmektedir.

1970’li yıllarda nükleer felaket üzerine kurulu post-apokaliptik filmler varlığını sürdürmekle beraber, popülerleşmeye başlayan diğer unsurlardan biri de, kıyametin ardından dünyada tek başına kalan kişi figürüdür.

*1970’li yılların önemli bilimkurgusal trendlerinden biri ise; dünya üzerinde ya az sayıda kalan ya da yalnız kalan bireyin yaşam mücadelesine odaklanan toplumsal kıyamet sonrası süreci ele alan yeni filmlerdir. Bu tür filmler, tüm iç ve dış tehditlerin var olan toplumsal yapıyı yıktığı, tüm kamusal kurumların yok olduğu ve bireyin, bu aniden gelen yok oluş sürecinden sağ çıkarak varlığını sürdürebildiği bir anlatı modeli sunmaktadır (Yürür, 2015: 152).*

Bu konu üzerine kurulan en önemli filmlerden biri *Ben Efsaneyim*’in ilk versiyonu olan *Tek Adam (The Omega Man, 1971, yön. Boris Sagal)*’dir. Richard Matheson’un 1954 yılında yazdığı *Ben Efsaneyim* isimli romandan uyarlanan filmde kıyamete neden olan pek çok olay meydana gelmiştir. İlk olarak Çin-Rusya arasında nükleer savaş yaşanmış; savaşın ardından çıkan veba salgını ise insanlığı yok etmiş, kazananın önemi kalmamıştır. 1975’te yaşanan salgının ardından 1977’de dünyada kalan tek insan Neville isimli bir doktordur. Vebanın neden olduğu mutasyon bir grup insanı adeta vampire dönüştürmüştür. Bu insanlar “Aile” adını verdikleri tarikatı kurarak, Neville’in sonunu getirmeyi amaçlamaktadır. Daha sonra virüsten etkilenmeden yaşayan küçük bir grupla karşılaşan Neville kendi kanından ürettiği aşıyla virüsü iyileştirmenin yolunu bulsa da, filmin sonunda değişime karşı olan Aile üyeleri tarafından öldürülür.

Filmde Aile, yeni düzende söz sahibi olmayı amaçlayan, kökten dinci, teknolojiye ve ilerlemeye karşı olan bir tarikat olarak sunulurken, Neville'in İsa konumuna yerleştirildiği görülmektedir. Tarikata göre “çarkı döndürenlerin sonuncusu” olarak görülen Neville, yaşanan kıyametin bedelini ödemeli ve öldürülmelidir. Makine ve insanın yarardan çok zarar getirdiği dönemi tarihten silme iddiasıyla hareket eden tarikat, İsa'nın insanlığın günahını temizlemek için çarmıha gerilmesi gibi, kıyametin bedelini ödetmek için Neville'i öldürmüş, ancak karakter kanını insanlığı kurtarmak adına son kalan çocuklara vererek kurtarıcı misyonunu tamamlamayı başarmıştır.

Konusunu yine nükleer felaket üzerine kuran bir diğer film *A Boy and His Dog* (1975, L. Q. Jones), post-apokaliptik türü kara komedi ile birleştirerek türün geleneklerinden farklılaşmaktadır. Beş gün süren Dördüncü Dünya Savaşı'nda ülkelerin peşi sıra kullandıkları nükleer silahların sonunu getirdiği dünyada telepatik olarak konuştuğu köpeği Blood ile yaşayan Vic'in hikâyesini anlatan filmde, kıyamet sahnesi pek çok filmde olduğu gibi birkaç patlama görüntüsü ve yazı ile geçiştirilmiştir. 2024 yılında insanlık yer altında yaşayanlar ve yer üstündekiler olarak ikiye ayrılmıştır. Yer altında yaşayanlar temiz kaynaklara ulaşan, temiz ve mutlu koşullara sahip insanlar gibi görünse de, aslında Komisyon adı verilen bir grup propagandacı tarafından aykırı düşüncelerin cezalandırıldığı, otokratik rejimin dayattığı baskı altında yönetilen klasik distopyalara benzeyen düzende yaşamaktadır. Yer üstünde ise insanlık kaynak yoksunluğundan yamyamlaşmış, kadınlar içinse güven içinde yaşamak imkânsız hale gelmiştir. Buna karşılık filmin sonunda Vic, doğduğundan beri hayatını sürdürdüğü yer üstündeki görece özgür olan düzenin, yer altındakinden daha iyi olduğunu ileri sürerek oradan kaçmakta ve köpeğiyle ‘Tepenin Ardı’ isimli ütöpik dünyayı aramak için yola koyulmaktadır. Filmde ele alınan ilkel dünya post-apokaliptik türe uygun şekilde tasarlanmış olmakla birlikte, türün uyuşmaları arasında yer alan yeni düzende söz sahibi olmak isteyen karşıt gruplar arasındaki savaş ya da herhangi bir kurtarıcı figürü yer almamaktadır. Film bunun yerine rahatsız edici atmosferin eşliğinde içgüdüsel arzularının peşinde, günü kurtarmaya çalışan Vic ve köpeğine odaklanmaktadır.

Distopya ile post-apokaliptik türün belirgin şekilde melezlendiği bir hikâyeye sahip olan *Logan'ın Kaçışı* (*Logan's Run*, 1976, yön. Micheal Anderson) nükleer savaştan sonra kurulan, Kubbe isimli dış dünyadan yalıtılmış bir bölgede geçmektedir. Kıyametin ve yeni düzenin başlangıçta ekran yazısı aracılığıyla anlatıldığı, insanların ellerindeki elmas aparatların rengine göre yaşlarının belirlenip, 30 yaşında yeniden doğacakları söylenerek

öldürüldüğü bir hikâyeyi anlatan film, tasarladığı evrenle *Cesur Yeni Dünya*'yı andırmaktadır. 30 yaşına geldiği halde yok edilmeye karşı çıkarak kaçan kişileri yakalayan Logan dış dünyadaki Mabet'i bulmak için kendisine verilen görevi tamamlamak amacıyla kaçak rolüne bürünmüş, sonrasında pek çok distopyada olduğu gibi düzenin bir yanıltmaca olduğunu anlayarak sistemi değiştirme motivasyonu ile hareket etmeye başlamıştır. 2274 yılında geçen filmde kıyametten sonraki dünyanın görünümü kuraklaşmış çöl havasından ziyade, bitkilerin binaların her yerini kapladığı, tek başına yaşlı bir adamın kedileriyle birlikte yaşadığı huzurlu bir yer şeklindedir. Dış dünyada bulunan yaşlı adam, insanların yaşlanmanın mümkün olduğunu bilmedikleri için yeniden doğma yalanıyla öldürüldüğü iç dünyadaki düzeni değiştirmek için umut olmuştur. Filmin sonunda Logan ve Jessica, içinde yaşayanlara ütopya olarak lanse edilen Kubbe'yi yıkarak eskiye dönüşün yolunu açmayı başarmaktadır.

Post-apokaliptik filmlerde kıyametin gelmesine neden olan savaş gösterilmediği gibi, genellikle kıyametin sebeplerine de değinilmediği görülmektedir. Ancak türün en bilinen temsilcilerinden biri olan *Çılgın Max* (*Mad Max*, 1979-1981-1985-2015, yön. George Miller) serisi, hikâyesini savaşı çıkararak neden üzerine kurmaktadır. Petrol savaşlarından doğan bir kıyametin konu edildiği seri, 1973 yılında yaşanan petrol krizinin izlerini taşımaktadır. “1973 petrol krizi, petrol ihraç eden Arap Ülkeleri Birliği'nin (OAPEC) Arap-İsrail savaşında ABD'nin İsrail ordusuna destek vermesine karşılık ilan ettiği bir petrol ambargosudur” (Öztürk ve Saygın, 2017: 2). Petrolün insanlık tarihinde yaşanan pek çok çatışmanın ana sebeplerinden biri olduğu göz önüne alındığında, yaşanan bu gelişme pek çok ülkeyi ekonomik ve politik yönden olumsuz etkilemiş, bu durum sinemaya da yansımıştır.

1973'te yaşanan gelişmelerin etkisinde ortaya çıkan *Çılgın Max* serisinin ilk filminde kıyamet henüz gerçekleşmemiştir. Buna karşın kıyamete giden süreçte dünyadaki suç oranında ve çeteleşmede artış olduğu görülmektedir. İzleyiciyi kıyametin gelişine hazırlayan ilk film, aynı zamanda Max'i 'Çılgın Max' yapan süreci de işlemektedir. Post-apokaliptik filmlerde görülen kurtarıcı figürlerinden biri olan Max, diğer karakterlerden farklı olarak düzeni değiştirme gayesinde değildir. Serideki her filmde karşılaştığı farklı karakterlere istemeden de olsa yardım etmesi onu gönülsüz kurtarıcı konumuna yerleştirmektedir. Kıyameti yaratan süreç serinin ikinci filminde gösterilmiş; Sanayi Devrimi, Birinci ve İkinci Dünya Savaşları, nükleer felaket gibi unsurlar da kıyameti hazırlayan süreçler olarak

sunulmuştur. Yaşanan nükleer savaşın ardından çölleşen ve kaynaksız kalan dünyada, temiz su ya da yiyecek gibi unsurlar yerine petrol için savaşıldığı görülmektedir. Yürür'e göre, "Post apokaliptik türünün bir diğer önemli unsuru ise "kutsal obje" mevhumudur... Kutsal obje, eşduyumsal bir sorgu aracı olarak; bireyin aktüel farkındalığına da dikkat çekmesi açısından önemlidir" (2015, 188-189). Dönemin gergin ortamında çekilen filmde kutsal obje olarak sunulan petrol, 2015 yılındaki devam filminde yerini suya bırakmıştır. Küresel ısınmanın artmasıyla yaşanan iklim değişikliğinin su kaynaklarını azalttığı göz önüne alındığında, kutsal objenin petrol yerine su olarak ele alınması tesadüf değildir. Bu anlamda seri için çekildiği dönemlerde yaşanan gelişmelerden etkilendiği ve bu gelişmelere karşı tepki niteliği taşıdığı kanısına varmak yanlış olmayacaktır.

Dünyadaki yaşamı tehdit eden gelişmelerin, bilimkurgu türünü de etkilediği görülmektedir. Küresel ısınma ve diğer çevresel felaketler de bu gelişmeler arasında yer almaktadır. Küresel ısınmadan dolayı buzulların erimesi bilim insanlarının dikkatini çekmiş, devletleri sürekli olarak bu konuyla ilgili çalışmalar yapmaya davet etmişlerdir. Sanayi Devrimi'yle başlayan fabrikalaşma zamanla tüm dünyaya yayılmış, artan fabrika sayıları ülkelerin ekonomilerini geliştirirken doğaya karbondioksit gazlarının salınmasına neden olmuş, bu da küresel ısınmaya giden süreci tetiklemiştir. 1988 yılında küresel ısınmanın başladığını duyuran James Hansen, "Küresel ısınmanın insanların faaliyetleri ile ortaya çıktığını, atmosferdeki sera gazlarının oranının artması nedeni ile Güneş'ten gelen ve yeryüzünden tekrar atmosfere yansıyan ışımanın daha çok tutulduğunu, böylelikle sera etkisinin de sıcaklığı arttırdığını, iklim dengesini değiştirecek bu olayın, sellere, kuraklıklara neden olabileceğini belirtmiştir" (Şimşek, 2020). Sera gazlarının etkisiyle dünyadaki sıcaklığın artması, özellikle buzulların erimesine yol açma tehlikesine neden olmakta bu da ekolojik felakete zemin hazırlamaktadır. Küresel ısınmayı tetikleyen en önemli unsur ise Hansen'in de belirttiği üzere insan faaliyetleridir. 20. yüzyılın sonlarına doğru konuşulmaya başlanan iklim değişikliği, sinemanın da dikkatini çekerek, konunun post-apokaliptik filmlerin ana temalarından biri haline gelmesine sebep olmuştur.

İklim değişikliğinin gündeme geldiği dönemde çekilen ve ekolojik kıyameti konu edinen *Su Dünyası* (*Waterworld*, 1995, yön. Kevin Reynolds) bu korkuyu belirgin şekilde temsil etmektedir. Belirsiz bir gelecekte geçen filmde, buzulların erimesi sonucu dünya sular altında kalmış, hayatta kalan insanlar ise hayatlarında hiç toprak görmeden, sonsuz gibi duran denizin üstünde kurdukları gemiye benzer adalarda, farklı gruplar halinde



yaşamaktadır. Medeniyetten uzak, ilkelleşmiş toplum yapısı üzerine kurulu filmin kutsal objesi topraktır. Toprağı görmeyen insanların olduğu yeni düzende, kıyametin gelişi “eski insanların yüzlerce yıl önce yaptıkları kötü şeylerin suları oluşturduğu” şeklinde anlatılmaktadır. ‘Eski insanlar’ söylemi günümüz insanının doğaya zarar veren faaliyetlerine vurgu yaparken, gelecek nesiller için sorumluluk almaları konusunda da mesaj vermektedir. Öte yandan filmin kurtarıcı karakterlerinden Denizci, suların oluşturduğu yeni dünyada mutantlaşarak solungaçlar edinmiş ve zorlaşan şartlarda üstünlük elde etmeyi başarmıştır. İnsan tarihsel süreçte sürekli evrim geçiren bir canlı olsa da, kıyametin ardından zorlaşan şartlarda uyum sağlamasını kolaylaştıracak mutasyon geçirmesi düşüncesi, insanın her koşulda hayatta kalmanın yolunu bulacağına dair olumlu bakış açısı sunmaktadır. Kurtarıcı karakterin savaşı, düzeni değiştirmek değil, Toprak Ülkesi denilen ütopyaya ulaşmaktır. Filme dair dikkat çeken unsurlardan biri de Toprak Ülkesi denilen yer gerçekten var olmasıdır. Post-apokaliptik filmlerde eski dünyadan kalan ve kıyametin uğramadığı ütopyik yer efsanesi sıkça tekrarlayan bir unsurken, *Su Dünyası* filminde gerçekten var olan mekâna dönüşmüştür. Buraya gidişin yolu Enola isimli küçük kızın sırtındaki haritadır. Değişen dünya düzeninde büyük tehdit oluşturan çeteleşme unsuruna da sahip olan filmde, Dumancılar denilen bu gruplara karşı zafer kazanılmış, Toprak Ülkesi’ne ulaşan ‘iyi’ler olmuştur. Film karanlık ve belirsiz bir geleceği ele almakla birlikte, sahip olduğu mutlu son iyimser bakış açısı sunmaktadır.

Doğal afetler ya da nükleer felaketler kadar, pandemi ve salgın yaratan deneyler de post-apokaliptik filmlerde kıyametin geliş nedeni olarak sıkça işlenmektedir. Salgın yaratan deney teması üzerine kurulu en bilinen eserlerden biri olan *Ölümcül Deney (Resident Evil)* serisi 2002-2017 yılları arasında toplam altı filmde oluşmaktadır. Aynı isimli Japon menşeli oyundan uyarlanan seri, dünyanın dört yanına yayılan Umbrella isimli şirketin yaptığı deneyler sonucu insanların zombiye dönüşmesiyle gelen kıyameti anlatmaktadır. Serinin ilk filminde gerçekleşmekte olan kıyamet işlenirken, ikinci filmle birlikte kıyamet sonrası anlatılmaktadır. Serinin Bush-Cheney döneminde yaşanan kabuslar sonucunda ortaya çıkan toplumsal kıyamet filmlerinden biri olduğunu söyleyen Kellner’a göre *Ölümcül Deney* filmleri, “Kötü niyetli şirketler ve denetimsiz biyoteknolojilerden duyulan korkuyu, insanın teknolojinin tahakkümü altına gireceği, biyokimyasal salgınların patlak vereceği endişelerini dile getirmektedir. 11 Eylül’den sonra meydana gelen ve nedeni hiç açıklanmayan şarbon saldırıları bu endişeyi tetiklemiştir” (2013, 119-121). Bu doğrultuda 1973 petrol krizinin *Çılgın Max* serisini yaratması gibi, Bush rejimi ve 11 Eylül

saldırılarının da *Ölümcül Deney* serisini etkilediğini söylemek mümkündür. Filmde başkahraman Alice'in insanlığı virüsten kurtarmak ve Umbrella'nın sonunu getirmek için verdiği mücadelenin yanı sıra, şirketlerin insan hayatını hiçe saymasına ve yasadışı faaliyetlere de eleştiriler mevcuttur. Post-apokaliptik yapımlarda yer alan yıkık şehir görüntülerine bolca yer veren film, kurtarıcı olarak kadın karakter seçmesiyle türün diğer örneklerinden farklılaşmaktadır. Ele alınan anlatılara bakıldığında çoğu post-apokaliptik filmde kurtarıcı karakter olarak beyaz, güçlü ve sağlıklı görünümüyle sembolikleşmiş Amerikan görüntüsüne uygun erkek kahraman yer almaktadır. *Ölümcül Deney* serisinde ana karakter olarak yer alan Alice, özellikle 2000 sonrasında sinemada daha sık görülen güçlü kadın kahramanların öncüleri arasındadır.

Küresel ısınmanın sebep olduğu kıyameti konu alan bir diğer film, *Yarıdan Sonra* (*The Day After Tomorrow*, 2004, yön. Roland Emmerich) felaketi gelecekte geçen bir evrende değil, mevcut zamanda anlatılmaktadır. Bilim insanlarının dünyanın yüz yıl içinde buzul çağına gireceğini, bu yüzden devletlerin önlem alması gerektiği çağrısında bulunmasına karşın kimse önlem almamış, beklenen sonun erken gelmesiyle insanlığı zora sokmuştur. İklim bilimci Jack Hall'un dünya liderlerinin yer aldığı konferansta buzul çağı uyarısı yapmasına rağmen Amerikan başkan yardımcısının ekonomik sebeplerle bu uyarıyı reddetmesi, günümüz insanının geleceğe verdiği zararı özetler niteliktedir. Filmin kıyameti ele alış biçimine bakıldığında, insanlığı yok eden buzul çağı felaketinin tamamen kötümser bir şekilde işlenmediği görülmektedir. Film, yaşanan bu olaylardan sonra devletlerin hatalarından ders alarak politikalarını daha çevreci olacak şekilde değiştireceğine dair olumlu bakış açısı içermektedir. Roloff ve SeeBlen'e göre, "Kıyamet günü, sadece korku ve felaket içermez. Dünyada gereksiz ve fazla olanı da bir temizleme süreci içinde süpürüp götürür. O zaman her şey yeni baştan başlayabilir" (1995: 100). Bu görüşün hâkim olduğu filmde, yüz yıl sonra gerçekleşmesi beklenen kıyametin erken yaşanması, başta devlet başkanlarını, sonrasında da bireylerin faaliyetlerini etkilemiş, filmde sıkça tekrarlanan "Hatalarımızdan ders alırsak her şeyi düzeltebiliriz" mesajını pekiştirmiştir. Bu anlamda kıyamet insanlığın sonunu getiren öge olarak sunulmak yerine, hatalarından ders almış bir toplumu yaratan başlangıç unsuru olarak ele alınmıştır. Öte yandan doğanın insan faaliyetlerinden gördüğü zararın sonuçlarını yansıtan filmde, ayrıca insan doğasının zor şartlarda bile hayatta kalabileceğine dair olumlu bir bakış da yer almaktadır.

İnsanın varlığını sürdürebilmesi ve neslinin devam edebilmesi için en önemli şartlardan biri olan üremenin olmadığı bir geleceği anlatan *Son Umut (Children of Men)*, 2006, yön. Alfonso Cuaron) çölleşmiş ve kaynakları bitmiş bir dünyanın yanı sıra, umutları tükenmiş geleceği ele almaktadır. 2027 yılında geçen filmde, dünya 2008 yılında yaşadığı grip salgınından sonra nüfusunun çoğunu kaybetmiş, salgın kadınların kısırlaşmasına neden olduğu için üreme tamamen durmuştur. Diğer ülkelerden görece daha iyi durumdaki İngiltere, mültecilerin odağı haline gelmiş, terör olayları üst seviyeye ulaşmıştır. Tüm bu karmaşanın ortasında Kee isimli siyahi bir mülteci kadın hamile kalarak salgından sonraki ilk bebeği dünyaya getirmeye hazırlanmaktadır. Kee mülteci olması, devletin ayrıştırıcı politikası, giderek artan terör olayları sebebiyle mucize niteliğindeki bebeğini dünyaya tanıtmak yerine, kaçmaya ve saklanmaya mecbur kalmıştır. Filmin ele aldığı bu gelecek, dönemin politikalarına yönelik doğrudan eleştiri barındırmaktadır. Film 2000’li yıllarda Batılı devletlerin Orta Doğu’ya müdahaleleri, artan terör saldırıları, ırkçılık ve dini ayrımcılık gibi politikaların ileride gelebileceği noktayı resmetmektedir. Post-apokaliptik yapımlardaki çöl atmosferinin yerini, kirli, sağlıksız ve puslu havanın aldığı film, bu tasviriyle dünyanın ileride çevresel anlamda alacağı çehreyi de göstermektedir. Filmin umutsuz atmosferine rağmen sonunda kahraman figürü Theo aracılığıyla Kee ve bebeğinin “Yarın” isimli gemiye ulaşması, geleceğin kurtarılmasının mümkün olduğuna dair olumlu bakış açısı sunmaktadır.

Post-apokaliptik filmlerde dünyada yalnız kalan insan hikâyesinin tam tersini işleyen *Wall-E* (2008, yön. Andrew Stanton) isimli animasyon film, çöplüğe dönmüş post-apokaliptik dünyada tek başına kalan Wall-E isimli robota odaklanmaktadır. Kellner çöplük görüntüsüyle başlayan açılış sahnesinin “Tüketim toplumunun aşırılıklarının ekosistemi boğabileceğine dair bir uyarı” (2013: 112) niteliği taşıdığını belirtmektedir. Filmde 700 yıl önce gerçekleşen kıyamete yönelik kesin bilgi yer almazken, aşırı iklim olaylarının yaşandığı, koca bir çöp tenekesini andıran dünyanın tüketim alışkanlıkları yüzünden bu hale geldiği düşüncesi ima edilmektedir. İnsanlar kıyametten kaçıp uzayda koloni kurmuş, tamamen kapitalist yeni düzende hiçbir şey üretmeden sadece tüketerek yaşamlarını sürdürmektedir. Tüketim ve teknoloji bağımlılığı o kadar yoğundur ki insanlar hareket etmeden önlerinde sanal ekranla dolaşırken obezleşmiş, sosyal becerilerini kaybetmiştir. Filmde yoğun şekilde kapitalizm eleştirisi yer alırken, genellikle türün gelenekleri içinde insanlığı tehdit eden varlıklar şeklinde ele alınan robotlar insanlardan daha ‘insani’ özelliklere sahip olarak sunulmaktadır. Wall-E âşık olduğu robot EVE’in bulduğu çiçeği

ulařtırmak üzere gittiđi uzay kolonisindeki insanların gerçeđi görmesini sađlayarak, dñnyada yeniden dñzen kurmalarının yolunu açmıřtır. Film pek çok post-apokaliptik yapımda olduđu gibi insanlıđın her daim yařamsal faaliyetlerini sñrdñrebileceđi ve daha gñçlü dñzen kurabileceđi gñrñřñyle bitmektedir.

Kesin olarak belirtilmemiř kıyameti iřleyen yapımlardan bir diđer olan *Yol (The Road)*, 2009, yñn. John Hillcoat) ađaçların devrildiđi, hayvanların öldñđñ, insanların kaynaksızlıktan dolayı yamyamlařtıđı belirsiz zamanda geçmektedir. Kñtñlñđñn bař gösterdiđi dñnyada, kalplerinde her daim iyilik ateřini tařıyacaklarına sñz veren baba ile ođulun hikāyesine odaklanan yapımın karanlık atmosferi, izleyiciyi rahatsız edecek boyuttadır. Diđer post-apokaliptik filmlere gñre fazlasıyla umutsuz gñrñntñlere sahip olan film, babasının òlñmñnñn ardından korumasız kaldıđı dñnyada iyi insanlarla karřılařan çocuk karakter aracılıđıyla, kıyametin her řeyi tñkete de insanın içindeki iyiliđi yok edemeyeceđi mesajı vererek, mutlu sonla bitmektedir. Bu anlamda film kıyametten sonra insanlıđın yeni dñzendeki politik temelli mñcadelesinden çok, psikolojik savařına odaklanmaktadır.

Uzun zamandır gñncelliđini koruyan iklim sorununa yñnelik filmlerden biri olan *Kar Kñreyici (Snowpiercer)*, 2013, yñn. Bong Joon-Ho), devletlerin kñresel ısınmayı durdurmak için icat ettikleri CW7 isimli gazın kıyameti getirmesini anlatmaktadır. İyimsiz hayallerle atmosfere salınan gaz kñresel ısınmayı yavařlatmak yerine hızlandırarak buzul çağını getirmiř, insanlıđın bñyñk kısmı donarak can vermiř, hayatta kalanlarsa Wilford isimli iř insanının icadı olan ve durmaksızın ilerleyen trende yeni dñzen oluřturmuřtur. Sñz konusu dñzen katı kast sistemine bađlıdır. Kıyametten sonra hayatta kalanların aldıkları biletlere gñre sınıflanan bu kast sisteminde en òn vagondaki insanlar varlık içindeyken, en arkadakiler bñcekten yapılmıř protein barlarla beslenerek sađlıksız kořullarda yařamaya çalıřmaktadır. Dñzeni deđiřtirmek pek çok kez denenmesine rađmen, hiç kimse bařarılı olamamıř, yařanan isyanlar ùst sınıfın kast sistemine daha da bađlanmasını sađlamaktan òteye gidememiřtir. Filmde diđer post-apokaliptik yapımlardaki çeteleřme unsuru yer almazken, yeni dñzende burjuvanın hākimiyeti sñz konusudur. Kıyametin etkilerini buzla kaplanmış dñnya gñrñntñleriyle sunan film klostrofobik bir atmosfere sahipken, kñtñlerin yenilgiye uđradıđı finaliyle er ya da geç ezilen sınıfın ùstñn geleceđi mesajını vermektedir.

Hollywood yapımı post-apokaliptik filmlere bakıldıđında temaların siyasi ve toplumsal geliřmelerden etkilendiđi gñrñlmektedir. Sođuk Savař uzay temalı filmleri,

nükleer savaş ise kıyamet filmlerini etkilemiştir. Yetmişli ve seksenli yılların kurguları nükleer savaş yüzünden nesli tükenmiş, yamyamlaşmış ve çeteleşmiş bir dünya düzeni üzerine kuruluyken, küresel ısınmanın duyurulmasından sonra filmlerde betimlenen felaketin sebebinin iklim değişikliğine doğru yön değiştirdiği görülmektedir. Öte yandan insanlık tarihinden beri var olan salgın hastalıklar, gündem değişse dahi sıkça kullanılan kıyamet temalarından biri olmaya devam etmiştir. Bu anlamda 2020 yılından sonra çekilecek filmlerin Covid-19 salgınından etkileneceği ve kıyamet temalarının daha çok pandemi üzerine şekilleneceği öngörüsünde bulunmak mümkündür. Ele alınan filmlere bakıldığında değinilmesi gereken noktalardan biri de kurtarıcı karakterlerdir. Post-apokaliptik filmlerde sıklıkla sunulan kurtarıcı karakterinin değişen dünya düzenine ayak uyduran, her şeyiyle iyi ve örnek kişi olmak yerine antikahraman olarak tasvir edildiği görülmektedir. Söz gelimi *Su Dünyası*'nın kurtarıcısı olan Denizci çocukları bile öldüreceğini söylerken, *Kar Küreyici* filminde sistemi değiştirmeyi başaran Curtis zamanında yamyamlık yapmış biridir. Bu anlamda kıyamet sonrası kurgularının kahramanları değişen dünya düzenine ayak uyduran, kişiliklerinde karanlık noktalar da barındıran karakterler olarak ideal kahramandan uzaktır.

Distopya edebiyatında olduğu gibi post-apokaliptik edebiyatta da ilk eserlerin İngiltere'de çıkması, türün temellerinin Avrupa'da atıldığı anlamına gelmektedir. Türün ortaya çıkmasında yaşanan toplumsal ve siyasal gelişmelerin etkisi olsa da Becker'a göre, "Erken dönem Avrupa post-apokaliptik eserlerinin ortaya çıkması ile Amerika'nın yeni dünya düzeniyle karşılaşan yazarlar arasında paralellik bulunmaktadır" (2010, 53). Daha önce de belirtildiği gibi post-apokaliptik filmlerde ele alınan kıyamet senaryoları aynı zamanda ABD'nin tarihine atıfta bulunmaktadır. Eserlerde göze çarpan soykırım, yeni düzende lider olmak gibi vurgularla, türün temellerinin Avrupa'da atılmasında, ABD tarihinin önemli bir etkisi olduğu sonucunu çıkarmak yanlış olmayacaktır.

Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa Kıtası farklı kültürlerle sahip olsa da, genel olarak ortak inancı paylaşımları, mitsel ve dini açıdan benzer kıyamet motiflerine sahip olmalarına neden olmaktadır. Ancak kıyamet senaryolarında dini inançların etkisi kadar, sosyopolitik gelişmeler de popüler temaların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Dünya tarihine bakıldığında herhangi bir coğrafyada yaşanan gelişmelerin, doğrudan ya da dolaylı olarak farklı alanlara sıçradığı, farklı milletlerde benzer korkular doğurduğu görülmektedir. Örneğin, nükleer savaş ABD ve Japonya arasında yaşanmasına karşın, başka ülkelerde de

bu korkunun varlığı gözlenebilmektedir. Bu anlamda başta Hollywood sineması özelinde ele alınan kıyamet temalı filmlerin, Avrupa sinemasında da benzer görünümlere sahip olacağını tahmin etmek mümkündür. Özellikle Avrupa ile ABD kıyaslaması yapıldığında benzerliğin nedenlerinden biri olarak devletlerin sömürgeci geçmişini de eklemek gerekmektedir. Sanayi Devrimi'nin merkezi olan Avrupa'yı, "1880'lerden itibaren sömürgeciliğe iten faktör tamamen ekonomiktir. Avrupa'da endüstrinin gelişmesi, üretilen ürünlerin satılmasını gündeme getirmiştir. Yani sömürgecilik politikası sanayi politikasının doğurduğu bir çocuktur" (Gündüz, 2016: 764-765). Çıkarları uğruna diğer ülkeler üzerinde emperyal güç kuran Avrupa'nın, ABD ile paylaştığı ortak geçmişlerinin de kıyamet temalarında benzerliğe yol açacağını düşünmek yanlış olmayacaktır. Tarihte pek çok ilke ev sahipliği yapan Avrupa; dünya tarihine yön veren Reform ve Rönesans hareketleri, ihtilaller, ilk sosyalist devrim gibi etmenlerle gelişmelerin merkezi olmuş, bu anlamda yaşanan olaylardan doğrudan etkilenmiştir. Öte yandan geniş bir coğrafyayı betimleyen Avrupa kavramı içinde birçok ülkeyi barındırmaktadır. Bu ülkelerde her ne kadar farklı diller ve kültürler yaşansa da, sinemaları ortak olarak ele alınacaktır.

Sinema kültürleri açısından bakıldığında Avrupa sinemasının Hollywood'a göre daha sanat ağırlıklı şeklinde nitelendirildiğini belirtmek gerekmektedir. Popüler fim anlayışını kapsayan ve "Birinci Sinema" olarak kavramsallaşan Hollywood sinemasından farklı bir görünüm çizen yönetmen odaklı Avrupa filmleri "İkinci Sinema" olarak adlandırılmaktadır. "Avrupa Sineması'nda çıkan önemli film hareketleri modern anlatı karakteri taşıyan filmlerdir. Bu özelliği itibariyle klasik anlatı estetiğinin karşısında ve dışında olan Avrupa sineması aynı sebepten Üçüncü Sinema anlatısını besleyen bir damardır" (Gökçek, 2017: 49). Dağıtım pratikleri ve seyircinin etkinliği üzerine kurulu Birinci Sinema'ya alternatif olarak ortaya çıkan İkinci Sinema, sanata ağırlık veren ve bireye yoğunlaşan filmler üretmiştir. Avrupa sinemasından beslenen Üçüncü Sinema ise sisteme karşı verilen mücadeleye yoğunlaşan filmler üretmiştir. "İkinci Sinema var olan yoksulluğu, baskıyı, eşitsizliği veya adaletsizliği göstermeye odaklanırken, Üçüncü Sinema'nın ise bu durumu aşmaya çalışan mücadeleye, harekete odaklandığı öne sürülebilir" (Yıldız, 2019: 35). Sinemanın icadı Avrupa'da gerçekleşmiş, ilk örnekler Avrupa'da verilmiştir. Ancak Birinci ve İkinci Dünya Savaşı Avrupa'da dengelerin değişmesine neden olmuş, bu süreçte Hollywood sineması popüler örnekler vermeye başlamıştır. Savaşın etkisi Avrupa'da film

yapımını yavaşlatmakla birlikte, bu dönemde pek çok sinema akımı<sup>18</sup> ardı ardına çıkmıştır. Özellikle bu dönemde ortaya çıkan akımlar Avrupa ile Hollywood sineması arasındaki teknik farkı ortaya koymaktadır. “Avrupa sinemasının sanatsal olan ve yönetmene ağırlık veren duruşu ve Amerikan sinemanın ticari kaygıları göz önünde tutan ve yıldız sistemiyle çalışan yapısı, ‘popüler filmler’ ve ‘sanat filmleri’ kavramlarını yaratmıştır” (Gürses, 2007: 68). Bu doğrultuda Hollywood ile Avrupa sineması arasındaki bu farkın, kıyamet kurgularının konusunda olmasa da sunumunda farklılıklara yol açtığını gözlemlemek mümkündür.

Tarihteki ilk sosyalist devrimin merkezi olan Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği kurgu çalışmalarına ağırlık verdiği filmleriyle Avrupa sinemasının öne çıkan ülkelerinden biridir. Rus sinemasının en önemli yönetmenlerinden Andrei Tarkovsky’nin *Solaris*’ten sonraki ikinci bilim kurgu filmi olan *İz Sürücü* (*Stalker*, 1979), nedeni belli olmayan kıyametten sonraki bilinmeyen bir zamanda geçmektedir. Kıyametten sonra oluşan Bölge isimli alanda, insanın bütün dileklerini gerçekleştirdiğine inanan odaya kaçak yolculuklar düzenleyen iz sürücü ile onun müşterileri olan profesör ve yazarın yaşadıklarına odaklanan film, çok karakter içeren ve aksiyona dayalı Hollywood post-apokaliptik filmlerine göre oldukça sessiz ve durağandır. İz sürücünün kıyametten sonra dünyaya gelen bebeği engelli ancak telekinezi gücüne sahip şekilde doğmuştur. Bununla birlikte kıyamet sonrası filmlerde sıkça görülen, mutasyona uğramış kişi olarak izleyiciye sunulan çocuk karakteri filmin odak noktası değildir. Film Bölge’de yer alan odanın özelinde “İnsan dileklerini gerçekleştirebilme şansı elde ettiğinde bunu ister miydi?” sorusuna yoğunlaşmaktadır. Öte yandan kıyamet sonrası dünya görüntüsü çamurlu ve kirliyen, Bölge yemyeşil ve doğal kalmış son yerdir. Kıyamet sebebi açıklanmasa da Bölge’de yer alan tanklar ve silahlar savaş ihtimalini düşündürmektedir. Düzenli olarak değişime uğrayan Bölge’deki anormalliklerin sebebinin ise meteor düşmesi sonrası başladığı düşünülmektedir. Film insanlığın kıyametten sonra nasıl hayatta kalacağından ziyade, bireyin arzularını ve inançlarını araştırmakta ve izleyiciyi de üç ana karakter ile birlikte bilindiğinde yolculuğa çıkarmaktadır. Film yönetmenin kıyameti sunuşu, olay örgüsü ve odaklandığı noktalar itibariyle Hollywood’un popüler post-apokaliptik filmlerinden ayrılmaktadır.

---

<sup>18</sup> Almanya’da Dışavurumculuk, İtalya’da Yeni Gerçekçilik, Fransa’da Yeni Dalga akımları ile Rusya’da kurgu üzerine yapılan akademik boyutlu çalışmalar savaşlardan sonra gerçekleşmiş, Avrupa sineması akımların sinemasına dönüşmüştür.

Fransız sinemasının Hollywood'da pek çok kez çalışan yönetmenlerinden Luc Besson'ın ilk uzun metrajlı filmi olan *Son Savaş (Le Dernier Combat, 1983)* kıyamet sonrası dünyaya yönelik farklı bakış açısıyla dikkat çekmektedir. Sebebi belli olmayan bir kıyamet insanların konuşma yeteneklerini elinden almış, dünyada son kalanların neredeyse tamamını erkekler oluştururken, kadın nüfusu büyük oranda azalmıştır. Janet Maslin, *The New York Times* gazetesinde yazdığı eleştiri yazısında (1984), "Fransız ve Amerikan bilimkurgusu arasındaki farklar burada hemen anlaşılmaktadır. Film açıklanamayan bir soykırımın gezegeni harap etmesinden sonra başlayıp, ayrıntıları açıklamakla vakit kaybetmek yerine izleyicinin film ilerledikçe parçaları bir araya getirmesine izin veriyor. Bunu yaparken de kahramanı herhangi bir fetih ya da intikam planına dahil etmiyor" sözleriyle kıyametin sebebinin sunulmamasını açıklarken, Hollywood ile Fransız bilimkurgusunun farkını da ortaya koymaktadır. Siyah beyaz ve diyologsuz çekilen film, kıyamet sonrası dünyasını çölleşmiş ve yıkıntılar arasında kalmış şekilde tasvir etmektedir. Kısıtlı imkânların olduğu yeni düzende insanlar gıda ihtiyacını çoğunlukla yağmurla birlikte gökten yağın balıkları tüketerek karşılamaktadır. Absürt bir yapıya sahip olan film, kadınların ve konuşmanın olmadığı bir dünyada erkeklerin yaşayacağı durumu da gözler önüne sermektedir.

Tarihinde pek çok işgal barındıran ve İkinci Dünya Savaşı'nda en çok yara alan ülkelerden biri olan Polonya'ya ait *O-Bi O-Ba: Uygarlığın Sonu (O-Bi, O-Ba: Koniec Cywilizacji, 1985, yön. Piotr Szulkin)* nükleer savaştan bir yıl sonra, insanlığın yeni düzende hayata tutunmaya çalışmasını anlatmaktadır. Nükleer savaşın nüfusun büyük çoğunluğunu yok etmesinin ardından, geriye kalan bine yakın insan, kubbenin koruduğu, ilkel şartlara sahip yeraltı şehrinde yaşamaktadır. Kıyameti filmin başında altyazı ile anlatan film, küçük bir alana sıkıştırılmış mekândaki kalabalık insan grubunun, felakete birlikte yaşadığı toplumsal yozlaşmayı işlemektedir. Yalnızca bir yıldır yeni düzende yaşamalarına karşın insanlık tükenmiş, umutlarını Mavna isimli hayali bir kurtarıcıya bağlamışlardır. Çoğu kişinin varlığına inanmamasına rağmen Mavna'yı beklemesi ve ona tapınması, gerçeklerden kaçınmanın yolu haline gelmiştir. Kitapların hamur haline getirilip besin olarak sunulduğu karanlık ve klostrifobik yeni düzende geçen film, son sahnesiyle kıyamet sonrası dünyasına yönelik bakış da sunmaktadır. Dünya karla ve radyasyonla kaplı yaşaması imkânsız hale gelmişken bile insanlar kubbenin esaretinden kurtulmak için dışarı çıkarak yeni düzenden kaçmayı seçmiştir. Film küçük bir topluluğu merkeze alarak, insanlığın kıyametten sonra



yaşayacağı ahlaki değişime değinmekte ve Avrupa sinemasının karakteristik üslubunu yansıtmaktadır.

Ana eksenini salgın hastalık teması üzerine kuran *Salgın (Epidemic)*, 1987, yön. Lars von Trier) filmi fantezi ile bilimkurguyu harmanlayarak farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Lars von Trier'in aynı zamanda başrolde oynadığı film, iki sene boyunca uğraştıkları senaryoları bilgisayar hatası yüzünden yok olan iki arkadaşın beş gün içinde yazdığı salgın temalı hikâyede yer alan olayların gerçeğe dönüşmesini anlatmaktadır. Lars von Trier'in Avrupa üçlemesinin ikinci filmi olan yapıım, kurgu ile gerçeği harmanlayarak türdeşlerinden farklılaşmaktadır. Şükrü Aydın ve Emine Uçar İlbuğa, bu filmlerde ana kahramanların, hipnoz ve rüya yoluyla Avrupa tarihine çıkarıldıkları yolculukların temel alındığına dikkat çekerek, "Salgın hastalık, cinayet, suç ve savaş gibi konular üzerinden Avrupa tarihinin belli dönemlerindeki karanlık portresinin çizildiğın belirtmektedir" (2020: 230). Orta Çağ'da yaşanan büyük veba salgınına da değinen film, Avrupa tarihine ve toplumsal korkulara ışık tutmaktadır. Film diliyle ve kıyameti ele alış şekliyle klasik Hollywood filmlerinden belirgin şekilde ayrılan yapıım, Avrupa sinemasına has sanatsal bir bakış açısına sahiptir.

Sovyet rejiminin zayıfladığı Gorbaçov döneminde çekilen *Ölü Adamın Mektupları (Dead Man's Letters)*, 1986, yön. Konstantin Sergeyevich Lopushansky), nükleer savaştan sonra yaşananlara değinmektedir. Kıyamet görüntülerine izleyiciyi huzursuz edecek derecede yer veren film, insanın sebep olduğu felaketin vicdani sorumluluğuna nasıl dayandığına değinerek karakterler üzerinden farklı bakış açıları sunmaktadır. Kıyamette kaybettiği oğlunun yaşadığı umuduyla ona mektuplar yazan bilim insanı ve yeraltında birlikte yaşadığı diğer düşünörlere odaklanan yapıımda, hümanizm, inanç, kader gibi kavramlar tartışılmaktadır. Filmdeki çatışma, insanlığa dair hümanist umut besleyenlerle, hiçbir umudu olmayıp nefretin hüküm sürdüğü yeni düzen hayali kuranlar ve hâlâ bilime olan inançlarını koruyarak eski dünyayı geri getirmeye çalışan üç grup arasındadır. Çağın sorunlarına da değinen önemli diyaloglara sahip olan film, insana ve kıyamete bakışıyla huzursuz ve karamsar yapııda olmasına karşın, yarınları arayan çocukların yolculuklarıyla umutlu bir final yapmaktadır.

Surrealist film akımının öncüsü olan Fransız sinemasının türü bilimkurgu ile birleştirdiği *Şarküteri (Delicatessen)*, 1991, yön. Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro) Avrupa'nın kendine has üslubuyla kıyameti ele almaktadır. Diğer post-apokaliptik filmlerde devletin varlığının ortadan kalktığı, koşulların son derece ilkelleştiği görülürken *Şarküteri*'de

karneyle gıda erişimi ve gazete haberleri üzerinden devlet düzeninin devam ettiği anlaşılmaktadır. Sebebi belirtilmese de savaş nedeniyle olduğu düşünülen felaket her yeri talan edip kaynakları tüketmiş, sayılı sağlam binalardan biri olan kasabın apartmanında ise garip kiracılarla birlikte gizlice yamyamlık yapılmaktadır. Her ay bedava yer ve yemek sağlama ilanıyla çalışan çeken kasap, hiçbir şeyden haberi olmayan elemanını kesip, apartmanındaki aç kiracıları beslemektedir. Filmde kendi dairesinde gizlice pek çok tahıl ürünü bulunduran ancak kiracılarını açlık ve yamyamlıkla yüzleştiren kasap üzerinden alegorik bir sistem eleştirisi yapılmaktadır. Kasabın kızının yeni kurbanına aşık olmasıyla gelişen olaylar çerçevesinde apartmandaki sistem değiştirilmiş, bir nevi mevcut rejim yıkılarak film mutlu sonla bitmiştir.

Distopya edebiyatının çıkış noktası İngiltere'ye ait en bilinen post-apokaliptik filmlerden biri, zombi felaketini işleyen 2002 tarihli *28 Gün Sonra (28 Days Later)*, yön. Danny Boyle) çağın korkularının temsili niteliğindedir. 11 Eylül ve akabinde yaşanan şarbon paniğinin güncelliğini koruduğu dönemde çekilen film, bir grup aktivistin çeşitli deneylere maruz kalan maymunları serbest bırakmasıyla ortaya çıkan ve insanları zombiye dönüştüren bir virüsün neden olduğu kıyameti konu almaktadır. Virüs bulaştığı kişiyi sadece yirmi saniyede enfekte ederek, yirmi sekiz günde dünyanın sonunu getirmeyi başarmıştır. Bu süreçte her şeyden habersiz şekilde komadan uyanan Jim şans eseri tanıştığı Selena ile yeni kişiler bulmuş, ikili tedaviye sahip olduğunu söyleyen askerlerin radyo yayınlarını takip ederek, beklemedikleri bir durumla karşılaşmışlardır. Avrupa yapımı post-apokaliptik filmlerde yokluğu dikkat çeken ve bu nedenle arzu nesnesi haline gelen kadın figürü, filmde askerler ve Selena karakteri üzerinden aktarılmaktadır. Virüsün hükümeti ve orduyu yok etmesine rağmen hayatta kalan ve beceriksizlikleriyle dikkat çeken bir grup asker, tedaviyi bulduklarını söyledikleri radyo yayınıyla aslında kadınları çekerek cinsel açlıklarını gidermeyi hedeflemektedir. Buna göre yeni düzende ordu insanları koruma görevini bırakmış, yalnızca yirmi sekiz günde dünya içgüdüsel dürtülerin yönettiği ilkel bir mekâna dönüşmüştür. Filmde ele alınan kıyamet çok hızlı gerçekleşiyor ve diğer post-apokaliptik yapımlara oranla felaketten kısa süre sonrasında işliyor olsa da, bireyin kaotik değişimini karamsar şekilde gözler önüne sermektedir.

Post-apokaliptik tür çoğu zaman ABD ile özdeşleşmiş, bu nedenle de araştırma çalışmalarının çoğu Hollywood özelinde yapılmıştır. Ele alınan filmlere bakıldığında Hollywood ve Avrupa sinemasında işlenen kıyamet temaları benzer olsa da, sunumda gözle

görülür farklılıklar bulunmaktadır. Farklı ülkelerden sunulan örneklere bakıldığında, Avrupa kökenli kıyamet sonrası filmlerinin insanlığın geneline odaklanmak yerine, bireyin kendi mücadelesi ve ruhsal durumu üzerinden ilerlediği görülmektedir. Öte yandan filmlerdeki temel mücadele yeni düzenin hâkimi olmak amacıyla değil, kıyametin vicdani yüküyle ve zorluklarıyla yaşamayı başarabilmek için verilmektedir. Avrupa sineması yönetmenlerinin öncelikle gişe kaygısıyla yola çıkmaması, estetik kaygının ön planda olduğu bağımsız filmlerin üretilmesini sağlamıştır. Ele alınan filmlerde de görülen bu durum, Hollywood ve Avrupa sineması arasındaki en büyük farklarından biridir. Hollywood'un kaotik bir geleceği konu alan post-apokaliptik yapımlarda aksiyon ve özel efekt gibi unsurları ön planda tutmasına karşın, Avrupa filmlerinin mümkün olduğunca gerçek mekânlarda geçen, kurtarıcı kahraman ve kutsal obje gibi unsurlar barındırmayan, durağan filmler olduğu görülmektedir. Bu anlamda Amerika ve Avrupa benzer geçmişlere sahip olsalar da, sinemaya bakışları karşısındaki kültürel farklılıkların, kıyametin sunumunda ve film dilinde gözle görülür şekilde hissedildiğini söylemek mümkündür.

Ekonomik ve sosyal açıdan en gelişmiş Uzak Doğu ülkelerinden biri olan Japonya, sahip olduğu zengin kültüre ve binlerce farklı mitolojik öyküye rağmen, ülkedeki hâkim dini inanış dolayısıyla kıyamet inancına sahip değildir. Hristiyanlık ve İslamiyet'in aksine Japonya'da yaygın olan Budizm ve Şintoizm'de kıyamet kehanetinin bulunmaması, dini açıdan bu düşüncenin gelişmemesine neden olmuştur.

*Kıyamet efsaneleri çoğu kültürde yaygınken, eski Japonya'ya ilişkin belirli bir hikâyeye yoktur. Japonların en eski eserlerinden Kojiki mitleri (M.S. 712) dünyanın ve Japonya'nın yaradılışı ile ilgili hikâyeleri içermektedir. Kojiki çeşitli Japon tanrılarının doğumları, ilişkileri, çatışmaları, ilahi imparatorların ataları gibi açıklamaları içerirken, felaketler ya da dünyanın sonuyla ilgili mitleri içermez (Tanaka, 2014: 31).*

En eski eserlerde bile kıyamet öyküsüne değinilmemesi, Japon kültürünün dünyanın sonu fikrine yoğunlaşmadığını göstermektedir. Ancak buna karşın Japonya tarihinde pek çok kez kıyameti çağrıştıran büyük yıkım ve felaket meydana gelmiştir. Deprem ülkesi olarak bilinmesine neden olan coğrafyasıyla Japonya, dünya tarihinin en büyük doğal afetlerini yaşamıştır. 2011 yılında yaşanan 9 şiddetindeki Tohoku depremi tsunamiye neden

olmuş, gelişen olaylar sonucu Fukuşima Nükleer Santrali'nde radyasyon sızıntısı yaşanmış, Japon halkı büyük sıkıntılarla karşılaşmıştır<sup>19</sup>.

Japonya'nın daha önce de yaşadığı nükleer felaketin neden olduğu travmaların, yakın tarihte gerçekleşen bu felaketten sonra pekiştiği düşünülmektedir. Napier'e göre Japon sinemasında kıyamet vizyonunu oluşturan ana unsur atom bombasıdır. "Mahşer düşüncesinin en açık yaratıcısı elbette Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombası atılmasıdır" (Napier, 2008: 289). Bilimkurgu sinemasında işlenen kitlesel korkuların ana unsuru olan nükleer silah ile depremler ve santraller aracılığıyla tekrar karşılaşılan Japonya'nın, tarih boyunca pek çok felaketle yüzleşmesi, kıyameti çağrıştıran büyük felakete dair korkuların oluşmasında etken rol oynamaktadır.

Japon kültüründe kıyamet inancı örneklerine rastlanmamasına karşın, ülke tarihindeki en büyük terör saldırısı kıyamet tarikatı tarafından gerçekleştirilmiştir. Aum Shinrikyo isimli bu tarikat,

*1980'li yıllarda Hindu ve Budist inançlarının sentezi olarak kuruldu, daha sonra 'dünya savaşı çıkacağı' inancını geliştirdi. Tarikata göre dünya küresel savaş sonucu sona ermek üzereydi ve sadece tarikat üyeleri bundan sağ kurtulacaktı. 1995 yılında grubun yaptığı 13 kişinin ölümüne ve beş bin kişinin yaralanmasına neden olan sarin gazı saldırısı, ülke tarihindeki en büyük terör olayı oldu (BBC News, 2018).*

Hinduizm ve Budizm'de net bir kıyamet imgesi olmamasına karşın örgüt, fanatik düşüncelerle ABD ve Japonya arasında savaş yaşanacağı ve dünyanın sonunun geleceği iddiasıyla pek çok destekçi toplamıştır. Napier'e göre, Aum Shinrikyo ve mahşer temalı animelerin arasında bağ kurmak söz konusudur. "Aum müritlerinin bilimkurgu, korku türlerindeki manga ve anime tüketicileri olduğunu belirten Japon medyası, bu eserlerin genç müritleri etkilediğini öne sürmüştür. Eğer medya haklıysa bu animenin toplumu yansıtmakla kalmayıp, etkilediğini de göstermektedir" (Napier, 2008: 358). Tarikatın öne sürdükleri ile apokaliptik animeler arasında bağ olsa dahi, Japon sinemasında kıyamet vizyonunu

---

<sup>19</sup> Deprem ile birlikte bölgede yer alan dört ayrı nükleer santralde bulunan ve çalışmakta olan toplam 11 reaktör otomatik olarak kapanmıştır. Depremden hemen ardından Fukuşima Nükleer Santrali'nin birinci, ikinci ve üçüncü ünitelerinde sorunlar yaşanmaya başlanmış, depremden beş gün sonra ise 4. ünite de bazı sorunlar baş göstermiştir. Yaşanan patlama nedeniyle radyoaktif maddelerin çevreye salınımıyla sorun daha kötü bir hal almıştır. Radyoaktif salınımlarının yüksek seviyelere ulaşması sebebiyle bu kaza INES ölçeğinde 7 olarak sınıflandırılmıştır (Duman, 2011:12)

oluşturan unsur çok daha eskiye, İkinci Dünya Savaşı'nda yaşananlara dayanmaktadır. Dünya tarihinde atom bombası felaketini yaşayan tek ülke olan Japonya'da kıyamet düşüncesi; tarihi, doğal ve kültürel etmenler çerçevesinde adım adım gelişmiştir. Özellikle Hiroşima ve Nagazaki'nin yaşattığı korkuların en belirgin simgesi ise *Godzilla (Gojira)* filmleri olmuştur.

Yukarıda değinildiği gibi, 1954 yılında Ishiro Honda'nın yönetmenliğinde başlatılan seri günümüze dek gelen ve en bilinen canavar filmleri arasında yer almaktadır. Nükleer felaketin yaraları sarılmaya başlanmışken atomik radyasyondan dolayı iki milyon yıl önce yaşayan bir dinazorun mutasyona uğramasıyla ortaya çıkan Godzilla isimli dev canavarın Japonya'yı yok etmeye çalışması üzerine kurulan olay örgüsü, dönemin korkularının temsili niteliğindedir. Pek çok post-apokaliptik yapımda görülen mutasyon unsuru, Japon halkının bomba felaketi nedeniyle, çeşitli anomalilerle doğan nesilden dolayı, deneyimlediği bir durumdur. Bu anlamda Godzilla isimli canavarın meydana gelmesi fikrinin, halkın korkularının ve yaşadıklarının yansıması olduğunu söylemek mümkündür. Yürür'e göre, "Canavar tek başına bir korku unsuru değil; korkuyu ortaya çıkaran bir katalizördür. Toplumsal çöküntünün alegorik bir simgesi olan bu kontrolsüz güç; devletin yapısal ve politik kanallarındaki bozukluğun bir ürünüdür" (2015: 191-192). Politik hırslarla yaşanan savaşın ardından ortaya çıkan Godzilla, yalnızca nükleer silahlanmanın değil, sistemin de ürünü olarak düşünülmelidir. Öte yandan filmdeki en belirgin politik eleştirilerden biri, çılgın bilim insanı görünümü çizen Doktor Serizawa karakteri üzerinden yapılmaktadır. Canavarı yok edecek tek silah olan "oksijen yok edici"nin mucidi Serizawa, politikacıların icadını kişisel çıkarları için kullanarak, insanlığın ikinci kez tehdit edilmesinden korkmaktadır. Filmin sonunda Serizawa bütün araştırmalarını yakıp, Godzilla ile birlikte kendisini de yok ederek, fedakârlığıyla insanlığın geleceğini kurtarmıştır. Savaşın yarattığı yıkımı ve korkuları simgeleştiren Godzilla serisi pek çok kez yeniden uyarlanarak, popüler kültürün ürünü haline gelmiştir.

1980 yılında *Fukkatsu No Hi* isimli aynı romandan uyarlanan ve ABD ile ortak çekilen *Virus* (yön. Kinji Fukasaku) birden fazla felaketi konu almaktadır. Biyolojik silah geliştirmek üzere yapılan deney sonucu ortaya çıkan bir virüs, yaşanan uçak kazasının ardından atmosfere salınarak yalnızca bir yıl içinde insanlığın sonunu getirmiştir. Bu sırada Antartika'da olan farklı milletlerden 863 bilim insanı, virüsün soğukta etkinliğini kaybetmesinden dolayı kurtulmuştur. Buna göre film, "Dünyayı birleştiren tek şeyin, bir

imha olacağına dair karşılıklı korku olduğu varsayımından yararlanmaktadır” (Sharp, 2001). Filmde kıyametten sonra kalan kişiler farklı uluslardan olmalarına karşın birleşerek, savaş gibi anlaşmazlıklardan kaynaklanan geçmiş düşmanlıklarını unutmuşlardır. Kıyametin dünyaya yayılmasıyla insanlığın yok oluşunu aylara bölerek derinlemesine gösteren film, çekildiği döneme ait Soğuk Savaş gerginliğinin ve silahlanma yarışının alabileceği hale yönelik öngöründe bulunmaktadır. Filmde kıyametten sonraki evrede kadınların rolüne de değinilmektedir. 863 kişi içinden sadece sekiz kadının bulunması insanlığın devam etmesi için kadınlara büyük sorumluluk düşmesine neden olmaktadır. Geriye kalan kişiler düzeni tekrar sağlamışken, dünyayı yeni bir felakete sürükleyecek gelişmeler yaşanır. Öleceğini bilmesine rağmen kişisel hırslarıyla hareket eden Amerikalı generalin ARS isimli bombayı aktive etmesiyle geriye kalan kişiler bir kez daha kıyametle yüzleşir. “Ne zamana kadar geçmişimiz tarafından avlanacağız?” sorusunu yönelten film, uygulanan yayılmacı ve düşmanca politikaları eleştirmektedir.

Japon sinemasının önemli bir unsuru olan animelerde de kıyamet temasının sık sık işlendiği görülmektedir. Ayrıca daha önceden belirtildiği üzere medya tarafından bu filmlerin izleyici üzerinde Aum tarikatının öğretilerini pekiştirmek gibi bir etki bıraktığı söylenmektedir. Hideyuki Kikuchi'nin aynı isimli kitabından uyarlanan *Amnezi Adlı Rüzgâr* (*Kaze no Na wa Amnesia*, 1990, yön. Kazuo Yamazaki) anime filmi son ana kadar insan kaynaklı olduğu düşünülen ancak uzaylıların sebep olduğu kıyameti konu almaktadır. 1990 yılında aniden esen ve sonradan amnezi olarak adlandırılan bir rüzgâr insanların hafızasını sıfırlayarak, ilkel formlarına dönmelerine neden olmuştur. Şimdi insanlık yemek, içmek, konuşmak gibi temel becerileri bile sergileyememekte, hatta kendi yüzlerini bilmemektedir. Bu durum gelişmiş dünyayı eski ilkel çağına geri döndürmüştür. Ancak bu rüzgârdan etkilenmeyen Johnny isimli çocuk bildiklerini şans eseri karşılaştığı Wataru'ya öğreterek onu dünyayı keşfetmeye göndermiştir. Johnny'nin amnezinin yarattığı kıyametten etkilenmemesinin nedeniyse ABD'nin yaptığı insandan biyolojik silah yaratma deneyinin beyin kapasitesini arttırmasından kaynaklanmaktadır. Animedede ABD sürekli biyolojik deneyler yapan bir ülke olarak sunulmuş, bu nedenle izleyici uzun süre kıyametin ana sebeplerinden biri olarak bu deneyleri görmüştür. Ancak sonunda anlaşıldığı üzere insanın hızlı ilerlemesi ve sonunda uzaya ulaşması, uzaylıların tehdit altında hissetmesine neden olmuş; bu nedenle her şeyin unutulmasını sağlayarak, insanlığın gelişimini ilk çağa döndürmüşlerdir. Filmin sonuyla birlikte vurgulanan ana mesaj teknolojinin ve hızlı gelişmenin insanlığın sonunu doğrudan ya da dolaylı olarak getireceği yönündedir.

Animelerin sağladığı hayal gücünün örneklerinden olan ve farklı bir kıyameti işleyen *Tepetaklak Patema* (*Sakasama no Patema*, 2013, yön. Yasuhiro Yoshiura) anime filmi, dünyanın manyetik alanını bozan deneyden sonra yaşananları anlatmaktadır. Bilim insanlarının yer çekiminin gücünü enerji olarak kullanmak üzere yaptıkları deney sonucu büyük bir felaket yaşanmış, hayatta kalanların bir kısmı yeraltına inerken, geri kalanlar Aiga isimli distopik düzen kurmuşlardır. Yeraltında ve Aiga’da farklı yer çekimi kuvveti olduğu için, birbirlerinin dünyalarında “tepetaklak” olarak adlandırılmaktırlar. Anime, yeraltı dünyasında keşif yaparken Aiga’ya düşen ve yer çekiminden dolayı tepetaklak olan Patema’nın, Age ile tanışıp kendilerini gözetime dayalı distopik sistemle mücadele ederken bulmalarını anlatmaktadır. Filmde kıyamet sonrası dünyası üç farklı şekilde gösterilmektedir. Doğal kaynak ve güneş ışığından yoksun demirlerle bezeli yeraltı, yeniden inşa edilen yapay dünya Aiga, kıyametten sonra terk edilen ancak doğal alana sahip insansız evren ile birlikte üç farklı post-apokaliptik portre çizilmektedir. Filmin sonunda Aiga’daki düzen yıkılmış, tahakküm ortamının yanında ötekileştirmeye dayalı propagandalar da son bulmuştur. Öte yandan 2067 yılında geçen filmde “Atalarımızdan geriye taşımamız gereken büyük bir yük kaldı sırtımızda” repliğiyle bugünün dünyasında yapılan şeylerin, gelecekte nasıl bir felakete sebep olabileceği tekrar belirtilmektedir. Farklı bir kıyameti ele alarak türdeşlerinden ayrılan film, animenin getirdiği teknik olanakları kullanarak farklı bir seyirlik sunmaktadır.

Yaygın kıyamet temalarından biri olan zombi salgınına değinen *I am a Hero* (2016, yön. Shinsuke Sato) mangadan (Japon çizgi romanı) uyarlamadır. Sebebi belli olmayan ve başta grip sanılan ZQN isimli virüs ülkeye hızla yayılmış, üç gün içinde kıyamet bütün düzeni yerle bir etmiştir. Kıyametin bu denli hızlı yayılmasının nedenlerinden biri de kolluk kuvvetlerinin kanunlara sıkı sıkıya bağlı olmalarından dolayı dönüşen kişileri etkisiz hale getirememeleridir. Diğer zombi filmlerinin aksine burada ele alınan canavarlar düşünen, konuşan ve hastalanmadan önceki alışkanlıklarına devam eden kişilerdir. Kıyametten korunabilmenin tek yolu en yüksek noktada yer alan Fuji Dağı’na ulaşabilmektir. Ana kahraman Hideo, yarı dönüşmüş Hiromi ve aralarına sonradan katılan hemşire Yabu’nun Fuji Dağı’na ulaşma mücadelesine yer veren film, kıyametin Hideo’yu nasıl dönüştürdüğü üzerine kuruludur. Bu anlamda film, insanlığın felakete nasıl başa çıktığını değil, özgüvensiz bir adamın kahramana dönüşmesini anlatmaktadır. Ancak kişisel dönüşümü işlemesine karşın, yeni düzende iktidar olabilmek ve güç elde etmek için yapılan ihanetler

gibi olay örgüsünü destekleyen yan hikâyelere de yer veren film, insanlığın kıyamet karşısında göstereceği tepkileri karamsar bir şekilde gözler önüne sermektedir.

Üç farklı coğrafyanın post-apokaliptik temalı filmlerinin ele alındığı bu bölümde, her ülkenin kendine has kıyamet yaklaşımları olduğu görülmüştür. Hollywood filmlerinde kıyamete yol açan olaylar hakkında giriş yazısı ile bilgi verilirken, Avrupa sinemasının genellikle kıyametin nedenine odaklanmadığı, korkulardan ortaya çıkan kurguları gerçekten deneyimlemiş olan Japonya'nın ise kendi tarihlerinden izler taşıyan konulara değindiği görülmüştür. Neredeyse bütün apokaliptik temalı Japon filmlerinde kıyamet derinlemesine işlenmiş, felaket sebebi ise çoğunlukla nükleer ya da deney kaynaklı olarak ele alınmıştır. Hemen her filmde silahlanma yarışında öne geçmek için insanlığı tehdit eden ABD vurgusu yer almaktadır. Kıyamet sahnelerinin açıkça gösterildiği Japon filmleri bu yönüyle de diğer coğrafyalardan farklılaşmaktadır. Bu şekilde kıyametin ortaya çıkmasındaki insan unsuruna vurgu yapılmış, alınan kararların geleceği nasıl etkileyeceği yönünde önemli öngörülerde bulunulmuştur. Öte yandan Japon kıyamet filmlerinde yaşananların sebebi olarak geçmiş de önemli bir kaynaktır. Filmlerde sıklıkla yer alan 'geçmişin bedelini ödeme' vurgusu, İkinci Dünya Savaşı'nda uygulanan yanlış politikaların, Japon halkına uzun yıllar boyunca yaşattığı acıları hatırlatmaktadır. Bu bağlamda Japon kıyamet filmlerinde inanışların ve öngörülerin yerini yaşanmışlıklar almakta, bu durum da apokaliptik filmlerin insanlığa verdiği mesajların inandırıcılığını arttırmaktadır.

Japon sinemasındaki apokaliptik örnekler bakıldığında anime filmlerin de kıyamet temalarına sık sık değindiği görülmektedir. Çoğunlukla çocuklara yönelik çizgi sanatının ürünü olan animelerde bu tarz konuların işlenebilmesi, türün her kitleye hitap eden bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. Animasyon sanatının yönünü önemli ölçüde değiştiren her yaşa hitap etme vurgusu, animelerin dünya çapında geniş kitlelerce takip edilmesine ve benimsenmesine neden olmuştur. Bu anlamda popüleritesiyle Japon kültürünün dünya çapında tanınmasında önemli ölçüde katkıları bulunan anime sanatının tarihsel gelişimini incelemek yararlı olacaktır.



## 2.2. Japon Anime Sineması

### 2.2.1. Anime Sinemasının Tarihsel Gelişimi

Animasyon kavramının Japon kültüründeki yansıması olan animeler, ülke sinemasında geniş yer tutan ve dünya çapında Japonya'nın marka haline gelmesine neden olan eserlerdir. Ancak anime kavramına değinmeden önce animelerin çoğunlukla uyarlandıkları mangaların tarihlerini de incelemek gerekmektedir. Animelerin ortaya çıkmasındaki teknik ve kültürel temeller mangalar ile atılmış, bu iki tür günümüzde Japonya'nın kitlelerce takip edilen kültürel ürünleri arasında olmuştur.

Çizimle hikâye anlatmak yazının olmadığı ilkel çağlarda insanlığın kullandığı ve bugünün dünyasına pek çok bilgiyi ulaştırdığı bir yöntem olarak bilinmektedir. Buna karşın çizgi roman ya da mangaların tarihini bu kadar eskiye götürmek mümkün değildir. Türün kendine has kalıplarının oluşması ve sanat olarak algılanmaya başlamasının başlangıç noktası seçilmesi daha doğru bir bakış açısı olacaktır. “Modern manganın başlangıç noktası olarak kabul edilen Edo Dönemi'nin (1603-1868) Ukiyo-e baskıları, insanın her durumunun resmedilmesi, resimler ile çeşitli hikâyeler arasında bağlantı kurulması geleneğini başlatmıştır” (Şen, 2014: 163). Yazılı olmamalarına karşın döneme dair bilgiler sunarak bir çeşit hikâye anlatma işlevi gören Ukiyo-e'ler, “Renkli ağaç baskı ustaları tarafından yapılmış, gündelik yaşam tasvirlerine yer vermiştir. Bu dönemin yaşamını yansıtan Ukiyo-e'nin başlıca konuları: Güzel kadınlar, geyşalar, Kabuki Tiyatrosu, sumo güreşleri, piknikler, festivaller, erotik resimler, Fuji Dağı, güzel doğa manzaraları, mitolojik nesnelere, kuş ve çiçek resimleridir” (Kıran, 2008: 149). Ukiyo-e'lerin sahip olduğu geniş tema seçeneği, teknik olarak mangalardan çok farklı olmalarına karşın, türle benzerlik göstermelerine neden olmaktadır. Manga isminin ilk kez kullanılmasıysa yine Edo Dönemi'nde yaşanmıştır. “Manga sözcüğü 1798 yılında Japonya'da yayınlanan Santo Kyoden'in *Shiji No Yukikai* adlı eseri ile yaygın şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Kelimenin modern olarak ilk kullanımı ise Rakuten Kitazawa'ya aittir” (Sekendiz, 2017: 14). Eserleriyle türün ortaya çıkmasında büyük rol oynayan Kitazawa, manganın mucidi olarak görülmektedir. İlk çıktığı dönemden itibaren geniş hikâye seçeneğine sahip olan bu eserler, zamanla Japon halkı ve tüm dünya tarafından benimsenerek türün bilinirliğinin artmasını sağlamıştır.

Mangaların her yaşa ve her konuya uygun hikâye anlatabilmeleri, çoğunlukla süper kahraman öyküleri anlatan Amerikan çizgi romanlarıyla aralarında büyük bir fark oluşmasının da temel sebeplerindedir. Ancak temeldeki bu farka karşın mangaların ortaya çıkmasında Amerikan çizgi romanının büyük rolü vardır.

*Japon çizerler, 1900'lerin başında Amerikan gazetelerinde yaygınlaşmaya başlayan çizgi bantların ve çizgi roman dizilerinin etkisinde kalmışlardır. Bu çizerlerden biri olan Kitazawa, ilk sürekli karakterli Japon çizgi roman dizisini yaratmıştır. 'Togosaku to Mokube no Tokyo Kembutsi' adındaki çizgi roman dizileri, Birleşik Devletlerdeki benzerlerini örnek alan renkli pazar eki 'Jiji Manga' dergisinde yayınlanmıştır (Alicenap, 2014: 36).*

Her ne kadar mangalar başta ABD ve Avrupa'nın çizgi romanlarından etkilenseler de Japonların türe yerel unsurlar eklemesiyle zamanla kültüre özgü bir şekle bürünmeye başlamışlardır. Tıpkı mangalar gibi animeler de başlangıçta Amerikan animasyonlarından etkilenecek şekilde ortaya çıkmışlardır.

Canlandırma sineması olarak da bilinen animasyonların tarihi sinemanın icadından daha öncesine dayanmaktadır. Tarihte art arda gelen çizimlerden hareketli görüntü elde etme gayesiyle pek çok ürün ortaya çıkmıştır. *Thaumatrope, zoetrope, fenakistiskop* gibi ürünler 1800'lü yıllarda ortaya çıkan hareketli resim oluşturma denemelerinden birkaçıdır. Fenakistiskopun ilk gerçek animasyon cihazı olduğunu belirten Arora'ya göre cihaz, "1832 yılında Joseph Plateau tarafından keşfedilmiştir. Fenakistiskop akıcı bir animasyon yanılsaması yaratabilecek ilk cihazdır" (2018). Disk şeklindeki yapıya yanyana çizilmiş görsellerin çevrilip hareketli görüntünün ortaya çıkması prensibiyle çalışan ürün erken dönemdeki ilk canlandırmalardan biridir. Profesyonel anlamdaki ilk animasyon ise sinemada olduğu gibi yine Fransa'da ortaya çıkmıştır. "Tekniğin ilk uygulaması 1908'de ilk çizgi film denemelerini yapan Fransız Emile Cohl'un, beyaz kağıt üstüne siyah renkle çizdiği çöpten adamlarını filme almasıdır" (Şenler, 2005: 102). *Hayal Oyunu (Fantasmagorie)* isimli bu filmle yönetmen tarihteki ilk animasyona imza atmıştır. Basit çizimlerden oluşan ve 1 dakika 20 saniye süren film, Cohl'un kendi çizdiği 700 karenin arka arkaya oynatılmasından oluşmaktadır.

Japonya'nın animasyonla tanışması ise ilk animasyon filminin ortaya çıkmasından hemen sonra gerçekleşmiştir. "Animasyon filmler Japonya'ya ilk olarak 1908-1910 yılları arasında Fransa ve İngiltere'den gelmiş, özellikle Fransız animasyon sanatçısı Emile Cohl'un eserleri Japon animasyon sanatçıları üzerinde büyük bir etki bırakmıştır. 1915 yılından itibaren Japon animasyon sanatçıları kendi çalışmalarını yaratmaya başlamışlardır"

(Şen, 2014: 184). Japonya'nın coğrafi konumundan kaynaklanan dezavantajların aksine sinema alanındaki gelişmeleri yakından takip ettiği ve kısa sürede kendi eserlerini ortaya çıkarmaya başladığı görülmektedir. Bu dönemde manga sanatçıları, animelerin gelişmesinde büyük katkıda bulunmuştur. Örneğin manganın günümüzdeki şeklini almasına büyük katkıları bulunan Osamu Tezuka'nın *Astro Boy* adlı eserinden uyarlanan animesi, türün Batı'da yayılmasına büyük katkıda bulunmuştur.

*Anime asıl büyük çıkışını 1963 yılında Osamu Tezuka'nın Astro Boy adlı eserinin televizyonda yayınlanmasıyla yapmıştır. Astro Boy'un Amerika televizyonlarında yayınlanmasının ardından pek çok Japon anime çalışması Batı'ya açılmaya başlamıştır. Animenin Batı'da bu kadar çabuk kabul edilmesinin nedeni, Japonların anime karakterlerini Amerikalılara benzer şekilde tasarlamış olmasıdır (Alicenap, 2014: 40).*

Tezuka'nın dönemin Disney animasyonlarından esinlenerek çizdiği büyük gözlü, uzun boylu karakterler zamanla manga ve animelerin çizim anlayışlarını belirlemiştir. Japonların ırksal özelliklerinden farklı olarak resmedilen karakterler, hem Japonya'da hem de Batı'da kabul görmüş, türün popüler hale gelmesinde önemli rol oynamıştır.

Osamu Tezuka'nın manga ve animelerin küreselleşmesinde pek çok katkısı bulunmasına karşın, ilk yapılan animelerin daha çok propaganda amaçlı olduğu görülmektedir.

*1930'lu yıllarda sesli filmlere kavuşan Japonya, bu dönemde yaşadığı ekonomik buhranlar sebebiyle aşırı milliyetçi bir politika izlemiştir. Savaş ortamında sinemayı da kontrol altına almak isteyen iktidar, ağır sansür yasaları çıkartarak belirlenen konular dışında filmlerin üretilmesinin önüne geçmeye çalışmıştır. Bu dönemde iktidarı ve milliyetçiliği öven propaganda özellikli Japon filmleri üretilmiş, savaş döneminde yapılan filmlerin hemen hemen hepsi savaş ve kahramanlık hikâyelerine dayalı olmaya başlamıştır (Kuloğlu, 2016: 5).*

İkinci Dünya Savaşı'nın gelişinin yaklaştığı bu dönemde Japonya da pek çok ülke gibi propagandaya dayalı filmler üretmiş, çoğunlukla çocukların izlemekten keyif aldıkları animelerde de bu anlayış devam etmiştir. "Japonya'da ilk animasyon filmler Japon çocuklarına vatanseverlik aşılama için 1911 yılında Japon hükümetinin desteğiyle Mituyo Seo tarafından küçük bir kadroyla kurulan animasyon atölyesinde yapılmıştır" (Sarban, 2011: 42). Maddi imkânsızlıklar nedeniyle ilk dönem animelerinde devlet desteği büyük rol oynamış, bu dönemde üretilen filmlerin çoğunluğu çocukları hedef alan ve milliyetçi öğeler taşıyan yapımlar olmuştur. Ancak propaganda içerikli animelerin yanında, Japon mitolojisi de ilk dönem eserlerinin yararlandığı kaynaklardan biridir. Erken dönem animelerindeki

propaganda unsuru İkinci Dünya Savaşı'nda da devam etmiş, bu dönemde Mitsuyo Seo'nun yarattığı *Momotaro: Umi no Shinpei* (1945) aynı zamanda ilk uzun metrajlı anime olarak tarihe geçmiştir. Filmde Momotaro ve şirin hayvanlardan oluşan ordusunun düşmanlarla savaşı anlatılmaktadır. Japon ordusunun çizimleri sempatik ve güzelken düşman askerleri çirkin ve şeytani bir şekilde resmedilmiştir. Öte yandan İkinci Dünya Savaşı'nın yaşandığı yıllarda çekilen animelerin pek çoğu günümüze gelememiştir. Patten'e göre, "Amerikan filmlerinden farklı olarak, savaş zamanı Japon animeleri temin edilememiştir. Amerikan işgal yetkilileri tarafından bulunabilen tüm propaganda materyallerinin imhası nedeniyle, savaş zamanı çizgi filmlerinin çoğunun artık var olmadığı düşünülmektedir" (1986). Japonya'nın yenilgisi ile gelişen süreçte devlet desteğiyle yapılan pek çok propaganda içerikli film yok edilmiş, bu nedenle ilk dönem Japon animelerine yönelik az sayıda eser günümüze gelebilmiştir. Bu eserlerin çoğu da milliyetçi ideoloji içermeyen, mitolojik hikâyeler olmuştur.

Savaştan sonra yaşanan ağır travmalar animelerin gelişimini yavaşlatmakla birlikte, 1950'li yıllarda başlayan Japonya'nın kalkınma çalışmaları, yapılan filmlerin konularını etkilemiştir. Bu dönemde öne çıkan yapım şirketi ise Toei Stüdyoları olmuştur. "Toei gibi büyük film şirketlerinin animasyon filmler çekmesi ve yetenekli sanatçılar sayesinde Japon animeleri zaman içinde gelişerek yetkin örnekler vermiştir. Japonya'nın ilk uzun metraj renkli animesi olan *Hakujaden (Beyaz Yılan Efsanesi)* Toei şirketi tarafından yapılmıştır" (Şen, 2014: 188). Çin efsanesine dayanan anime bir âlim ile insan görünümündeki beyaz yılan ruhunun aşkını konu almaktadır. Japonya'nın yeniden yapılandığı bu dönemde devlet desteğiyle yapılan animelerin yerini stüdyoların yaptığı filmler almış, bu durum türün popülerleşmesinde önemli rol oynamıştır. Bahsedildiği üzere Tezuka'nın *Astro Boy*'u bu dönemde yurtdışında da animelerin tanınmasını sağlamış, Japonya yavaş yavaş animasyon sektöründeki etkisini göstermeye başlamıştır.

Tıpkı bilimkurgu sinemasında olduğu gibi animelerde de, çeşitli dönemlerde popülerleşen konular olduğu görülmektedir. Gürova'ya göre, "1960'lı yıllara korku ve spor animeleri damgasını vururken, 1970'lerde bilimkurguların (*mecha*) yaygınlaştığı görülmektedir. 1980'ler ile birlikte anime çalışmalarına büyük şirketler destek vermeye başlamış, anime kahramanlarının oyuncakları, kitapları vb. objeler bir çeşit sektör oluşturarak yapımcılara mali destek sağlamıştır" (2017: 46). İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki toparlanma sürecinde yapılan altmışlı yılların animelerindeki korku unsurunun,

Japon halkının travmalarının bir ürünü olduğunu söylemek mümkündür. Yetmişli yıllarda bilimkurgu animelerinin artışında ise yapılanma sürecinin etkilerini ele almak gerekmektedir. Japonya yapılanma sürecinde teknolojiyi kullanarak dünyada lider konuma gelmesine rağmen, ülkenin bu sürece ihtiyaç duymasının ana sebebi yine teknolojidir. Buna karşılık, pek çok felaketle karşılaşan Japonya'nın teknolojiye bakışı, onu yalnızca teknofobik şekilde ele alan Batı'lı toplumlardan farklılık göstermektedir. Bu farklılığın ana unsurunun, yapılanma sürecinin yüksek teknolojiye bağlı olarak yürümesi olduğunu belirten Akşit'e göre, "Sinema tarihinde iz bırakan bilim kurgu animeleri; bilim, teknoloji ve inanç üzerine sorgulamaları içermekte ve insan ile üst-insan/makine/öteki ayrımının nerede başlayıp nerede bittiğini önemli bir tema olarak işlemektedir" (2017: 127-128). Hatırlanacağı üzere yetmişli ve seksenli yılların bilimkurgu sinemasında teknofobi ana temalardan biri haline gelmiştir. Japonya'nın pek çok kitlesel fobiye sahip olmasına rağmen teknolojiyi salt kötü olarak ele almamasının sebebinin yapılanma süreci olduğu görülmektedir. Buna karşılık *mecha* animelerde teknolojinin doğa ile insan arasında ayırma sebep olduğu ya da teknolojik ilerlemenin insanlığın sonunu getireceği yönünde (*Amnezi Adli Rüzgâr* örneği) bakış açısı da mevcuttur. Bu anlamda Japon mecha animelerin teknolojiye karşı kesin yargıda bulunmadığı sonucuna varmak mümkündür.

1980'li yıllarla birlikte artan stüdyolar ve animelerdeki karakter figürlerinin pazarlama aracı haline gelmesi türün iyice yaygınlaşmasını ve yurtdışında kitle edinmesini hızlandırmıştır. Bu dönemde öne çıkan en önemli filmlerden biri ise *Akira* (1988, yön. Katsuhiro Otomo)'dır. "Japonya'da vizyona girdikten bir sene sonra Avrupa ve Amerika'da gösterime sokulan film kült olmuştur. Pek çok bakımdan *Akira* Batı'daki anime patlamasını yaşatan film olarak görülebilir. Filmin distopya ve mahşer gibi olgun temaları ile, üstün bir biçimde ayrıntılanmış etkileyici anime üslubu Batılı seyircileri büyülemiştir" (Napier, 2008: 52-53). Animelerin geniş konu yelpazesinin ürünü olan film, çizgi sanatının her kesime hitap edebileceğinin de kanıtı niteliğindedir. 1960'larda *Astro Boy*'un ABD'de yayınlanmasıyla küreselleşmeye başlayan anime sanatı *Akira* ile etkisini bir kez daha kanıtlamıştır.

Bu dönemde artan stüdyolaşmanın en bilinen örneklerinden biri de ünlü animatör-yönetmen Hayao Miyazaki'nin, yapımcı Toshio Suzuki ve yönetmen Isao Takahata ile birlikte kurdukları Stüdyo Ghibli'dir. Toei Stüdyoları'nda meslek hayatına *mangaka* (manga çizeri) olarak başlayan Hayao Miyazaki ve Isao Takahata'nın yapımcı Toshio Suzuki ile

1985 yılında kurdukları Stüdyo Ghibli günümüzde anime sinemasını domine eden unsurlardan biri olarak kabul edilmektedir. “Stüdyo Ghibli, kurulduktan sonraki ilk 10 yılında anime dünyasında Japon güç merkezi haline gelmiştir. Gişeye hükmederek, uluslararası dağıtım yoluyla dünya çapında muazzam başarı ve ün kazanmışlardır. Kurucu ortak yönetmen Hayao Miyazaki, sürekli olarak kaliteli filmler ortaya koyması ve hatta Oscar kazanmasıyla dünya genelinde tanınmaktadır” (Rendell ve Denison, 2018: 1). Yönetmenliğe ilk başladığı yetmişli yıllarda dönemin popüler bilimkurgu animelerinden farklı konuları işlemesi Miyazaki için risk anlamına gelse de, ilerleyen yıllarda anime sinemasının en sevilen isimlerinden biri olmuştur. *Hayao Miyazaki ile 10 Yıl* belgeselinde Miyazaki'nin yönetmenliğe başladığı dönemde karşılaştığı bu tehlikeye şu şekilde değinilmektedir:

*O dönem Space Battleship Yamato gibi filmler bilimkurgu patlamasını körüklemektedir. Bu nedenle Miyazaki'ye gelen yönetmenlik teklifleri kesilmiş, ancak o yine de yeni fikirler üretmeye ve reddedilmeye devam etmiştir. Bu dönemde geçimini sağlamak için televizyonlara animasyonlar yapan yönetmen, asıl çıkışını kendi hazırladığı manga serisi olan Rüzgârlı Vadi (Kaze no Tani no Nausicaä, 1984)'yi yapımcı Toshika Suzuki'nin yönlendirmesiyle anime filme dönüştürerek yapmıştır. Rüzgârlı Vadi Miyazaki'nin ilk hit filmi olmuştur (yön. Kaku Arakawa, 2019).*

Japon kültüründen izler taşıyan, fantastik filmleriyle bilinen Miyazaki'nin post-apokaliptik bir dünyada geçen filmi *Rüzgârlı Vadi* yönetmenin sık sık işlediği insan-doğa çatışması üzerine kuruludur. Seksenli yıllarda Japon anime sinemasının sektör haline gelmesinde ve dünyaya yayılmasında büyük rolü olan Stüdyo Ghibli özellikle Hayao Miyazaki ve Isao Takahata'nın yönetmenliğini yaptığı filmlerle bilinmektedir. Japonya'da en çok gişe yapan ve Oscar kazanan ilk anime olan *Ruhların Kaçışı* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, 2001) filmi çeken Miyazaki'nin, “Film yapımı ve hikâye anlatma tarzı, çok sayıda anime filmi ve şovunu etkilemiştir. Anime, Miyazaki olmadan uluslararası ve hatta ulusal düzeyde bu denli popüler olmazdı. Miyazaki'nin varlığı animenin geri kalanını ve hatta bir bütün olarak Japon popüler kültürünü etkilemiştir” (McDonald, 2018). Anime sinemasında ekol oluşturarak Japon kültürünün de dünyaya açılmasında büyük rol oynayan Miyazaki'nin, özellikle seksenli yıllardan itibaren türün belirleyicilerinden biri olduğunu belirtmek gerekmektedir. Bugün bile yönetmenin yaptığı filmlerin karakter figürleri satılmakta ve film sektöründeki etkileri devam etmektedir.

Seksenli yılların ortalarından itibaren Japon hükümetinin kredileri düşürerek halkı gayrimenkul almaya sevk etmesi, doksanlarda büyük bir ekonomik krize yol açmıştır.

“1990’lı yıllarda Japonya’nın balon emlak ve borsa piyasası patlamış, bu sürecin ekonomik büyümeyi durma noktasına gelecek kadar yavaşlatmasıyla ‘kayıp on yıl’ kavramı ortaya çıkmıştır” (Yoshino ve Taghizadeh-Hesary, 2015: 3). Ülke ekonomisi bu denli büyük bir sorunla karşılaşmasına karşın animeler, doksanlarda zirveye ulaşarak Japon kültürünü dünyaya tanıtmaya devam etmiştir. Bu dönemde özellikle anime diziler yurtdışında geniş kitlelere ulaşmıştır. “1990’lara gelindiğinde ‘Sailor Moon’, ‘Dragon Ball’ ve ‘Pokemon’ serileri tüm dünyada animeyi ulaşılabilecek en üst seviyeye taşımıştır” (Alicenap, 2014: 40). Ülkemizde de yayınlanan bu anime dizileri hâlâ izlenmekte ve karakter figürleri talep görmektedir. Ancak doksanlı yılların yalnızca diziler ile değil filmlerle de ön plana çıktığı belirtilmelidir. Green’e göre, “1990’lar Japon animasyonu için çok önemli bir dönüm noktasını temsil etmektedir. Bu dönüm noktasından kasıt Batı medyasında filizlenen fandomluk<sup>20</sup> ve animelerdeki hızla gelişen görsel-stilistik eğilimlerle, yeni nesil yaratıcı figürlerdir” (2017: 3). Bu dönemde Amerika ve diğer ülkelerde hızla yayılan animeler artık popüler kültürün parçası olmaya başlamış, dünya genelinde oluşan hayran grupları medyanın da ilgisini çekmiştir.

Özellikle doksanlarda yayılan hayran kültürünün Japonya’daki yansıması ise “otaku” kavramı olmuştur. “Kelimenin anlamı anime ve manga kültürüne adanmış hayranlık, zamanının büyük bölümünü bu kültür ürünlerine ayıran kişidir...Otakuların bir diğer özelliği, aktif ve sosyal Japon toplumu içinde içe kapanık bir görüntü ortaya koyuyor olmalarıdır” (Özgen, 2017: 189-190). Hayatının büyük bir kısmını anime, manga, oyun takıntısı üzerine kuran kişilere verilen *otaku* ismi yalnızca Japonya ile sınırlı olmamakla birlikte, çoğunluğu Japon halkı oluşturmaktadır. İleri derecedeki bu hayranlığın kişilerin sosyal becerilerini kısıtlamasından dolayı otakuların Japon toplumunda tepkiyle karşılandığı bilinmektedir. Tsutsui’ye göre, “Otaku kavramı, 1970’lerde ve 1980’lerde ortaya çıkmasından bu yana büyük bir sosyal fenomen haline gelmiş, korku, onaylamama ve yanlış anlamamanın yanı sıra yaygın bir hayranlık uyandırmıştır” (2008: 14). *Otakulara* karşı korku ve onaylamama tutumunun tek sebebi asosyalliğin Japon toplumunda kabul görmemesi değildir. Suç oranı düşük bir ülke olan Japonya’da 1989 yılında ortaya çıkan seri katil

---

<sup>20</sup> Fandom kelimesi Cambridge tarafından “Çok hevesli bir şekilde birinin veya bir şeyin hayranı olan grup” olarak tanımlanmaktadır (<https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6z%C3%BCk/ingilizce/fandom>).

Tsutomu Miyazaki<sup>21</sup>'nin içine kapanık bir otaku olması ve kıyamet tarikatı Aum Shinrikyo'nun liderinin de anime hayranı olması toplumun negatif algısını güçlendirmiştir. *Otaku* alt kültürünün köklerinin Japonya'nın tarihinde bulunabileceğini söyleyen Telci'ye göre,

*İkinci Dünya Savaşı ve atom bombası yıkımından sonra hızla toparlanan Japonya, refah döneminin ardından ekonomik kriz ve işsizlik gibi sorunlarla karşı karşıya kalmıştır. Çağdaşlaşma yolunda belirlenen hedefin Batılılaşma olması, kültürel kimliğin kaybı tartışmaları, hızlı sanayileşme uğruna yaşanan çevre felaketleri gibi travmalar yaşayan bu toplumun gençleri, ulus-ötesi kimliklerin tasvir edildiği, yerel ve küresel çapta sorunların irdelendiği anime ve mangaları, bir ifade aracı ve bunun ötesinde bir yaşam biçimi olarak seçmişlerdir (2010: 200).*

Animelerin çizgi sanatı olmasından kaynaklanan çocuksu imajlarının aksine politik meselelere değinmesi, yıkımlarla dolu Japon tarihinden öyküler sunması, halkın savaş karşıtı düşüncelerini aktaran bir ifade aracı olması geniş kabul görmesinde büyük bir etken olmuştur. Özellikle Stüdyo Ghibli filmlerinde bu unsurlar açıkça görülmektedir. Otobiyografik romandan uyarlanan ve İkinci Dünya Savaşı'nın son yıllarına değinen *Ateş Böceklerinin Mezarı (Hotaru no Haka, 1988, yön. Isao Takahata)*, insanın sanayileşme ve teknoloji aracılığıyla doğaya verdiği zararı anlatan *Prenses Mononoke (Mononoke-hime, 1997, yön. Hayao Miyazaki)*, arka planında geleneklerine bağlı Japon toplumunun Batı temelli değişime karşı gösterdiği tepkiyi ele alan *Tepedeki Ev (Kokurikozaka kara, 2011, yön. Goro Miyazaki)* bu filmlerden bazılarıdır. Bu anlamda anime ve mangalar Japon halkının korkularını, düşüncelerini ve tarihlerini temsil eden araçlar olarak, içe kapanık *otakuların* kendilerini ifade etmek için sığındığı mecralar olsa da; medyanın ve toplumun *otaku* kavramına bakışı olumlu değildir.

Kavram hakkındaki olumsuz izlenimlere karşılık yurtdışında da kayda değer seviyede *otakunun* varlığından ve ekonomik açıdan pek çok getirileri olduğundan söz etmek mümkündür. “Avrupa’da Fransa otaku kültüründe oldukça ilerleme kaydetmiştir. Anime yayınlayan pek çok televizyon kanalının yanında, sayısız anime otakular tarafından gönüllü olarak çevrilmiştir... Amerika’da da otaku kültürünün gelişmesi ve yaygınlaşması amacıyla 1994 yılında Otakon isimli bir firma kurulmuştur” (Özgen, 2017:194-195). Fransa'nın kendi kültürleri dışındaki öğelere karşı gösterdiği çekimser yaklaşımı göz önüne alındığında

---

<sup>21</sup> Yirmi altı yaşında bir matbaa çırağı olan Miyazaki, dört genç kızın tacizinden, öldürülmesinden ve sakatlanmasından sorumluydu. Seri katil Tsutomu Miyazaki tutuklandığında anime hayranlığından dolayı basın tarafından “otaku katili” olarak etiketlendi (Tsutsui, 2008: 14).



animelerin bu denli kabul görmesi dikkat çekici bir unsurdur. Amerika’da kurulan *Otakon* ise pek çok hayran etkinlikleri, cosplay partileri gibi faaliyetlerle yıllardır anime ve manga severleri buluşturmaktadır. Yine Özgen’in belirttiğine göre, “Otaku ürünlerinin Japon ekonomisine katkısı yan ürünler ve diğer gelirler ile birlikte yaklaşık 200 milyar yen’i aşkındır. Dolar karşılığı ise 2 milyar dolardır. Otaku ürünlerine bilgisayar oyunları da dahildir” (2017:198). Bu etmenler özelinde bakıldığında *otaku* kültürü Japonya’da önyargıyla karşılanırsa da, anime ve mangaların dünya genelindeki popülaritesine ve ekonomiye katkı sağlamaktadır.

1990’lı yıllarda yaşanan krize rağmen yükselişini sürdüren anime ve mangaların etkisi 2000’li yıllarda da devam etmiştir. Bu dönemde Türkiye’de de yayınlanan *Beyblade*, *Bleach*, *Bakugan*, *Naruto*, *Death Note* gibi animeler farklı yaş gruplarındaki pek çok izleyiciye ulaşarak anime kültürünün yayılmasında önemli rol oynamıştır. Anime ve mangaların hızlı gelişiminin dikkat çektiği bu yıllarda Miyazaki’nin *Ruhların Kaçışı* ile Oscar’ı kazanması türe önyargıyla yaklaşan kişilerin de fikrini değiştirmeye başlamıştır. Albayrak’ın belirttiğine göre, “2000’li yıllarda film yapımlarında animeler %60’lık bir paya sahip olmuştur. Yine bu dönemde sadece animeler değil mangalar da filmler için kaynak oluşturmaya başlamıştır ve beraberinde “live-action” yapımlar ortaya çıkmıştır” (2017). Anime ve mangaların 2000’li yıllarda Japon sinemasının temelini oluşturduğu görülmektedir. Öte yandan canlı aksiyon olarak çevirilen (*live action*) filmler de anime ve mangalardan uyarlanan yapımları içermektedir. Ancak animelere has özelliklerin uyarlamalarda tam anlamıyla uygulanamaması gibi sorunlar *live action* yapımların orijinallerinin gerisinde kalmasına neden olmaktadır.

Anime ve mangaların dünyaya yayılmasında gönüllü olarak çeviri yapan hayranların özverisi kadar, farklı izleyici kitlelerine hitap eden çok çeşitli türlere sahip olmaları da etkilidir. Genç kızlara yönelik çoğunlukla fantastik ve romantik hikâyeleri konu alan *shojo*, genç erkekleri hedef alan genellikle kahramanlık, spor gibi konulara yönelik *shonen*, bilimkurgu ve aksiyon barındıran *mecha*, daha ciddi konulara değinen ve geniş kitlelere ulaşan *seinen* gibi türler, manga ve animeler arasında okuyucu/izleyici kitlenin en çok tercih ettikleri arasında yer almaktadır. Bunların yanında, “Küçük çocuklar için hazırlanan *kodomo*, yetişkin kadınlara yönelik, onların hayatlarından kesitler sunan *josei*, genç erkekler arasındaki homoseksüel ilişkiyi konu alan *shonen-ai* ve tam zıttı *shojo-ai*, iki yetişkin erkek arasındaki aşkı anlatan *yaoi* ve her tür ilişkiyi temeline alan pornografik animeler olan

*hentai*” (Mutlu, 2017: 79-85) gibi türler de bulunmaktadır. Bir çizgi sanatı olmasına karşın geniş konu yelpazesine sahip olan animeler bu yönleriyle sevildikleri kadar, cinsellik ve şiddet gibi tabu kabul edilen konuları açıkça işleyen türlere sahip olmasından dolayı tepki de çekmektedir. Bunda çizgi sanatının çoğunlukla çocuklarla özdeşleştirilmesinin de etkisi büyüktür. Ancak canlandırma sanatı olan animelerin izleyiciyi en çok etkilediği noktanın geniş yaş aralığına hitap etmeleri olduğu vurgulanmalıdır.

Anime ve mangaların etkisi günümüzde de daha çok kişiye ulaşarak devam etmektedir. Ortaya çıktıkları ilk dönemlerde Amerika ve Avrupa’daki örneklerden etkilenen anime ve mangalar, şu an oldukları haliye diğer animasyonlardan farklılaşmaktadır. Bunda Japonya’nın farklı toplumlara ait kültürel unsurları kendi kültürlerine uyarlayabilme yeteneklerinin payı büyüktür. İlk örneği Fransa’da ortaya çıkan animasyon sanatını da kendi kültürlerine uyarlayarak yerelleştiren Japon sanatçılar, animelerin kültür ihracatında önemli bir dayanak noktası olmasını sağlamışlardır. Hatta anime sanatını tanıtmak amacıyla, “2007 yılında Japon hükümeti ülkenin kültürel büyükelçilerinden biri olarak anime karakteri olan Doraemon’u atamıştır” (Richmond, 2009: v). Japon hükümetinin resmi tutumuna bakıldığında animelerin aynı zamanda kültür tanıtımı konusunda yararlanılan bir unsur olduğu görülmektedir. Bu noktada Japonya’yı dünyaya tanıtan anime sanatı ve yerel kimlik ilişkisini tartışmak yerinde olacaktır.

### **2.2.2. Anime Sineması ve Yerel Kimlik İlişkisi**

Kökeni Japon resim sanatı olan Ukiyo-e’lere dayanan manga ve anime sanatı, farklı ülkelerden etkilenmekle birlikte esas itibarıyla Japon köklerinden beslenmektedir. Bu yönleriyle Japon kültürünün dünyaya sunumunda önemli bir rol üstlenen animeler, tanıtım işlevi de görmektedir. Animelerin yaratımında yerel kimliğin etkisini incelemeyen önce yerel kimlik kavramını irdelemek gerekmektedir. *Icosmos Québec Bildirgesi*<sup>22</sup>’nde ‘yerin ruhu’ olarak belirtilen ve aynı zamanda yerel kimliği de oluşturan unsurlar, “Bina, manzara, güzergâh, nesnelere dönüşen somut öğeler; anılar, anlatılar, yazılı belgeler, ritüeller, festivaller, geleneksel bilgiler, değerler, dokular, renkler, kokulardan oluşan ve yere manevi

---

<sup>22</sup> Bildirge, ana bileşeni olan kültürel miras alanlarının kamusal değerlerinin ve alanın daha iyi anlaşılmasını sağlayacak bir araç olarak kültürel mirasın yorumlanması ve sunumunun temel ilkelerini belirlemeyi amaçlamaktadır (Emre, 2010: 178).

anlam veren soyut etmenler” olarak sıralanmaktadır (2008, 2). Bu anlamda yerel kimliği belirleyen unsurlarda tarih, kültür ve mimari ön plana çıkmaktadır.

Ortaya çıktıkları dönemden itibaren hızla gelişen animeler, başlangıçta alt kültür ürünü olarak görülürken, zamanla tüm dünyaya yayılıp popüler kültür nesnesi haline gelmeyi başarmıştır. Kitle kültürünün Amerikan hâkimiyeti altında olmasının itirazsızca kabul edildiğini ve yerel kültürün yayılcı küresellikle çatıştığını ya da bunun karşısında ezildiğini söyleyen Napier’e göre anime, “Örtülü bir direnişin son kalesi gibi durmaktadır. Benzersiz bir sanat ürünü olan anime; kendi Japon köklerinin belirgin niteliklerini taşıyan, aynı zamanda da kendi yerel sınırlarının ötesine gittikçe artan etkide bulunan yerel bir kültür formudur” (2008: 17). Geçmişte yaşadığı pek çok felakete rağmen Japonya animeler aracılığıyla Amerika’nın kültürel emperyalizmine karşı güçlü bir duruş sergilemektedir. Öte yandan Japonların maddi ve manevi kültürünün çoğunun yabancı kaynaklı olduğunu belirten Eberhard’a göre, “Ülkeye giren ve kabul gören yabancı unsurlar zamanla milli bir meta olmakta, tekniği, kullanılış tarzı Japonlaştırılmaktadır. Japonlar ham madde veya ham fikir olarak aldıkları bir şeyi estetik ve teknik olarak geliştirmek, yerelleştirmek konusunda oldukça başarılıdır” (1992: 92-93). Bu doğrultuda animelerin başarılı olup benimsenmesinde, Japonya’nın başta Batı’dan etkilenecek örnekler verdiği türü zaman içinde Japonlaştırarak sunmasının etkisi büyüktür. Böylece anime sanatı yerel kültür ürünü haline gelmiş ve tüm dünyaya Japonya’yı tanıtan bir unsura dönüşmüştür.

Japonya’nın tarihine bakıldığında İkinci Dünya Savaşı kadar etkili ve dikkat çeken bir başka dönem daha olduğu görülmektedir. Japon toplumunun gerek inançlar, gerekse modernleşme anlamında dönüşümünü başlatan bu dönem 1868-1912 yıllarını kapsayan Meiji Dönemi’dir. İmparator Meiji’nin tahta geçmesinin ardından başlayan Meiji Restorasyonu, “Modern Japon tarihinin en önemli dönüm noktasıdır (...) Çünkü bu tarih, Japon modernleşmesinin, kalkınmasının ve Batılılaşmasının başladığı tarihtir” (Seval, 2017: 102). 1867 yılına kadar samurayların ve *daimyo* olarak anılan feodal yapıya sahip derebeyliklerin etkin rol oynadığı yönetim sistemine sahip olan Japonya, Meiji Restorasyonu ile birlikte değişerek geleneksel toplum biçiminden, Batı merkezli modern yapıya dönüşmeye başlamıştır. Değişim yalnızca yönetim anlayışında yaşanmamış; kıyafetten, askeri sistemlere, teknolojik ilerlemeden, dış ilişkilere kadar her alanda meydana gelmiştir. Meiji Restorasyonu’nun özellikle askeri alanda yaptığı yenilikler Japonya’nın en

bilinen savaşçuları olan samuraylar arasında infial yaratmış, bu değişimlere karşı yapılan en büyük isyan samuraylar tarafından gerçekleştirilmiştir.

*Samuraylarla ilgili alınan kararlar bazı samuray muhafzakarları fazla etkilemiştir. Bu nedenle kendi sınıflarında veya klanlarında değişimleri yönetenlere karşı çıkmışlardır. En ciddi samuray ayaklanması Satsuma'da patlak vermiş, oradaki muhafzakarlar Saigo Takamori'nin (1827-1877) etrafında birleşmiştir. Takamori yeni hükümetin fazla ileri gittiğini ve reformlarda çok hızlı hareket ettiğini düşünen eski bir samuraydır. Evrensel zorunlu hizmet, hükümette kapitalist çıkarlar, yabancı savaşlarda eski samurayları kullanmamakla ilgili resmi kanuna ve Japon elçilerine kötü davranan Korelileri yatıştırma politikasına karşı çıkan Saigo, Tokyo'dan destekçilerini toplayarak Satsuma'da ayaklanmıştır. Yeni mecburi hizmetteki imparatorluk ordusu modern silahlarıyla, samurayları yenmiştir. Saigo başarısız olmasına rağmen Japon vatanseverlerin ve gelecek nesillerin saygı duyduğu bir kahraman olmuştur (Meyer, 2019:145).*

Japonya tarihinde önemli yer kaplayan samuray sınıfının ortadan kalkmasına neden olan modernleşme çalışmalarının yarattığı değişim, günümüz Japon toplumunun temelini oluşturmaktadır. Pek çok yeniliği barındıran Meiji Dönemi, tarihi şekillendirmedeki rolü itibariyle onlarca yapımın da esin kaynağıdır. Tarihsel açıdan farklı dönemlere ayrılan Japonya'nın geçmiş çağları sık sık filmlerde konu edilmekle birlikte, günümüz toplum yapısının oluşmasındaki önemli etkisi nedeniyle daha çok Meiji Dönemi'ne değinen filmler irdelenmektedir. Özellikle samuray filmlerinde bu dönemin sık sık işlendiği görülmektedir. Örneğin; Hollywood yapımı *Son Samuray (The Last Samurai, 2003, yön. Edward Zwick)* Saigo'nun isyanından esinlenerek Meiji dönemini ele almış, oldukça popüler olan film Japon kültürünün dünya üzerindeki etkisini de kanıtlamıştır. Japon sinemasının önemli yönetmenlerinden biri olan Akira Kurosawa da, *Yedi Samuray (Shichinin no Samurai, 1954), Kanlı Taht (Kumonosu-jo, 1957), Yojimbo (1961), Ran (1985)* gibi samuraylara ve feodal Japonya'ya dair filmleriyle, Japon tarihini yansıtmıştır. Öte yandan Meiji Dönemi'ni ele alan filmlerin özellikle 1990 yılında yaşanan krizden sonra arttığı görülmektedir. Doksanların sonuna doğru ortaya çıkan ve en bilinen anime serilerinden olan *Rurouni Kenshin* bu dönemde yaşananları, kimseyi öldürmeyeceğine yemin etmiş bir samurayı merkezine alarak işlemektedir. Guerdan'a göre, "Tarihi anime, bir ulusun geçmişinin hikâyeleriyle etkileşim kurmanın ilgi çekici bir yoludur. Ayrıca bazı durumlarda tarihi animeler 'Daha önce kötü durumdaydık ve sonunda işler daha iyi hale geldi' mesajı da vermektedir. Meiji Restorasyonu hikâyeleri ise, kriz sonrası Japonya'da yolunu kaybeden Japonların yaşadıklarına benzemektedir" (2012: 22). Bu anlamda halkın yaşadıkları sorunu atlatmaları için yol gösterici görevi gören Meiji Dönemi'ne dair animeler, yerel kimliğin

bileşenlerinden olan tarih unsurunun sanata yansımalarının önemli örneklerindedir. Öte yandan samuray hikâyeleri Meiji Dönemi'nden bağımsız olarak Japon sineması ve anime dünyasının sık sık işlediği konulardandır.

Meiji Dönemi ile birlikte yapılan köklü değişiklikler, yüzyıllarca dışa kapalı bir toplum olarak yaşayan Japon halkının çoğunluğu tarafından benimsense de, değişimin hızı çeşitli sorunlar da ortaya çıkarmıştır. Restorasyonu getiren dinamikleri; dışarı kapalı feodal Tokugawa Japonyası'nın (1600-1868), 19. yüzyılın ortasında Batı ile karşılaşması sonucunda, Japonya'yı bu sisteme kapatmak yerine Batılı temeller üzerinde yeniden kurmak şeklinde çözüm bulunmasıyla açıklayan Binark'a göre Meiji Restorasyonu'yla birlikte;

*Feodal sosyo-ekonomik kurumlar kapitalist kurumlarla yer değiştirirken, Batı ülkelerinin modern konumlarına erişebilmek amacıyla 'ülkeyi zenginleştir, orduyu güçlendir' sloganıyla militarist ve yayılmacı politikanın temelleri atılmıştır (...) Japonya'nın bu şekilde modernleşmesi iç sömürgeleştirmenin anlatısıdır... (1998: 74).*

Restorasyonun getirdiği en büyük sorun geleneklerine bağlı Japon toplumunun geçmişini unutma tehdidiyle yüz yüze gelmesidir. Binark'ın bakış açısıyla Meiji Dönemi, kapalı bir toplum olarak yüzlerce yıl dış dünyadan bağımsız yaşayan Japon toplumunun, kendini 'öteki' durumundan kurtarmaya çalışması olarak okunabilmektedir. Modernleşme süreci Japon toplumunu yeniden tanımlarken, bu süreçte kimlik krizlerinin yaşanması ise kaçınılmaz görünmektedir. Şen'e göre "Japonya'nın Batı'yı örnek alan hızlı modernleşme süreci, kimliğin ve kültürün yozlaşmasına dair günümüze dek devam eden tartışmalara neden olmuştur" (2014: 55). Gelişen dünya koşullarına ayak uydurmak için hızla gerçekleşen bu değişimin getirdiği bir diğer sorunun ise "ülkeyi zenginleştir, orduyu güçlendir" anlayışı olduğunu söylemek mümkündür. 44 yıl süren köklü değişim sürecinde Japonya askeri özgüven kazanarak sömürgeler elde etmiş (Kore ve Çin'i işgal etmesi), sanayi alanında güçlenerek ve ekonomik alanda yüksek standartlara ulaşarak dikkat çekmiştir. Bu da tarihindeki en büyük felaketlerden biriyle sonuçlanacak olan İkinci Dünya Savaşı'na katılım sürecini hazırlamıştır. Çağın ortamına bakıldığında değişen dünyaya ayak uydurmak ve gelişmek elzem olsa da, özellikle yayılmacı anlayışın ilerleyen süreçlerde Japonya'ya büyük zararlar verdiği görülmektedir.

Japon tarihinde önemli yer tutan modernleşme unsuru, İkinci Dünya Savaşı'nda yaşanan yıkımdan sonra bu kez toparlanma sürecinin parçası olmuştur. Ancak yaşanan travmaları hazırlayan süreç olarak modernizm, bir yandan da eleştiri konusu olmuştur.

Ayrıca unutulmayla karşı karşıya kalan Japon köklerinin sorumlusu olarak yine modernleşme sürecine işaret edilmektedir. Yerel kimliğin yansıması olan anime sinemasında da modernizm tarihi genellikle eleştirel şekilde ele alınmaktadır. Örneğin; Miyazaki'nin kapitalist zihniyeti post-modern Japonya'daki manevi değer ve kimlik kaybıyla ilgili olarak en açık şekilde tasvir eden filminin *Ruhların Kaçışı* olduğunu söyleyen Suzuki'ye göre film, “Batı etkilerinin ulusa siyasal ve ideolojik olarak baskın çıktığı Meiji döneminde (1868-1912) modernleşen bir Japonya'yı sahnelemektedir” (2009). Filmde Chihiro karakterinin anne ve babasının aç gözlü bir şekilde izinsiz yedikleri yemekten dolayı domuza dönüşmesiyle onları kurtarmak için Yubaba isimli bir patronun yanında çalışması anlatılmaktadır. Öte yandan filmde çağın doyumsuz insanını temsil eden tek unsur anne ve baba değildir. Paranın kişisel değerlerinin önüne geçmesine izin veren Yubaba aracılığıyla da kapitalist sisteme kendini kaptıran insan eleştirilmektedir. Ayrıca Yubaba yanında çalıştırdığı kişilerin isimlerini değiştirmekte, zamanla adlarını unutmalarını sağlamaktadır. Bu da Meiji döneminde Japon halkına sonradan ‘benimsetilen’ kimliklerin yol açtığı ‘köklerini unutma’ tehlikesinin alegorik temsilidir. Chihiro’ya adını unutmaması için yardım eden nehir ruhu Haku ise insanın küreselleşen dünyaya karşı, doğaya sığınması gerektiği mesajını vermektedir.

Japon tarihinin animelerdeki en büyük yansıması özellikle mecha türü animelerde görülmektedir. Gelecekte geçen bilimkurgu hikâyeleri olan bu animelerde İkinci Dünya Savaşı’nda yaşananların etkilerini görmek mümkündür. Savaş kıyamet senaryolarının oluşmasında en büyük etkenlerden biri olmuş, Japon sanatçılar tarihlerinden esinlenerek gelecekte gerçekleşebilecek olası felakete ışık tutmuştur. Daha önceki bölümlerde incelenen Japon bilim kurgularına bakıldığında, İkinci Dünya Savaşı’nda yaşanan travmaların yanında, ‘ataların günahlarının bedelini ödeme’ vurgusu da göze çarpmaktadır. Savaş sürecine bakıldığında Japonya mağdur olduğu kadar, yayılmacı anlayışının sonucu olarak aynı zamanda mağdur eden taraf olmuştur. Bu anlamda savaş süreci animelerde ve filmlerde politik eleştiri unsuru olarak da ele alınmaktadır.

Vurgulamak gerekirse, yerel kimliğin yansıması olarak animeler; Japon kültürü, tarihi ve mimarisi gibi kaynaklardan beslenmektedir. Animelerin konularını tarihe ve kültüre dayandırması Napier’e göre animelerde önemli anlatı türlerini ortaya çıkarmaktadır. “Mahşer, festival ve ağıt türleri animedeki en önemli türlerdir” (2008: 45). Yaşanan savaşlar, teknolojinin kötü amaçlarla da kullanılabildiğinin fark edilmesi, doğal afetler gibi

unsurlar yalnızca Japon animelerinde değil, sinemanın genelinde mahşer temalarının yaygınlaşmasında rol oynamıştır. Ancak Japonya'nın atom bombasıyla vurulan tek ülke olması, ekonomik buhranlar, sürekli gerçekleşen doğal afetler özellikle animelerde mahşer temasına sıklıkla rastlanmasına neden olmaktadır. Şen'e göre mahşer anlatısı ile birlikte kullanılan ağıt anlatısıyla, "Ailenin kaybı, yok olan doğa, bireysel ve kültürel kimliğin kaybı, korkutucu boyutlara varan ve insanlığı tehdit eden sanayileşme gibi mahşer vizyonuna, kaybedilen değerlere duyulan özlem ve yas tutma da eşlik etmektedir" (2014: 223-224). Ayrıca Napier'e göre ağıt "Nostalji ile karışmış melankoli ve keder havasına gönderme yapmaktadır (...) Mahşer ya da festival biçimlerine kıyasla ağıt anlatısı anime için ikinci derecede olsa da, en komik ya da en macera dolu metinlere bile bir dokunaklılık getirdiği için hatırı sayılır bir etki taşımaktadır" (2008: 43-44). Japon halkının yaşadığı travmaların ürünü olarak mahşer ve ağıt türlerinin iç içe geçtiğini söylemek mümkün olsa da, ağıt anlatısı her türde görülebilmektedir. Mahşer animelerine *Rüzgârlı Vadi*, *Akira*, *Neon Genesis Evangelion* (1995, yön. Hideaki Anno) gibi gelecekte geçen hikâyelerde rastlanabileceği kadar, Japonya'nın tarihine ışık tutan *Yalınayak Gen* (*Hadashi no Gen*, 1983, yön. Nakazawa Keiji), *Ateş Böceklerinin Mezarı*, *Dünyanın Bu Köşesinde* (*Kono Sekai no Katasumi ni*, 2016, yön. Sunao Katabuchi) filmleri gibi geçmişte geçen anlatılarda da rastlanabilmektedir.

Hiroşima'da doğup büyüyen Keiji'nin kendi hayatından da izler taşıyan *Yalınayak Gen*, atom bombasının etkilerini ve kıyametin görüntülerini açık şekilde göstermektedir. Film aynı zamanda militarizme karşı ciddi eleştiri barındırmakta ve devletin gelen felaketteki rolünü de tenkit etmektedir. Henüz onlu yaşlarda olan Gen kardeşlerinin ve babasının gözlerinin önünde ölmesinin acısıyla, açlıkla, çaresizlikle ve radyasyondan kaynaklanan hastalıklarla boğuşurken, mutlu günlerine duyduğu hasret, kayıplarına karşı tuttuğu sessiz yas ile birlikte hikâye tıpkı *Ateş Böceklerinin Mezarı*'nda olduğu gibi hem mahşer hem de ağıt anlatısını yansıtmaktadır. *Dünyanın Bu Köşesinde* filmi ise olay örgüsünü 1933 yılından itibaren başlatarak, savaşın halkı nasıl değiştirdiğini uzun zaman diliminde ele almaktadır. Suzu'nun küçüklüğünden başlayan hikâye, 18 yaşına gelip evlenmesi ile savaşın en ağır yılları olan 1945 ve sonrasına kadar gelmektedir. Film boyunca ele alınan Suzu'nun karakter yolculuğu ve ruhsal dönüşümü Japon halkının değişiminin de yansıması niteliğindedir. Filmde *Yalınayak Gen* ya da *Ateş Böceklerinin Mezarı*'nda olduğu gibi militarizm eleştirisi bulunmazken, toplumsal değişim, sık sık

vurgulanan geçmişe özlem, kayıpların yarattığı yas ile mahşer ve ağıt anlatısı bir arada sunulmuştur.

Japon kültürünün en önemli unsurlarından biri her sene gerçekleşen festivallerdir. Geçmişin ve unutulmayan değerlerin yansımaları olarak festivallere animelerde de sıkça rastlanmaktadır. Ancak festivaller aynı zamanda sanatsal anlamda bir anlatı biçimidir. Rus edebiyat teorisyeni ve filozof Mihail Bahtin'in ortaya koyduğu karnaval teorisine göre, "Karnavala özgü kategoriler, yaşam biçiminde deneyimlenen ve oynanan, somut olarak bedensel zevkleri çağrıştıran ritüel-törenselleştirilmiş düşüncelerdir... Karnaval imgeleri kendilerinde değişim ve krizin her iki kutbunu da birleştirirler: Doğum ve ölüm, övgü ve yergi, gençlik ve yaşlılık, aptallık ve bilgelik" (2001: 239-242). Tıpkı karnaval meydanlarında statünün önemini yitirmesi gibi, sanata yansıyan festival anlatısında da özgür ve eşit bir ortam oluşmaktadır. "Karnavalın eğlenceli bir yaklaşım ya da sosyal, politik, kültürel protesto ve ciddi, dogmatik ve otoriter dünyaya karşı direnişin komik bir sanatı olduğu iddia edilir" (Tam, 2010: 177). Bu anlamda festival anlatısı yalnızca kültürün yansıması değil, komedi ile iç içe geçmiş hicvin ve tabulaştırılmadan sunulan cinselliğin anlatısı olarak yorumlanmaktadır.

Japon animelerinde sıklıkla rastlanan cinsellik öyküleri, festival anlatısının yansımalarındandır. Rüyaların sınırsız dünyasında geçen *Paprika* (2006, yön. Satoshi Kon) animesinde Başkan'ın dışı vurduğu bilinçdışı imgelerinin festival geçidi olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Bilinçdışı imgelerin bastırılmış korkuların ve arzuların yansıması olduğu düşünüldüğünde, festival sahnesi aracılığıyla temsil edilmesi anlamlı hale gelmektedir. Animeler sahip olduğu renkli atmosfer, modernizm, değişim, toplumsal sorunlar gibi unsurlara yönelik düzenli eleştirileri ve bastırılmış dürtülerin dışı vurumu niteliğindeki öyküleriyle festival anlatısını sıkça kullanmaktadır. Bunun dışında festivaller Japon kültürünün yansıması olarak da sıklıkla anime öykülerinde yer almaktadır. Hafize Mutlu, animelerde yer alan *matsuri* şeklinde anılan festivalleri, "Yeni Yıl Festivali (Shogatsu), Yetişkinler Günü (Seijin no Hi), Fasulye Serpme Festivali (Setsubun), Altın Hafta (Showa no Hi), Yıldız Festivali (Tanabata), Bon (Obon) Festivali, Yaz Festivali (Natsumatsuri), Kültür Festivalleri (Bunkasai)" (2017: 94-98) şeklinde sıralamaktadır. Özellikle okul konulu hemen her animede Kültür Festivalleri'nin yer aldığı görülmektedir.

Bir toplumun kültürünü tanımada "mutfak" kavramı önemli bir yer tutmaktadır. *Gastronominin Yumuşak Güç Olarak Kullanımı Üzerine Bir İnceleme* isimli çalışmada



Aksoy ve Çekiç, “Derin bir mutfak kültürüne sahip olan Japonya, mutfak uygulamalarını kültürel propaganda aracı olarak görmektedir” (2018: 722) diyerek, Japon kültürünü ihraç etmede mutfakın ne kadar önemli yer kapladığını vurgulamaktadır. Belki de bu anlayışın ürünü olarak Japon mutfakına yönelik unsurlar, türü fark etmeksizin hemen her animede yer almaktadır. Yeryüzünde yaşamak isteyen yarı insan yarı balık Ponyo’nun maceralarını anlatan *Küçük Denizkızı Ponyo (Gake no Ue no Ponyo, 2008, yön. Hayao Miyazaki)*’da karakterin yediği ilk yemek biftek ve ramendir. İnsanlardan bir şeyler çalarak yaşayan on santim boyundaki minik insanları anlatan *Aşırıcular (Kari-gurashi no Arietti, 2010, yön. Hiromasa Yonebayashi)* filmindeyse sık sık Japon kültüründe önemli yer kaplayan çay saatlerinin olduğu görülmektedir. “Japon kültüründe çayın aydınlanma arayışı içinde bir ritüel olarak kullanıldığı bilinmektedir. Haz almaya değil, iç dünyaya ilişkin bir ritüel olan Japon çay töreninde, Katolik ayinlerinde İsa’nın kanını simgeleyen şaraptan daha önemli bir yeri vardır” (Üstün ve Demirci, 2013: 6). Kusursuzluk arayışının simgesi olarak ortaya çıkan ve manevi değerlerin yansıması olan çay törenlerine, özellikle tarihi türde olmak üzere, genellikle her animede rastlanılmaktadır. İkinci Dünya Savaşı’nın olduğu dönemde geçen *Dünyanın Bu Köşesinde* animesinde, halkın günden güne besin bulmakta zorlanmasından dolayı yeni arayışlara giren Suzu’nun Japon mutfakının eski dönemlerinde rastlanan az malzemeli yemeklerine yöneldiği görülmektedir. Bu anlamda bir kültürün bileşenlerinden olan mutfak unsuru, Japon animelerinde tanıtım amaçlı olarak sıklıkla kullanılmaktadır. Çizim olmasına karşın ilgi çeken bu yiyeceklerin pek çok izleyicide merak uyandırarak amacına ulaştığı söylenebilir.

Animelerde sıklıkla rastlanan bir diğer kültüre özgü unsur da Japon banyosu olan *ofuro*’dur. Kare formundaki derin bir küvet şeklinde olan ofurolar rahatlama kültürünün bir parçası olarak animelerde sıklıkla kullanılmaktadır. Sıcak suyla doldurulan bu küvetimsi yapılar, banyo yapıp vücut iyice temizlendikten sonra aile fertleri tarafından sırasıyla ya da birlikte kullanılmaktadır. Pek çok animede ofurolarda rahatlayan ya da ailesiyle vakit geçiren karakterlere rastlanmaktadır. Ofuroları aynı zamanda kendine özgü bir yapısı olan Japon mimarisinin de yansıması olarak görmek mümkündür. Japon mimarisi anime sanatçılarının mekân yaratımında başvurduğu ya da esinlendiği öğelerle doludur. *Miyazaki İle 10 Yıl* (2019, yön. Kaku Arakawa) belgeselinde yönetmenin mekân yaratımında çevresindeki birkaç metrelik alandan etkilendiği söylenmektedir. Yine aynı belgeselde Miyazaki’nin İkinci Dünya Savaşı sırasında uçak tasarımcısı olan Jiro Horikoshi’nin hayatını kurgusal bir şekilde anlattığı *Rüzgâr Yükseliyor (Kaze tachinu, 2013)* filminde yer

alan deprem sahnesini çizmek için, 2011 yılında gerçekleşen Tohoku depreminin yıkıntılarını gezdiği görülmektedir.

Yaratıcı bir süreç olan film tasarımında hikâyenin geçtiği mekânları belirlemek büyük önem taşımaktadır. Bu noktada gerçek dünya bazen animelerde yaratılan mekânlara doğrudan yansırken, bazen de esin kaynağına dönüşmektedir. “Anime ile mimarlık arasındaki ilişki, sinemada olduğu gibi ‘gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı tanımlaması’, gerçek mimari mekânları, yeniden ya da yorumlayarak üretmesi şeklinde ortaya çıkmaktadır” (Arısal, 2010: 18). Animelerdeki mekân tasarımının gerçek dünyadan izler taşıması yalnızca yaratım sürecini kolaylaştıran bir unsur değildir. Yerel kimliğin bileşenlerinden biri olan mimarinin yansması olarak yaratılan mekânlar izleyicide merak uyandırmaktadır. “Anime izleyicilerinin, otakuların, turistlerin animelerde kullanılan gerçek mekânları ziyaret etmesine Seichi Junrei etkisi denilmektedir. Seichi Junrei’nin Japon turizmine katkısı da oldukça yüksektir” (Cangüler, 2016). Örneğin, 2016 yılında vizyona giren *Senin Adın (Kimi no Na wa)*, yön. Makoto Shinkai) filminde kullanılan mekânlar çoğunlukla gerçek Tokyo sokaklarından alınmış, hayranlar animedeki mekânların izlerini gerçek Tokyo sokaklarında bulmak için çeşitli çalışmalar yapmıştır. Bu anlamda yerin ruhunun yansması olarak görülen mimarinin animelerdeki sunumunun turizme katkısı, anime sinemasının kültürel tanıtım aracı görevini yerine getirdiğini göstermektedir.

Çeşitli travmalar ve değişim süreçlerine sahip olan Japonya, toplumsal yapısında köklü değişikliğe neden olan modernleşme dönemini ‘Japonlaştırarak’ geçirmiş, bu da bünyesinde eski ile yenin birleşmesini sağlamıştır. Her ne kadar Japonya’nın Batı’dan etkilendiği pek çok nokta olsa da, toplumsal değişimi bu şekilde deneyimlemesi, kültürel varlığını büyük ölçüde korumasını ve Asya’nın en önemli coğrafyalarından biri haline gelmesini sağlamıştır. Japonya’nın bu geçmişinden beslenen animeler, tarih, kültür ve mimari unsurları olay örgülerinde başarılı şekilde yansıtarak, yerel kimliğin dünyaya tanıtılmasında önemli rol oynamaktadır. Yerel kimliği ele alış biçimleriyle farklı kültürden izleyicilerin de ilgisini çeken bu eserler, Amerika’nın kitle kültürü üzerindeki etkisini de sarsarak varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Japonya’ya dair ilgi çeken bir diğer faktör olan mitoloji kavramıysa, hikâye yaratım sürecinde yerel kimliğin yanında önemli bir dayanak noktası olmaktadır.

### 2.2.3. Anime Sineması ve Mitoloji İlişkisi

İnsan doğası gereği, varlığını anlamlandırmaya ve kökenlerini keşfetmeye yönelik merak içindedir. Bu merak neticesinde doğal olaylar, evrenin yaratılışı, kültürel var oluş vb. ile ilgili cevaplar bulmaya çalışması, çeşitli bilimlerin ve inanışların ortaya çıkmasında rol oynamıştır. Bu noktada mitoloji de insanın kökenlerini ve evreni anlamlandırmaya çalışmasının ürünüdür. Söylence olarak da anılan mitolojiyi Rosenberg şu şekilde tanımlamaktadır:

*Söylenceler bir toplumun manevi değerlerini yansıtan ciddi öykülerdir. Bu öyküler bir toplumun dünya görüşünü ve önemli inançlarını temsil ettikleri için, o toplumun kültürü tarafından değer verilen ve korunan insani deneyimlerin birer simgesidir. Söylenceler kökenleri, doğal olayları ve ölümü konu edinebilir; ilahların özellikleri ve işlevlerini betimleyebilir ya da kahramanlık öyküleri anlatarak, kahramanca ve erdemli davranışlara birer model oluşturabilir (2003: 13).*

Yaşayış biçimi, medeniyet seviyesi ya da kültürel etmenler fark etmeksizin mitolojik hikâyelerin her toplumda olduğu görülmektedir. Yüzyıllarca anlatılan ve başlangıçta sözlü geleneğin ürünü olan mitler aracılığıyla var oluşla ilgili arayışlara çoğunluğu doğaüstü unsurlar barındıran cevaplar bulunmuş, nesilden nesile aktarılan bu hikâyeler bir toplumun tanımlanmasında başvurulan temel kaynaklardan birine dönüşmüştür. Mitolojik öyküler her toplumda bulunmakla birlikte, dini inançlar, coğrafi konum, bakış açılarındaki farklılıklar nedeniyle aralarında bazı değişiklikler bulunmaktadır. Örneğin her toplumda yaratılış mitine rastlanırken, anlatılan hikâyelerde farklılıklar görülmektedir. “Ateşin çalınışı, tufan, ölümler ülkesi, bakirenin doğurması ve dirilen kahraman gibi temalar bütün dünyaya yayılmıştır ve her yerde yeni yeni bileşimler içinde görünürler” (Campbell, 1995: 13). Joseph Campbell’ın hemen her kültürün mitolojik öykülerinde bulunduğunu söylediği bu unsurlar, ürünü oldukları toplumun inançlarıyla bütünleşerek, mikro ölçekte ulusal, daha geniş perspektifte evrensel nitelikler kazanmaktadır. Bu anlamda mitolojik hikâyeler, kolektif bilinçdışının yansıması olarak ortaya çıkmaktadır.

Her kültürde var olan mitolojik öykülerin arasındaki benzerliklerin özellikle yakın coğrafyalar söz konusu olduğunda arttığı gözlenmektedir. Tarih boyunca toplumlar komşu konumdaki diğer ülkelerle çeşitli alışverişlerde bulunmuştur. Kültür alışverişi de bunun bir parçasıdır. Bu durumun sonucu olarak birbirine yakın bölgelerde benzer kültürlerin ve inanışların bulunduğu görülmektedir. Örneğin, Uzak Doğu’daki ülkelerde kutsal ejderha motifi ön plana çıkarken, Türk coğrafyasında kurt daha önemli bir semboldür. Bu noktada

Japon mitolojisinin ortaya çıkmasında Çin'in yadsınamaz etkisi olduğu söylenmelidir. Ashkenazi'ye göre:

*'Japon mitolojisi' ifadesi iki sebeple yanlıştır. İlk sebep, Japonların tutarlı tek bir mitolojisinin olmaması ve aslında oldukça fazla mitolojilerinin olmasıdır. Bazıları yazılı bazıları da insanların birbirlerine anlattığı ve uzmanların 'halk gelenekleri' olarak görmezden geldiği hikâyeler halinde farklı pek çok mitolojik gelenek mevcuttur... İkinci olarak da yazılı Japon mitolojisi bile çoğunlukla Hindistan ve Çin'den, hatta Batı'daki diğer geleneklerden gelen veya yerel kökenli olan mitolojilerin bir özeti gibidir (2019: 26).*

Coğrafi yakınlığı, dini inanışlardaki benzerliği ve o dönem Japonya'dan daha ileri seviyede olması, Japon mitolojisinin Çin'den etkilenmesine neden olmuştur. Ayrıca Çin'in tarihi yazıya geçirme konusunda diğer uygarlıklardan daha önce davranmasının da bu etkiyi güçlendiren etmenler arasında olduğu söylenebilmektedir. Japonya'nın M.S. 552 yılına kadar Çin'den etkilendiğini söyleyen Rosenberg'in belirttiğine göre, "M.S. 712'de yazılan *Kojiki* ve M.S. 720'de yazılan *Nihongi* Japon mitolojisinin en önemli iki kaynağıdır. Yazarlar Japonların geleneksel söylenceleri gerçek olarak kabul ettikleri bir dönemde bu eserleri kaleme alarak, en eski dinsel inançlarındaki Çin ve Hint etkilerini azaltmak istemişlerdir" (2003:710). Hem tarihi olayları, hem de mitolojik ve dini öyküleri barındıran iki eser Japonya'nın geçmişini yansıtan temel kaynaklar arasında yer almaktadır. Bu kaynaklar ayrıca Japon milli dini olan Şintoizm'in kutsal kitapları olarak da görülmektedir. Animist bir din olan Şintoizm'de, her varlığın ruhu olduğu inancından hareketle pek çok *Kami* ortaya çıkmış, bu durum Şintoizm'in mitolojik hikâyelerin oluşmasında önemli dayanak noktalarından biri olmasına sebep olmuştur.

Tanrı ya da ruh gibi karşılıkları bulunan *kami* sözcüğü çok daha geniş anlamları kapsamaktadır. Kimi kaynaklara göre sekiz milyondan fazla *kami* olduğunu belirten Challaye, "Ailenin, köyün, klanın, ulusun özellikle de İmparator'un atalarının *Kami*'si bulunmaktadır. Kimi Kamiler doğaya, göğe, ağaçlara, taşlara, hatta elektrikli aletlere, mutfak eşyalarına kadar her şeye can vermektedirler. Japon hayal gücünün dünyayı iyi ya da kötü ruhlarla doldurmasının ürünü olan Kamiler; görünenle görünmeyen, gizemli ilişkilerle birleşmiş haldedirler" (1998: 88-89) diyerek *Kami* inancını açıklamaktadır. Çok sayıda *Kami*'nin olması onunla bağlantılı pek çok miti beraberinde getirmiştir. Şintoizm'de İmparatorluk ailesinin kutsal güçlerle donatıldığına inanılmaktadır. *Kojiki* ve *Nihongi*'de aristokratların ve imparatorun aileleri *Kamilere* dayandırılmış, böylece yönetimde olmanın şartı *Kami* soyundan gelmek olarak belirlenmiştir. Telci'ye göre bu şekilde, "Tüm nesiller

boyunca devam edecek olan tek hanedanın egemenlik talebini mitolojik olaylara dayandırarak, doğrudan tanrıların isteği ve mirası ile kutsallaştırılmış, hanedan değişiminin önünü kesmek amaçlanmıştır” (2010: 14-15). Hanedanlığı koruma altına alan bu mit ile birlikte, Japon söylenceleri politik boyut kazanmaktadır. Şintoizmin ise Japon mitolojisinin temelini ve mitlerin büyük çoğunluğunu oluşturduğu görülmektedir. Japonya’da Şintoizm kadar yaygın görülen Budizm de yine mitleri etkileyen faktörler arasındadır.

Sekiz milyon kadar *kami* olmasına karşın, bazı *kamiler* Japon mitolojisinde daha çok öne çıkmaktadır. Özellikle yaratılış mitinin kahramanları *İzanami* (kadın) ve *İzanagi* (erkek) Japon söylencelerinin çoğunluğunda geçmektedir. Üst Dünya’da yaşayan *İzanami* ve *İzanagi* çifti,

*Kendilerine verilen emir üzerine henüz balçık halindeki yeryüzüne inerler ve dünya üzerindeki ilk toprak parçası olan Onogoro adasını yaratırlar. Onogoro adasına yerleşen İzanagi ve İzanami, burada birbirlerini eş olarak kabul ederler. İzanami, burada Japon adalarını dünyaya getirmeye başlar. Sırayla Avaci, Şikoku, Oki, Kyūşū, İki, Tsuşima, Sado ve Honşū adalarını doğurur. Bu sekiz ada, Büyük Sekiz Adalı Ülke’yi (Öyaşima) oluşturur. İzanami, daha sonra Kocima yarımadası, Şōdo adası, Suō adası, Hime adası, Gotō adaları, Dancō adaları olmak üzere altı ada daha dünyaya getirir. Böylelikle, Japon adalarının yaratılması tamamlanmış olur. İzanami, Japon adalarını yarattıktan sonra yeryüzü yaşamı için gerekli Kamileri dünyaya getirmeye başlar. Bu Kamilerin her biri Rüzgâr Kamisi, Deniz Kamisi, Dağ Kamisi vb. gibi yeryüzündeki yaşamı yönlendirecek Kamilerdir. Ancak İzanami, Ateş Kamisi’ni doğururken yanarak ölür (Akabay, 2014: 82-83).*

Hikâyede görüldüğü üzere Japon yaratılış miti ilk insanın değil Japonya’nın yaratılması üzerine kuruludur. Üst Dünya’da yaşayan *İzanami* ve *İzanagi* Japonya’nın, kamilerin ve diğer insanların yaratılmasında önemli bir rol üstlenmişlerdir. Çiftin öyküsü bununla sınırlı değildir. *İzanami* öldükten sonra *Ölüler Diyarı (Yomi no kuni)*’na gitmiş, buradaki yiyeceklerden yediği için yeryüzüne geri dönme şansını kaybetmiştir. *İzanagi*’nin eşini görmek istediği için *Ölüler Diyarı*’na gitmesi ve *İzanami*’nin karşı çıkmasına rağmen ona bakarak çürümüş bedenini görmesi nedeniyle tanrıça *İzanami* kötücül bir yapıya dönüşmüş, *İzanagi* ise yeryüzüne kaçarak yıkandığı nehirde Japon mitolojisinin en önemli Kamilerinden olan *Amaterasu*, *Tsukuyomi*, *Susano-wo*’yu yaratmıştır. *İzanagi*’nin yıkanması daha sonra *harae* ve *misogi* olarak da bilinen arınma ritüellerinin Japon kültüründeki kaynağını oluşturmaktadır. “Arınma kavramı, *Ölüler Diyarı*’nda karısını ziyaret ettikten sonra kendisini kirlilikten arındıran Tanrı *İzanagi*’nin efsanesinden kaynaklanmaktadır. En basit hali, ziyaretçiyi kamiye yaklaşacak kadar saf hale getirmek için

tapınak ziyareti başlangıcında yüzün ve ellerin saf su ile yıkanmasıdır” (BBC, 2009). İzanami ve İzanagi mitinin Japon söylencelerindeki etkisinin uzun yıllarca devam ettiği, geleneklerin oluşmasında ve uygulanmasında bu mitin önemli bir kaynak olduğu görülmektedir. Şinto dinindeki uygulamaların ve pek çok önemli *kaminin* de yine onların hikâyelerine dayandığını söylemek mümkündür.

Mitolojik hikâyeler ortaya çıktığı toplumun inançlarını ve geleneklerini etkilediği gibi, barındırdıkları fantastik unsurlar ve olay örgüleriyle sanat ürünlerini de etkilemeyi başarmıştır. Mitlerin, insanın sezgi gücünü ve doğasında var olan zaaf ve tutkuları ortaya koymasıyla çağlar üstü bir geçerliliğe sahip olduğunu söyleyen Duran, “Sözlü, yazılı edebiyat ve sanat kollarının hemen hepsinde yer alan ve işlendikçe değişen mitler, ne kadar şair, yazar ya da sanatçı varsa, o kadar çeşitlidir. Mitler günümüze kadar resim sanatını, yazılan tragedyalara, opera güftelerini ve edebi eserleri etkilemeye devam etmektedir” (2012: 23) diyerek, mitlerin sanat eserlerinin ortaya çıkmasındaki etkisini dile getirmektedir. İnsanlığın dünyayı anlamlandırma çabasıyla ortaya çıkan söylencelerin sanat eserlerini etkilemesi, mitsel öykülerin yeniden üretilmesine ve böylece varlığını sürdürmelerine olanak tanımaktadır. Görsel ve işitsel duyuya hitap eden sinema da, mitolojik öyküleri sık sık işleyen sanat dallarındandır.

*Mitolojiyi ilham kaynağı olarak sıklıkla kullanan sinemada genel eğilim, mitolojik öyküyü birebir uyarlayarak epik-fantastik film türü içinde sunmaktır. Mitolojideki yiğitlik ve aşk öyküleri, efsaneler, iyi ile kötü arasındaki sonsuz savaş, sinemanın ihtiyaç duyduğu ve izleyicinin talep ettiği kahramanları sunmaktadır... Mitolojiyi modern bakışla yorumlayan sinemasal anlatılar da bulunmaktadır. Bu anlatıların, mitolojik öğeleri modern öykülerin içine yedirerek yeniden sunduğu görülmektedir (Tüysüz, 2019: 329-330).*

Sinemanın mitolojik öyküleri doğrudan aktarmasının ya da dolaylı olarak modern dünyanın içinde ele almasının yanında, mitlerdeki temel anlatı biçiminden de etkilendiği görülmektedir. Joseph Campbell *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* isimli kitabında mitolojik öykülerdeki anlatı yapısını, “Kahramanın mitolojik macerasının standart yolu geçiş ayinlerinde sunulan formülün büyütülmüş halidir: *ayrılma-erginlenme-dönüş*” (2013: 42) şeklinde formüle etmektedir. Bu süreç klasik anlatının temelini oluştururken, mitolojik hikâyelerin yalnızca konularıyla değil, anlatım biçimleriyle de sinema ve edebiyat gibi sanat dallarına esin kaynağı olduğunu göstermektedir.

Mitoloji ve din çoğu zaman iç içe geçmiş, toplumun inançlarını ve geleneklerini etkileyerek, farklı toplumlardaki kültürel ürünlerin oluşmasına kaynaklık etmiştir. Geçmişle bağlarını koparmamaya önem veren Japon toplumunun da bu kaynaktan etkinlendiği ve beslendiği görülmektedir. Bu tutum geleneklerin yaşatılması ve sunulması konusunda önemli bir işlev gören anime sinemasında da devam ettirilmektedir. Japon mitlerinin temel kaynağı olan Şinto inancından izler bulunan olay örgüleri ya da doğrudan mitolojik efsaneyi konu alan yapımlar anime film ve dizilerinde sıkça görülmekte, böylece mitoloji ve din de Japon kültürünün tanıtılması konusunda temel dayanak noktalarından birine dönüşmektedir.

Japonya, animasyon türünde yaptığı ilk filmlerde, dönemin politikasının ürünü olarak çoğunluğu propaganda amaçlı örnekler vermekle birlikte, mitolojik öykülerin de sık sık işlendiği görülmektedir. İlk uzun metrajlı anime olarak kabul gören Mitsuyo Seo'nun yarattığı *Momotaro: Umi no Shinpei* (1945) Japon halkının çoğu tarafından bilinen bir mite dayanmaktadır. Hikâye çocuğu olmayan yaşlı bir kadının nehirde çamaşır yıkarken büyük bir şeftali bulmasıyla başlamaktadır. Kadın eve getirdiği şeftaliyi eşyle birlikte yemek üzereyken içinden bir çocuk çıkar. “Çift, cennetten geldiğini söyleyen çocuğa şeftali çocuk anlamına gelen Momotaro adını verir. Yıllar sonra Momotaro iblislerle savaşmak için adalara gider. Yolda köpekler, maymunlar ve sülünlerle tanışıp arkadaş olur. Arkadaşları sayesinde adadaki iblisleri ortadan kaldıran ve ödüllendirilen Momotaro ailesiyle birlikte refah içinde yaşamaya devam eder” (Ozaki, 1903: 244-261). Filmde de Momotaro'ya Amerika'nın alegorisi olarak düşünülebilecek düşmanla savaşında köpek, maymun, sülün gibi hayvanlardan oluşan ordusu yardım etmektedir. Mitin savaş dönemi Japonya'sına uyarlanmasıyla, halkın tanıyıp sevdiği bir kahraman aracılığıyla militarist duyguları harekete geçirmek amaçlanmıştır. İlk uzun metrajlı renkli anime olan *Beyaz Yılan Efsanesi* (1958) de Çin hikâyesine dayanmaktadır. Bu anlamda mitolojik öykülerin, ilk dönem uzun metrajlı animelerinin ana konularından biri olduğu görülmektedir.

1963 yılında vizyona giren *The Little Prince and the Eight-Headed Dragon* (*Wanpaku Ouji no Orochi Taiji*, yön. Yugo Serikawa) Şinto yaratılış mitinin en önemli karakterleri olan İzanami ve İzanagi'nin en küçük çocukları Susano-wo'nun, sekiz başlı ejderha ile savaşını konu almaktadır. Filmde Susano-wo'nun annesinin ölümünü kaldıramayarak cennete gitmek için ablası güneş tanrıçası Amaterasu'dan yardım istemesiyle gelişen olaylar

anlatılmaktadır<sup>23</sup>. Ablası onu tehlikelerden korumak için yolu söylemez, Susano-wo bu yolculuğa bir tekne ve tavşan arkadaşı ile birlikte çıkar. Yolculuğu sırasında yaşlı bir çiftle karşılaşan Susano-wo, onların kızını kurtarmak için sekiz başlı ejderhayı yener. Filmin uyarlandığı mitolojik öyküde ise Susano-wo hatalarından dolayı cennetten kovulmakta, yeryüzüne indiğinde şans eseri bu yaşlı çiftle karşılaşmaktadır. Çiftin yedi kızını yiyen sekiz başlı ejderhayı öldürerek, kurban edilmekten kurtardığı sekizinci kızlarıyla evlenir. Ashkenazi, Susano-wo'nun belki de Japon mitolojisindeki en karmaşık karakter olduğunu belirterek mitlerdeki çok yönlü tasvirine dikkat çekmektedir. Yazara göre Susano-wo “Mitlerde hem kötü karakter hem de kahraman olarak yer aldığı için karmaşık bir figürdür. Kötü karakter olarak korku ve hayranlık uyandıran, kontrol edilemez bir güçken, kahraman olarak ise kötülüklerle savaşıır” (2019: 391). Filmde Susano-wo'nun annesini kaybetmesinin acısı, kahramanlıkları, maceraları işlenerek iyi ve insani yönüyle betimlenmiştir. Ayrıca karakterin mitolojide ele alınışına büyük ölçüde sadık kalan anime, mitolojik öykülerin doğrudan aktarılmasının örneklerinden biridir.

Japon kültürünü yansıtmaya aracı olarak önemli bir işlev üstlenen Stüdyo Ghibli filmlerinde, inançların kökenini oluşturan mitolojik öykülerden sıklıkla esinlenildiği görülmektedir. Isao Takahata'nın yönettiği, insanların kentsel dönüşümle doğayı katletmesine karşı savaş açan rakunları anlatan *Pom Poko (Heisei Tanuki Gassen Ponpoko, 1994)*, *tanuki* efsanesinin modern dünyaya uyarlanmasıdır. “Japonya'da 13. yüzyıldan beri ‘tanuki’ler ile ilgili halk hikâyeleri anlatılmaktadır. İngilizce rakun köpekleri olarak da bilinen Tanuki, Japon folklorunda şekil değiştirme yetenekleri, eğlenceli ve yaramaz yaratıklar olmalarıyla ün salmıştır. Tanukiler *yokai* ruhları ve doğanın koruyucuları olarak Şintoizm ve Budizm ile bağlantılıdır” (Novitskaia, 2015: 1-2). Filmde dönüşme yetenekleriyle insan görünümüne bürünen ve çeşitli kurnazlıklarla insanların doğal ortamlarını ellerinden almamaları için savaşan rakunlar, çeşitli Şinto ve Budist öğelerle bir arada sunulmaktadır. Ancak insanlar tanukilerle tanışmalarına karşın yine de ormana ev yapmaya devam etmiş, mücadeleyi kaybeden rakunların dönüşebilenleri insan olarak modern hayatın içine karışmak zorunda kalmıştır. Dönüşemeyen rakunlarsa doğal ortamlarını ellerinden alan insanların çöplerini yiyerek yaşamlarına devam etmiştir.

---

<sup>23</sup> Daha önce Amaterasu, Susano-wo ve Tsukuyomi'nin, İzanagi'nin İzanami'yi Ölüler Diyarı'nda ziyaret etmesinden sonra nehirde yıkanırken yarattığı açıklanmıştır. Çeşitli yorumları bulunan mitlerin bazılarında, İzanami ve İzanagi'nin çocuklarını birlikte yarattığı söylenmektedir. Filmin bu hikâye üzerine kurulduğu görülmektedir.



Filmdeki tek mitolojik unsur tanukiler değildir. Şintoizm ve Budizm’de yer alan pek çok yokai ve kami de yine Japon mitolojisinin yansıması olarak filmde yer almaktadır. Sahip olduğu olay örgüsü ve tüm mitolojik öğelerle birlikte *Pom Poko*, yalnızca doğanın insanla mücadelesini değil, modernitenin inanç sistemleri üzerindeki etkisini de ele almaktadır.

Kaybolan geleneksel değerleri ve insanın doğayla mücadelesini sık sık işleyen Miyazaki’nin filmlerinde de mitolojik karakterler önemli yer kaplamaktadır. *Princess Mononoke* filminde insanın doğayla mücadelesi orman ruhları ve *kamiler* üzerinden verilmektedir. Özellikle çizimleriyle dikkat çeken *kodamalar* ve ormanın koruyucusu tanrı Shishigami bunlara örnektir. Kodama Japon folkloründe ağaçlarda yaşadığına inanılan ruhlardır. Filmde, köyüne saldıran bir *kami* tarafından lanetlenmesi üzerine orman ruhlarından yardım istemek için yolculuğa çıkan Ashitaka’ya ağaçların üzerinde aniden ortaya çıkan minik *kodamaların* yol gösterdiği görülmektedir. Animenin diğer ana karakterinden biri olan ve küçükken ormana terk edilen San’ı büyüten kurtlar (*okami*) ise yine mitolojide koruyucu dağ ruhu olarak bilinen Japon kurtlarının yansımasıdır<sup>24</sup>. Geyik ve maymun birleşimi görüntüsüyle dikkat çeken Shishigami ise Miyazaki’nin hayal gücü ile mitolojinin bir karışımıdır. “Shin-Roku (Tanrı’nın habercisi geyik) fikrinin ilk kaydı 1006 yılında bulunur. 11. ve 12. yüzyıldan birkaç eski belgede Kashima tapınağındaki tanrılardan Kasuga’nın beyaz bir geyiğe bindiğine dair efsanelerin bulunması üzerine, geyikler kutsal sayılıp avlanması yasaklanmıştır” (Torii ve Tatsuzawa, 2009: 348). Tanrı’nın habercisi sayılarak kutsal görülen ve avlanmayan geyik figürü Miyazaki’nin Shishigami’yi yaratmasında temel rol oynamıştır. Animenin ilerleyen bölümlerinde demir işlemeye dayalı fabrikasının, yayılmacı politikasıyla doğaya zarar veren Eboshi’nin ve diğer insanların aç gözlülüğü sonucu Shishigami’nin kafası kesilmiştir. Shishigami kesik kafasını bulana kadar ormanda dolaşmış ve önüne çıkan herkesi yok etmiştir. Eboshi tanrıya zarar vermenin bedelini sağ kolunu kaybederek ödemiş, Shishigami ise kafası geri verildikten sonra doğaya rengârenk çiçekler ve besinler şeklinde karışmıştır. Film pek çok Miyazaki yapıtı gibi insanın doğayla savaşının yalnızca kendisine zarar vereceğini göstermektedir.

Kapitalizmin olumsuzlukları, doğanın tahrip olması gibi yakın çağ sorunlarına değinen *Ruhların Kaçışı* da önemli mitolojik karakterlerle doludur. Chihiro’nun domuz olan anne ve babasını kurtarmak için çalıştığı hamama, modern dünyanın kirlerinden arınmak

---

<sup>24</sup> Japon kurdunun (*okami*) ve dağ kamilerinin (*Yama-no-kami*) mitolojideki yeri *Kurt Çocuklar (Ōkami Kodomo no Ame to Yuki)* filmi ile derinlemesine ele alınacaktır.

için pek çok kami gelmektedir. Özellikle Irmak *kamisinin* yıkandığı sahne dikkat çekicidir. Yönetmen bir röportajda sahenin ortaya çıkışını, “Kırsalda yaşadığım yere yakın bir nehir var. Nehri temizlediklerinde, dibinde ne olduğunu gördük, ki bu gerçekten berbattı. Nehirde, tekerleği su yüzeyinin üzerinde yapışan bir bisiklet vardı. Bu yüzden çekilmenin kolay olacağını düşündüler, ama çok zordu çünkü yıllar boyunca topladığı tüm kirlerden çok ağırlaşmıştı” (akt. Mes, 2002) şeklinde açıklayarak, mitolojinin yanı sıra günlük deneyimlerinden etkilendiğini belirtmektedir. Nehir ruhu Haku da koruduğu nehre ev yapılması sonucu kendini Yubaba’nın yanında çalışırken bulmuştur. Napier’in belirttiğine göre yönetmen, “Ben Japonya’nın Irmak Tanrılarının sahiden de o sefil ve ezik durumda olduklarına inanıyorum. Bu Japon adalarında acı çekenler sadece insanlar değil” (2008: 213) diyerek, Şinto inancına ait olan kamilerin de çevresel kısımların yaşandığı yeni dünya düzeni ile mücadele ettiğini belirtmektedir.

Japon mitolojisinde yer alan Ay Tanrıçası Kaguya’nın hikâyesine dayanan ve Isao Takahata’nın ölmeden önceki son filmi olan *Prenses Kaguya Masalı* (*Kaguya hime no Monogatari*, 2013) mitolojik anlatıların doğrudan sunumuna örnektir. 10. yüzyılda ortaya çıkan hikâye şu şekildedir:

*Geçimini bambu kesiciliğinden sağlayan ve hiç çocukları olmayan yaşlı bir çift, bir gün bambu koruluğunda parlayan bir bambuyu fark edip kestiklerinde içinden parmak boyutunda bir kız çocuğu çıkar. Çocuk hızlı bir şekilde büyür ve ergenlik dönemindeyken ona Parlayan Prenses anlamına gelen Kaguya-hime adı verilir. Kaguya çok güzel bir genç kız olur, öyle ki güzelliği başkentte bile konuşulur. İmparator’un cariyesi olmayı kabul etmese de onunla sürekli mektuplaşır. Fakat Kaguya bir süre sonra bu yaşantıdan sıkıldığını düşünür ve o an anlar ki aslında yapmaması gereken bir şeyi yaptığı için ceza olarak Dünya’ya gönderilmiş bir Ay insanıdır. Birkaç gün sonra Ay insanları bulutlar üzerinde gelip Kaguya’yı Ay’a götürmeden önce Kaguya, babasına onu sonsuza kadar yaşatacak ölümsüzlük iksirini verir. Ama babası onsuz yaşamak istemediğini söyler ve Kaguya’nın gidişinin ardından iksiri İmparator’a gönderir. Kaguya’sız yaşamak istemeyen İmparator da ölümsüzlük iksirini Ay’a en yakın yer olan Fuji Dağı’na atar (Arslan, 2019: 107).*

Film uyarlandığı hikâyeye büyük oranda sadık kalsa da, önemli farklılıklar görülmektedir. Yaşlı adam prensesi bulduktan sonra ormanda altın ve lüks kumaşlar bulmaya başlamış, bunu cennetten gelen bir işaret olarak algılayarak, prensesi Japon soylu kadını gibi yetiştirmek üzere şehre taşınmıştır. Film bu noktadan sonra Japon kadınına biçilen eşitsiz rollere yönelik feminist eleştiri sunmakta ve başkasının mutluluğu adına karar vermenin doğuracağı kötü sonuçlar üzerine ilerlemektedir. *Prenses Kaguya Masalı* 10. yüzyıla ait olmakla birlikte, ele alınan Ghibli filmlerinin çoğunluğuna bakıldığında,

yapımların genellikle modern dünyada geçme eğiliminde olduğu görülmektedir. Buna karşın geçmiş yaşantıların yansıması olan mitolojik unsurların günümüz dünyasına uyarlanması; unutulma tehlikesiyle karşı karşıya olan değerleri hatırlatma ya da Şinto inancının değer verdiği doğa/insan ilişkisinin önemini vurgulama amacıyla ilgili olduğunu düşünmek mümkündür.

Japon toplumunda köklü değişikliklere sebep olan İkinci Dünya Savaşı'nda önemli rol üstlenen kamikazeler, bilinenin aksine yalnızca intihar uçakları değil, kökleri 13. yüzyıla kadar uzanan bir mitin ürünüdür. 1200'lü yıllarda Japon adalarına iki kez işgal girişiminde bulunan Kore-Moğol ordusu sayı ve silah bakımından üstün olmalarına karşın kaybetmiştir. Her iki denemede de Japon askerleri uzun süre topraklarını savunmuş, işgalciler zafere ulaşmak üzereyken yaşanan büyük bir tayfun Kore-Moğol ordusunu dağıtmıştır. Bunun üzerine Japon halkında ellerinden gelen tüm mücadeleyi verdikleri takdirde tanrıların yardımcı olacağı inancı oluşmuş ve buna 'ilahi rüzgâr' anlamına gelen *kamikaze* adını vermişlerdir. "Kamikaze miti savaş sırasında yeniden canlanarak, sadece cesaret ve kendini feda etme isteğiyle ilahların Japonya'yı bozgundan kurtaracağı fikri yayılmıştır" (Ashkenazi, 2019: 54). 1993 yılında mangadan uyarlanan, üç kısa animeden oluşan *The Cockpit* (*Za Kokupitto*, yön. Yoshiaki Kawajiri, Takashi Imanishi, Ryosuke Takahasi) serisi söz konusu *kamikaze* miti üzerine kuruludur. İkinci Dünya Savaşı'nda geçen üç farklı öyküyü işleyen animenin ilk bölümü, atom bombasının kullanılmaması için sevdiği kadını feda eden Alman savaş uçağı pilotuyla ilgilidir. Sevdiği kadın ölse de bu fedakârlığı sayesinde yüz binlerce insanın hayatını kurtarmıştır. İkinci bölümde doğrudan kamikaze pilotunun öyküsünü anlatan yapım, pilotların psikolojik gelgitlerini, kendilerini öldürerek sundukları karşılıksız sadakati göstermektedir. Gerçekte de kamikaze pilotları, inançlarının etkisiyle gönüllü şekilde kendilerini feda etmiş ancak savaş sonunda Japonya'nın mağlubiyetine engel olamamıştır. Üçüncü bölümün olay örgüsü ise savaş sırasında motosikletiyle Amerikalı askerler tarafından ele geçirilen hava üssüne ulaşmaya çalışan askerler etrafında gelişmektedir. Japon askerler kazanamayacaklarını bildikleri halde yollarından şaşmamış, en sonunda yaşlı olan asker, arkadaşını arkada bırakarak kendi mücadelesini gerçekleştirmek üzere ölmüştür. Seride kazanmanın değil, bireysel ya da toplumsal olarak verilen mücadelenin önemi vurgulanmaktadır. Genel olarak fedakârlık ve kahramanlık üzerine şekillenen *The Cockpit* serisinin özellikle ikinci bölümü *kamikaze* mitinin yansımasıdır.

Animist bir din olan Şintoizm her şeyin ruhu olduğuna inandığı için, *kami* sözcüğü çoğu zaman tanrı anlamında kullanılsa da ruh gibi anlamları da karşılamaktadır. Bu inanç dolayısıyla fantastik animelerde *kami* olan karakterler sıklıkla yer almaktadır. Koruyucu ruh (*omamori*) kavramı üzerine şekillenen *Momo'ya Mektup* (*Momo e no Tegami*, 2011, yön. Hiroyuki Okiura) babasını kaybeden 11 yaşındaki Momo'nun, şans eseri görmeye başladığı koruyucu ruhlarla maceralarını anlatmaktadır. “Omamori onu tutan kişiyi koruyan bir jeton veya muska anlamına gelmektedir. Bir omamori, bir kaminin veya Budist tanrının kutsamasını ve korumasını genişletir. Dini bir madalya ve iyi şans tılsımı kombinasyonu olarak düşünülebilen omamori, Şinto ve Budist tapınaklarından elde edilebilmektedir” (Roberts, 2009: 92). Filmde ele alınan ruhlar, Edo Dönemi'nde pek çok karmaşaya neden olmuş, koruyucu ruha dönüştürülerek cezalandırılmış ve bir kitaba hapsedilmiştir. Kitabın mührünü yanlışlıkla bozan Momo ise onları serbest bırakmıştır. Japon inancına göre ölen kişilerin ruhlarının bir süre dünyada dolaştığını söyleyen ruhlar, bu süre boyunca cennete mektup göndererek Momo ve annesinin durumunu haberdar etmektedir. Hemen her kültürün mitolojisinde bulunan koruyucu ruh kavramına değinen film, 11 yaşındaki bir kızın küçük yaşta karşılaştığı ölüm kavramıyla başa çıkma sürecini ele almaktadır.

Mitolojik öykülerde aslan, geyik, at ya da kurt gibi çeşitli hayvanların kamilerle bağlantılı olarak ön plana çıktığı görülmektedir. Türk mitolojisinde yaratılış destanının önemli bir unsuru olan kurt, Japon mitolojisinde özellikle dağ kamileriyle ilişkilidir. Geçmiş söylencelerde *okami* olarak da bilinen Japon kurdunun dağlarda kaybolan insanlara yardım eden, iyi huylu ve koruyucu hayvanlar olduğuna inanılmakta, “Dağ tanrılarının (*yama no kami*) ilahi habercisi olarak görülmekte ve Şinto tapınaklarında hâlâ sık sık karşılaşılabilmektedir. Okamiler bazen bir haberciden daha fazlası, bir tanrı da olabilmektedir” (Hausler, 2016). Günümüzde Japonya'da bulunan kurt türleri tükenmiştir. Bu durumun nedeni ise salgın hastalıklar ve Meiji Dönemi'nde tehlikeli olarak görülen kurtların avlanmasına dair politikalarla ilgilidir.

Okamiler mistik geçmişleriyle birlikte pek çok animede görülmektedir. *Kurt Çocuklar* (*Okami Kodomo no Ame to Yuki*, 2012, yön. Mamoru Hosoda) da bu filmlerden biridir. Nesli tükenmiş bir okami ile evlenerek, iki melez çocuğu olan Hana'nın ve çocuklarının hikâyesini anlatan film modern dünyada geçmektedir. Kurtlara özgü içgüdüleriyle hareket ederken su kanalında ölen eşinin ardından Hana çocuklarının doğalarını keşfetmesi için onları taşraya götürmüş ve mücadele içinde geçen hayatı başlamıştır. Başlangıçta, ablası

Yuki'nin aksine kurt olmaktan nefret eden küçük Ame zamanla ait olduğu yerin doğa olduğunu fark etmekte ve dağların koruyucusu olmak için modern yaşamı bırakmaktadır. Ame'nin bu şekilde dağ kamisine (*yama no kami*) dönüşmesi ve karakterin gelişimi mitolojideki rollerine paralel olarak sunulmaktadır. Mitolojinin, modern öncesi erkek egemen toplumun bir parçası olduğunu ve güçlü ataerkil düzen ile özdeşleştiğini belirten Çelik'e göre, "Modern dünya erkeğin mutlak gücünü sarsmış ve bununla birlikte mitoloji de yok olmaya yüz tutmuştur. Bu bağlamda, Okami'nin modern dünyada ölmesi ve Ame'nin yaşayabilmek için medeniyetten uzaklaşarak doğaya gitmesi boşuna değildir" (2020: 226). Yazar filmin mitolojik bir karakter aracılığıyla, yeni düzende erkeklerin yaşadığı buhranları yansıttığına işaret etmektedir. Buna göre, popüler kültürde fantastik film ve dizilere konu olan kurt adam figürü, *Kurt Çocuklar* animesinde daha farklı anlamlar kazanmış; film okamilerin kültürdeki yerine dair bilgilendirmede bulunurken, mitolojik bir karakteri modern ile geleneksel arasındaki mücadelenin ana malzemesi haline getirmiştir.

Japon mitolojisinde ejderha figürü tıpkı diğer Asya söylencelerinde olduğu gibi önemli bir yer kaplamaktadır. Çin ve Hindistan mitolojisinden etkilenmekle birlikte Japon ejderhası ayaksız ve kanatsız olup, gövdesi yılanı andırmaktadır. Ayrıca *Ryujin* ya da *Ryu-o* adıyla bilinen Ejderha Kral Japon mitolojisinde 'iblis yılanların efendisi' olarak yer almaktadır. "İblis yılanların efendisi olarak gök gürültüsü ve ölümle ilişkilendirilip yağmur getiren Ryujin, ölüm ve yaşamın bir figürüdür" (Ashkenazi, 2019: 369). Japon mitolojisinde yer alan çoğu karakter gibi ejderhaların da iyi ve kötü özellikleriyle, çok yönlü bir karaktere sahip olduğu görülmektedir. Ejderhalar gibi tilki (*kitsune*) kutsal konumda olan bir diğer varlıktır. Bereket, şans, refah, iyilik gibi güçlerle ilişkilendirilen *kami* Inari'nin yardımcısı ve habercisi olan *kitsunelerin* iki yönü bulunmaktadır. Çoğu kültürde olduğu gibi kurnaz, yaramaz, hilekâr ya da tam tersine yardımsever ve iyi bir şekilde sunulan *kitsuneler* ayrıca pek çok güce sahiptir. "Genellikle kitsunelere atfedilen doğaüstü yetenekler arasında, ateş veya şimşek oluşturan ağız veya kuyruklara sahip olma, başkalarının rüyalarında kasıtlı tezahür, uçma, yenilmezlik ve neredeyse gerçeklikten ayırt edilemeyecek kadar ayrıntılı yaratım illüzyonları bulunmaktadır" (Nicolae, 2008: 111). Japon mitolojisinde kutsal ve önemli sayılan *kitsuneler*, mistik özellikleriyle animelere de konu olmuştur. Tesadüf eseri karşılaştığı tanrı Mikage'nin güçlerini ona bırakmasıyla unutulmuş bir tapınağın tanrısı olan lise öğrencisi Nanami'nin *kamiler* dünyasındaki maceralarını işleyen anime dizisi *Kamisama Kiss* (*Kamisama Hajimemashita*, 2012, yön. Akitaro Daichi) bunlardan biridir. Nanami'nin tapındaki yardımcısı *kitsune* Tomoe mitolojideki iki yönüyle birlikte

sunulmaktadır. Becerikli, iyi kalpli, yenilmez, şekil değiştirebilen Tomoe aynı zamanda kurnaz ve hilebaz özelliklere sahiptir. Tanrılar dünyası ve insanlar dünyasını birlikte sunan dizide pek çok mitolojik karakter bulunmaktadır. Genellikle korkunç hikâyelerin kahramanları olan *yokai* ve *tengu*'lar, yaratılış mitinin *kamileri* Izanami ve Izanagi, Ölüler Diyarı, tanrılar toplantısı gibi pek çok mitolojik öge olay örgüsünde yer almaktadır. Anime liseli bir kızın tanrı olma yolundakini maceralarını işlerken, gerçek dünya ve tanrılar dünyasının sorunlarını bir arada sunmakta, mitoloji ile gerçek arasındaki bağı yansıtmaktadır.

Animelerin tabu olan konuları rahatlıkla işleyebilmesi, dini konular ya da figürler için de geçerlidir. Günümüz Japonya'sında tatile çıkan Hz. İsa ve Buddha'nın maceralarını konu alan *Saint Oniisan (Saint Young Men, 2013, yön. Noriko Takao)* animesi, dogmatik figürleri doğrudan modern dünyada ele alarak, absürt komedi karakterlerine dönüştürmektedir. Animedede Hz. İsa Johnny Depp'e benzetildiği için hayran kitlesi edinirken, Buddha alınıdaki iz sebebiyle küçük çocukların hedefi olmakta ya da aydınlanma anında kafasında beliren haresi nedeniyle dikkat çekmemeye çalışmaktadır. Filmin bir diğer absürt yanı Budizm ve Hristiyanlık için kutsal görülen bu karakterlerin insani yönleriyle sunulmalarıdır. Farklı inançlara sahip olmalarına karşın ev arkadaşı olarak hiçbir sorun yaşamayan İsa ve Buddha, Şinto festivallerine katılarak *kamilere* saygılarını sunmayı ihmal etmemektedir. Öte yandan tanrısal vazifelerine ara veren bu karakterler, geçim sıkıntısıyla yüzleşmekte ve ilahi özelliklerini kullanmadan modern hayatın kaygılarıyla baş etmeye çalışmaktadır. Anime absürt yapısı ve ilahi figürleri komedi karakterlerine dönüştürmesiyle, inanç sistemlerinin günümüz dünyasında nasıl algılandığını gözler önüne sermektedir.

Japon mitolojisinin coğrafi konumunun etkisiyle, Çin söylencelerinden ve folklorundan da etkilendiğini tekrar vurgulamak gerekmektedir. Bu etkilenmenin örneklerinden biri 'kaderin kırmızı ipi' inancıdır. Çin inancına göre bazı insanlar ayak bileklerindeki kırmızı ipe birbirine bağlıdır. Japon mitolojisinde ise serçe parmağa bağlı olduğu düşünülen bu kırmızı ip, iki kişinin kaderini birleştirmekte, düğüm olsa ya da kopsa da tekrar bir araya gelmektedir. Bu inanç üzerine kurulu olan *Senin Adın* animesi kaderleri birbirine bağlı olan Taki ve Mitsuha'nın etrafında dönmektedir. Şehirde yaşayan lise öğrencisi Taki ile taşrada yaşayan Mitsuha'nın ruhları düzenli olarak yer değiştirmektedir. Bu durum taşradaki hayatından sıkılan ve şehirde kendi ayaklarının üzerinde duran güçlü bir kadın olmak isteyen Mitsuha'nın ve koşuşturmadan ve beton yapılardan sıkılmış Taki'nin

bir süre sonra hoşuna gitmeye başlamıştır. Ancak sonradan anlaşılacağı üzere Mitsuha üç sene önce Taki'nin de izlediği bir meteor yağmurunun köyüne çarpması sonucu ölmüş, ikili kaderin kırmızı ipi ile bağlanan hayatlarıyla birbirlerini fantastik bir tesadüfle tanıma şansı bulmuştur.

*Senin Adın* animesinde Şintoizm'in yansıması olarak *musubi* kavramına da değinilmektedir. “Musubi, evrendeki her şeye hayat veren ilk prensiptir. Canlı olan her şeye şekil ve karakter veren ve bir canlıdan bir tür, bir türden diğerine evrimsel sürekliliği sağlayan enerjidir. Doğanın içerdiği yaşam gücüdür. Bu anlamda Musubi kavramı, doğa ve yaşam enerjisi tanımını ve anlayışını genişletmektedir” (Rankin, 2011: 110-111). Doğaya ayrı bir anlam yükleyen Şintoizm'in prensiplerini yansıtan musubi, Taki ve Mitsuha'nın ilişkisinin temelini oluşturmaktadır. Musubi aynı zamanda bir kami olarak da yer almakta, “Modern Şinto teolojisinde doğum ruhu, başarı, birleşme, uyum ve büyüme anlamına gelecek şekilde yorumlanmaktadır” (Bocking, 1997: 97). Mitsuha'nın tanrı Musubi'ye saygısını sunmak için yaptığı sake, yolları ayrılan Taki ile tekrar birleşmesini sağlamış ve bu sayede geçmişte yaşananları değiştirerek köyün büyük kısmını meteor çarpmasının yarattığı felaketten kurtarabilmişlerdir. Film çoğu animede olduğu gibi, fantastik ve romantik öyküsünün arka planında, mitolojik inançlar aracılığıyla modern ile geleneksel dünyanın çatışmasını yansıtmaktadır.

Söylenceler bir toplumun geçmişten beri süregelen inanışlarını aktarırken, kolektif kimliklerini tanımlamak açısından da dayanak noktası oluşturmaktadır. Farklı kültürlere ait söylencelerden izler taşıyan Japon mitolojisine bakıldığında, kolektif kimliği oluşturan ve yalnızca Japonlara özgü olan üç mit dikkat çekmektedir. “Kamikaze üç merkezi Japon mitinden biridir. Diğerleri semavi ilahların soyundan gelen imparatorluk miti ve özellikle 47 Ronin<sup>25</sup> tarafından örneklenen *bushido*<sup>26</sup> mitidir” (Ashkenazi, 2019: 291-292). Daha önce açıklandığı üzere *kamikaze* miti halkın elinden gelen fedakarlığı yapmasıyla, tanrıların yardım edeceği ve onları zafere taşıyacağı inancına dayalıdır. İmparatorluğun *kami* soyuna dayanması ise imparatorluk mitini oluşturmaktadır. 47 Ronin miti ise 18. yüzyılda yaşanmış bir olaydan sonra ortaya çıkmıştır.

---

<sup>25</sup> Ronin: Efendisi olmayan samuray.

<sup>26</sup> Savaşçının yolu olarak bilinen samurayların değerlerini açıklayan felsefedir.

1701'de Ako'nun lordu Asano Naganori adında bir asilden, Edo'daki shogun mahkemesinde belirli resmi görevleri yerine getirmesi istenmiş, ancak Kira Yoshinaka adında kibirli bir yetkili yardımcı olmayıp, Asano'ya küçümseyici bir şekilde davranarak kılıcını çekmesine ve ona saldırmasına neden olmuştur. Protokolün ciddi ihlali olan bu durum üzerine Asano'ya derhal intihar etmesi (seppuku) emredilmiş ve o da bunu yerine getirmiştir. Edo'nun dışındaki bir tapınağa gömülen Asano'nun mülklerine el konulmuş, samurayları ronin statüsüne indirilmiştir. Bunun üzerine kırk yedi ronin, şeref kurallarının intikam gerektirdiğine karar vererek, hem Kira'yı hem de yetkilileri hazırlıksız kılmak için gösterişli bir tembellik ve dağınıklık imajı yaratıp neredeyse iki yıl beklemişlerdir. İki yılın ardından Kira'nın evine zorla giren 47 Ronin efendilerinin ölümüne sebep olan Kira'yı öldürerek intikamlarını yerine getirmiştir. Her ne kadar efendilerinin intikamını alarak yasayı yerine getirseler de otoriteyi çiğnedikleri için 47 Ronin'e de intihar cezası verilmiştir. Emri yerine getiren roninler bir efsane haline dönüşmüş, Japon tiyatrosu ve sinemasının popüler kahramanları haline gelmiştir (Cavendish, 2002).

47 Ronin'in efendilerinin intikamını almak için verdikleri bu uzun süreli mücadele, *bushido* felsefesini tanımlarken, özveri, sadakat, saygı gibi kavramların samuraylar nezdindeki yüceliğini de gözler önüne sermiştir. Japon halkı bu olayı toplumsal kişiliklerinin yansıması olarak değerlendirmiş ve 47 Ronin miti kolektif kimliklerinin temsili olarak değer kazanmıştır. "47 Ronin eylemleriyle Japonların kendileri hakkındaki inanmak istedikleri her şeye örnek teşkil etmiştir. Ölüm pahasına sadakat, gözünü bile kırpmadan bahtsızlıkları kabullenme, başa çıkılmaz tuhafılıklarla yüzleşme becerisi ile 47 Ronin miti kamikaze mitiyle de uyum sağlamıştır" (Ashkenazi, 2019: 53). İmparatorluk miti devletin yüceliğine işaret ederken, kamikaze ve 47 Ronin miti ise Japon halkının kişiliğini vurgulamaktadır. Bu iki mit film ve animelerde özellikle karakter yaratımında dikkat çekmektedir. Örneğin, *Kurt Çocuklar* animesinde Hana, yaşadığı tüm zorluklara rağmen mutlu ve güler yüzlü olduğu görülmekte, sık sık karakterin nasıl bu kadar güçlü kalabildiği sorgulanmaktadır. Özellikle savaş döneminde geçen animelerde karakterlerin yaşadıkları tüm zorlukları gündelik hayatın problemleri gibi ele alıp, her zaman dik durmaya çalıştığı görülmektedir. *Dünyanın Bu Köşesinde* animesinde Suzu bombanın yanında patlaması sonucu sağ kolunu kaybetmiş, ancak böyle bir travmayı yaşamamışçasına hızlı bir şekilde eski hayatına dönmeyi başarmıştır. Japon toplumunun kendilerine atfettiği bu kimlik tanımlamasının, kişisel ve toplumsal travmaları atlatmadaki önemi animeler aracılığıyla da yansıtılmaktadır. Bu anlamda söylencelerin geçmişten gelen öyküler olmasına karşın, gelecekteki toplumsal yapı üzerinde önemli etkisinin olduğunu söylemek mümkündür.

Genel olarak bakıldığında anime sinemasında mitolojik öykülerin genellikle doğrudan uyarlanmadığı, olaylar ve karakterler aracılığıyla modern dünyanın içinde yeniden



sunulduđu görlmektedir. Bu durumu gemiřten beri sregelen Batılılařma abası nedeniyle Japon toplumunun kaybolmaya bařlayan deđerlerini hatırlatma yntemi olarak dřnmek mmkndr. Modern dnyaya ayak uydurma abası zellikle dođa ile insan iliřkilerini etkilemiřtir. Japonya'nın ulusal dini olarak grlen ve dođaya byk nem atfeden řintoizm'in đretilerini mitolojik karakterler aracılıđıyla tekrar hatırlatan animeler, teknolojinin yarattıđı kirliliđe ve betonlařma sonucu evreye verilen zarara ynelik vicdani sorgulamalar da barındırmaktadır. Ele alınan animelere bakıldıđında mitler aracılıđıyla geleneksellik ile modernizm arasındaki atıřma sunulurken, Japon kltrnn ve kimliđinin de derinlemesine tanıtıldıđı grlmektedir. Bu dođrultuda bir toplumun inanlarının ve kimliđinin kkenini oluřturan mitolojinin animelerde sunulması ile Japon kltr daha geniř kitlelere ulařmaktadır. Tm bu iřlevlerinin yanında mitoloji, karakter yaratma hususunda da temel dayanak noktalarından birine dnřmektedir.

Japon anime sinemasının yarattıđı kurguların oluřmasına etkisi erevesinde mitoloji kavramının incelendiđi blmde, yapımların tr ya da ele aldıkları zaman fark etmeksizin mitolojik olay ya da figrlerin yer aldıđı grlmektedir. Uzak gemiře ait olan mitolojik yklerin etkileri gnmzde de devam etmektedir. Bu noktada animeler ve Japon toplumu aısından belirleyici etkisi olduđu grlen mitoloji, yerel kimlik, tarih gibi kavramların uzak gelecekte geen ftristik yapımlarda sunumunu deđerlendirmek gerekmektedir.

### III. BÖLÜM: ÖRNEK İÇERİK İNCELEMELERİ

#### 3.1. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Teknolojik ilerlemenin merkezlerinden biri olarak kabul edilen Japonya, en gelişmiş ülkeler arasında yer almaktadır. Ancak bunun yanında, özellikle II. Dünya Savaşı döneminde yaşananlardan dolayı kötü tecrübelerle dolu bir tarihe de sahip olduğu bilinmektedir. Atom bombası ile vurulan tek ülke olan Japonya, bu felaketin çevresel ve psikolojik etkileriyle başa çıkmaya çalışmıştır. Savaşın ardından ağır sanayi yatırımları yapan ve hızlı bir ekonomik büyüme kaydeden Japonya, ağır sanayi atıklarının yol açtığı çevre felaketleriyle karşı karşıya kalmıştır.

Bu doğrultuda Japon görsel ve basılı kültüründe ‘dünyanın sonu’ senaryolarının önemli bir öge haline geldiği gözlenmektedir. Herhangi bir ülkenin sinemasının üretildiği kültürden, sosyal, ekonomik ve tarihsel koşullardan etkilendiği dikkate alındığında Japon anime sinemasındaki distopik kurguların alt metinlerini daha iyi okumak mümkün olacaktır.

Çalışmanın amacı; Japonya'nın tarihine dair detayların distopik evreni yaratmadaki kullanım şeklini ortaya çıkarmak, distopik temaların Japonya'ya özgü kültürel ürün olarak anime sinemasında nasıl karşılık bulduğunu incelemektir. Anime sinemasında distopik kurgulara dair fazla sayıda incelemenin bulunmamasının, bu çalışmayı farklı kılacağı düşünülmektedir.

#### 3.2. Araştırma Sınırlılıkları

Çalışma boyunca farklı ülke sinemalarına ait çeşitli bilimkurgu yapımları on yıllık zaman dilimlerinde izlenmiştir. Çoğunluğunu post-apokaliptik, distopik ve siberpunk türünün oluşturduğu bu filmler tarihi olaylarla ilişkileri göz önüne alınarak değerlendirilmiştir. Aynı zamanda Japon tarihini, mitolojisini ve yerel kimliğini tanımak amacıyla bilimkurgu türü dışındaki yapımlar da incelenmiştir.

Yapılan çok yönlü araştırmaların ardından tezin son bölümünde ise erken dönem doksanlar olarak ele alınan ve kendisinden sonra gelen distopik animelere etkisi bakımından önem teşkil ettiğinden dolayı örnekleme dahil edilen *Akira* ile birlikte, 1990 sonrası siberpunk, distopik ve post-apokaliptik özelliklere sahip animeler incelenmiş, çalışmanın özünü oluşturan filmler bu doğrultularda sınırlandırılmıştır.

### **3.3. Araştırma Yöntemi**

Bu çalışma geçmişin izlerinin distopik kurgu yaratmadaki işlevini de araştırmayı amaçladığından; tarihsel yöntemi kullanarak geçmişteki bir olayın mevcut durum üzerindeki etkilerini daha iyi bir şekilde ortaya koymayı planlamıştır.

Son aşamada ise seçilen anime filmlerdeki distopik gelecek tasvirleri incelenerek, betimsel analiz yöntemi ile elde edilen veriler yorumlanmıştır. “Betimsel analiz, çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilmiş verilerin daha önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasını içeren bir nitel veri analiz türüdür” (Özdemir, 2010: 336). Bu çalışmada pek çok film literatür taraması yapılarak toplanan veriler ve tarihsel yöntem aracılığıyla geçmiş ile bağlantısı göz önüne alınarak incelenmiş ve yorumlanmıştır. Yapımların yorumlama aşamasında tarih, kolektif korkular, kültür, yerel kimlik kavramları belirleyici olmuştur. Değerlendirmede belli öğelerin ön plana çıkması, betimsel analiz yönteminin kullanılmasını gerekli kılmıştır.

### **3.4. Örnek Filmlerin Analizi**

#### **3.4.1. Akira**

##### **3.4.1.1. Film Künyesi**

Yönetmen: Katsuhiro Otomo

Senaryo: Katsuhiro Otomo, Izo Hashimoto

Yapım Yılı: 1988

Süre: 124 dakika

Seslendirme: Mitsuo Iwata, Nozomu Sasaki, Mami Koyama, Taro Ishida, Mizuho Suzuki, Tetsusho Genda

##### **3.4.1.2. Özet**

16 Temmuz 1988 yılında Tokyo’da yaşanan büyük patlamanın ardından, Üçüncü Dünya Savaşı çıkmıştır. Savaştan sonra 31 yıl geçmiştir. 2019 yılına gelindiğinde Neo

Tokyo adıyla yeniden kurulan şehirde çeteler ve devletin politikalarından zarar gören halkın eylemleri hayatı büyük ölçüde etkilemektedir. Çeşitli terör olayları ve polis şiddetine yönelik haberler ise her gün ekranları doldurmaktadır. Bu ortamda motosiklet çetesiyile birlikte kavgalara karışan Kaneda ve arkadaşları henüz ergenlik döneminde olmalarına karşın okula gitmek yerine haydutluk yapmaktadır. Bir gün karıştıkları çete kavgası sırasında garip görünümlü bir çocuğa çarpan Kaneda'nın en yakın arkadaşı Tetsuo ordu tarafından götürülür. Tetsuo çarptığı Takashi'nin güçlerinden etkilenerek deneylere tabi tutulur. Deneyler sırasında yıllar önce Tokyo'yu yerle bir eden Akira patlamasına benzer bir güce sahip olduğu keşfedilen Tetsuo, yeni gücünün de etkisiyle büyük bir değişim geçirir ve sürekli kıyaslandığı Akira'yı bulmaya çalışır. Küçüklüğünü birlikte geçirdiği arkadaşı Kaneda ve ordu Tetsuo'nun yarattığı yıkımı durduramamaktadır. Bu noktada devreye giren psişik çocuklar Kiyoko, Takashi ve Masaru da bir araya gelmelerine ve bazı güçlere sahip olan Kei'yi de kullanmalarına rağmen Tetsuo'yu engelleyemezler. Olimpiyat Standı'nın altında Akira'yı bulmayı başaran Tetsuo'yu ise bir sürpriz beklemektedir. Akira yıllar önce yaşanan patlamada ölmüştür ve yalnızca hücreleri kurtarılmıştır. Şehirde yaptığı yıkım sırasında halkın dikkatini çeken Tetsuo, Akira sanılarak insanlar tarafından ilah ilan edilirken, ordu bu kez SOL 740 isimli süper silahla onun önüne geçmeye çalışmaktadır. SOL 740'ın yaptığı saldırı sırasında kolunu kaybeden Tetsuo, kablo yığınlarından kendine yapay bir kol yapar. Ancak bu durum da vücuduna fazla gelerek korkutucu dönüşümünün hızlanmasına neden olur. Bedeni şiddetli bir şekilde deformasyona uğrarken Tetsuo sonunda Kaneda'dan yardım ister. Vücudu çevresinde yer alan her şeyi yok ederken kız arkadaşı Kairo'yu da öldüren Tetsuo'yu durdurmak, Akira'nın 31 yılın ardından tekrar ortaya çıkmasıyla mümkün olur. Geçmiştekine çok benzeyen bir patlamayla Akira, Tetsuo ve diğer psişik çocuklar Neo Tokyo'yu yerle bir ederek ortadan kaybolur. Tarih tekerrür etmiştir.

### **3.4.1.3. Akira Filmi Çözümlemesi**

Katsuhiro Otomo'nun kendi mangasından uyarladığı *Akira* vizyona girdiği 16 Temmuz 1988 yılından bir görüntüyle başlamaktadır. Filmin başında üstten kuş bakışı görünen Tokyo sokaklarının beton yapılarla dolu olduğu görülmektedir. Şehirde yeşil alana dair bir iz bulunmazken, yüksek binalar her yerdedir. Görüntü ilerledikçe şehrin dışındaki yeşil alan ve dağlar görünür. Tam bu noktada büyük bir patlama gerçekleşir. Her tarafı kaplayan beyaz ışığın ardından dümdüz olmuş Tokyo sokakları gösterilir. Patlamanın sesi, yarattığı büyük ışık kütlesi, şehri yerle bir ederkenki görüntüsü nükleer patlamaları

hatırlatmaktadır. Patlamanın bu şekilde gösterilmesinden dolayı bir silahın sebep olduğu düşünülse de, aslında bu kıyametin nedeni deneyler sonucu mutasyona uğrayan Akira isimli çocuktur. Çoğu Japon animesinde patlama görüntülerinin insan vücudu üzerindeki etkisi açıkça gösterilirken, bir çeşit kıyamete neden olan Akira'nın yarattığı yıkım rahatsız edici olmayacak şekilde sunulmaktadır. Bu sahne ve devamında gelişen olaylarla birlikte anime mahşer temasına sahip olmaktadır. Filmin başında belirsizliğini koruyan Akira olayının, şehrin hemen dışındaki doğal alanın başladığı yerde gerçekleşmesi de dikkat çekici bir unsurdur. Şehrin yayılım planına bakıldığında ilerleyen yıllarda bu alanın da çok katlı binalarla dolması kaçınılmaz görünmektedir. Ancak gerçekleşen patlamadan sonra bu alana dokunulmamış ve *Eski Şehir* adıyla bölge kapatılmıştır. Yeşil alan yalnızca böyle bir patlamanın karşılığında el değmeden bırakılabilmektedir.

Dümdüz olmuş Tokyo sokaklarının görüntüsünün üzerinde “Üçüncü Dünya Savaşı'ndan 31 Yıl Sonra” yazısının belirmesiyle, Akira'nın savaşı tetiklediği anlaşılmaktadır. Patlamanın sebep olduğu kraterin üzerinde kırmızı renkle Akira yazısı görünmektedir. Kırmızı renk ölüm, şiddet, aşk ve tutku gibi zıt kavramları çağrıştırmaktadır. Akira yazısının kırmızı görünmesi ise daha çok ölümle ve yıkımla ilişkilendirilmektedir. Yazının ardından kısa bir Neo Tokyo görüntüsü sunulmaktadır. Siberpunk filmlerin imzası niteliğindeki yağmurlu ve pis şehir görüntüsünün yerini kuru ama parçalanmış arabalar ve çöplerle dolu sokaklar almıştır. Yer altındaki bir bara giden adamın ardından, filmin ana karakterlerinden Kaneda kıpkırmızı kıyafetleriyle görünür. Daha sonradan görüleceği üzere Kaneda'nın motoru da kırmızıdır. Kaneda ile ilişkilendirilen bu renk çetenin içinde en güçlü kişi olduğunu ima etmektedir. Yeraltı barı yalnızca eğlenmek için gidilen bir mekân değildir. Burada uyuşturucu satışı da yapılmaktadır. Distopik filmlerde devlet eliyle uyuşturulan ve bireyselliklerini kaybeden insanlar sıklıkla görülürken, Neo Tokyo'daki uyuşturucu faktörü şehrin suçla ve illegal unsurlarla iç içe olduğunu göstermektedir. Arka plandaki televizyon haberlerinde ise devletin ağır vergi uygulamalarından dolayı isyan eden vatandaşlar yer almaktadır. Filmin başında yaşanan kıyametle post-apokaliptik özellikler kazanan filmde bulunan devlet unsuru dikkat çekicidir. Çoğu post-apokaliptik filmde iktidar kavramının ortadan kalktığı, silaha veya gıda maddelerine sahip olan kişilerin yeni düzende tahakküm kurduğu görülmektedir. Ancak Neo Tokyo'da devlet tüm baskısı ve kolluk güçleri tarafından uyguladığı şiddetiyle varlığını sürdürmektedir.

Kaneda'nın çete lideri olarak tanıtılmasının ardından onun motorunu sürmeye çalışan

Tetsuo görülür. Kirli bir sokakta Kaneda'nın havalı motorunu çözmeye çalışan Tetsuo, kıyafetleri ve motoruyla mavimsi bir renkle resmedilmektedir. Bu şekilde diğerlerinden belirgin bir şekilde ayrılan Tetsuo'nun çetenin en küçük ve görece zayıf halkası olduğu anlaşılmaktadır. Aynı zamanda bu sahne Tetsuo ve Kaneda arasındaki ilerleyen süreçte filmin kaderini belirleyecek gerilimi de yansıtmaktadır. Kaneda, Tetsuo'yu korunmaya muhtaç, küçük bir çocuk olarak görmekte; Tetsuo'nun ise bu duruma içerlediği anlaşılmaktadır. Carl Gustav Jung, "Ayrı bir varlık gibi yaşamak üzere, ruhun karanlık bölgesinde bilincin denetiminden çıkmış, bilinçsel eylemi destekleyen ya da engelleyen ruhsal özler olarak tanımladığı komplekslerin asıl nedeninin, genellikle bireyin kendi yaradılışını bir bütün olarak açıklayamaması" (2006: 45-46) olduğunu belirtmektedir. Tetsuo'nun Kaneda'ya karşı geliştirdiği bu kompleks psikik güçler kazandıktan sonra ilerlediği yolu büyük oranda etkilemektedir. Bu anlamda Tetsuo'nun kompleksi bilinçsel eylemi destekleyen bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır.

Filmin başında ana karakterlerin tanıtılmasının ardından Neo Tokyo gösterilir. Uzun gökdelenlerle dolu, neon ışıklarla renklendirilmeye çalışılan kirli sokaklarda çeteler güç savaşı yaparken, halk bireysel haklarını savunmak için çeşitli eylemler gerçekleştirmektedir. Post-apokaliptik yapımlarda sıkça görülen çeteleşme ve üstünlük elde etme savaşlarının yanında, siberpunklarda rastlanan büyük çok katlı yapıların, sokaklardaki dev reklam panolarının ve kirli caddelerin, animenin ana mekânını yaratma noktasında önemli bir dayanak oluşturduğu görülmektedir. Anime bu yönüyle türe özgü öğeleri hikâye ve mekân tasarımına başarılı bir şekilde uyarlamaktadır. Devrim yapmak isteyen halkın sesleri Neo Tokyo sokaklarının tamamında yankılanırken, terör olaylarının ise gündelik hayatın bir parçası olduğu görülmektedir. Anime bu şekilde distopik yapımlarda görülen otorite sıkıntıları ve yozlaşmış devlet yapısına da yer vermektedir. Buna karşın hikâyenin temeli sistemi değiştirme mücadelesi üzerine değildir. Filmin ele aldığı siyasi yapının aksine seksenli yıllar Japon ekonomisinin zirvede olduğu bir dönem olmuştur. Ancak daha önce ele alındığı üzere, özellikle doksanları etkileyen balon ekonominin yarattığı kriz, filmin yayınlandığı 1988 yılında hissedilmeye başlamıştır. Bu anlamda animede yaratılan geleceğe ait ekonomik yapıya yönelik eylemler, siyasi bir eleştiri barındırmakla beraber ikinci planda kalmaktadır.

Çetelerin kavgası sırasında rakibini eski şehire kadar takip eden Tetsuo, Akira patlamasının yaşandığı bölgeye yakın bir yerde, devletin yaptığı deneyler sonucunda psikik

güçler kazanan Takashi isimli bir çocuğa çarparak ağır yaralanır. Tetsuo'nun Akira'ya benzer bir kadere sahip olduğu bu sahnede hissedilmektedir. Tetsuo'nun dönüşümünü başlatacak kaza, Tokyo'yu Neo Tokyo'ya çeviren yerde gerçekleşmektedir. Diğer çete üyeleri Tetsuo'yu yaralı bir halde bulsa da ordunun Takashi ile birlikte onu almasına ve deneylere tabi tutmasına engel olamamışlardır. Daha sonra anlaşılacağı üzere hükümetin ve ordunun yaptığı bu deneyler Tokyo'nun yıkılmasında büyük rol oynamıştır. Japon bilimkurgu filmleri ve animelerinde silahlanma yarışında öne geçmek üzere yapılan deneylere sıklıkla rastlanmaktadır. Ancak genelde dünyanın sonunu getiren bu deneyleri ABD'nin yaptığı görülmektedir. *Akira*'da ise Japon hükümeti doğrudan felaketin sebebi olarak gösterilmektedir. Tetsuo ordu tarafından götürüldükten sonra yapılan testlerde Akira'nın gücüne sahip olduğu fark edilmektedir. 'Tanrının gücü' olarak bahsedilen bu güç büyük yıkıma sebep olmasına karşın, Albay ve 'çılgın bilim insanı' tiplmesiyle sunulan doktorun bu kuvveti kendi kontrolü altına alma hevesinde olduğu görülmektedir. İnsanın Tanrı olma arzusunun doğurduğu sonuçlar çoğu siberpunk filmin merkezinde yer almaktadır. Albay'ın başlangıçta idealist amaçlarla sahip olmak istediği bu gücün, geçmişte olduğu gibi büyük bir yıkıma sebebiyet vereceği belli olmasına karşın, insanlığın hatalarından ders almayarak aynı şeyleri tekrarladığı görülmektedir. Bu anlamda çoğu siberpunk yapımında görülen Prometheus miti, *Akira*'nın da temelini oluşturmaktadır.

Hâlihazırda sancılı bir ergenlik geçiren Tetsuo, üzerinde yapılan deneylerin ardından garip sanrılar görmeye başlamış ve bu nedenle ordunun gözetiminden kaçmıştır. Kaçar kaçmaz yaptığı ilk şeyse kız arkadaşı Kairo'yu bulmak ve Kaneda'nın motorunu çalmaktır. Düşman çetenin üyelerine yakalanarak saldırıya uğrayan Tetsuo'yu yine Kaneda kurtaracaktır. Bu duruma sinirlenen Tetsuo ise bu kez açıkça hislerini dile getirerek Kaneda'nın onu kurtarmasından nefret ettiğini itiraf eder. Öfkesinin de etkisiyle sanrıları artan Tetsuo Akira'yı doğrudan görür. Akira'nın animedeki Japon fiziksel özelliklerini yansıtan tek kişi olması da dikkat çekicidir. Tekrar ordu tarafından götürülen Tetsuo'nun deneyleri sürerken, Neo Tokyo'da bombalar patlamaktadır. Tam o anda daha önceden karşılaştığı Kei'yi tekrar gören Kaneda, iktidarı devirmek isteyen eylemcilerin aracılığıyla Tetsuo'yu kurtarmak için ikinci bir şans elde edecektir. Tetsuo ise sürekli geçmişini hatırladığı ve parçalandığı rüyalar görmektedir. Geçmişte ailesi tarafından terk edilen Tetsuo, sürekli olarak aşağılanmış ve hor görülmüş, her seferinde Kaneda tarafından kurtarılmıştır. Rüyalarında parçalanırken de Kaneda'nın adını sayıklamaktadır. Bilinçdışı düşüncelerin açığa çıktığı rüyalarında Kaneda'ya ihtiyaç duyan Tetsuo'nun bu durumu,

kompleksini daha da körüklemektedir. *Akira*'da rüyalar yalnızca Tetsuo'nun bilinçdışı korku ve arzularına değil, gelecekte yaşanacaklara yönelik öngörülere de işaret etmektedir. Psişik çocuklardan Kiyoko rüyasında Akira'nın ortaya çıkacağını, geçmiştekine benzer bir patlamanın tekrar yaşanacağını ve birçok insanın öleceğini gördüğünü söyleyerek animenin ilerleyen sahnelerinde olacaklara da ışık tutmaktadır. Bu anlamda filmde rüyalar geçmişin, geleceğin ve gerçeklerin ortaya çıktığı yer olarak ele alınarak, olay örgüsünde önemli bir yer edinmektedir.

Kiyoko'nun rüyasından sonra Akira'nın tutulduğu yere giden Albay ve doktorun arasında geçen konuşma da ilgi çekicidir. Albay: "Döküntüler içinden buralara kadar geldik... Gelişime olan arzumuz sönmüş, yeniden dirilişe olan inancımız da yitmiştir. Şimdiyse hedonistik aptallardan oluşan bir çöplükten öte değiliz" diyerek Japonya'nın geçmişine ve animenin yayınlandığı dönemdeki toplumsal yapısına atıfta bulunmaktadır. Japonya İkinci Dünya Savaşı'nda yaşadığı büyük yıkımdan sonra, Albay'ın da dediği gibi döküntüler içinden bulunduğu konuma gelmeyi başarmıştır. Buna karşın seksenlerin ve filmin içinde bulunduğu erken dönem doksanların toplumsal yapısında, alınan ekonomik kararların yarattığı krizin, haz merkezli sanat ürünleriyle aşılmaya çalışıldığı görülmektedir. Bu dönemde Japon ekonomisi büyük kayıplar yaşarken anime, manga gibi eğlence sektörü ürünlerinin Japonya'da ve dünyada büyük başarılar elde etmesi, hayran kültürünün hızlı bir şekilde gelişmesi bu durumu kanıtlamaktadır. Bu anlamda Albay'ın eleştirisinin filmin yayınlandığı dönemin Japonya'sına yönelik olduğu görülmektedir. Gelecekte geçen filmlerin birer öngörü ve uyarı niteliği taşıdığı göz önüne alındığında, *Akira*'nın, Japonya'nın bu tutumunun ilerideki sonuçlarına yönelik varsayımlarda bulunduğunu da söylemek mümkündür.

İdealist ve değişim taraftarı olarak resmedilen, evrimsel süreci açığa çıkarmayı ve belki de üstün insana ulaşmayı isteyen bilim insanlarını 'romantik' olarak nitelendiren Albay karakteri için Akira da 'pandoranın kutusu' gibidir. Akira'yı kontrole gittiği sahnenin devamında geçmişte yaşananlardan dolayı hükümeti suçlayan Albay, Neo Tokyo'yu felakete sürüklemelerine karşın geçmişlerini unutan yetkilileri de eleştirmektedir. Akira'nın yarattığı yıkımın ardından gelişen olayların, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yaşananlarla benzerliği göz önünde bulundurulduğunda, Albay'ın bu eleştirisinin tarihe yönelik olduğu çıkarımını yapmak mümkündür. Öte yandan Neo Tokyo sokaklarında Akira'ya tapınan tarikat benzeri dini oluşumların olduğu görülmektedir. Akira için dualar eden, kefarete



gününün geldiğini belirten lider karakterinin tasarımı, animenin yayınlandığı dönemde resmi olarak kurulan Aum Shinrikyo tarikatının lideri görme engelli Shoko Asahara'yı andırmaktadır. Animedede resmedilen karakterin gözlük takması gözlerinin görmediği hissi uyandırırken, Budist bir görünüm çizmeleri gibi özellikleriyle yine tarikatla benzerlik göstermektedir.

Kiyoko'nun öngörüsünden sonra yüksek kurultayı toplayan Albay, ikinci Akira felaketini önlemek için yardım ister. Yuvarlak bir masa etrafında dizilen on iki kişiden oluşan kurultay üyeleri, Kral Arthur efsanesinde yer alan Yuvarlak Masa Şövalyelerini andırmaktadır. Ancak görünümlerinin aksine Neo Tokyo yönetimini üstlenen bu kişilerin, halkın iyiliği için çalışmaktan ziyade, kişisel isteklerinin gerçekleşmesi için direten yozlaşmış politikacılar olduğu anlaşılmaktadır. Çoğu yaşlı olan bu kişiler savaşı ve Akira'yı birebir tecrübe ettikleri halde inkâr ederek, felaketin gerçekleşmemesi için ek bütçe isteyen Albay'a karşı çıkmaktadır. Masayı terk eden Albay'ın animenin devamında yönetime karşı takınacağı tavır da bu sahneyle belli olmaktadır. Distopik yapımlarda iktidar yetkilerini tahakküm için kullanmakta, gözetim mekânizmalarıyla bireysel özgürlükleri yok etmektedir. Ancak *Akira*'da yaratılan devlet polis şiddeti ile baskı yaratmasına karşın korkutucu olmaktan ziyade, beceriksiz ve yozlaşmıştır.

Bu sırada sancılar çeken Tetsuo ise kazandığı güçleri kullanarak tutulduğu yerden kaçmaya çalışmaktadır. Kaneda devrim isteyen eylemcilerle bir araya gelerek arkadaşını kurtarmayı amaçlarken Tetsuo, önüne çıkan kimseye acımayarak gücüyle şiddet saçmaktadır. En sonunda diğer psişiklerle karşılaşan Tetsuo bu kez onlarla mücadele eder. Deneylerin etkisiyle yaşlanmayan ancak deformasyona uğrayarak garip bir görünüme sahip olan Kiyoko, Takashi ve Masaru da, Tetsuo'nun güçleriyle başa çıkamaz. Sürekli en zayıf halka olarak görülen ve Kaneda tarafından kurtarılan Tetsuo'nun sahip olduğu bu tanrısal güç, bünyesine aşırı gelerek hubris sendromuna<sup>27</sup> benzer belirtiler göstermesine neden olmaktadır. Buradaki güç yetki ve mevki ile elde edilmemiş olsa da, Tetsuo'nun terk edilmesinden kaynaklanan eksik aile ilişkileri, Kaneda'ya karşı geliştirdiği kompleksi ve genel itibarıyla zayıf görülmesi nedeniyle, sahip olduğu psişik güçler diğer çocuklardan farklı olarak güç zehirlenmesi yaşamasına neden olmaktadır. Bu nedenle çocuklara zarar vermekten çekinmemiş, kendisini kurtarmaya geldiğini söyleyen Kaneda'yı da yaralamış,

---

<sup>27</sup> Hubris sendromu, gücün belirli bir oranı aşması dolayısıyla güç zehirlenmesi yaşayan ve aşırı kibire kapılan yöneticilerde görülen "kibir sendromu"dur (Özgüzel ve Taş, 2016: 119).

hatta çetesinden bir arkadaşını da öldürerek kötücül bir yapıya bürünmüştür. Ancak Tetsuo'nun animedeki konumu 'kötü adam'dan ziyade, anti-kahraman şeklindedir. Travmatik geçmişi ve aniden ortaya çıkan tanrısal gücü ergenlik sancılarını körüklerken, karakterin dönüşümü animenin ana meselesi haline gelmektedir. "Aile, çocukların en erken dönemde karşılaştıkları sosyal ortamlardan biri olduğu için kişilik özelliklerinin ortaya çıkmasında önemli bir rol oynamaktadır" (Çınarbaş ve Nilüfer, 2019: 125). Tetsuo'nun aile sevgisinden yoksun büyümesi eksik bir çocukluk geçirmesine neden olmuştur. Çocuğun aldığı ilk eğitimin anne ve babası tarafından verilmesi, ailenin aynı zamanda bir otorite merkezi olarak işlevine dikkat çekmektedir. Tetsuo'nun ilerleyen yaşamında edindiği otorite tanımaz ve asi özellikler, bu eksikliğin yansıması olarak kişiliğini tanımlamaktadır. Bu anlamda karakterin geçmişi, hem mevcut özelliklerini, hem de gelecekte dönüşeceği kişiyi büyük oranda etkilemektedir.

Tetsuo'nun kaçmasının ardından orduyu toplayan Albay'a, yüksek kurultayın görevden alma kararı bildirilir. Ancak daha önce kurultayı terk ederek tutumunu belli eden Albay, kararı hiçe sayarak olağanüstü hal ilan eder ve darbe yapar. Albay'ın animedeki konumunun devlet yetkililerinden daha üstün olarak belirlendiği görülmektedir. Filmdeki ordunun yönetimdeki baskın rolünün aksine, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerika'nın anayasa müdahalesiyle Japon ordusunun güçleri büyük oranda elinden alınmıştır. "Japonya'da 1947'de Amerikalı General Douglas McArthur tarafından dayatılan anayasanın dokuzuncu maddesiyle Japonya'nın askeri güç sahibi olması yasaklanmıştır. Japon ordusu diye bilinen organizasyonun resmi adı aslında "Japon Öz Savunma Kuvvetleri"dir"<sup>28</sup> (Kıncal, 2016: 82). Japon tarihinde samurayların oluşturduğu askeri sınıfın yönetimde büyük söz sahibi olduğu bilinmektedir. Ancak İkinci Dünya Savaşı'nın ardından lağvedilen Japon ordusuyla tarihte büyük rol üstlenen askeri unsurlar büyük oranda zayıflatılmıştır. Bu nedenle Albay'ın kendisini tutuklamaya gelen yüksek kurultay memurlarına, "Gözlerinizi açın ve büyük resmi görün. Yozlaşmış politikacıların ve kapitalistlerin buyruklarını yerine getiremeyiz" sözleri ABD'nin Japonya üzerindeki etkisine gönderme gibi görünmektedir.

Tesise gizlice girdikleri için tutuklanan Kaneda ve Kei, Kiyoko'nun telepatik güçlerinin yardımıyla kaçarak, çeteden arkadaşı Mitsuru ile karşılaşmış, burada Akira ile ilgili bazı gerçekler de açığa çıkmıştır. Kiyoko'nun belirttiğine göre Akira herkesin içinde

---

<sup>28</sup> 2015 yılı itibariyle Japonya dış tehditlerin artmasından dolayı yeniden ordu kuracağını belirtmiştir. Ancak animenin yayınlandığı dönemde Japon ordusunun zayıf bir konumda olduğu bilinmektedir.

bulunan bir enerjidir ve dünyanın gelişiminde de büyük rol oynamaktadır. Hatta bu sahneyle anlaşılacağı üzere Kei de bir tür psişiktir. Akira'nın enerjisi kullanım şekline göre felaketlere de sebebiyet verebilmektedir. Görüldüğü üzere Tetsuo bu tanrısal gücü yıkım için kullanmaktadır. Akira enerjisinin tasviri *musubi* kavramına benzemektedir. *Senin Adın* filminde ele alındığı üzere *musubi* doğaya hayat veren, evrimsel sürekliliği etkileyen yaşam enerjisidir. Bu anlamda Akira yalnızca karakter değil, sahip olduğu özelliklerle *musubi* kavramının da yansımasıdır. Animede evrimsel süreci anlama, evrenin sırrını çözme, üst insana ulaşma gibi ütöpik amaçlarla yapıldığı öne sürülen deneyler, doğanın işleyişine müdahale edilmesine neden olmuş, insanlık bu hatasının bedelini ağır bir şekilde ödemiştir. Albay her ne kadar kendince idealist amaçlarla bu gücü kontrol etmeyi düşünse de, tarih tekerrür etmektedir. Kadenci bakış açısıyla, insan mutlak sonuyla tekrar yüzleşmek zorundadır. Bu yönleriyle ele alındığında çoğu animede görülen doğa-insan çatışması, *Akira*'nın da değindiği konulardan biri haline gelmektedir.

Animede sürekli vurgulanan değişim isteğini gerçekleştirebilecek üç merkez bulunmaktadır. Bu merkezlerden biri olan devlet, yozlaşmış ve bencil üyelerden oluştuğu için değişimi yapması değil, dönüşmesi gereken bir mercidir. Ordu idealist gibi görünse de, çoğu zaman kendi isteklerini dikte ettiğinden değişimin merkezi olması sıkıntılı görünmektedir. Akira ise geçmişte yaşanan kıyamette büyük bir etken olmasına karşın, halkın devlet ve ordunun aksine en güvendiği değişim aracıdır. Deneylerden sonra Tetsuo'nun sahip olduğu bu gücün toplumsal değil, bireysel metamorfozun aracı haline geldiği görülmektedir. Bu yönüyle ana eksenini değişim üzerine kuran anime, daha önce de belirtildiği gibi Tetsuo'nun bireysel dönüşümünü ele almaktadır. Napier'e göre, "*Akira*'nın ortaya çıktığı yıllarda Japonya, uluslararası etki konusunda savaş sonrası dönemin zirvesine çıkmıştır. Tetsuo'nun canavarlığı böylece, yeni kimliğini kimi zaman kutlayan, kimi zaman ise ondan korkan Japonya'nın derinden hissettiği belirsizliğin bir yansıması şeklinde ideolojik olarak kodlanabilir" (2008: 52). Bu açıdan bakıldığında Tetsuo'nun yaşadığı metamorfoz ve kimlik bunalımının, Japon toplumunu yansıttığını söylemek mümkündür.

Albay'ın darbe yapmasıyla tutuklanma tehlikesiyle karşılaşan yüksek kurultay üyelerinden Nezu karakterinin, daha önceki sahnelerde devrim yanlısı, Neo Tokyo'nun iyiliğini isteyen bir politikacı gibi görünürken, aslında Akira'yı elde etmek için eylemcileri kullanan, haksız kazançlar elde etmiş biri olduğu ortaya çıkar. Bu sahneyle birlikte filmin genelinde görülen politikacılar halkın iyiliğini değil, kendi çıkarlarını düşünen kişiler

şeklinde temsil edilmektedir. Bu sırada Neo Tokyo sokaklarında yıkıma neden olan Tetsuo ise anti-kahraman kimliğini pekiştirerek filmin başından beri giyindiği mavi tondaki kıyafetlerin aksine, mağazadan bulup üzerine geçirdiği kırmızı bir pelerinle görünmektedir. Tetsuo'nun, Kaneda ve Akira ile özdeşleşen kırmızı rengi üzerine geçirmesi, Kaneda gibi olma arzusunun ve Akira ile paylaşacağı ortak kaderin dışavurumu niteliğindedir. Tetsuo'nun yarattığı yıkıma rağmen, halkın büyük çoğunluğu onun peşinden gitmektedir. Daha önce görülen tarikat önderi ise, "Temiz olan ey alevler. Yozlaşmış bu şehri kül edin. Körelmiş kalplerimizi toz duman etseniz yeridir. Korkmaya gerek yok. Vücutlarımız alevler içinde arınacak" sözleriyle Tetsuo'yu takip etmektedir. Ateş figürünün Budizm'de önemli bir konumda olduğu bilinmektedir. Buddha 'Ateş Vaazı' ile pek çok taraftar kazanmış, zamanla bu vaaz Budizm'in temel gayesini dile getirme aracı olmuştur. "Ateş saf ve yakıcı bir maddedir. İçindeki alevler sürekli bir devinim hâindedir. Ateşin yönü hep yukarı doğrudur. Kaynağından uzaklaştığında yükselen ateş bir yüceliği ve yükselişi ifade eder. Ateşin alevi gürleştikçe kendisine yaklaşan şeyleri yakar ve küle çevirir. Böylece ateş yakarak arındırır" (Sümer, 2020: 1174). Japonya'da en sık görülen dinler olan Şintoizm ve Budizm'de kıyamet inancının olmadığı vurgulanmalıdır. Bu nedenle animede yer alan bu sahne kıyametin değil, arınmanın çağrısıdır. Buradan da görüldüğü üzere halk Akira'ya tanrısal bir güç yüklemekte ve toplumsal arınmanın, onun yarattığı yıkımla gerçekleşeceğine inanmaktadır. Distopik yapımlarda genellikle totaliter iktidara ait olan güce muhalefet eden kişilerin yanı sıra, ona tapınan insanların da olduğu görülmektedir. Bu anlamda Akira ve Tetsuo iktidar sahibi olarak sunulmasa bile, ilahi bir tapınma aracı olarak distopik eserlerdeki bu işlevi yerine getirmektedir.

Kei aracılığıyla Tetsuo ile savaşan Kiyoko'nun başarısız olmasının ardından, Kaneda polisten çaldığı silahla saldırmaya başlar. Bu esnada Albay ise uzayda bulunan süper silahları SOL 740 ile saldırmaktadır. Filmde yer alan teknolojinin genellikle askeri alanlarda yoğunlaştığı görülmektedir. SOL 740 tarafından kolu koparılan Tetsuo, Kaneda'yı hedef alan ikinci saldırıdan onu korumayı başarır. Bir önceki sahnede nefret söylemleri ile birbirlerine saldırmalarına karşın, bu sahneyle birlikte Kaneda'nın Tetsuo'nun gözündeki önemi anlaşılmaktadır. İnsan bedeni için imkânsız olmasına rağmen uzaya giderek SOL 740'ı yok eden Tetsuo, kopan kolunun yerine kablolardan oluşan mekanik bir kol yapar. Siberpunk filmlerinde vücudunun bir kısmı mekanik parçayla değiştirilen karakterlere sık sık rastlanmaktadır. Tetsuo'nun mekanik kolu, bu işlevi yerine getirirken, yine siberpunklarda görülen 'kendine yabancılaşmış birey' görüntüsünü desteklemekte ve

ilerleyen sahnelerde film boyunca görülmeyen teknofobi unsurunun merkezi haline gelmektedir. Bu sırada Tetsuo'yu durdurmak için plan yapan diğer psişik çocuklardan Kiyoko'nun "Gelecek tek bir yönde ilerlemez. Seçebileceğimiz bir gelecek olmalı" sözleri, film boyunca hissedilen fatalizm vurgusunun aksine, insanın kendi kaderini tayin edebilme gücü olduğunu ileri sürmektedir. Bununla birlikte insanın böyle bir gücü olduğunu belirtile de, film boyunca alınan kararların tarihin tekkerrür etmesine neden olduğu görülmektedir.

Haberlerde yaşananları gördükten sonra Tetsuo'nun yanına giden Kaori, onu çılgınlık içinde acı çekerken bulur. Hem gücünün sınırına ulaşması, hem de bedenine ait olmayan mekanik kolu Tetsuo'nun metamorfozunu hızlandırmaktadır. Tetsuo'nun kendisinin yaptığı kolun, onun kontrolü dışında büyümesi, insanın kendi ürünü olan teknolojinin ondan bağımsız olarak hayatının büyük kısmını kontrol etmeye başlamasına gönderme yaparak, teknofobik bir unsura dönüşmektedir. İlaçların etkisinin geçmesiyle dönüşümü hızlanan Tetsuo'nun yaşadığı metamorfoz vücudundan taşarak, canavarımsı bir hale bürünmesine neden olmaktadır. Bedeni bozunuma uğrayan Tetsuo, her yerden kabloyu andıran damarlar fişkıran dev bir bebek olarak resmedilmektedir. Bu korkutucu değişime karşı Tetsuo'nun, başından beri düşmanlık beslediği Kaneda'dan yardım istediği görülmektedir. Ergenlik döneminde olan Tetsuo'nun dev ve korkutucu bir bebeğe dönüşmesi, buluş çağında yalnızca ses ve görüntü olarak değil, karakter ve düşünce yapısıyla da büyük bir değişim geçirerek, bir nevi yeniden doğan bireyin grotesk dışavurumudur. Korkutucu ve yer yer tiksindirici olan bu görüntüler, bilimkurgu, korku ve gerilim türü filmlerde karşılaşılan 'gövdesel korku' unsuruna dönüşmektedir. "Gövdesel korkunun anlatısı, parçalanmış ve yıkılmış bir insan öznesi hakkındadır: Bütünlüğü ihlal edilen insan vücudu, sınırları her yönden aşılın insan kimliğinin anlatısıdır. Bu anlatının oluşturulduğu görüntüler postmodernite söylemi (ve kültürü) içinde, özellikle insan özgüllüğünün çöküşünü ve erozyonunu kuramlaştırır" (Hurley, 1995: 205). Daha önce değinildiği üzere Napier, Tetsuo'nun bedeni üzerinden sunulan değişimin, Japon toplumunun savaştan sonraki dönüşümüne ışık tuttuğunu düşünmektedir. Bu bakış açısıyla Tetsuo'nun gövdesel korku ögesine dönüşen bedeni, yalnızca kişisel metamorfozun değil, toplumsal çöküşün simgeleştiği bir mekân olarak sunulmaktadır.

Tetsuo'nun korkutucu dönüşümü devam ederken, Kiyoko, Takashi ve Masaru'nun, Akira'nın hücreleri önünde dua edercesine oturduğu görülmektedir. Akira patlamadan sonra ölmesine karşın, hücreleri 'bilime hizmet etmek' gerekçesiyle saklanmıştır. Fiziksel olarak

var olmamasına rağmen Akira, psikişik arkadaşları tarafından kurtuluş ümidi olarak görülmektedir. Dönüşümün zirveye çıktığı anda Akira'nın hücrelerinin tutulduğu tüpler patlar ve Akira küçük bir erkek çocuğu olarak ışıklar içinde görünür. Çekik gözleriyle Japon fiziksel özelliklerini yansıtan Akira, çıplak olarak ilk insan Adem'i andırır şekilde sunulmaktadır. Arkadaşlarının Akira'nın başında dua edercesine oturuşlarına bakıldığında, Akira tekrar dirilip insanlığı kurtaracağı düşünölen İsa'nın tasviri olarak da görünmektedir. Akira'nın ortaya çıkmasıyla başlayan yıkım ise ilahi bir melodi ve ışık eşliğinde gerçekleşmektedir. 1988 yılındakine benzer bir şekilde yaşanan bu yıkım esnasında, Tetsuo ve diđer çocukların kendi geçmişlerini anımsadıkları görölmektedir. Çocuklar, üzerlerinde yapılan deneylerin yaşattıklarını, Tetsuo ise Kaneda ve terk edilmesiyle ilgili anıları hatırlamaktadır. Kaneda "Bunlar senin anıların mı Tetsuo?" diyerek geçmişı izlerken, küçükken yaşadıklarının üzerinde çok durmadığı da anlaşılmaktadır. Oysa Tetsuo için bu anılar çok fazla anlam içermektedir. Anılardan da göröldüğü üzere Tetsuo'nun kompleksinin oluşmasında Kaneda ile ilişkisi çok önemli bir konumdadır. Tetsuo anne ve babasının yokluğundan kaynaklanan otorite ve sevgi eksikliğini Kaneda ile gidermişse de, bu durum kişiliğinde ciddi karmaşalara da yol açmıştır. Daha önce de belirtildiği gibi kompleksin asıl nedeni bireyin kendi yaradılışını bir bütün olarak açıklayamamasıdır. Tetsuo'nun geçmiş anılarıyla ve Kaneda'nın hayatındaki rolüyle yüzleşmesi ise sonunda kompleksinin üstesinden gelmesini sağlamış, filmin sonunda duyulan "Benim adım Tetsuo" sesiyle kendi kimliğini açıklığa kavuşturduğu anlaşılmıştır. Tetsuo, Akira ve diđer üç çocuğun yok olmasıyla (bu yok oluş ölümden farklıdır) yıkılan Neo Tokyo yeniden deęişimin merkezi haline gelmiştir. Çocukların ortadan kaybolması ile tetiklenen deęişimin kaynağı olarak genç neslin gösterilmesi, Japon toplumunun yeniden yapılanması konusunda yeni kuşağın belirleyici olacağı mesajını taşımaktadır. Ayrıca anime boyunca geçmişe yönelik hatıralar sürekli olarak kendini göstermektedir. Bu şekilde geçmişin, gelecekte olacak olayların şekillenmesinde büyük bir rol üstlendiğini anlatmak amaçlanmaktadır. Böylece geçmişten ders alındığı takdirde, insanın iyi bir gelecek tayin edebileceği hissi uyanmaktadır.

Yayınlandığı dönemde anime sinemasının dünya genelinde popüler hale gelmesinde büyük rol oynayan *Akira*, siberpunk, distopya ve post-apokaliptik türe ait unsurları harmanlayan anlatı yapısı oluşturmaktadır. Sahip olduğu mahşer temasıyla İkinci Dünya Savaşı'na pek çok göndermede bulunan film, çoğu animede görölen, Japon halkının yaşadığı kimlik bunalımını Tetsuo'nun dönüşümü üzerinden ifade etmektedir. Filmin sonunda gerçekleştiği hissedilen deęişim ise, çoğunlukla karamsar bir sonla biten distopik

filmlerin aksine, pozitif etki yaratmaktadır. Genel çerçevede bakıldığında filmin kült haline gelmesinde, Japon tarihinden izler taşıyan olay örgüsü, sahip olduğu politik eleştiriler ve türe özgü öğeleri başarılı bir şekilde harmanlayarak elde ettiği fütüristik görsellerin büyük bir etkisi olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca filmde yaratılan geleceğin, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yeniden kurulan Japon tarihini referans aldığı görülmektedir. Bu anlamda filmin anlatısı ve sahip olduğu referanslar, daha önce belirtilen, tarihin distopik hikâyeleri yaratmada dayanak noktası olduğu görüşünü kanıtlamaktadır.

### **3.4.2. Alita: Battle Angel**

#### **3.4.2.1. Film Künyesi**

Yönetmen: Hiroshi Fukutomi

Senaryo: Akinori Endo

Yapım Yılı: 1993

Süre: 54 dakika

Seslendirme: Miki Ito, Shunsuke Kariya, Kappei Yamaguchi, Mami Koyama, Shigeru Chiba, Ryuzaburo Otomo

#### **3.4.2.2. Özet**

Uzak bir gelecekte insanlar gökyüzünde asılı duran Zalem ve yeryüzünde kurulu olan Demir Şehir'de yaşayanlar olarak ikiye bölünmüştür. Zalem'den gelen metal artıkları ve siborg parçalarını toplayarak onları tedavi eden Doktor Ido, bir gün metal yığınları içinde sadece kafası ve göğsünün üstü kalmış olan siborg bulur. Ona yeni bir gövde verip, tedavi ettikten sonra adını Gally<sup>29</sup> koyar. Geçmişine dair hiçbir şey hatırlamayan siborg Gally, babası gibi gördüğü Doktor Ido ile yaşarken tanıştığı Yugo'ya aşık olur. Yugo çalışkan bir genç gibi görünmesine rağmen Zalem'e gitmek için siborgların omurgalarını çalıp satarak para kazanan biridir. Doktor Ido ise yalnızca siborgları tedavi etmeyip geceleri suçluları yakalayan bir avcı-savaşçı olarak çalışmaktadır. Bunu öğrenen ve içindeki gücü yavaş yavaş

---

<sup>29</sup> Karakterin mangadaki adı Alita olmasına karşın, animede Gally olarak değiştirilmiştir.

keşfetmeye başlayan Gally de avcı-savaşçı olmaya karar verir. Demir Şehir kadınlar için tehlikeli görülmesine karşın Gally, küçük bedeniyle en güçlü suçlulardan olan Grewcica'yı yok ederek herkesin dikkatini çeker. Buna insanları Zalem'e götüreceğini söyleyerek kandıran Vector de dahildir. Vector, Doktor Ido'nun eski ortağı Chiren ve Yugo'yu Zalem vaadiyle kandırmaktadır. Vector'ün oyununa gelen Yugo'nun başına Fabrika tarafından ödül konulur. Avcı-savaşçı tarafından öldürülmek üzereyken Gally'ye bağlanarak hayatta kalmayı başaran Yugo'ya yeni bir siborg bedeni verilir. Bu arada Vector de Chiren'in Zalem'e gitme vakti geldiğini söyleyerek onu öldürür ve organlarını alır. Aslında Demir Şehir'den Zalem'e gidebilmenin tek yolu Fabrika tarafından organların alınmasıdır. Vector'ün yalanlarını öğrenen Yugo ise şehrin içinden geçerek Zalem'e giden boruların üzerinde can verir. Zalem denen ütopya ulaşma arzusu Yugo ve Chiren'in sonunu getirmiştir.

### 3.4.2.3. Alita: Battle Angel Filmi Çözümlemesi

Yukito Kishiro'nun mangasından uyarlanan, otuzar dakikalık iki OVA'dan (orijinal video animasyon) oluşan *Alita: Battle Angel*, zamanı belirtilmemiş uzak gelecekte geçmektedir. Bu gelecekte insanlık gökyüzünde asılı duran Zalem ve yeryüzündeki Demir Şehir'de yaşayanlar olarak ikiye ayrılmıştır. Animede insanlığı bu denli büyük bir ayrımın eşliğine getiren sebep belirtilmezken, siberpunklarda bu tip sınıf farklarının oluşması genellikle apokaliptik bir olaya bağlıdır. Anime Zalem'den Demir Şehir'e düşen metal parçalarının ürkütücü görüntüsüyle başlar. Görüldüğü üzere Demir Şehir, Zalem'in çöplüğü konumundadır. Distopik eserlerde sınıf ayrımı, yeni düzenin en önemli parçasını oluşturmaktadır. Üst sınıftan alt sınıfa geçiş olsa da tam tersi bir yükseliş imkânsızdır. *Alita: Battle Angel*'daki sınıfsal ayrım ulaşılmaz olan Zalem ve çöplerin boşalttığı Demir Şehir şeklindedir. Atılan metallerin oluşturduğu yığınlar, dağ gibi birikmiştir. Bu çöplük görüntüsü hem fiziki çevrede, hem de toplumsal alanda yaşanan kaos ve karmaşa, çöküşün yansıması niteliğindedir. Korkutucu ve iç karartıcı metal çöplüğünün içinde çeşitli parçalar toplayan Doktor Ido karakteri görünür. Tam çıkmak üzereyken bedeninin neredeyse tamamı deforme olmasına rağmen hâlâ yaşayan bir siborg ile karşılaşır. Mutlulukla eve doğru gidişinin ardından şehrin görüntüsü belirir. Görüldüğü üzere şehir de metal yığından farklı değildir. Bu görüntü siberpunklardaki 'yüksek teknoloji, düşük yaşam' anlatısını desteklemektedir.

Deforme olmuş bedeni tamir eden Doktor Ido ona Gally adını verir. Gally dışarıdan



bakıldığında ergenlik çağlarında, küçük yapılı bir kız görünümündedir. Gally, Doktor Ido'ya yardım edip, yeni dünyayı tanırken, dışarıda tek başına dolaşmamasının tehlikeleri ve şehirde genç kızların beynini çalan bir katil olduğu konusunda uyarılır. Siberpunk yapımlarda suç, şehrin kimliğini oluşturan ayrılmaz bir parça olarak sunulmaktadır. *Alita: Battle Angel*'da ise suçlar genellikle kadınlara karşı işlenmektedir. Yeni düzende kadın kırılğan, zayıf ve çaresiz konumda temsil edilmektedir. Siborglar ise üstün özelliklerine karşın, omurga hırsızlarının tehdidi altındadır. Yeni düzenin suç merkezi organ ticaretidir. “Siberpunk bilimkurgusu, dış uzayda ve gezegenler arası uzamda değil, tehdit altındaki beden bütünlüğü zemininde, insan zihni ve psikolojisinin iç evreninde dolaşır” (Ersümer, 2009: 86). Burada bedenin bütünlüğünü tehdit eden ve suç unsurunu oluşturan temel öge ise organ kaçakçılığıdır. Beden siberpunk anlatılarının aynı anda hem en güçlü, hem de en zayıf halkasıdır. Bunun nedeni değişimin en çok hissedildiği yerin insan vücudu olmasıdır. Teknofobi de dahil olmak üzere teknolojiye yönelik çoğu unsur, genelde gövdesel dönüşüm üzerinden sunulmaktadır. *Alita: Battle Angel*'da bedenler bu yönleriyle önemli bir konumda bulunmaktadır. Daha sonraki sahnelerde görüleceği üzere Gally'nin özgüven kazanması fiziki gücünü keşfetmesiyle gerçekleşmektedir. Bu anlamda animede beden, kahramanın yolculuğunun da merkezindedir.

Devam eden sahnede Yugo tamir ettiği rüzgâr değirmeninin bulunduğu çatıdan inerek, başka evlere de gideceğini söyler. Bunun üzerine Doktor Ido'nun arkadaşı, “Nezaket ve sıkı çalışmak, şu günlerde gençlerde pek rastlanmayan özellikler” diyerek, Yugo'yu över. Bu söylem yetmişlerin sonlarında Japonya'da ortaya çıkan *shin-jinrui* alt kültürüne gönderme gibi görünmektedir. “Savaş sonrasında çok büyük acılar çekerek Japonya'yı 1970'lerden itibaren yeniden ekonomik olarak önemli bir dünya gücü haline getirmeyi başaran yaşlı neslin tersine yeni nesil daha konforlu yaşam, dünyayı gezmek ve çok tüketmek eğilimindedir. Yaşlı nesiller, bu inanılmaz farklılıklar nedeniyle yeni jenerasyonu *shin-jinrui* olarak adlandırmış ve küçümsemişlerdir” (Örmeci, 2017). Punk kültürüne benzer bir dünya görüşüne sahip olan *shin-jinrui* ‘yeni bir insan türü’ anlamını karşılamaktadır. Fedakârlık, çok çalışma ve sadakat gibi unsurları kolektif kimliklerinin parçası olarak gören Japon halkı için, bireysel özgürlüklerini ve mutluluklarını önemseyen bu gençler bencil olarak nitelendirilmiş ve eleştirilmiştir. Animenin ortaya çıktığı zaman dilimine bakıldığında bu söylemle, dönemin gençlerinin hedef alındığını söylemek mümkündür.

İlerleyen sahnede Demir Şehir yakından gösterilmektedir. Zalem'in havada asılı

kalmasını sağlayan borular şehrin içinden geçmesine karşın etrafında kimse yoktur. Reklam panolarıyla renklendirilmeye çalışılan sokaklarda siyah tonlar hâkimken, şehrin siborg sakinleri de dahil her şey metalden oluşmaktadır. Tam bu esnada ara sokakta tek başına sigara içen genç bir kadın öldürülür. Animede Gally ve ilerleyen sahnelerde görünecek olan Doktor Chiren dışında kadın karakterin olmaması dikkat çekicidir. Yeni dünyanın kadınlar için tekinsiz bir yer oluşu her an hissettirilmektedir. Nasıl bir yer olduğu hiç gösterilmeyen Zalem ise bu tekinsizliğin içindeki ütopya gibi görünmektedir. Yugo çok çalışkan ve örnek bir genç olarak görülmesine karşın tek amacı Zalem'e ulaşmaktır. Yugo, Gally'e Zalem hayalini anlatırken ağabeyinin yasak olmasına rağmen hava gemisi yapmasından bahsetmektedir. Anime boyunca devleti temsil eden resmi otoritenin varlığı hissedilmemesine karşın, halkın üstündeki görünmez baskı gözlerinin önünde duran Zalem'e gitmeyi denemelerine bile engel olmaktadır. Buna yıllar önce kalkışan Yugo'nun ağabeyi tek başına büyük bir korku unsuru olmayı başarmıştır. Öte yandan Zalem'e gitme hayali kuran tek kişi Yugo değildir. Doktor Ido'nun eski ortağı Chiren de daha önce yaşadığı Zalem'e geri dönmeye çalışmaktadır. Chiren daha önce orada yaşamasına karşın geri dönememektir. Bunun nedeni katı kast sistemidir.

Zalem'in tasarlanış şekline bakıldığında, ütopyaların ana mekânı olan ada imgesiyle benzerlik taşıdığı görülmektedir. "Klasik ütopyaların dışarı kapalı özelliğine işaret eden ada, gerek ulaşımın zor olması gerekse de ada çevresinin güvenliğinin sağlanmasının daha kolay olması sebepleriyle temel mekân olarak seçilmiştir. Adada dışarıdan gelecek her şeyi tehlike olarak adlandırma ve bunlardan korunma söz konusudur" (Erol ve Görmez, 2016: 85). Animede de Zalem'e dışarıdan giriş söz konusu değildir. Daha önce Zalem'de yaşayan Doktor Ido ve Chiren alınlarında Zalemli olduklarını gösteren bir iz taşımaktadır. Ancak bu işarete rağmen oradan ayrıldıkları için tekrar geri dönemezler. Gally de Zalem'den dışarıya atılmış biridir. Ayrıca animenin adına da bakıldığında Gally, yeryüzünden bağımsız olarak yukarıda konumlanmış olan ve adeta cenneti çağrıştıran Zalem'den düşen bir melek olarak sunulmaktadır. Bu anlamda Zalem'in sınırsız kaynaklara sahip olması, mekânsal özelliklerinin gösterilmeyip seyircinin hayal gücüne bırakılması, herkesin yaşayamadığı seçkin bir yer olması gibi özellikleri, şehri cennet olarak konumlandırırken, ütopyalardaki korunaklı ada anlatısını da yansıtmaktadır.

Geceleri sürekli büyük bir çanta ile dışarı çıkan Doktor Ido, Gally'nin dikkatini çekmiştir. Şehirdeki kadın cinayetleri devam ederken Doktor Ido'nun suçluları yakalayan

bir avcı-savaşçı olduğu ortaya çıkar. Ancak bedenlerinin büyük çoğunluğu mekanik parçalarla değiştirilen ve büyük gövdeleriyle korku yaratan suçlular Doktor Ido'yu alt etmek üzeredir. Bu anda ortaya çıkan Gally küçük bedenine rağmen aranan siborglardan birini öldürür. Yenilmez olarak görülen Grewcica'yı ise şehrin kirli sularına atar. Kadınlar için tehlikeli olduğu için dışarı bile çıkmayan Gally'nin sahip olduğu bu güç, onu animenin en kuvvetli karakteri yapmaktadır. Gally bu yönüyle erkek dünyasında hayatta kalmaya çalışan bir kadın figürüdür. Yeni düzende polisin yerini alan avcı-savaşçılar Fabrika tarafından başlarına ödül konan suçluları avlamaktadır. Animeye görülen otorite eksikliğini Fabrika giderirken, kolluk güçlerinin yerini ise para kazanmak için suçlu avlayan kişiler almaktadır. Jameson, siberpunklar için, "Çoğu kişi için postmodernizmin olmasa bile geç kapitalizmin en üstün yazınsal ifadesi" (1994: 24) sözlerini kullanmaktadır. Buna göre Fabrika'nın yapılanması, siberpunklarda kötülük kaynağı olarak gösterilen kapitalizme göndermede bulunurken, aynı zamanda şirketleşme faktörünün de eleştirisidir. Ancak düzenin tamamını sağladığı ve her alanda etkin olduğu anlaşılan yapıyla Fabrika, savaş öncesi dönemde Japon ekonomisinin gelişmesinde büyük rol oynayan *zaibatsu* sistemini andırmaktadır. "Zaibatsu sistemi, ekonomik ve finansal değerlerin belli alanlarda tekeller yaratılarak oluşturulması prensibine dayanır. Her zaibatsu tepede bir holding şirketinin bulunduğu ve çeşitli finansal ve bankacılık kurumları ile tamamlanan, holding şirketine bağlı ortaklıkların belli pazarlarda tekel konumunda olduğu devasa yapılardır" (Köylüoğlu, 2016). Savaş sonrasında Amerika tarafından ortadan kaldırılan zaibatsu sistemi daha sonra *keiretsu* adıyla tekrar ortaya çıkarak Japon ekonomisinin bel kemiğini oluşturmaya devam etmektedir. Animeye de Fabrika zaibatsulara benzer bir şekilde her şeyi tekelinde tutmaktadır. Bu tekelci yapının yarattığı haksızlık animedeki yeni düzenin temelini oluşturmaktadır.

İçindeki gücü keşfettikten sonra kendisi de avcı-savaşçı olmak isteyen Gally, Doktor Ido tarafından tehlikeli olduğu gerekçesiyle engellenir. Ancak Gally buna rağmen otorite konumundaki Ido'yu dinlemeyerek kendini avcı savaşçı olarak kaydettirir. Inoa'ya göre, "İyi Doktor Ido'nun küçük androidi olmaksansa büyük bir ödül avcısı olmak isteyen Gally, shin-jinrui'nin siberpunk versiyonudur" (2019). Kişisel özgürlüğünü ve arzularını Ido'nun isteklerinin önünde tutan Gally shin-jinrui alt kültürünün aksine hor görülmemektedir. Doktor Ido daha sonra Gally'e hak vererek, neredeyse tamamı erkeklerden oluşan avcı-savaşçılarla tanıştırmaya götürmüş ve adaleti aramasının önünde durmaktan vazgeçmiştir. O anda Grewcica Doktor Chiren tarafından yenilerek ortaya çıkar. Avcı-savaşçılar sayıca fazla olmasına karşın Grewcica'dan çekinirken Gally küçük yapısına karşın onunla savaşır

ve Grewcica'yı yok eder. "Kishiro'nun Alita (Gally) tasviri, görünüşüne ve cinsel cazibesine güvenmeyen, etrafındaki erkeklerden daha güçlü, karmaşık, kendi hikâyesinin kahramanı şeklindedir. Bazı yönlerden de, Alita bir siberfeminist kahramandır" (Massey, 2015: 56-57). Doksanlı yıllarda ortaya çıkan siberfeminizm kavramı, dijital dünyada kadının konumunu incelemektedir. "Siberfeminizmin odak noktası kadının internet ve teknoloji karşısında kullanım ve kontrolünü en az erkek cinsi kadar iyi bir şekilde becerebileceği ve teknolojinin hiçbir zaman tek bir cinse -erkek cinsine- ait olamayacağı tezine dayanır" (Başpınar, 2016). Gally Doktor Ido tarafından metal yığınlarının arasında ilk bulunduğu andan beri animenin en güçlü karakteri konumundadır. Filme adını veren kişi olması da gücünü kanıtlar niteliktedir. Kuralları erkekler tarafından konan geleceğin tekinsiz dünyasında, fiziksel olarak kendisinden onlarca kat büyük olan rakiplerini yenmek onun için çok kolaydır. Ayrıca bedeni metalaştırılmaktan uzak durularak tasarlanmıştır. Animelerde kadın karakterlerin genellikle uzun bacaklı, iri göğüslü ve uzun saçlı olacak şekilde çizilmeleri göz önüne alındığında, bu tasarım daha da dikkat çekici hale gelmektedir. Karakter olarak da objeleştirilmeye çalışılan bedenine değil, gücüne güvenen bir kadın portresi çizilmektedir. Neredeyse bütün karakterleri erkek olan filmde Gally'nin, Yugo ve Doktor Ido'yu birçok kez koruması, onun kurtarılmayı bekleyen pasif bir karakter olmadığını, aksine kurtarıcı konumunu işaret etmektedir. Tüm bu özellikleri onu çoğunlukla erkeklerin bulunduğu siber dünyanın içinde yenilmez biri yaparken, aynı zamanda siberfeministe dönüştürmektedir. Doktor Chiren'in erkeklere özgü bir meslek olarak sunulan siborg doktoru olması, onu bir diğer siberfeminist karakter yapmaktadır.

Arka sokaklarda Yugo, siborgların omurgalarını çalarak, kendisini Zalem'e götüreceğine söz veren Vector'ün isteklerini yerine getirmektedir. Vector suçlularla dolu Demir Şehir'in en kötü karakterlerinden biridir. Fabrika'nın Demir Şehir'de üretip, Zalem'e ihraç ettiği ürünlerden pay alıp, insanları oraya ulaştıracağını söyleyerek kandırmaktadır. Zalem denen ütopyaya ulaşma arzusu, Yugo'nun ve Chiren'in zayıflığına dönüşmektedir. Bu arada Vector'ün oyununa geldiğini anlamayan Yugo, Fabrika tarafından başına ödül konularak suçlu ilan edilir. Gally ise aşık olduğu adamı korumak için elinden geleni yapmaya kararlıdır. İnsan ile makine arasındaki aşk ilgi çekici bir konu olmasına karşın, animede iki tür arasında belirgin bir ayrım söz konusu değildir. İnsan olmak kutsal ve eşsiz bir özellik olarak sunulmadığı gibi, siborglar da kusursuz ve ilahi güçlerle donatılmamıştır. Temelde herkes insani arzulara sahip, kendine has amaçları olan karakterlerdir. Haraway, "Yirminci yüzyılın sonuna gelindiğinde, makineler doğal ile yapıntı olan, zihin ile beden,

kendi kendini geliştiren şey ile dıştan tasarlanan şey arasındaki farklılığı ve organizmalar ile makineler açısından geçerli olabilecek başka bir sürü ayrımı, baştan sona belirsiz bir noktaya getirmiştir” (2006, 9-10) diyerek daha önce belirtilen ‘Hepimiz siborguz’ tezini açıklamaktadır. Doktor Ido Gally’nin Yugo’ya aşık olduğunu anladığı ilk an endişelense de, insan ve makine arasındaki ayrımın bulanıklaştığını belirten bu bakış açısının hâkim olduğu animede, Gally ve Yugo’nun aşkı da normalleşmektedir.

Anime bir distopya örneği olmasına karşın, insanı ölümsüzlüğe yakın bir dönüşüme tabi tutarak ütöpic özellikler de kazanmaktadır. Başına konan ödülde dolayı ağır yaralanan Yugo’nun kafası, Gally’nin bedenine bağlanarak beyin ölümü engellenmiş, mekanik bir beden verilerek yeniden hayata döndürülmüştür. Bu anlamda yeni düzende ölmek ya da uzuv kaybetmek, korkutucu bir zayıflık olmaktan çıkmaktadır. Teknoloji ile bedenin dönüşümü, insanın yaşam sınırlarını zorlamasına ve daha uzun bir hayata sahip olmasına olanak vermektedir. Bu durum siberpunkların parçası olan teknofobinin varlığını imkânsız hale getirmektedir. Çünkü animede sunulan teknoloji daha çok insanın hayatını kolaylaştıran yönleriyle ele alınmaktadır. Ancak bedenin sınırları aşılrsa da, sistemin sınırlarının üstesinden gelmek mümkün değildir. Yugo siborg olarak hayata döndükten sonra, Vector’ün Zalem konusunda yalan söylediğini öğrenir. Oraya gitmenin tek yolu organlarının ele geçirilmesidir. Bu durumu bilmeyen Chiren öldürölür ve organlarına el konur. Görüldüğü üzere Zalem’e ulaşmak, ölümsüz bir bedene sahip olmaktan daha imkânsızdır. “Hemen hemen her önemli siberpunk çalışmasında, çöküş dışarıdan, genellikle çokuluslu kapitalizmin hatalı insandan daha iyi bir şey yaratma arzusunun uyguladığı baskılar tarafından başlatılmaktadır” (Csicsery-Ronay, 1988: 275). *Alita: Battle Angel*’da Yugo ve Chiren’in çöküşünü başlatan şey Zalem’e gitme arzuları olmuştur. Fabrika’nın daha üstün insanlar yaratmak amacıyla organ kaçakçılığı yapması, Demir Şehir’in suç merkezi olmasına neden olurken, insanların da hayatlarını elinden alan bir tehlikeye dönüşmektedir.

Yugo’nun yeni bedeniyle Zalem’e gitmek için şehre bağlanan borularda ölmesiyle son bulan animede, üst sınıfın belirlediği sistem değiştirilememiş, bu yönüyle karamsar bir sonla bitmiştir. Siberpunk ve distopya türlerine özgü öğelerin olay örgüsünde önemli bir yer edindiği yapımda, *Akira* kadar olmamakla birlikte Japon kültüründen izler bulunmaktadır. Özellikle Fabrika’nın yapılanması ve gençlerin yeni düzendeki dönüşümüyle Japonya’dan izler sunan anime, yarattığı güçlü kadın karakterle de öne çıkmaktadır. Yapım ile ilgili

dikkat çeken bir diğerk unsur ise teknolojiye bakış açısıdır. Japonya'nın savaş öncesi ve sonrası Batılılaşma serüveninde teknoloji çok önemli konumda yer almaktadır. Çoğu yapımda doğa ile insan çatışması teknofobi merkezinde sunulurken, *Alita: Battle Angel*'da metal bedenler aracılığıyla gösterilen teknolojiye iyi ya da kötü bir kişilik verilmemiştir. Bunun yerine hayatı kolaylaştırma ve zorlaştırma noktasında eşit etkiye sahip olarak yansıtılmaktadır. Anime versiyonu çok dikkat çekmemekle birlikte yapımın mangası uzun yıllar boyunca Japonya'da en çok okunan eserlerden biri olmuştur. 2019 yılında ise James Cameron ve Robert Rodriguez tarafından Hollywood'a uyarlanmıştır.

### **3.4.3. Ghost In The Shell**

#### **3.4.3.1. Film Künyesi**

Yönetmen: Mamoru Oshii

Senaryo: Mamoru Oshii, Masumune Shirow

Yapım Yılı: 1995 - 2004

Süre: 82 - 98 dakika

Seslendirme: Atsuko Tanaka, Akio Otsuka, Iemasa Kayumi, Koichi Yamadera, Yutaka Nakano

#### **3.4.3.2. Özet**

2029 yılında dünyada teknolojinin mutlak egemenliği söz konusudur. Dünyadaki insanların büyük kısmı uzuvları mekanik parçalarla değiştirilmiş kişilerdir. Binbaşı Motoko Kusanagi devlete bağlı Bölüm 9 adlı birimde çalışan siborg askerdir. Ekip arkadaşları kendisi gibi siborg Batou ve animedeki sayılı insanlardan olan Togusa ile suçluları yakalamaktadır. Bir gün Bölüm 9'a Kukla Ustası adıyla bilinen bir hackerı yakalama görevi verilir. Pek çok yerde ona dair iz yakalansalar da, buldukları sanal deneyim yoluyla yapay anılar yüklenmiş olan kuklalardır. Kukla Ustası hiç bulunamayacak gibi görünürken, Megatech Body şirketinin ürettiği kaçak bir robotun otobanda bulunmasıyla işler değişir. İnsanlara özgü ghost'a sahip olan robot, aranan Kukla Ustası çıkar. Sonradan anlaşılacağı üzere hacker olarak bilinen Kukla Ustası, illegal işlerde kullanılmak üzere yapılan Proje 2501 isimli bir bilgisayar programıdır. Ancak ağda dolaşırken edindiği deneyimlerle bir

kişilik oluşturmuş ve yeni yaşam biçimi olarak kimliğini tanımlamıştır. Bölüm 9'a özgür iradesiyle gelen Kukla Ustası'nın amacı ise varoluşsal sancılarla boğuşan ve kendisi gibi olduğunu düşündüğü Kusanagi ile birleşmektir. Sonunda amacına ulaşarak birleşmeyi gerçekleştiren Kukla Ustası ve Kusanagi aşkınsal bir varlığa dönüşür. Eski vücudu yok edilen Kusanagi ise sonunda kuşkulardan kurtardığı kimliği ve yeni bedeniyle ortadan kaybolur.

Devam filmi *Ghost In The Shell: Innocence* ise 2032 yılında geçmektedir. Binbaşı'nın yokluğu devam ederken Bölüm 9 faaliyetlerini sürdürmektedir. Bu süreçte Batou'nun ortağı ise Togusa olur. Suçla mücadelenin devam ettiği ikinci filmde bu kez Locus Solus'un kontrolden çıkarak insanları öldüren gynoidleri ile mücadele edilmektedir. Robot yasasına göre insanlara zarar vermesi mümkün olmayan gynoidlerin kuralları çiğneyerek yarattığı tedirginlik artarken, bu kez varoluşsal sancılar yaşayan kişi Batou'dur. Togusa ile davayı araştırırken izler onları bir Yakuza çetesine götürür. Çeteye kanlı bir baskın düzenleyerek çeşitli bilgiler edinen Batou, herkesten gizlediği evine gitmeden önce uğradığı markette hacklenir ve çıkardığı çatışmada kolunu kaybeder. Ekip arkadaşları tarafından kurtarılarak yeni bir kola kavuşan Batou'yu tedavi olduğu merkezde evde bıraktığı köpeği karşılar. Ortaya çıkacağı üzere evini sakladığını düşünürken bile devlet tarafından izlenmiştir.

Yaptıkları soruşturmalarda sonucunda Etorofu'da bir şeyler bulunabileceğini düşünen Batou ve Togusa Kuzey bölgesine gider. Burada Locus Solus ile bağlantısı olan Kim ile karşılaşırlar. Kim devreleri yanmış robot görüntüsüyle onları kandırmaya çalışsa da Batou oyununu anlar ve onu sorgulamaya başlarlar. Bu arada Togusa gittikleri malikanenin küçük bir replikasını bulur. Ardından binaya girdikleri ilk ana geri dönlür. Bu kez Togusa robot şeklinde onları karşılar. Üçüncü kez başa döndüklerinde ise Batou malikanenin girişindeki 2501 yazısını görür. Daha önce Binbaşı ile aralarında kararlaştırdıkları kodu gören Batou Togusa'nın beyninin hacklendiğini anlayarak onu bu tekrar eden döngüden kurtarır. Burada da istediği cevapları alamayan Batou Locus Solus'un üretim gemisine baskın düzenlemeye karar verir.

Baskın sırasında gynoidlerin saldırısına uğrayan Batou kendisine yardım eden bir gynoidin olduğu görür. Bu kişi Binbaşı'dır. Ortağını gördüğüne sevinen Batou aldığı yardımla geminin diğer bölümlerine ilerlemeyi başarır. Binbaşı siber uzaydaki varlığını kullanarak gemiyi hackler ve Japonya'ya doğru yol almasını sağlar. Bu arada Batou ise gerçeği öğrenir. Gynoidlerin insanları öldürmesinin ve yardım istemesinin sebebinin Locus

Solus'un kaçırdığı çocukların hayaletlerini, robotların kabuklarına hapsetmesidir. Binbaşı Batou'nun davayı çözmeye yardım ettikten sonra ağdaki varlığına geri dönerek tekrar kaybolur. Davayı çözen Batou ve Togusa yaşantılarına geri döner.

### 3.4.3.3. Ghost In The Shell Filmleri Çözümlemesi

Anime “Yakın gelecekte şirket ağları yıldızlara erişiyor. Elektronikler ve ışık tüm evrene akıyor. Yine de bilgisayarlaşmanın gelişimi ulusları ve etnik grupları ortadan kaldırmadı” yazısıyla açılır. Seksenli yıllardan itibaren internet ve bilgisayar teknolojisi evlere girmeye başlamış, insanlar bu yeni teknolojilere ilk çıktığı andan itibaren büyük ilgi göstermiştir. Günümüzde bu ilginin yerini bağımlılık alırken, filmin girişindeki tanıtım yazısıyla 2029 yılında teknolojinin hayatın temelini oluşturduğu anlaşılmaktadır. 1995 yapımı animede öngörüldüğü üzere 21. yüzyılın dünyasında bilgisayar ve internet her yerdedir. Ulus ve etnik grupların varlığı vurgusu ise filmi diğer distopik yapımlardan ayıran bir özelliktir. Distopik eserlerde sistem ulusal değil, evrensel boyuttadır. Ancak filmin yarattığı gelecekte etnik sorunlar da, uluslar da varlığını korumaktadır. Bu açıdan geleceğin dünyası tamamen korkutucu değildir.

Kısa tanıtım yazısının ardından yeşil renkle betimlenen siber uzaydaki anonslara geçilir. İnternet ve bilgisayar teknolojileriyle birlikte ortaya çıkan siber uzay kavramı siberpunk anlatılarında önemli yer kaplarken, gerçek dünyaya oranla daha rahat hareket edilebilen ve daha çok bilgi barındıran bir mekân olarak da sunulmaktadır. Animede de suçluları bulmada gerçek dünyadaki arayışlar yerine siber uzayda yapılan gezintiler daha etkili olmaktadır. Yüksek katlı binalardan birinin çatısında emir bekleyen Binbaşı Motoko Kusanagi'nin duvarların ardından bir diplomat ve bilgisayar programcısının konuşmalarını dinlediği görülür. Filmde diplomatlar dokunulmazlıklarını kötüye kullanarak suç işlemekten çekinmeyen kişiler olarak sunulmaktadır. Bu anlamda tıpkı *Akira*'da olduğu gibi *Ghost In The Shell*'de de politikacılar yozlaşmış ve bencil insanlardır.

Binbaşı Motoko Kusanagi'nin karakter tasarımına bakmadan önce ismini incelemek gerekmektedir. Kusanagi Japon mitolojisinde de geçen çok önemli bir kılıcın adıdır. “Japonların meşhur Kusanagi kılıcı hikâyesi, Asya ve Avrupa'nın silah efsaneleri arasında bir Uzak Doğu bağlantısı kurar. Kılıcın Japonya'nın imparatorluk ailesinin sahip olduğu üç hazineden biri olduğu ve onu kullanan savaşçının, bir ordunun tamamına karşı koyabildiği anlatılır” (Mackenzie, 1996: 93). Binbaşı Kusanagi de adının anlamı gibi bağlı olduğu



birimin en güçlü ajanlarından. Bütün görevlere ilk sırada giden Kusanagi, devletin en güçlü silahlarından biridir. Kusanagi kılıcının Japon imparatorluk ailesine ait olması gibi, o da devlete aittir. Binbaşı'nın çatıda konuşmaları dinlerken ensesinde bir bağlantı noktası olduğu ve ağzını oynatmadan konuştuğu görülmektedir. Siber uzayla bağlantısını sağlayan bu noktalar aracılığıyla ağda gezinip, beyin dalgalarıyla konuşabilmektedir. Bu sahnenin ardından Kusanagi'nin üzerindeki kıyafetleri çıkararak çıplak bir şekilde binanın çatısından atıldığı görülür. Siborg olmasına karşın bedeni insandan farksızdır. Vücutundaki görünmezlik özelliği sayesinde sıklıkla çıplak görüntülenen Kusanagi'nin bu durumu, "Savunmasızlığını sembolize ederken, aynı zamanda kendini kamuya ifşa etmenin ne anlama geldiğine dair hiçbir bilgisinin olmadığını vurgulamaktadır. Ortağı Batou, bu durumlardan birden fazlasında gözlerini kaçırır ve hatta paltosuyla onu örter. Motoko, Batou'yu utandırmak ve onun vücudunu sömürüyormuş gibi hissetmesini istememektedir" (Evans, 2017). Kusanagi bedeni kadınsı bir şekilde tasarlanmış olmasına rağmen, herhangi bir cinsiyete ait gibi görünmemektedir. Karakterin bu hissiyatı vücudunun cinsel objeye dönüşmesini engellemektedir.

Çatıdan atıldıktan sonra kaçak programcıyı saklamaya çalışan diplomatı öldüren Kusanagi 'termoptik kamuflaj' aracılığıyla görünmez olarak gözden kaybolur. Bu sahnenin ardından *Ghost In The Shell* yazısı görünür. Arka planda ise Bulgar halk müziğinin üzerine geleneksel bir şekilde söylenen Japonca sözlere sahip şarkı çalmaktadır. *Bir Siborg Yapmak (Making Of a Cyborg)* isimli şarkının eşliğinde Kusanagi'nin üretilme aşamaları gösterilmektedir. Vücut yapıldıktan sonra uzun ve içi sıvı dolu bir borunun içinden geçerek dışarı çıkarılır. Boru tasarım yapısı itibarıyla doğum kanalını andırmaktadır. Bu bir siborgun doğuşudur. Kusanagi'nin yapılışını gösteren sahnenin ardından, uyurken görüntülenir. Gözlerini açtıktan sonra huzursuz bir ruh hali içinde olduğu görülmektedir. Karakterin bu ruh hali ilk sahneden yaşadığı varoluşsal kaygıları yansıtmaktadır. Perdesini açtıktan sonra görülen şehir manzarası ise uzun ve mekanik bir aksam gibi hissettiren binalarla dolu geleceğin Japonyası'dır.

Devam eden sahnede Binbaşı Kusanagi, Batou ve Togusa'nın görev yaptığı Bölüm 9'un başkanı Aramaki'nin Dışişleri Bakanlığı ile görüştüğü görülmektedir. Görüşmede kurgusal bir ülke olan Gavel Cumhuriyeti'nin hükümetinin değiştiğinden, ancak yeni hükümetin de öncekiler kadar kötü olacağından bahsedilmektedir. 1995 yapımı olan animeden iki yıl önce Japonya'da 1955 yılından beri iktidarda olan Liberal Demokrat Parti

değişmiştir. “LDP uzun yıllar iktidar döneminde hükümet işlerini yürütmüştür ancak rüşvet iddialarıyla giderek yıpranmıştır. Sonuçta da Sosyalist Demokratik Parti'nin 1993'de bir gensoru önerisi sonrası güvensizliğin ortaya çıkmasıyla, hükümet düşmüştür. Böylece Japon iç siyasetinde yeni bir dönem başlamıştır” (Büyükbaş, 2013: 56). 1996 yılında yeniden 38 yıllık LDP partisi iktidara dönmüş, 2009-2012 yılları arasındaki süre hariç neredeyse kesintisiz olarak Japonya'yı yönetmeye devam etmiştir. Bu anlamda Dışişleri Bakanlığı'nın bu tepkisi Japonya'daki mevcut değişime göndermede bulunmaktadır. Ancak bu sözler bir eleştiri barındırır da, Japon halkının iktidara bağlı olması dikkat çekici bir unsurdur.

Siberpunklarda beden bütünlüğünün tehlike altında olmasına dair vurguya sıkça rastlanmaktadır. *Ghost In The Shell*'in yarattığı gelecekte de bu durum geçerlidir. Filmde beyin bile hacklenebilen ve korumasız bir alan olarak sunulmaktadır. Bir siber suçlu olan Kukla Ustası, Dışişleri Bakanı'nın çevirmenin beynini hackleyerek verileri çalmaya çalışırken fark edilince sekreterin beyni Bölüm 9 tarafından kurtarılmaya çalışılır. Bunu yaparken beynin dışındaki mekanik kaplama ile dışarı çıkarıldığı görülmektedir. Sahnede Kukla Ustası'nın ağdaki her terminale girebildiğinden bahsedilmektedir. Buna göre animenin distopik evrenindeki yeni dünya düzeninde insan bedenini kırılğan yapan şey kazalar, doğal afetler ve hastalıklar gibi fiziksel etmenler değil, 'ağ' ya da 'net'de gerçekleşen siber saldırılardır. İnsan zihni ve beden güvenli bir alan olmaktan çıkmıştır. Kukla Ustası, çevirmenin *ghost*'unu çalmaya çalışmaktadır. Filme adını veren ghost terimi, “İnsanlığımızı neyin tanımladığına dair temel sorudan ortaya çıkmaktadır. Filmin kendi içinde, ghost tanımı kasıtlı olarak belirsiz bırakılmıştır ancak öncelikle bir bireyin egosunu ve bilincini hatta belki de maneviyatını belirtmek için kullanılmaktadır” (Ryusuke, 2017). Bu doğrultuda bir kişinin ghost'unu çalmak ruhunu, anılarını, kimliğini almakla aynı etkiye sahiptir. Türkçeye *Kabuktaki Hayalet* olarak geçen filmde 'kabuk' fiziksel yapıyı oluşturan beden, 'hayalet' ise ruh anlamına gelmektedir. Kişinin kimliği bedenden bağımsız olarak ruhuyla ve anılarıyla ilişkilidir. Filmin ana meselesi de benliği oluşturan etmenleri tartışmak ve dijital çağda kişinin yaşadığı varoluşsal kaygıları dile getirmektir.

Varlığın temelini oluşturan etmenler daima felsefenin ana sorunlarından biri olmuştur. Zihin ve beden ilişkisi de birbirleriyle ilişkileri doğrultusunda varoluşu açıklamada tartışılan kavramlardandır. Descartes, kartezyen düalizminde zihin ve bedenin birbirinden ayrı olduğunu ileri sürerken, Gilbert Ryle 'makinedeki hayalet dogması' adını verdiği görüşünde bunu reddetmektedir. Makinedeki hayalet dogmasına göre, “Zihin ve beden her zaman ifade

edildiği gibi etkileşim halindedir, bedenın sergilediđi bir eylem zihinden bađımsız olamaz. Örneđin bir yere yönelme durumunda bedenın yönelme eylemi net olarak gözlemlenir; fakat bu yönelme eyleminin zihinden bađımsız olması söz konusu olamaz, zihin ve beden arasında bir bađlantı vardır” (Çekim, 2019: 47). Filmin adının da işaret ettiđi makinedeki hayalet dogması beden ve zihni iki ayrı töz olarak deđil, bütünleşik olarak ele almaktadır. Kartezyen düalizimde ise, “İnsan, önce ruhunun farkına varır ve düşündüğü için var olduđunun farkına varan kiři, bunun yalnız ruh ile yani zihinle olduđunu da bilir. Çünkü maddi olan şeylerin varlığına inanmadan, kendi varlığının farkında olan kimse için, ruhun bedenden yani cisimden ayrı olduđu ve onsuz yaşayabileceđi açıktır” (Altuner, 2013: 59). Buna göre kiřinin benlik kavramını kazanmasının zihninde yani ruhta gerçekleştiđi anlaşılmaktadır. Bu şekilde ruh bedenden bađımsız olarak varolabilmektedir. Kukla Ustası’yla ilgili bilgiler açığa çıktıkça, animenin duruşunun Descartes’in kartezyen düalizmi çerçevesinde şekillendiđi görülmektedir. İkinci filmde de Batou’nun yaptıđı “Descartes insanları ve makineleri, organik ve inorganik hayatı ayırt etmemiştir” alıntısı Descartesçi görüşün devam ettiđini göstermektedir.

Kusanagi ve Togusa aldıđı ihbar üzerine Kukla Ustası’nı bulmaya giderken aralarında konuşmaktadır. Batou ve Binbaşı siborg olmasına rađmen Togusa beynindeki birkaç siber ađ eklentisi dışında insandır ve diđerlerinin aksine bir aileye sahiptir. Ekibe seçilme nedeni de bu özellikleridir. Filmdeki sayılı insanlardan biri olan Togusa’dan bađımsız olarak, çođu karakterin siborg olduđu görülmektedir. Daha önce insan formunda yaşayan ancak daha sonra beyinleri ve bilinçleri başka bir bedene aktarılan bu kiřiler aynı zamanda Budizm’de görülen *samsara* inancını da yansıtmaktadır. “Samsara bir bakıma ruhun sürekli göç etme olayıdır. Bu sebeple ruhun kurtuluşu için, doğum ve ölüm çarkından kurtulması gerekmektedir” (Turan, 2004: 18). Bu inanışta doğum ve ölüm döngüsü içinde ruh başka bedenlerde sürekli olarak yeniden doğmaktadır. Böylece samsara ile ölümsüzlük özelliđi kazanmaktadır. Ancak samsara karmanın yansıması olarak gerçekleştiđinden Budizm’e göre bu döngüden kurtulabilmek ancak aydınlanma ile mümkündür. Animenin ele aldıđı 2029 Japonya’sında birey, bilinci farklı siborg bedenlere aktarılarak sürekli yeniden doğmaktadır. Bu durum da samsara döngüsünü hatırlatmaktadır.

Siberpunklara özgü uzun yapılı şehir görünümünü karşılayan animede, elektronik reklam panolarının yerini dar sokaklardaki renkli dükkân tabelalarının aldıđı görülmektedir. Şehir tasarımındaki karanlık ve gri hava ise türe özgü öğeleri doğrudan yansıtmaktadır.

Filmde suçluları yakalamak için siber uzayda gezinti yapmak soruşturmanın önemli bir parçasıdır. Yeşil renkte sunulan siber uzayın, her şeyin bilgisine sahip olması Platon'un *idealar teorisini* çağrıştırmaktadır. "Platon iki dünya görür: Duyularla kavranılan, değişen, görünüşlerden ibaret olan görüngüler dünyası ve akılla kavranılan, değişmeyen, asıl öz ve gerçek olan idealar dünyasıdır. İdealar dünyası duyular dünyasında görülen her şeyin ilk örnekleri veya önceden varolan örnekleridir" (akt. Ülken, 2008: 138). Platon'a göre görüngüler dünyası değişken niteliği nedeniyle doğru bilgiye sahip değildir. Ancak idealar dünyasının değişmezliği onu gerçek bilginin kaynağı ve mekânı haline getirmektedir. Kusanagi Kukla Ustası olduğunu düşündüğü çöpçüyü yakalamak için ensesindeki bölme aracılığıyla ağda gezinirken, şehrin planlarını siber uzaya özel imgeler ve renkler aracılığıyla görüntülemektedir. Özel bir bağlantıyla edindiği bu bilgilere ek olarak Kusanagi, ağdaki varlığını devam ettirirken gerçek dünyada yer alan bir arabayı kullanabilmektedir. Ağın bu geniş ve sınırsız doğasında bulunan bilgilerin gerçek dünyaya uyarlanabilmesi, suçluları yakalamada siber uzayın daha güvenilir bir mekân olarak sunulması ve Kukla Ustası'nın bilincini burada kazanarak varolması gibi etmenler siber uzayı idealar dünyasına dönüştürmektedir.

Siberpunk anlatılarında görülen 'yüksek teknolojiye karşılık düşük yaşam koşulları' animede çok fazla hissettirilmemektedir. Kukla Ustası'nın kullandığı insanlardan birini yakalamaya çalıştıkları sahnede Kusanagi ve Batou'nun pazarda dolaştığı görülmektedir. Geleceği ele alan distopik, siberpunk ve post-apokaliptik türlerde doğal besinler bulmak kolay değildir ve hikâyeler genellikle yeni düzende insanların gereksinimlerini karşılamada yaşadığı zorluklar üzerinedir. Ancak filmin temel kaygısı doğanın yok edilişi sonucu gerçekleşen ekolojik sorunlardan ziyade, insan hayatını çevreleyen teknolojinin bireyin kimliğine ve bilincine etkisi üzerinedir. Kukla Ustası'na yardım eden ve adını bile bilmeyen bir adamı yakaladıklarında Batou'nun söylediği "Ghost'u olmayan bir kukladan daha üzücü bir şey olamaz. Özellikle de damarlarında kırmızı kan akanlarından" sözleri bu kaygının yansıması niteliğindedir. Anılar ve ruhun yansıması olan ghost kişinin en güçlü ve zayıf yanıdır. Ancak Batou'nun bu söyleminin ardından karşısındaki kişiyi küçük görme tavrı da söz konusudur. Yakaladıkları kişi bir insandır ve bunu belirtmek için kullandığı benzetme insanları küçümsediğini göstermektedir.

Siberpunklarda suç şehrin yapısını oluşturan unsurlardan biridir. *Ghost In The Shell*'deki suçu oluşturan kişilerin ise genellikle göçmenler olduğu görülmektedir. Aranan

Kukla Ustası'nın Amerikalı olduğu söylenmektedir. Kullandığı kişilerden biri sanal deneyim nedeniyle kendini Çinli sanmaktadır. Filmin başlangıcında yakalanan programcı ise Japonya'ya sığınmak isteyen biridir. Suçu yaratan kişilerin göçmenler ya da yabancılar olması Japon halkının bakış açısını yansıtmaktadır. "Japonya'da Japon dili, kültürü ve yaşam tarzı gibi konularda uyum sağlanıp sağlanamayacağı konusunda duyulan endişe gerekçesiyle, çalışmak için Japonya'ya gelip yerleşen göçmenlere sıcak bakılmamaktadır" (aktaran Murakami ve Baş, 2018: 289). Homojen toplum yapısıyla bilinen Japonya'nın dışa kapalılığı, Meiji Restorasyonu'ndan önceki dönemin temel özelliğini oluşturmaktadır. Yüzlerce yıl boyunca bu tutumu devam ettirmeleri dolayısıyla halkta yabancılara karşı bir güvensizlik ve endişe olduğu görülmektedir. Ancak Japonya hızlı yaşlanmasından kaynaklanan iş gücü sıkıntısını seksenli yıllarda yoğunlaşan bir tutumla göçmenler aracılığıyla gidermek zorunda kalmıştır. Bu anlamda dönemin şartlarında halkın yabancılara bakışının yansması olarak, filmdeki suç unsurunu oluşturan kişilerin göçmenler olarak sunulduğu görülmektedir.

Dışişleri Bakanı'nın sekreterinin ghost'unu kırmak için bir çöpçüyü kullanan Kukla Ustası, sanal deneyim aracılığıyla ona sahte anılar yaratmıştır. Kendi yaşadığı hayatı unutan adam, sahte anılardan da kurtulamamaktadır. "Yeniden eski hafızasını kazanması mümkün olmayan bu karakterlerin durumu, postmodern kültür içerisinde kendine bir gerçeklik inşa etmeye çalışan bireyin durumunu çağırıştırır" (Oktan, 2019: 288). Siberpunk özelliği taşıyan filmlerde görülen simülasyon ve simülakrların yansması olan bu durum, gerçekliğe yönelik şüphelere neden olmaktadır. Filmde yer alan tüm karakterler sahip oldukları anılara yönelik aynı kuşkuya sahiptir, başka bir deyişle bellek güvenilmez hale gelmiştir. Filmin karamsar ve distopik yanını bu güvensizlik hissi oluşturmaktadır. Günümüz toplumuna yakın bir zaman diliminde geçen filmin bu kaygısı, teknoloji ve sosyal medya çağındaki bireyin yaşadığı kimlik bunalımlarına dair doğru öngörüler barındırmaktadır.

Benliğiyle ilgili pek çok şüpheye sahip olan Kusanagi'nin kaygıları, sanal deneyim nedeniyle çöpçünün yaşadıklarını gördükten sonra daha da artar. Su altına dalıp düşündüğü sahne, film süresince devam eden kaygılarının en önemli dışavurumlarından biridir. Kusanagi'nin tekno bedeni suyun kaldırma kuvvetinden yararlanamayacak kadar ağırdır. Bu nedenle yükselticilerle su yüzeyine çıkabilmektedir. Kusanagi koyu mavi sulardan teknolojik imkânlarla donatılmış gövdesi aracılığıyla yukarı doğru yükselirken, akşam güneşinden dolayı turunculaşmış yüzeydeki aksiyle karşılaşmaktadır. Bu an karakterin

kendisi ile yüzleşmesidir. Şirketin onun için yarattığı kabukla bir cisme sahip olan Kusanagi'nin kimliğini ise sahip olduğu işiyle birlikte devlet vermiştir. Yani onu oluşturan hiçbir şey, doğuştan getirdiği özellikler ya da kişisel deneyimlerinin ürünü değildir. Bu nedenle suda gördüğü aksi başka bir renge sahiptir. İlyen sahnede Batou'nun "Daldığında ne hissediyorsun?" sorusuna verdiği "Yüzeye çıkarken sanki başka bir şeye dönüşebilmişim gibi hissediyorum" cevabı da ruh halinin diyaloglardaki yansımasıdır. Kusanagi'nin çözmeye çalıştığı kimlik karmaşası, Japon halkının savaştan önce ve sonraki dönemde gerçekleşen toplumsal değişimler sonucunda yaşadığı krizleri aktarmaktadır. Japon toplumunun mitolojik hikâyelerinde bile kolektif bir kişilik yaratma çabası olduğu görülmektedir. Halkın yaşanan her değişimde benimsediği yeni roller zamanla benliklerine dair sorgulamalarla yüzleşmek zorunda kalmalarına neden olmuştur. Bu anlamda Kusanagi karakterini ve yaşadığı varoluşsal kaygıyı, pek çok Japon yapımında yer alan kimlik krizinin dışavurumu olarak görmek mümkündür.

İnsan/yapay zekâ - robot ikiliminde geçen filmlerde 'gibi olma arzusu'nun yer aldığı görülmektedir. Yapay zekâ ya da robotlar insanlar gibi duygulara sahip olmak isterken, insanlar da beden sınırlılıklarından kurtuldukları, dış tehditlerin zarar veremediği güçlü bir mekanik bedene özenirler. Ancak filmde robotlardan farklı olarak geliştirilmiş bir tür olan siborglar ele alınmaktadır. Bu da aynı anda hem yenilmez bir bedene sahip olmalarına, hem de insani duygular taşımalarına olanak vermektedir. Transhümanizmin yansıması olan bu geliştirilmiş yapı iyi ve kötü yönleriyle birlikte ele alınmaktadır. "Transhümanizm; insanın fiziksel ve bilişsel yeteneklerini artırmak, hastalıkları yok etmek, insanın ömrünü uzatmak ve hatta ölümsüzlüğünü sağlayabilmek için teknolojiden yararlanılması gerektiğini savunan, düşüncenin adıdır" (Karağuz, 2020: 53). Yaşadığı kimlik bunalımına karşın Kusanagi siborg olmanın artılarının da farkındadır. Teknede Batou ile konuşurken söylediği, "Metabolizma kontrolü. Yükseltilmiş duyular ile algılama. Geliştirilmiş refleksler ve kas kapasitesi. İnanılmaz artırılmış veri işleme hızı ve gücü. Tüm bunlar siber beyinlerimiz ve siborg bedenlerimiz sayesinde. Yüksek düzeyde bakım olmadan yaşayamıyorsak ne olmuş yani?" sözleriyle yenilmez bedenine övgüler sunmaktadır. Ancak transhümanizmin ütopyik taraflarına karşın, Kusanagi'nin de dediği gibi ömür boyu bakıma ihtiyaç duymaları, bedenlerinin kontrolünün onları yapan şirketlerde olması, özgür iradenin yerini devletin isteklerini yerine getirme zorunluluğunun alması gibi unsurlar, bu ütopyayı siborglar için distopyaya dönüştürmektedir. Bölüm 9'dan istifa ettikleri takdirde bedenlerini ve anılarını devlete teslim etmeleri gerekmektedir. Bedensel yetilerini arttırıp, ölümsüz olmanın koşulu

bireyselliklerini reddetmekten geçmektedir. Bu anlamda film ütopyik hedeflere sahip transhümanizmin gerçek olması durumunda yaşanacaklara yönelik karamsar bir bakış açısı da sunmaktadır.

Kusanagi'nin teknede kaygılarını dile getirdiği sahnenin ardından, arka planda *Bir Siborg Yapmak* şarkısı eşliğinde şehir manzaraları görünür. Siberpunklara özgü karanlık ve kirli sokaklar *Ghost In The Shell*'de de yer almaktadır. Şehir kalabalığının içinden geçerek teknede seyahat eden Kusanagi kendisine tıpatıp benzeyen bir kadın görür. Ardından bir mağazanın vitrininde de onunla tıpatıp aynı görünen bir cansız manken gösterilir. İnsanların parmak izlerinin bile farklılık gösterdiği bir dünyada Kusanagi kendisiyle neredeyse aynı bedene yani kabuğa sahip pek çok kişiyle karşılaşmaktadır. Üretildiği fabrikada binlerce benzeri olan Kusanagi'nin, biricik olma arzusu asla gerçekleştiremeyeceği bir hayaldir. "İnsan doğanın egemenliğinden kurtulmak için teknolojiyi geliştirmiş ancak bu kez kendi geliştirdiği uygarlık ve teknolojinin bir tutsağı haline gelmiştir. Bu tutsaklık onun birey olarak evrendeki yerini, kimliği ve biricikliğini yitirmesini yol açmıştır. İşte varoluşçu yaklaşım insanı, kölesi olduğu teknolojiden kurtararak kimlik ve anlam kazandırma çabasıdır" (Koçak ve Gökler, 2008: 92). Filmin varoluşçu yönünün en çok hissedildiği anlardan biri olan bu sahne, aynı zamanda teknolojinin bireyin üzerindeki yıkıcı etkisini de göstermektedir. Kusanagi çevresini kuşatan ağ ve tekno bedenler arasında varlığını anlamlandırmakta zorlanmaktadır. Daha sonra görülen kolları ve bacakları olmayan cansız vitrin mankenleri de bu hissinin yansımasıdır. Kendini cansız mankenler gibi gören Kusanagi, yalnızca uzayda fiziksel olarak yer kaplayan bir kabuk olduğunu düşünmektedir.

Devam eden sahnede Kusanagi ve Batou'yu da üreten Megatech Body şirketinden bir robot kaçır. Bu robot yapay zekâ olmasına karşın ghost'a sahiptir. İnsana özgü olan ghost'a sahip olması herkesin dikkatini çekmiştir. Kendi bedenleri de aynı şirkette üretildiğinden herkes tedirginlik içindedir. Megatech Body'nin aynı zamanda devletle yakın ilişkiler içinde olması, kurumsal yapısı ve düzen üzerindeki etkisi itibarıyla şirketleşme eleştirisini yansıtmaktadır. Yapay zekânın insani özellikler kazanması siberpunk anlatılarda sıkça yer almakla birlikte, genellikle insanlığı tehdit eden ve sonunu getirmeyi amaçlayan tehlikeli bir oluşum olarak sunulduğu görülmektedir. Ancak filmin temel kaygısını oluşturan varoluş probleminin dolayı, daha sonra Kukla Ustası olduğu öğrenilen kaçak robotun insanlığı yok etmek gibi bir planının olmadığı sadece kendi varlığını kanıtlama arzusu taşıdığı ortaya çıkmaktadır. Bunun için de 'birey' statüsü kazanmak için hukuki haklar talep etmektedir.

Kara-Kılıçarslan'a göre, "Giderek daha otonom ve akıllı hale gelen yapay zekâlar karşısında, hukuki kişilik tartışmasız kabul edilmelidir. Fakat söz edilen kişilik kavramı, yapay zekâlara özgü, kendine uygun sınırları olan mevcut kişi kavramlarından bağımsız bir kişi olmalıdır" (2019: 385). İnsan ürünü olmasına karşın yapay zekânın kişilik kazanması meselesi kanuni olarak varlıklarını koruma altına almaları ve sosyal statü edinmelerinin gerekliliği üzerine pek çok tartışmaya neden olmuştur. Bu anlamda Kukla Ustası'nın talep ettiği haklar, yapay zekâlarla ilgili gelecekte ortaya çıkabilecek yasal sorunlara yönelik öngörüler de barındırmaktadır.

İnsanın kimliğini oluşturmasında anıların önemine işaret eden film, yeni bir yaşam biçimi olarak yapay zekâyı da aynı şekilde değerlendirmektedir. Alfred Adler, "Bir insanın kendine ve yaşama verdiği anlam konusunda fikir edinilmesine katkı sağlayacak en önemli şey, o kişinin anılarıdır" (2004: 18) diyerek bireyselliğin oluşmasında hatıraların önemini ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda ağda var olan ve kimlik kazanan Kukla Ustası'nın bu süreçte edindiği anılar, yeni bir yaşam biçimi sıfatı edinmesinde büyük önem taşımaktadır. Bilgisayarların hafızayı dışarı aktarabilme özellikleri sayesinde yapay anıların yaratılıp çoğaltılması, insanın bilincinin yönlendirilmesine ve bambaşka bir kişilik oluşturmasına neden olacağından, filmin geleceğe yönelik kaygılarından biri de teknoloji aracılığıyla yapay kimliklerin ortaya çıkma ihtimali üzerinedir.

Distopik eserlerde teknoloji devletin halk üzerinde tahakküm kurmasını kolaylaştırmaya hizmet etmesi için kullanılmaktadır. *Ghost In The Shell*'de ise devletin yürüttüğü gizli bir projeye ortaya çıkan Kukla Ustası, endüstriyel casusluk ve veri manüplasyonu için yaratılmıştır. Buradaki üstünlük kurma çabası küresel boyuttadır. Dünya tarihinde yaşanan gelişmeler dönemselsel olarak belli süreçlerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkan Doğu ve Batı bloğu politik alandaki gelişmelerin en büyük belirleyicisi olmuştur. Doksanlı yıllarda ise düzen değişmiş, Doğu bloğu yıkılmış, özellikle telekomünikasyon alanındaki ilerlemeler ile yeni bir döneme girilmiştir. Çoğu ülke iç politikalarındaki sorunlarla baş etmenin yanı sıra küresel alanda 'lider' olabilmek için de bir savaş halindedir. Altmışlı yıllarda uzaya çıkmak bu mücadelenin ana meselesiyken, doksanlardan itibaren odak teknolojik ilerlemeye yönelmiştir. Ancak bu süreçte değişmeyen şey teknolojinin çıkarlar doğrultusunda kullanılış biçimidir. Filmde de küresel alanda söz sahibi olabilmek için üretilen ve illegal işlerde kullanılan Kukla Ustası teknolojinin kötüye kullanımı ile ortaya çıkabilecek sorunları ortaya



koymaktadır.

Ağda var olan ve bu nedenle insanlara özgü üreme özelliğine sahip olmayan Kukla Ustası kendisi gibi olduğunu düşündüğü Kusanagi ile birleşerek, daha üstün bir varlığa dönüşme ve sonsuz olma amacını gerçekleştirmiştir. “Birleşme sonucunda, biyolojik bir beyne kökenlenen Kusanagi’nin hayaleti ve tamamen yapay bir varoluşu örnekleyen Kukla Ustası, tek bir varlığa dönüşür. Bu yeni varlık, Kukla Ustası’nın ağzından da vurgulandığı üzere, insan bilincinin aşkınsal bir seviyeye çıkarılması ve her şeyin bir parçası olması anlamına gelmektedir” (Oktan, 2019: 283). Transandantal bir varlığa dönüşen Kusanagi ve Kukla Ustası böylece, aklın ve algılanabilir olanın ötesine ulaşmıştır. Bu yeni ve üstün yapı biyolojik beyin ve siber uzayın sonsuz dünyasında benliğini bulan bir teknoloji ürünüyle gerçekleşmiştir. Bu anlamda insan ve teknolojinin birleşiminin ortaya çıkardığı bu ütopyik varlık, filmin genelinde hissedilen teknofobik bakışı kırmaktadır. Çünkü yeni oluşan insan ötesi varlığın ortaya çıkması teknoloji sayesinde olmuştur. İlerleyen sahnede bedeni yok olan Kusanagi, Batou’nun bulduğu küçük bir kız vücudunun içindeki yeni benliğini aynadaki yansıması aracılığıyla izlemektedir. Ayna kişinin kendisiyle yüzleşmesini temsil etmektedir. Kusanagi’nin küçük kız bedeni ise yeniden doğuşunu yansıtmaktadır. Film Kusanagi’nin yeni bedeni ve emin olduğu kimliğiyle tıpkı ilk sahnedeki gibi şehri yukarıdan izlemesiyle sona ermektedir.

Japonya geçmişte yaşadığı tüm değişim süreçlerini teknoloji ve sanayi merkezli olarak gerçekleştirmiştir. Filmin ele aldığı gelecekte insanların teknolojinin boyunduruğu altındaki dünyada kimliklerini bulmaya çalışmaları anlatılmaktadır. Bu durum doğrudan Japon halkının yaşadığı bunalımları temsil etmektedir. Devlet eliyle yapılan tüm dönüşümler halkta karmaşaya neden olmuş, insanlar yüzlerce yıldır taşıdıkları gelenekleri ile modernite arasında sıkışmıştır. Bu anlamda filmde yaşanan varoluşsal kaygılar Japon halkını yansıtmaktadır.

İkinci filmde temel problemler benzerlik göstermekle birlikte farklı bir hikâye söz konusudur. Öncelikle filmin başkahramanı Batou olmuştur. Ortağı ise Togusa’dır. Kusanagi yıllardır bulunamamıştır. Hikâye yine bir dava üzerinden ilerlemektedir. Ancak ikinci filmle birlikte yapım teknolojik kara film ve polisliye daha çok yaklaşmaktadır. Açılıştaki kırmızı ışıklarla dolu ve cehennemi andıran şehir görüntüsü ilk filmin yeşil ve gri tonlarındaki tasarımından farklıdır. Gözetim ‘Gökteki Göz’ isimli her yeri izleyen bir kamera ile yapılmaktadır. Kalabalık ve kirli şehir görüntüsüyle ikinci film de türsel özellikleri devam

ettirmektedir. Batou gittiği suç mahalinde “Yardım edin” diyen bir gynoidle karşılaşır. Ardından ilk filmi takiben bu kez bir gynoidin yapılış aşaması eşliğinde jenerik gösterilir. Bu sahneden hareketle ana hikâyenin ikinci filmle birlikte insan/robot ilişkisi ekseninde ilerleyeceği anlaşılmaktadır. Jeneriğin ardından davanın detayları anlatılır. Locus Solus isimli bir şirketin ürettiği robotlar sekiz kişiyi öldürmüştür. Ancak yaşananların sebebini kimse bilmemektedir. Kurbanların ailelerinin şikâyetçi olmamaları ve ölenler arasında siyasetçilerin de bulunması, Bölüm 9’un davayı almasına neden olmuştur.

Doktor Haraway karakteriyle Donna Haraway’e gönderme yapan filmde, robotlar insanın kendi yansımalarını yaratma arzusunun ürünü olarak sunulmaktadır. Her yeni modelle birlikte eskilerin çöpe atılmasından dolayı yalnızca meta olarak görülen robotlar bu durumu yadırgamakta ve sorun çıkartmaktadır. Geleceğin dünyasında kapitalizmin dayattığı tüketim çılgınlığı, yalnızca insan için değil, makineler için de sorundur. “İnsanlık kendi yansımalarını yaratmak için neden bu kadar ileri gidiyor?” sorusu ise animenin temelini oluşturmaktadır. Semavi dinlerde benzer bir anlayışla tanrının insanı, kendisine ibadet etmesi, sevmesi, kendi yansımalarını görmek vb. düşüncelerle yarattığı ileri sürülmektedir<sup>30</sup>. Siberpunklarda sıklıkla görülen Prometheus mitini karşılayan robotlar, semavi dinlerde yer alan yaratılış nedeniyle benzer sebeplerden ortaya çıkmıştır. Öte yandan Doktor Haraway’e göre henüz özgür iradeleri olmayan ve ebeveynlerinin kontrolünde bulunan çocuklar da yapay insan yaratmanın en ilkel versiyonudur. Oyuncak bebek benzetmesiyle çocukların varoluşunu sınırlayan bu görüş, insanın kendi gerçekliğinin de yapay olabileceği kaygısını belirterek, ilk filmde daha karamsar bakış açıları sunmaktadır. Doktor Haraway karakterinin ilgi çeken bir diğer yönü de ilk görüldüğü andan itibaren insan olduğu sanılırken, siborg çıkmasıdır. Gerçeklikle ilgili büyük kaygıların olduğu filmde insan ve robot ayırımının belirsizleşmesi de bir başka sorunu oluşturmaktadır. İnsanın kendi yansımalarını yaratma arzusunun sebep olacağı karmaşa, bu sahnede yoğun bir şekilde hissedilmektedir.

Klasik kara filme göndermelerin olduğu anime, gelecekte geçmesine rağmen 1950’li yıllardan kalma arabalar ve karanlık atmosferiyle dikkat çekmektedir. Bedenin bütünlüğü ise ilk filmde olduğu gibi burada da tehlike altındadır. Locus Solus robotlarının öldürdüğü insanlar paramparça edilerek rahatsız görüntüler sunmaktadır. Şehirde güvensizlik hâkimken bunun tek sebebi cinayet işleyen robotlar değildir. Gözetimden dolayı Batou’nun

---

<sup>30</sup> Örneğin, Kur’an-ı Kerim’de “Ben cinleri ve insanları ancak bana ibadet etsinler diye yarattım” (Zâriyât, 51/56) ayeti bulunmaktadır.

evinin yerini iş arkadaşlarının bile bilmesini istemediği görülmektedir. ‘Kişisel alan’ ve ‘özel’ kavramlarının olmayışı karakterleri tekinsizliğe sürüklemektedir. Japonya’ya özgü yakuza kavramının ise gelecekte de varlığını sürdürdüğü görülmektedir. Genel bir tanımlamayla suç örgütü olan yakuzalar siber dünyada da aktivitelerine devam etmektedir. Yakuza baskınından sonra evine giden Batou’nun siber beyni hacklendiği için bir marketi talan ederek yaralanır. Suçla mücadele etmesine karşın kendi bedenini koruyamaması dikkat çekici bir unsurdur. Arkadaşları tarafından kontrol altına alınan Batou’nun herkesten sakladığı evinde beslediği köpeği de getirilir. Görüldüğü üzere devletin gözetiminden kaçtığını düşünürken bile gizlice kontrol altında tutulmuştur. Bu gizli baskı distopyaların ve filmin kimliğini oluşturmaktadır.

Markette beyni hacklenerek karmaşaya neden olan Batou’nun kolu ağır hasar aldığı için değiştirilmek zorunda kalır. Ancak Batou’nun bu değişim karşısında endişe içinde olduğu görülmektedir. Bu endişe ise Theseus gemisi paradoksunu yansıtmaktadır. Atina’nın efsaneleşen kralı, “Theseus, Girit’ten zaferle döner, Atina’da uzun süre korunan geminin tahtaları çürüdükçe yenileri ile değiştirilir. Bir gün geminin değiştirilmedik hiçbir parçası kalmaz. Bu durumda gemi hâlâ Theseus’un gemisi midir? Heraklitos’a göre, sürekli değişim ilkesine göre gemi artık Theseus’un gemisi değildir. Aristoteles’e göre ise Theseus’un gemisidir” (Sarıkaya, 2013). Batou’nun endişesi de değişen kolundan dolayı bozulan beden bütünlüğüne yöneliktir. Bu nedenden dolayı doktorun onu yeni kolun DNA’sıyla eşleştirdiği ve alıştığında orijinalinden farkı olmayacağı konusunda telkin ettiği görülmektedir. Ancak bir siborg olan Batou beyni haricinde tıpkı Theseus’un gemisi gibi tamamen değişmiş biridir. Bu anlamda paradoks Batou’nun bedeni için de geçerlidir.

İlerleyen sahnelerde Batou ve Togusa’nın Etorofu’ya gittiği görülmektedir. Batou’nun aktardığına göre burası önceden bilim için geliştirilmişken şimdi suç merkezi olmuştur. Bunun sebebi ise çok uluslu suç örgütlerinin savaşlarıdır. Japon tarihine bakıldığında içinde Etorofu’nun da bulunduğu Kuril Adaları sorunu Rusya ile Japonya arasında uzun yıllardır devam eden bir gerilim oluşturmaktadır. “Etorofu, İkinci Dünya Savaşı’nın sonunda Sovyet güçleri tarafından ele geçirilen dört adadan biridir. Rusya’da Kuril Adaları ve Japonya’da Kuzey Toprakları olarak bilinen adalar üzerindeki anlaşmazlığın şiddetinden dolayı, Moskova ve Tokyo henüz savaşın sonunu getirmek için bir barış anlaşması imzalamamıştır” (Osborn, 2018). Günümüzde de çözüme kavuşamayan bu sorun fimin ele aldığı 2032 Japonya’sında da çözülmemiş gibi görünmektedir. Bu durum ise Japon halkının adalar

sorununa yönelik karamsar bakışını yansıtmaktadır. Filmde Japonya'nın idaresinde olmayan Etorofu'nun suç merkezi olarak sunulması ise Rusya'ya yönelik eleştiri barındırmaktadır.

Batou ve Togusa Etorofu'ya vardıklarında, bir festival alayı ile karşılaşır. Yoğun teknolojinin bireyin biricikliğini ve varlığını sorgulamasına neden olduğu bir dünyada inanç sistemlerinin devamlılığını koruması dikkat çekicidir. Bir diğer dikkate değer unsur festivalin Budizm ve Şintoizm'de yer alan pek çok kutsal figürü barındırmasıdır. Filmin genelinde Japonya'da yaygın bir din olmamasına rağmen Hristiyanlığın kutsal kitapları İncil ve Eski Ahit'ten yapılan alıntılar görülürken, Etorofu'da yapılan festivalin tamamen Uzak Doğu'ya has motiflerle dolu olması, adanın asıl kimliğinin Japon olduğuna dair gönderme niteliğindedir. Locus Solus'un sırrını çözmek için gittikleri malikanede Kim isimli bir robotla karşılaşmaları ve gerçeklik hakkındaki sürekli tekrar eden konuşmalardan sonra Togusa'nın hacklendiği anlaşılır. Bu arada malikanenin girişindeki lobide Binbaşı ve Batou'nun aralarındaki şifre olan 2501 yazısı dikkat çeker. Bu an Binbaşı'nın filmdeki ilk görünümüdür. Bu sahne aynı zamanda izleyici için de filmi karmaşık bir hale getirmektedir. Her iki filmde de karakterlerin bir yanlısına içinde olması ihtimali özellikle bu sahneyle birlikte izleyicinin de gördüklerinin gerçekliğini sorgulamasına neden olmuştur.

Cinayetlerin ardında Locus Solus'un olduğunu kanıtlamak için fabrika gemisine baskın düzenleyen Batou'yu karşılayan gynoidler ona engel olmaya çalışır. Bu sırada Binbaşı hacklediği bir gynoidin bedenine girerek ona yardım eder. Daha sonradan anlaşılacağı üzere Locus Solus kaçırdıkları çocukların beyinlerini yıkayarak hayaletlerini gynoidlerin bedenlerine aktarmaktadır. Bu nedenle gynoidler üç robot yasasını çiğneyerek insanları öldürmekte ve kurtarılmak için yardım istemektedir. Dava çözüldükten sonra Binbaşı ağda olacağını söyleyerek tekrar kaybolur. Film sonundaki oyuncak bebek detayıyla, insanın varlığına ilişkin şüpheler bırakan bir finale sahiptir.

İlk filme göre daha çok felsefi ve dini gönderme barındıran *Ghost In The Shell: Innocence*'de de Japon halkını yansıtan kimlik karmaşası devam etmektedir. Teknolojik gelişmelerin hız kazandığı milenyum çağında vizyona giren ikinci film, aynı zamanda insan ile robot arasındaki türsel çatışmaya da değinmektedir. Yarattığı distopik evrenle pek çok siberpunk yapımını da etkileyen seri farklı versiyonları ve olay örgüleriyle anime dizisi olarak da devam etmektedir.

### 3.4.4. Metropolis

#### 3.4.4.1. Film Künyesi

Yönetmen: Rintaro

Senaryo: Katsuhiro Otomo

Yapım Yılı: 2001

Süre: 113 dakika

Seslendirme: Yuka Imoto, Kei Kobayashi, Kōsei Tomita, Norio Wakamoto, Junpei Takiguchi, Masaru Ikeda, Takaya Hashi, Toshio Furukawa

#### 3.4.4.2. Özet

Metropolis dünyanın genelinden bağımsız yapıya sahip, teknoloji ve sınıf ayrımının belirgin olduğu bir şehirdir. Fakir kesim Bölge 1 adı verilen yeraltı şehrinde yaşarken, zenginler yüzeyde tüm imkânlarla sahip şekilde yaşamaktadır. En büyük sorun ise insanlar ve robotlar arasındaki ayrışmadır. Teknolojik avantajları yüzünden proleteryanın iş gücünü elinden alan robotlar, alt sınıf tarafından sevilmemekte, yok edilmek istenmektedir. Yönetimi ele geçirmek için gizli güç savaşlarının yapıldığı şehrin yeni gözdesi ise Ziggurat'tır. Kulenin açılışına halktan ve yöneticilerden pek çok kişi katılır. Bu sırada Japonya'dan dedektif Shunsaku ve ona yardım etmek için gelen yeğeni Kenichi, organ kaçakçılığı yapan Dr. Laughton'u yakalamak için Metropolis'e varır. İnsan memurların hepsi kutlamalarda görev yaptığı için ikiliye tutuklama yetkisi olmasa da soruşturmaya yardım etmesi için robot verilir. Shunsaku, makinelerin insanlar gibi isim sahibi olmasına izin verilmediği için rakamlarla anılan robota Pero adını koyar.

Shunsaku, Kenichi ve Pero ile Dr. Laughton'ı araştırırken, Marduk Partisi'nin lideri Dük Red onunla birlikte şehrin ve tüm dünyanın kontrolünü ele geçirmeyi amaçladığıTima isimli insansı robot üzerinde çalışmaktadır. Her daim yanında olan ve onu koruyan Rock ise, Dük Red'in ölen kızının replikası şeklinde yapılan robotu kıskanarak ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Bu nedenle robot başlatılmadan Rock laboratuvarı ateşe verir. Shunsaku, Kenichi ve Pero Bölge 1'i araştırırken çıkan yangını görür ve olay yerine gider. Bu sırada Kenichi, yangının etkisiyle erkenden uyanan ancak kendisine ve dünyaya dair hiçbir bilgisi

olmayan Tima ile karşılaşır ve Bölge 2'ye düşer. Bölge 2 şehrin makine dairesidir. Burada bir süre kalmak zorunda kalan Kenichi ve Tima yakınlaşır ve aralarında sevgi bağı oluşur. Rock ise her yerde onları aramaktadır.

Bu sırada Dük Red hem Tima'yı aramakta, hem de yeni bir silah üstünde çalışmaktadır. Ziggurat'ı bu doğrultuda inşa eden Dük Red, kule aracılığıyla bütün dünyaya hâkim olmak istemektedir. Darbe hazırlığını fark eden yönetici Boone da karşı hamle yaparak, Bölge 1'de yaşayan robot karşıtı devrimci grubun lideri Atlas aracılığıyla eylem yapmayı ve Dük Red'i tutuklamayı amaçlamaktadır. Metropolis'de güç savaşları yaşanırken, aşağıda tanıştıkları çöp toplama robotu aracılığıyla Bölge 3'e geçen Tima ve Kenichi, Rock tarafından yakalanır. Açtığı ateşe rağmen yaralanmayan Tima'yı gören Kenichi onun robot olduğunu anlar. Ancak Tima ne olduğu hakkındaki gerçeği hâlâ bilmemektedir. Rock'dan kaçarken Atlas tarafından yakalanırlar ve göstericilerin yanına sığınırırlar. Yönetimi ele geçirme operasyonu başlatılır. Devrimi başlatan ilk ateş ise robot Pero'ya karşı açılır. Ancak orduyu yanına alan Dük Red, darbe yaparak hem devrimci grubu hem de yönetici Boone ve destekçilerini öldürür. Artık Metropolis onun sıkı yönetimi altındadır.

Sonunda Tima'yı bulan Rock onu öldürmek üzereyken Dük Red tarafından bulunur. Yaşanan karmaşada Shunsaku vurulurken, Kenichi ise Ziggurat'ın içine hapsedilir. Tima ise amacını gerçekleştirmesi için götürülür. Tima'nın Kenichi'ye olan zaafını fark eden Rock onu kaçırmaya çalışır ancak Shunsaku tarafından bulunur. Ziggurat'ın ağında arama yaparak Kenichi'nin yerini bulan Tima ve Shunsaku, Dük Red'in askerleri tarafından götürülür. Dük Red burada Tima'ya kim olduğunu açıklar. Süper insan olarak icat edilen Tima kuledeki özel teknoloji aracılığıyla dünyayı yöneten bir bilgisayara dönüşecektir. Robot olduğunu öğrendiği için büyük acı çeken Tima'nın programlaması kendi kendine çalışır. Ancak protokolün dışına çıkar ve insanların robotlara kötü davranmasının cezası olarak dünyayı yok edeceği süreci başlatır. Yaşanan patlamalar sonucunda Tima varlığıyla ilgili şüphelerini çözememiş bir şekilde ölürken, film Kenichi ve robotların yıkılan Metropolis'i yeniden kurmak için çalışmaya başlamasıyla son bulur.

#### **3.4.4.3. Metropolis Filmi Çözümlemesi**

Japon manga ve animelerinin dünya tarafından tanınmasında önemli rol üstlenen Osamu Tezuka'nın 1949 yılında yarattığı aynı isimli mangasından, *Akira*'nın yönetmeni

Otomo tarafından senaryolaştırılan *Metropolis*, aynı zamanda Fritz Lang'ın 1927 tarihli aynı isimli filminden esinlenerek ortaya çıkmıştır. Ancak bu esinlenme olay örgüsü ve karakterlerde değil, distopik alt yapıda mevcuttur. Bu nedenle Lang'ın *Metropolis*'inden bağımsız olarak değerlendirilecektir.

Anime karanlık bir atmosferde yükselen mekanik kulenin üzerinde konuşma yapan Dük Red'in konuşmasıyla açılır. “Şu anda ulus olarak göklere dokunmak üzereyiz! İnsanlığın bilimsel başarı tarihinin doruk noktasını sunmaktan dolayı heyecan duyuyorum! Gücümüz tüm dünyada, tüm evrende parlayacak! Sonsuza dek var ol Ziggurat'ımızı!” sözleriyle kuleyi tanıtan Dük Red'in görüntüsünün ardından caz müzik eşliğindeki kutlamalara geçilir. Animenin genelinde caz müziğin kullanıldığı ve Japonya'dan gelen dedektif Shunsaku ve yeğeni Kenichi dışında bütün karakterlerin Batılı olduğu görülmektedir. Bir diğer dikkat çekici unsur ise manganın ortaya çıktığı yıllardır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonraki ilk beş yıllık süreçte ortaya çıkan eserlerde, dönemin izlerine de rastlanmaktadır. Örneğin; ‘kırmızı’ ve ‘kızıl’ kelimelerinin Sovyet Rusya'yı çağrıştırdığı dönemde yaratılan Dük Red karakterinin, Stalin rejimini yansıttığını düşünmek mümkündür. Buna karşın animenin temelindeki korku komünizm değil, faşizmdir. Döneme bakıldığında Hitler'in nasyonal sosyalizminin yarattığı yıkımdan sonra bölünen Almanya, Benito Mussolini'nin faşist yönetiminin etkisiyle mücadele eden İtalya, Francisco Franco'nun 36 yıl süren aşırı sağcı rejimiyle yaşamaya çalışan İspanya ve Hirohito'nun milliyetçi, militarist ve yayılcı politikasının yarattığı yıkımı onarmaya çalışan Japonya, bu korkunun temelini oluşturmaktadır. Bu nedenle film 2001 yapımı olmasına karşın, manga 1949'da ortaya çıktığından, çağın şartlarıyla birlikte incelenmelidir.

Şehrin yapısına bakıldığında siberpunklara özgü gri rengin aksine, bakır tonlarının ön plana çıktığı görüntü söz konusudur. En yüksek yapı olan Ziggurat ise antik çağdaki aynı isimli yapıların yansımasıdır. “Mezopotamyalıların, tanrılarına ibadet ettikleri, hediyeler sundukları çok katlı tapınaklarına Ziggurat denmektedir. Bu zigguratlardan en ünlüsü Babil Kulesi olarak bilinen Babil Zigguratı'dır” (Ateş ve Ünal, 2004: 32). Tanrıya ulaşma çabasının ürünü olan zigguratlar, filmde de benzer isteklerle ortaya çıkar. Dük Red'in amacı kuleye Dr. Laughton tarafından yapılan insansı robot Tima'yı geçirip tüm dünyaya hâkim olmaktır. Temelde isteği tanrıya değil, onun gücüne ulaşmaktır. Ancak *Metropolis*'in ortasındaki devasa Ziggurat, Babil Kulesi'nin yıkılmasıyla aynı kaderi paylaşacaktır. Filmdeki bir diğer Babil göndermesi ise yönetimdeki Marduk Partisi'dir.

*Marduk, inanişaya göre Babil'de kral olacak kişileri belirleyen ve kendisine vekil olarak seçtiđi bu kişiye yönetim erkini bahşeden tanrıdır. Babil kentinin bir imparatorluđa dönüşmesi ile imparatorluk topraklarının baş tanrısı pozisyonuna yükselen Marduk, Babil İmparatorluğu'nun en güçlü kralı olan Hammurabi'nin koruyucu tanrılıđını üstlenmesinin yanı sıra ülkedeki kanunların yapılması ve yürürlüđe konulmasında da önemli bir yere sahiptir (Pekşen, 2017: 104).*

Partinin yapılanması da şehrin yönetiminde tek olacak şekilde düzenlenmiş, Dük Red Marduk Partisi aracılıđıyla diktatörlüđünü ilan edebilmiştir. Bu doğrultuda *Metropolis*'in yapılanmasında Antik Çađ'ın etkilerini görmek mümkündür.

Ziggurat'ın açılışından sonra yapılan partide burjuva sınıfının konuşmaları dikkat çekmektedir. Kimi robotların varlıđını desteklerken, kimi ortadan kalkmalarını istemektedir. En büyük sorunsu robotlar ve insan işçiler arasındaki sürtüşmelerdir. Çünkü iş gücünün büyük oranda makinelerin elinde olması, insanların düşük yaşam şartlarında yaşamasına neden olmaktadır. Ancak animedeki robotlara bakıldığında genellikle şehrin pis işlerini yaptıkları ya da hizmet sektöründe çalıştıkları görülmektedir. İnsanların çalışmak istemeyeceđi alanlarda bulunmalarına karşın robotlara duyulan nefretin, yanlış bilinçlenme ya da teknolojinin gelecekte hayatın diđer alanlarına yayılma ihtimalinin yarattığı korkudan kaynaklandığını söylemek mümkündür. Bu doğrultuda filmin sınıf çatışması diđer distopyaların aksine burjuva/proletarya merkezinde deđil, insan ve robot arasında gelişmektedir. Manganın yayınlandığı dönemi yansıtan silahlanma yarışına yönelik göndermeler ve öne çıkma arzusu da animedeki politikacıların özellikleri arasında yer almaktadır. Öte yandan yöneticilerin itici ve sevimsiz şekilde resmedildiđi görülmektedir.

Dük Red'in ofisi altın varaklı sütunlarla doludur. Animede yöneticilerin de içinde bulunduđu üst sınıf ile halk, belirgin şekilde ayrışmaktadır. Bu sınıfsal ayrım distopik ve siberpunk özellikleri taşıyan yapımların genelinde mevcuttur. Dük Red'in evlatlık ođlu olan ve kirli işlerini yapan Rock da kutlamalar sırasında bir robotu öldürdükten sonra ikinci kez görülür. Babasına karşı olan takıntılı sevgisi, Dük Red'in kendi kızının görüntüsünde yaptırdığı insansı robot Tima'nın karşısında antagonist olarak konumlanmasına neden olmaktadır. Filmin genelinde siyah gözlükleri ve kırmızı kazađıyla resmedilen Rock'ın bu tarzı, şiddete meyili ve gerçeđi yalnızca öznel düşüncelerine göre algıladığına yönelik alt metin barındırmaktadır. Evlatlık alınması ise savaşta ailesini kaybetmesinden sonra gerçekleşmiştir. Distopik yapımlarda düzenin genellikle ekolojik felaket ya da kitleleri etkileyen büyük bir savaştan sonra deđiştii görülmektedir. Bu savaş animede derinlemesine belirtilmese de, savaşın *Metropolis*'in kurulmasında etkili olduđu anlaşılmaktadır.



Metropolis'e gelen dedektif Shunsaku polis şefiyle konuşmaktadır. Japonya'dan yeğeni ile birlikte gelen dedektifin amacı organ kaçakçılığı ve hayvan deneyleri yapan Dr. Laughton'u yakalamaktır. Bu konuşma sırasında hayvan ve insan haklarının ihlali gibi konulardan da bahsedilmektedir. Çoğu zaman gözardı edilen bu konuların distopik yapıya sahip Metropolis'de ceza unsuru olarak kabul edilmesi dikkat çekicidir. Bu durum Metropolis iktidarını, hakların yok sayıldığı diğer distopik yönetimlerden ayırmaktadır. Ancak diğerlerine nazaran daha demokratik olan bu ortam, Dük Red'in gücü eline almasına kadar sürebilecektir. Şehirdeki görevlilerin Ziggurat kutlamalarıyla meşgul olmasından dolayı soruşturması için yardımcı alamayan Shunsaku'ya robot verilir. Model 803-D, RP, DM, 497-3C isimli robotun adını söylemekte zorlanan dedektif ona Pero adını koyar. Robotların isim alamamasının nedeni insanlara tanınan bu tip basit haklara bile sahip olamamalarıdır. Japonya'dan gelen Shunsaku ve Kenichi bu kuralları yadırgasa da, işlerini ellerinden aldıkları için robotlardan nefret eden Metropolis halkı için bu normaldir. Japon karakterlerin makinelere karşı daha olumlu ve sevecen bakış açısına sahip olmaları, teknoloji ile yaralarını sarmaya çalışan halkın o dönemki duygularının yansıması olarak okunabilmektedir. Ancak tarihe bakıldığında teknoloji Japonya için karmaşık görüşlerin olduğu bir alandır. Filmin genel görüşü ise teknofobiden uzak bir duruş çerçevesinde şekillenmektedir.

Uçan arabalar, yürüyen merdivenler, rengârenk binalarla dolu şehir, yağmurlu ve kirli sokakların olduğu siberpunklardan ayrılmaktadır. Daha sonra anlaşılacağı üzere bu zengin görüntü sadece üst sınıfa özgüdür. Fakir sınıf Bölge 1 ismindeki yeraltında yaşamaktadır. Yeraltı ışık bile almayan, düşük yaşam standartlarına sahip, sadece betondan oluşan yapısıyla dikkat çekerken, yeryüzündeki yaşam ütopyaı andırmaktadır. Ayrıca işaretlenen insan ve robotlar bölgeleri dışına çıktıklarında görevlilerce öldürülmektedir. Böylece zengin kesim, alt sınıfın hayatına dair hiçbir şey bilmeyerek, başarılı bir iktidarın yönetiminde olduğunu düşünmektedir. Bu durum orijinal yapımdan farklıdır. Fritz Lang'ın *Metropolis*'inde burjuva sınıfı, proletaryanın zor şartlarını bilmelerine rağmen yaşanan emek sömürsüne karşı duruş sergilememektedir. Ancak animede izlenen politikalardan dolayı gerçekleri tam anlamıyla bilmeyen halk söz konusudur. Bu arada Dük Red'in, Dr. Laughton'a gizlice yaptırdığı Tima ise tamamlanmak üzeredir. Ancak olanları gizlice takip eden Rock, kıskançlığından dolayı laboratuvarı ateşe vererek ortadan kaybolur. Bu sırada Tima beklenenden daha erken uyanır ve olay yerinde amcasıyla birlikte bulunan Kenichi ile Bölge 2'ye düşer.

Kim olduğuna dair hiçbir bilgisi olmayan Tima, Kenichi ve Bölge 2'deki çöp toplama görevini üstlenen robot ile arkadaş olarak konuşmayı öğrenir. İlerleyen zamanlarda Kenichi ile olan bağı güçlenerek aşka dönüşecektir. Dük Red ise bir yandan Tima'yı ararken, dünyayı radyasyona boğan güneş lekeleri yaratan silahının deneyleri üzerinde çalışmaktadır. Ziggurat'ın tepesinden yaptığı bu deney pek çok robotun bozulmasına neden olur. Animede Dr. Laughton'dan başka bir diğer 'çılgın bilim insanı' tiplemesi olan Ponkotsu ise Dük Red'in bu teknoloji ile tanrının gücüne sahip olduğunu ifade etmektedir. Teknolojinin insanın yararına kullanılmasından ziyade, uluslararası arenada üstünlük ve hâkimiyet kurmak için kullanılan yıkıcı güç olduğu dönemde ortaya çıkan *Metropolis*, bu durumu yansıtan sahnelere sahiptir. Bu deney de onlardan biridir. Metropolis'in yönetimini elinde bulunduran Başkan Boone'dan bağımsız hareket eden Dük Red dikkat çeker ve aralarındaki gizli gerilim daha da artar. Birbirlerine karşı gizli planlar yürütürken, Boone'un ve yardımcılarının hedefi Atlas'ın liderliğindeki robot karşıtı devrimcileri saflarına çekmektir. Herkesin amacı iktidara sahip olmaktır.

Rock onlara yardımcı olan robot işçi ile Bölge 3'e giden Tima ve Kenichi'yi yakalar ancak ikili Rock'ın elinden kurtulmayı başarır. Rock'dan kaçarken Atlas'ın liderliğindeki devrimcilerle karşılaşır ve onların himayesine sığınır. Tima'yı defalarca kez vurmasına rağmen yaralanmadığını gören Kenichi onun robot olduğunu anlasa da Tima hâlâ kendini insan sanmaktadır. Atlas dünyanın Metropolis'de olanları öğrenmesini istemektedir. Bu nedenle kendini gazeteci olarak tanıtan Kenichi'yi Rock'dan korumayı kabul ederler. Yeraltında yaşayan insanları isyana teşvik eden temel motivasyon robotların varlığıdır. Ancak dikkatli bakıldığında şehrin sorunlarının yanında robotların varlığı önemsiz durumdadır. En büyük problem iktidarı isteyen kişilerin, halkın yararını gözetmek yerine kendi tiranlıklarını yaratma amacını taşımasıdır. Diğer problem ise sınıf farkı ve eşitsizliktir. Buna karşın halkın robotlara duyduğu nefret, gerçek sorunları görmelerine engel olmaktadır. Mevcut durumu ortaya çıkaran ve halkın dikkatini belli bir noktaya çeken şey ise izlenen politiklardır. Bu doğrultuda animenin distopik yönünü oluşturan, yalnızca iktidar hevesi için dünyayı tehlikeye atmaktan çekinmeyen politikacılar değildir. Yanlış bilinçlenmiş halk da karamsar senaryonun sebeplerinden biridir. Bölge 1'deki devrimcilerin yanında güvende olan Tima, küçük aralıktan sızan güneş ışık ve etrafındaki beyaz güvercinlerin etkisiyle meleği andırmaktadır. Film içinde Tima'nın bu görüntüsüne sıklıkla rastlanır. Bu durum onun Metropolis'e barışı ve özgürlüğü getirecek bir kurtarıcı olduğu izlenimini uyandırmaktadır.

Darbe girişimine başlayan Atlas ve arkasındaki kalabalığı gören robot Pero insanların neden sorunları çözmek için şiddete başvurduğunu sorar. Atlas'ın cevabı ise 'dertlerin kaynağı insanların duyguları olmasına rağmen onlarsız birer hiç oldukları' şeklindedir. Bu konuşmanın ardından Atlas, Pero'yu öldürerek devrimi başlatır. Filmde genellikle duygular sorunları yaratan unsurların başında gelmektedir. Analitik düşünen robotlar çoğunlukla proglamlamalarının gerekliliğini yerine getirirken, insan doğası arzu ve isteklerinin peşinden gitmektedir. Siberpunklarda genellikle robotların insanlar gibi hislere sahip olma isteği öne çıkarken, *Metropolis*'de bu durum makineler için özenilecek bir özellik olmaktan ziyade, korku unsurudur.

Yönetici Boone, Atlas'ı kullanarak şehri birbirine katar ancak Dük Red çoktan ordunun kontrolünü ele almıştır. Bu nedenle hükümete ve göstericilere büyük bir darbe yapılır. Dük Red'in yönetimi ele geçirmesi, İkinci Dünya Savaşı'na benzer görüntülerle sunulmuştur. Kotzathanasis'e göre filmde gösterilen darbenin, "Birinci Dünya Savaşı'nın dehşetine ve sonrasına tanık olan Weimar Almanya'sında ortaya çıkan olaylarla belirgin bir bağlantısı vardır. Irkçılık ve ayrımcılık konuları ise robotların durumuyla temsil edilmektedir" (2017). Nazi Almanya'sının kurulmasından önceki yapı olan Weimar Cumhuriyeti 1918 yılında ilan edilmiş, "Almanya parlamenter demokrasi ile ilk defa bu dönemde tanışmıştır...1929'da yaşanan ekonomik kriz Weimar Cumhuriyeti'ni de etkilemiş, bu durum krizle beraber işsiz kalan ve fakirleşen kesimin milliyetçi bir parti olan NSPAD'ye yönelmesine neden olmuştur" (Demirel, 2017: 33-35). Dük Red de animenin başından beri halk tarafından istenen, karizmatik lider profili çizmiştir. *Metropolis*'de yaşanan işsizliğin vatandaşları rahatsız etmesiyle önu açılarak darbe yapmış, yönetimi ele geçirmiştir. Bu değişimin Almanya'nın nasyonal sosyalizme geçmesine benzer biçimde gerçekleştiği görülmektedir. Tıpkı Hitler'in Nasyonal Sosyalist Alman İşçi Partisi aracılığıyla cumhurbaşkanı olması gibi, Dük Red'in de Marduk Partisi'nin yardımlarıyla önu açılmıştır. İktidarı ise Hitler'in Weimar Cumhuriyeti'ne son vermesinden sonra yarattığı yayılmacı politikasıyla benzer şekilde ilerlemektedir. Aralarındaki fark Hitler'in halkın milliyetçi duygularını, Dük Red'in ise teknolojiyi kullanmasında yatmaktadır. Öte yandan Fritz Lang'ın *Metropolis*'i Weimar Cumhuriyeti döneminde ortaya çıkmıştır. Osamu Tezuka mangayı yazarken orijinal filmi hiç izlemediğini söylese de, *Metropolis*'de ortaya çıkan hükümet değişiminin, orijinal filmin yayınlandığı dönemin Almanya'sından etkilendiği görülmektedir.

Şehrin talan olmuş sokaklarında dolaşan Kenichi ve Tima, öldürülen Pero'yu görür. Pero'nun saçılmış parçalarına bakan Tima, “Neden insanlar hep robotlara zarar veriyor?” sorusunu sorar. İnsanların robotlara karşı düşmanlığı filmin temel çatışmasını oluşturmaktadır. Orijinal filmde teknoloji insanları manipüle etmek ve güçlerini daha çok sömürerek, kapitalizmin sürekliliğini sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. Böylece siberpunkların kimliğini oluşturan ‘makineleşmiş insan’ görüntüsünü yansıtan ilk filmden farklı olarak, anime versiyonunda kapitalizme yönelik ciddi bir eleştiri söz konusu değildir. Sorunun kaynağı olarak, sistemi yaratan egemen ideoloji ve tüketim kültürü yerine, insanların duyguları, hırsları ve teknolojiyi yanlış değerlendirmeleri gösterilmektedir. Bu nedenle ilk filmin aksine hikâye, kapitalizm eleştirisi ve emek sömürüsü üzerine değildir. Animenin yarattığı evren, Sanayi Devrimi’nden beri devam eden, teknolojik gelişmeler yüzünden insanların iş gücüne katılamayacakları ve ekonomik sıkıntılar yaşayacağı korkusu üzerine kuruludur. Aynı zamanda İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra yazılan mangadan uyarlanan yapım, devletlerin teknoloji aracılığıyla dünya genelinde kurabilecekleri diktatörlüğe yönelik karamsar bakış açısına da sahiptir.

Sıkı yönetim anonsları her yerde duyulurken, çıkan çatışmalarda ağır yaralanan Atlas görünür. Tuzağa düşürülmüşlerdir. Atlas’ın adı ve karakterinin tasarımı ise Yunan mitolojisinde dünyayı sırtında taşımakla cezalandırılan Atlas ile benzerdir<sup>31</sup>. Devrimcilerin lideri Atlas da mitolojide olduğu gibi özgürlük vaadiyle kandırılır. Sonunda ise amacını gerçekleştirilmeden ölür. Karmaşanın içinde Rock Tima’yı bulur. Bu sırada ona engel olmaya çalışan Kenichi ve amcasını ise yaralar. Tam o anda meydana varan Dük Red, Rock’ın Tima’yı öldürmeye çalıştığını görür ve onu Marduk Partisi’nden atar. Başından beri robotlara düşman olan Rock’ın amacı, Ziggurat’a babasının oturmasını sağlamaktır. Tartışmanın ortasında Tima robot olduğunu öğrenir. Kendisiyle ilgili gerçeği tam olarak anlayamayan Tima, Dük Red tarafından amacını gerçekleştirmek üzere götürülür.

Bölge 1’de yaşayan halk yeni yönetimden de mutsuzdur. Marduk Partisi üyeleri de

---

<sup>31</sup> Zeus’un fani Alkmene’den olan oğlu Herakles (Herkül) 11.görev olarak bahçede bulunan altın elmalardan getirmekle yükümlü tutulunca, burada Hesperidler’in babası Atlas ile karşılaşır ve ondan yardım ister. Elma çalma fikrine ikna olan Atlas’ın tek şartı, Herakles’in bir süreliğine gök kubbeyi omuzlarından alıp yükünü hafifletmesidir. Herakles bu fikri kabul eder. Böylece dev titan yıllar sonra özgürlüğüne kavuşur. Ama elmaları çaldıktan sonra tekrar gök kubbeyi omuzlarına almaya yanaşmayarak tamamen serbest kalma hayallerine kapılır. Kurnaz Herakles’in ise Atlas’ı kandırmak adına zekice bir plan yapar. Gök kubbenin sırtına tam yerleşmediğini, kaydığını söyleyerek ondan yardım ister ve bu şekilde yük tekrardan Atlas’ın sırtına geçmiş olur. Herakles ise elmalarla kaçır (Bulut, 2017).

iktidarda olmanın etkisiyle daha despot tavırlar sergilemektedir. Tima ise kapatıldığı odasında gördüğü her yere Kenichi yazmaktadır. Rock Tima'nın bu zaafını bildiği için, Kenichi'yi taklit ettiği bir mektup yazarak onu kandırır. Bu sırada Tima bir kez daha robot olduğu gerçeğiyle yüzleşir ancak hâlâ insan olduğunu söylemektedir. Kendi kimliğini tanımlayamayan ve nereye ait olduğunu bilemeyen Tima'nın bu hali tıpkı diğer animelerde olduğu gibi Japon halkının bunalımlarını temsil etmektedir. Japon sinemasında, özellikle bilimkurgu ve siberpunk türündeki anime ve filmlerde kimlik karmaşasının tekrar eden unsur haline geldiği görülmektedir.

Rock, Tima'yı kaçırmak için programlandığını öğrenmeye çalışırken, Dedektif Shunsaku tarafından yakalanır. Kendisi Tima'yı uyandırıp durumu izah eder ve Ziggurat'ın ağında dolaşarak, Kenichi'nin yerini bulmasını ister. Filmde siber uzaya dair tek sahne budur. Diğer siberpunkların siber uzay teknolojik yapıda ön planda değildir. Tima etrafındaki sayılı güvenilir kişiden olan Shunsaku'ya ne olduğunu sorar. Robot olduğu cevabını alsa da bunu inkâr eder. Kenichi gibi insan olduğunu söylemektedir. Robotlar Metropolis halkı tarafından sürekli olarak ötekileştirildiğinden, gerçek kimliğini kabul etmesi daha da zorlaşmaktadır. Tima'nın Ziggurat'ın ağında dolaşması yerlerinin tespit edilmesine sebep olur ve yakalanırlar.

Ziggurat'ın tepesine çıkarılan Tima'ya amacı açıklanır. Kaderi dünyaya hâkim olmaktır. Bu durum özellikle kırklı yıllarda etkisini arttıran, faşizm ve komünizm temelinde ilerleyen rejimlerin ortak güdüsünü yansıtmaktadır. Dük Red tarafından kaçırılan Kenichi ise bilinçsiz şekilde ortaya çıkar. Distopyalarda devlet eliyle uyuşturulan, bu şekilde sistemin ilerleyişine müdahale edemeyen insanlar sıklıkla görülmektedir. Kenichi de benzer amaçlarla, Tima'nın mutlak hâkimiyetine engel olmaması için bu hale getirilmiştir. Tima'nın varoluşu ile ilgili sorularının ardından bir kez daha gerçek ortaya çıkar. Tima sevgi, ahlak gibi insana özgü özelliklere sahip olmaması için geliştirilmiş 'süper insan'dır. Özel olarak yapılmış tahtıyla, dünyayı duygulardan bağımsız olarak yöneten bilgisayar silahına dönüşecektir. Sonunda kim olduğunu anlayan Tima ağlayarak "Dünyayı mahvetmek için yapılmış makine" olduğunu söyler. Ona verilen bu amacı reddetse de, programlaması aktifleşir ve Tima tahta oturarak protokolü başlatır. Ancak özgür iradesiyle hareket eden Tima dünyanın kontrolünü ele geçirmek yerine Ziggurat'ı yok etmeye başlar. Bunun gerekçesi ise robotlara kötü davranmanın cezasını ödetmektir. İnsanın tanrı olma çabasının sonucu olarak sunulan yapay zekâ ve robotlar genellikle tek güç haline gelmek

için mücadele ederken, Tima sadece ötekileştirilmenin cezasını ödetmek istemektedir. Bu durum insan doğasının, teknolojidenden daha tehlikeli olarak sunulmasına neden olmaktadır.

Tima kuleyi yıkarken, Shunsaku “Ve Tanrının gazabı Babil Kulesi’ne indi!” sözleriyle yaşananları özetlemektedir. Dük Red yoğun çabalarla yaptırdığı süper insan üzerinden mutlak güce yani tanrının gücüne sahip olmak istemiş ve kendisiyle birlikte bütün insanlığın cezalanmasına neden olmuştur. Bu ceza ise teknoloji ile verilmektedir. Kenichi’ye duyduğu sevgi bile Tima’nın başlattığı yıkıma engel olmaz. Determinist ve fatalist açıdan düşünüldüğünde Tima en başından beri Metropolis’i yok etmek için varolmuştur. Tek bir kişinin hâkimiyetindeki tiranlıklar bireysellik, özgürlük, barış ve huzur ortamını ortadan kaldırır. Fiziksel ya da dolaylı yoldan fark etmeksizin yaşanan bu yıkım ile Tima, başından ona verilen amacı diğer bir deyişle kaderini yerine getirmektedir. Filmin senaryosu *Akira*’nın da yönetmeni ve senaristi Katsuhiro Otomo’ya ait olmasının da etkisiyle bu yıkım sahnesinde Tima, Tetsuro’nun yaşadığı başkalaşıma benzer şekilde dönüşüm geçirir. Filmin genelinde melek gibi sunulan karakterin bu görüntüsü korkutucudur. Kenichi ise onu asla bırakmayarak, Tima’ya engel olmaya çalışmaktadır. Zigurrat’ı yerle bir eden Tima düşmek üzereyken kablolarının sıkışmasıyla asılı kalır. Kenichi tarafından kurtarılmak üzereyken bilinci geri gelir ancak artık çok geçtir. Zigurrat gibi o da yok olmaya mahkûmdur. Düşerken söylediği son söz ise “Ben kimim?” olur. Tima’nın varoluşunu anlamlandırma çabası pek çok animede olduğu gibi Japon halkının kimlik arayışını yansıtmaktadır.

Büyük yıkım Metropolis’i yerle bir ederken, film umutsuz bir sonla bitmez. Şehrin talan olmuş sokaklarında yalnızca Kenichi, Shunsaku ve robotlar görülmektedir. Yukarıda uçan beyaz güvercinlerse barışın ve özgürlüğün geldiğini müjdelemektedir. Tima gerçekten de yeni düzenin kurulması ve halkın kurtulması için gerekli ortamı sağlamayı başarmıştır. Geriye sadece Japon vatandaşların ve teknoloji ürünlerinin kalması, İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra yeniden kurulan Japonya’yı yansıtmaktadır. Japonya da atom bombası felaketinden sonra teknolojik ilerleme ile yeni düzene geçiş yapmış, geçmişin hatalarından ders çıkararak farklı bir ulus olma yolunda adımlar atabilmiştir. Film kullandığı müzikler, karakterler, Almanyada’daki değişimleri referans alması gibi özellikleriyle Batılı bir etki yaratsa da, Japon tarihinden ve toplumundan izler de barındırmaktadır. Animede ayrıca Osamu Tezuka’nın kırklı ve altmışlı yıllardaki çizim tarzı 2000’li yıllarda kullanılarak, olay örgüsünün yanında görsellerle de geçmiş ve bugün arasında bağ kurulmuştur.

### **3.4.5. Genocidal Organ**

#### **3.4.5.1. Film Künyesi**

Yönetmen: Shuko Murase

Senaryo: Shuko Murase

Yapım Yılı: 2017

Süre: 114 dakika

Seslendirme: Yuichi Nakamura, Satoshi Mikami, Yuki Kaji, Kaito Ishikawa, Sanae Kobayashi, Akio Ôtsuka, Takahiro Sakurai

#### **3.4.5.2. Özet**

11 Eylül 2001’de yaşanan İkiz Kuleler saldırısından sonra dünya, terör korkusu nedeniyle yüksek gözetimli sisteme geçmiştir. Her hareketin izlendiği, dijital kimliklerle ödemelerin yapıldığı, normal paranın kullanılmadığı bu sistem, pek çok özgürlüğü kısıtlasa da güvenliği vadettiğinden insanlar gönüllü katılım göstermektedir. Bir diğer değişiklik ise askeri alanda gerçekleşir. ABD’nin kullandığı ‘saldırı duygu uyarlama düzenlemesi’ isimli nanoteknolojiyle donatılan askerler, kaygı, acı, vicdan, korku gibi özelliklerden arındırılarak, ölüm makinelerine dönüşmüştür. Sıkı denetime rağmen 2015 yılında Saraybosna’da ev yapımı nükleer bomba patlatılır ve terör korkusu yeniden gün yüzüne çıkar. Bir diğer problem de üçüncü dünya ülkelerinde yaşanan iç savaş ve soykırımlardır. Amerika Birleşik Devletleri yaşanan trajedilerin arkasında John Paul isimli birinin olduğunu düşünmektedir. Bu nedenle Amerika Özel Harekât Birliği’nde görevli asker olan Clavis Shepherd ve ekibi onu bulmak üzere görevlendirilir.

2020 yılında Gürcistan’a operasyon düzenleyen ekip buradaki iç savaşı başlatan John Paul’u bulamaz. Ardından Amerika’ya geri döner ve hakkındaki bazı gerçekleri öğrenirler. Saraybosna’daki patlamada karısını ve kızını kaybeden Paul, daha sonra özel askeri şirket adına yurtdışına giderek çeşitli ülkelerde Kültürel Tanıtım Başkanlığı’na danışmanlık yapmaya başlar. Ancak gittiği ülkeler altı ay içinde iç savaşa sürüklenmektedir. Olayların arkasındaki kişinin o olduğu kanıtlanırsa da, soykırımlara nasıl sebep olduğu anlaşılammıştır. ABD tarafından yetiştirilen biri olduğu için yönetim, dünyanın bilgisi

olmadan önce yakalanmasını istemektedir. Bu nedenle Shepherd ve Williams, John Paul'un uzun zaman sonra ilk kez temas kurduğu sevgilisi Lucie'nin yanına sızmak için Çek Cumhuriyeti'ne gönderilir. Shepherd Çekçe öğrenmek isteyen Charles Bishop kimliğiyle Lucie'nin yanına gider. O da John Paul gibi dil bilimcidir ve MIT'de okurken tanışmışlardır. Sevgilisinin yanına sızdıklarını anlayan Paul, Shepherd'ı kaçıtır ve ülkeleri savaşa sürükleme yöntemini anlatır. Okurken yaptığı çalışmalar sonucunda soykırımın dili olduğunu keşfetmiş, hatta çalışmaları için Pentagon'dan destek de almıştır. İnsan beynindeki farklı noktaları harekete geçiren bu dil nedeniyle ziyaret ettiği ülkelerdeki insanlar sebebini bilmedikleri iç savaşa sürüklenmiştir.

John Paul ile konuştuktan sonra bazı gerçekleri fark etmeye başlayan Shepherd, tekrar onu bulmak için görevlendirilir. Bu kez Yeni Hindistan'da bulunan Paul'u almak için ekibiyle düzenledikleri operasyonda çocuklar da dahil pek çok kişiyi öldürürler. Onu almayı başardıklarında ise, daha sonra başında iktidar partisi başkanı olduğu anlaşılan hayalet askerlerin saldırısına uğrarlar. Devletin amacı John Paul'un gerçekleri ifşa etmesini önlemek için onu öldürmektir. Shepherd en sonunda Lucie ve John Paul'u saklandıkları yerde bulur. Böylece üçüncü dünya ülkelerini soykırıma sürükleme sebebi de ortaya çıkar. Saraybosna'da ailesini kaybettikten sonra kendi değerlerini korumak için fakir ülkelerin birbirlerini yok etmeleri gerektiğini düşünen Paul, Amerika'nın terörün yıkıcı etkisinden korunacağına kanaat getirmiştir. İnsanlığın yaşanan acılara karşı duyarsız olduğunu bildiğinden, şimdiye dek dikkat çekmemiştir. Shepherd suçlarının bedelini ödemesi için onu tutuklamak üzereyken ekip arkadaşı Williams çıkar ve Lucie'yi öldürür. Üst yetkililerden gelen bilgiye göre John Paul infaz edilmelidir. Âşık olduğu kadının ölmesinden sonra çılgına dönen Shepherd, John Paul ile birlikte kaçar. Ancak ordu peşlerinde olduğu için dünyanın gerçekleri öğrenmesinin tek yolu Paul'un ölmesidir. Bu nedenle John Paul'u öldüren Shepherd, dünyaya yaşanan savaşların arkasındaki gerçeği açıklamak ve kendi günahlarının da bedelini ödemek için mahkemeye çıkar.

### **3.4.5.3. Genocidal Organ Filmi Çözümlemesi**

34 yaşında kanserden dolayı hayatını kaybeden Japon bilimkurgu yazarı Project Itoh'nun 2007 yılında yazdığı aynı isimli ilk romanından uyarlanan anime, günümüzde ancak alternatif bir dünyada geçmektedir. Film 2015 yılında, Saraybosna Gülü'nü ziyaret eden insanların görüntüsüyle açılır. Bir kişinin rehberi anlamak için Japonca dilini seçtiği görülmektedir. Bu sahneyle birlikte film dil bilgisine yönelik olay örgüsüne sahip olduğunu



belirtirken, Amerikalı karakterlerin Japonca konuşmasını da anlamlı hale getirmektedir. Aynı zamanda bu sahneyle filmin, ABD'nin özellikle askeri alandaki politikalarının, Japon bakış açısıyla değerlendirileceği izlenimi de uyanmaktadır. Farklı ülkelerden gelen turistler Saraybosna Gülü'nün fotoğraflarını çeker. Bosna Savaşı<sup>32</sup> sırasında atılan bombanın gül şeklini oluşturmasıyla bu adı alan yapı, geçmişte yaşanan acıları temsil etmektedir. Ancak insanlar yaşananları dikkatle dinlemek yerine fotoğraflarla ilgilenmektedir. Geçmişin acıları turizm nesnesi haline gelmiştir. Bu andan itibaren filmin duyarsızlaşmaya yönelik eleştirisi başlamaktadır. İnsanlar etrafı dolaşırken, şehrin ortasındaki gizemli bir adam bomba patlatır ve Saraybosna yok olur. Ardından 2022 yılına geçilir. Amerika Özel Harekât Birliği'nde görev yapan Yüzbaşı Clavis Shepherd, askeri mahkemede yargılanmaktadır. Konu ise John Paul'un kim olduğudur.

Shepherd konuşmaya başlayacakken, 2020 yılının Gürcistan'ına gidilir. Bu geri dönüşle Clavis Shepherd'in karakter dönüşümü ve John Paul'un bundaki etkisinin işleneceği anlaşılmaktadır. Üç Gürcistan vatandaşı ateşin etrafında otururken, özel teknoloji kıyafetleriyle gelen Amerikan askerleri kanlı bir operasyonla onları öldürür. Filmde şiddet sahneleri rahatsız edici olacak şekilde alenen sunulmaktadır. Gürcistan'da savaşın olduğu, Amerikan askerlerinin de gizli görev için sahte kimliklerle orada oldukları görülmektedir. Bu kimlikler ise öldürdükleri kişilerden aldıkları ve ağızlarında sakladıkları fütüristik tasarımıyla dikkat çeken piyade kamuflajlarıdır. Savaşın ortasında bile insanların sıkı gözetimde olduğu da bu sahneyle görülmektedir. Shepherd ve arkadaşları Gürcistan Ordusu generaliyle bağlantı kuran John Paul'un peşindedir. "Buradaki işim bitti" yazılı notuyla ortadan kaybolan Paul'un yerini kimse bilmemektedir. General ve ordusu sivil halkı bağımsızlık mücadelesi verdiğini söyleyerek öldürmektedir. Ancak temelde bu savaşın neden çıktığını generalin kendisi de bilmemektedir. Nasıl bu noktaya geldiğine dair fikri olmayan generalin yaşadığı katarsis Alex isimli askerin duygusal iyileştirme değerlerini etkiler. İnsanların üzüntü, stres, acıma, kaygı gibi duyguları hissetmemeleri için bulunan bu teknolojiyle donatılan askerler, vicdansız ölüm makinelerine dönüşmektedir. Buna rağmen duygu durum değişimiyle kendi mesleğini sorgulamaya başlayan Alex, programın dışına

---

<sup>32</sup> 5 Mart 1992'de bağımsız Bosna-Hersek Devleti'nin ilan kararı alındıktan sonra, Sırbistan'dan gizlice Bosna topraklarına sızan askerler ve paramiliter gruplarla eşgüdüm halinde Büyük Sırbistan hayalini hayata geçirmeye çalışan isyancı Sırp güçleri, donanımlı bir orduya sahip olmayan Bosna Devleti'ne karşı savaş başlatmıştır. Savaş 14 Eylül 1995 yılına kadar sürmüş, Uluslararası Kızılhaç Örgütü verilerine göre 312.000 kişi hayatını kaybetmiştir (Emgili, 2012: 59).

çıkıldığından dolayı Shepherd tarafından imha edilir. Askeri alanda bulunacak böylesine tehlikeli bir teknolojinin, dünyadaki savaşları ve soykırımları arttıracacağı düşüncesi filmin distopik yönlerinden birini oluşturmaktadır.

Her noktada bulunan CCTV'ler günlük hayatın tamamında devlet gözetimine izin verirken, bu durumu tetikleyen unsur ise İkiz Kuleler saldırısı olmuştur. Shepherd'in açıklaması terör denen korkuyla mücadele etmek için özgürlükten vazgeçtikleri yönündedir. Özellikle beş yıl önce Saraybosna'nın ev yapımı nükleer bombayla yok edilmesi, bu eğilimi hızlandırarak dünya genelinde sürekli gözetimin hâkim olduğu, parmak iziyle alışverişin yapıldığı, normal paranın tedavülden kalktığı, insanların dijital kimliklerinin sürekli kontrol edildiği, yeni düzenin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Buna karşılık teröristler gelişmiş devletleri tehdit etmeyi bırakarak, kendilerine yakın bölgelerde soykırımlara ve iç savaflara yönelmiştir. Filmin uyarlandığı kitabın yazıldığı 2007 yılının dünyasında, özellikle İkiz Kuleler saldırısından dolayı artan terör korkusunun hâkim olduğu görülmektedir. Japonya'nın terör tarihine bakıldığında ise özellikle 1995 yılında yaptığı sarin gazı saldırısıyla korku yaratan Aum Shinrikyo ve Japon Kızıl Ordusu dikkat çekmektedir. "Japon Kızıl Ordusu 1969'da kendini küresel devrimin öncüleri olarak tanımlayan üniversite öğrencileri tarafından kurulmuştur... Örgütün eylemleri burjuvaziye savaş açma ile başlamış, bombalı saldırılar ve soygunlar ile devam etmiştir." (Doğrul, 2017: 16). Geçmiş Aum Shinrikyo tarikatından daha eskiye dayanan Japon Kızıl Ordusu, kanlı eylemleriyle dikkat çekmektedir. Japonya'daki terör problemi ise, "İlk olarak ABD'nin ülkeyi işgali sonrasında toplumsal anlamda meydana gelen rahatsızlıkların bir sonucu ve genel olarak Amerikan emperyalizmine uluslararası alandaki tepkilerin bir yansıması olarak ortaya çıkmıştır" (Sözer ve Elmas, 2009: 3). Bu doğrultuda Amerika ile olan ilişkilerin, Japon tarihindeki etkilerinden biri olarak terör sorununu da eklemek mümkündür.

John Paul'u bulmak için görevlendirilen Clavis Shepherd ve Williams'a detaylar açıklanır. Gittiği ülkelerde Kültürel Tanıtım Bakanlığı için danışmanlık yapmakla işe başlayan Paul, dünyada durmaksızın süren siyasal karmaşanın baş aktörü konumundadır. Ziyaret ettiği ülkeleri altı ay içinde iç savaşa sürükleyerek soykırımlara neden olurken, bunu nasıl başardığı ise muammadır. Amerikan yönetimi, askeri alandaki üst düzey bürokrat ve komutanlar John Paul'un yaptıklarından en başından beri haberdardır. Williams'ın da belirttiği gibi askerler devletin hatalarını düzeltmeye çalışmaktadır. Taillandier'e göre, "John Paul ile Sartre'ın adı arasındaki analojinin ötesinde, karakter adı aynı zamanda iki

nl havari Yuhanna ve Pavlus'un isimlerinden oluřmaktadıř" (2013: 187). Jean Paul Sartre varoluřçu felsefenin kurucularından sayılmaktadır. Sartre'ın tanımladıđı varoluřçuluđa gre, "İnsanın yazgısı kendindedir. Gerek varoluřçuluk umudun ancak eylemde bulunduđunu, kiři yi yařatacak tek Őeyin edimleri olduđunu ne srer." (1996: 61). John Paul karakterinin de kendi yolunu izdiđi, verdiđi kararlar ile kendisinin ve bařkalarının kaderini tayin ederek, iyi ile kt olmak arasında zgr iradesiyle seim yaptıđı grlmektedir. Itoh'nun karakter yaratımında esinlendiđi havarilere bakıldıđındaysa, "Hristiyanlıđın ilk nderlerinden olan Pavlus, dini yabancı milletler arasında yaymak iin byk aba sarfetmiřtir... Hz. İsa tarafında bizzat seilen Yuhanna ise, hastalıkları iyi etmek ve kt ruhları kovmak ile yetkilendirilmiřtir" (Keser, 2019: 28-58). John Paul kendince haklı olduđunu dřndđ sebeplerle nc dnya lkelerine lm yaymakta ve bu Őekilde bir nevi ktlkleri ayıkladıđını dřnmektedir. Bu anlamda yazarın karakteri oluřturmada referans aldıđı kiři ler yalnızca ismini deđil, kahramanın yolculuđunu da etkilemiřtir.

John Paul'u bulmak zere ek Cumhuriyeti'ne giden Shepherd ve Williams gizli greve bařlar. Kendisini eke đrenmek isteyen Charles Bishop isimli biri olarak tanıtan Shepherd, bu Őekilde Paul'un sevgilisi Lucie'den bilgiler almak istemektedir. Bu sırada John Paul gibi dil bilimci olan Lucie ile aralarında geen sohbette Sapir Whorf ve Noam Chomsky'nin dil kuramından bahsettikleri grlmektedir. Sapir'e gre, "Uygarlıđın kltrel kalıplar ađı, o uygarlıđı ifade eden dilde endekslenir. Dil, sosyal gerekliđe bir rehberdir. Bylece insanın anadili dřnce srelerini ve dnya grřn etkilemektedir" (1929: 209). Dil ile dřnce biimi arasında bađ kuran grř, bu Őekilde konuřulan dilin nemini kanıtlamaktadır. Chomsky ise, "Bir bilgi veya inan sistemi dođuřtan gelen meknizmaların ve genetik olarak belirlenmiř olgunlařma srelerinin etkisi ile, bunların toplumsal ve fiziksel evreyle girdikleri etkileřimin sonucunda oluřur" (2013: 35) diyerek dođuřtan gelen zelliklerin, dıřsal faktrlerle etkileřimine dikkat ekmektedir. Chomsky bu yaklařımını dile de uyarlayarak, her insanın dođuřtan dil bilgisi yeteneđine sahip olduđunu ne srmektedir. Filmde Lucie'nin rnek verdiđi pidgin dili dođuřtan gelen yetenekleri n plana ıkaran grř desteklemekte, bu ynyle film Chomsky'ci bakıř aısına sahip olmaktadır. Filmin bu grř zerine kurulduđuna dair bir diđer kanıt da, John Paul ve Lucie'nin, Noam Chomsky'nin đretim grevlisi olduđu MIT'den mezun olmasıdır.

Gizli grevi sırasında John Paul tarafından fark edilen Shepherd kaırılır. Bylece Paul'un gittiđi lkeleri nasıl i savařa srklediđi de aıđa ıkar. Yaptıđı arařtırmalarda

bulduğu veriler karşısında Pentagon'dan ödenek ve erişim izni de alan Paul'un keşfettiği şey ise soykırımın dil düzenine sahip olduğudur. Dillerde gizlenen ve gelecekte şekillenebilecek şiddetin işaretlerini gören John Paul, beyindeki belli bölgeleri uyararak kişinin düşüncelerini etkilemeyi başarmış, böylece insanlar sebebini anlayamadıkları savaflara sürüklenmiştir. Ancak bunu yaparken sesin önemine de dikkat çeker. Ona göre ses anlamı aşabilmektedir.

Dünyayı iç savafla sürükleyen şeyin uyarıcı kelimeler ve ses olduğu düşüncesi imkânsız gibi görünmekle birlikte, geçmişte pek çok savaşın başlaması ya da halkın savaş yanlısı olmasında, liderlerin provokatif konuşmalarının etkisi büyüktür. Örneğin, "Güçlü bir hitabete sahip olan Hitler, ülkenin dört yanına duyurduğu sesi ile Alman halkını söylemleri içinde baskın tonlar taşıyan 'dezenformasyon' ve 'ajitasyon' yöntemi ile etkisi altına alarak, propagandasının başarıya ulaşmasını sağlamıştır" (Sayar, Öztürk, ve Genel, 2017: 623). Her ne kadar John Paul'un yaptığı hitabetin gücünden ve propagandadan ayrılıp, ciddi zihinsel süreçleri içerse de aslında gerçekleşmesi imkânsız değildir. Bu yönüyle karakter bireysel hırsları ile halklarını sefaletle sürükleyen ve ikna kabiliyetleriyle halkın rızasını da elde eden liderlerin yansımasıdır. Bir diğer dikkat çekici unsur ise Amerika'nın kendisinin yarattığı ve desteklediği Paul'u, yok etmeye çalışmasıdır. Bu çelişki tarih boyunca barış ve özgürlük söylemleriyle birçok ülkenin iç işlerine müdahil olup (Kore, Vietnam, Afganistan, Irak vb.), daha büyük trajedilere sebep olan Amerika'ya yönelik önemli bir eleştiri içermektedir.

John Paul'un ortadan kaybolmasıyla kaçan Shepherd, rehin tutulduğu barın sahibi Lucius ile karşılaşır. Burada yaptıkları konuşma gözetim, hükümet ve medyaya yönelik eleştiriler barındırmaktadır. Lucius'a göre 11 Eylül'den sonra dünya genelinde güvenlik önlemlerinin ve bunun çerçevesinde gözetimin artmasının tek etkisi daha fazla terörizm olmuştur. Shepherd bunu inkâr etse de Lucius, medyanın tüm gerçekleri açıklamadığı ve hükümet ile birlikte çalıştığını öne sürer. Günümüzde hemen herkes televizyon ve akıllı telefon gibi bilgiye hızla ve kolayca ulaşabilecekleri teknolojilere sahip olmasına rağmen, dünyada yaşanan gelişmelerden çok az kişinin haberi vardır. Bunda medyanın rolünün yanında duyarsızlaşma da etkilidir. Filmin eleştirdiği şeylerden biri de bireyin duyarsızlaşması ve medyanın hakikati sunuş biçimidir. Fütüristik bir yapıya sahip olmakla birlikte film, bugünün gerçeklerini anlatmaktadır. Shepherd, Lucius ile konuşurken bir kelebek belirir. Takip cihazı olduğu söylenen bu kelebeğe film içinde birkaç kez daha rastlanır. Kadioğlu ve Işık'a göre, "Kelebek büyük bir dönüşümü sembolize eder" (2020: 39). İlerleyen sahnelerde de tekrar edecek bu motif, John Paul ve Lucie ile tanıştıktan sonra

Shepherd'in yaşayacağı değişime atıfta bulunmaktadır.

Çek Cumhuriyeti'ndeki görevinden sonra yaralanan ve bazı gerçekleri öğrenen Shepherd'ın, travma sonrası stres bozukluğu yaşama ihtimaline karşı psikologla görüştüğü görülmektedir. 'Saldırı duygu uyarlama düzenlemesi' teknolojisiyle bu tip ruh sağlığını etkileyen hastalıklar yaşaması imkânsıza yakın olsa da, yine de askerlerin sıkı denetimde olduğu görülmektedir. Konuşma sırasında sorduğu "Bu öldürme arzusu bana mı ait?" sorusu, Shepherd'in düşünmeksizin ayak uydurduğu sisteme karşı şüphelerinin ortaya çıktığını gösterir. Bu aynı zamanda Amerikan askerinin duygu durumunu da yansıtmaktadır. "Araştırmalar, Afganistan ve Irak'tan geri dönen askerlerin yüzde yirmi ila otuzunun, değişen derecelerde, travma sonrası stres bozukluğundan, terörün tetiklediği travmatik beyin hasarından muzdarip olduğunu göstermektedir" (Finkel, 2013). Yıllar önce Vietnam'a giden askerlerde de görülen bu rahatsızlıklar, Amerikan askerinin kimliğini oluşturacak şekilde tekrarlamakta, yaşanan travmalar kalıcı hasarlar bırakmaktadır. Filmin uyarlandığı eserin yazıldığı dönemdeki en önemli tartışma konularından birinin Amerika'nın askeri faaliyetleri olduğu göz önüne alındığında, Itoh'nun duygusuz asker yaratmak üzerine kurulu distopik evreninin, gündemin de etkisiyle ortaya çıktığını düşünmek mümkündür.

John Paul'u tutuklamak için yeniden görevlendirilen Shepherd ve ekibi bu kez Yeni Hindistan'daki bir karargâha baskın yapar. Ancak milis güçlerinin bulunduğu bu yerde çatışanların çoğu çocuk askerlerdir. Saldırı duygu uyarlama düzenlemesinden dolayı hiçbir şey hissetmeyen askerler, çocukları gözlerini kırpmadan öldürürken, vicdan azabı da yaşamazlar. Şiddetin oldukça rahatsız edici şekilde sunulduğu bu sahneler, gelecekte böyle bir teknolojinin geliştirilmesinin mümkün olması halinde, yaşanabilecekleri de göstermektedir. Klasik distopyalardaki sürekli gözetim, sistemi sorgulamaya başlayan ana karakter, teknolojinin devletin yararına kullanımı, duyarsızlaşmış toplum gibi türe özgü uyulaşmaları başarılı şekilde kullanan filmin en karamsar özelliği ise, kişiyi vicdani ve ahlâki duygulardan yoksun hale getirecek bir teknolojinin bulunması ihtimalidir. Gelecekte böyle bir icadın bulunması da, totaliter rejimin baskı ve bireyselliği yok etme üzerine kurduğu sistem kadar distopiktir. Filmin diğer distopik özelliği de, insanların sürekli gözetime dayalı bir sistemi kabul etmesinin ve güvenlik için özgürlüklerinin bir kısmını feda etmeye razı olmasının olası tehlikelerine yönelik sahip olduğu karamsar bakış açısıdır.

Yaşanan katliamdan sonra yakalanan Yeni Hindistan komutanları ve John Paul götürülür. Paralı asker olarak operasyonu düzenleyen Shepherd ve arkadaşları Hintli

komutanlar tarafından tepkiyle karşılaşır. Paul ise Shepherd'a işlerinin vicdani boyutunu sorgulatma niyetindedir. Para karşılığında birçok çocuğu öldüren askerler, bu durumu işlerinin gereği olarak gördüklerinden etkilenmemektedir. "Paralı askerlerin tek güdüsü paradır ve işveren ayrımı yapmazlar. Kâr amaçlı işletmeler olan özel askerî şirketlerde ise kişisel kazanç söz konusu değildir. Çünkü bu şirketler süreklilikleri olan ve meşru hükümetlerle çalışan hiyerarşik yapıya sahip tüzel kişiliklerdir" (Tangör ve Yalçınkaya, 2010: 143). Askeri faaliyetler için özel şirketlerin bulunması, yaptıkları işin vicdani boyutu yerine alacakları parayı düşünen askerlerin varlığı, geçmişten bugüne yaşanan savaşları arttıran etmenlerdendir. Shepherd ve diğer askerler para kazanmak için başka meslek yapma imkânına sahipken, çocukları da gözünü kırpmadan öldürdükleri bir işe yönelmiştir. Paul'un da dediği gibi bunu görevlerinin parçası olarak görmeleri, vicdanlarının hissizleşmesine neden olmaktadır. Her ne kadar filmin evreninde askerler duygularını engelleyen teknolojiyle donatılmış olsalar da, John Paul'un belirttiği şey gerçek dünya için de geçerlidir. Film bu yönüyle yalnızca savaşı değil, buna sorgusuz katılım gösteren kişileri de eleştirmektedir.

Amerika'ya dönerken hayalet askerlerin saldırısına uğrayan Shepherd ve ekibi John Paul'u tekrar ellerinden geçirir. Aniden gerçekleşen çatışmanın başındaki kişiler ise devlete yakınlığıyla bilinen özel askeri şirket ve iktidar partisinin başkanıdır. Shepherd, John Paul'u başka bir ülkede soykırım tohumlarını ekmeye başlamışken bulur. Yaptıkları konuşma sırasında, insanın doğasının bu dil var olmasa bile, savaşa, şiddete ve vahşete meyilli olduğunu söylerler. Ancak soykırım dilinin insanın kötü yapısından değil, binlerce yıl öncesinde yaşanan kuraklık ve kaynak sıkıntısından dolayı ortaya çıktığı anlaşılır. John Paul'un amacı ise kıtlığı engellemek değil, sevdiklerini korumaktır. Karısını ve kızını Saraybosna'da kaybeden Paul, dünyadaki barış ve nefret arasında keskin bir çizgi çizmek istemiş, insanların yaşanan acılara kayıtsız kalmasını fırsat bilerek fakir ülkeleri soykırıma sürüklemiştir. Temelde amacı tüketime ve kapitalizme dayalı toplumu ve Amerikan hegemonyasını korumaktır. 11 Eylül'de terörün sebep olabileceklerini fark ettikten sonra, "Bizi öldürmeden önce, birbirlerini öldürmelerini sağlamalıyım" düşüncesiyle hareket ederek, milletleri iç savaşa sürüklemiştir. John Paul'u Amerika yetiştirdiğinden, masum halklara yapılan soykırımın sorumluluğunu almaları gerektiğini düşünen Lucie, Shepherd'dan onu tutuklamasını ve yargılatmasını ister. Herkes anlaşmaya vardığı anda ortaya çıkan Williams, Lucie'yi öldürür. Sebebi ise John Paul'un yargılanmasına müdahale etmek, böylece insanların Amerika hakkındaki gerçekleri öğrenmesine engel olarak,

sistemin devamlılığını sağlamaktır. Williams'a göre vatandaş, devlet ve büyük şirketler mevcut düzeni bilinçli olarak başlatmıştır. Shepherd, inandığı değerlerin dışında olan bu itirafı inkâr etse de, Williams'a göre sistem ve sürüklediği ekonomi gerçektir. Bu sahnedeki diyaloglar Amerika'nın uluslararası arenadaki kimliğine doğrudan eleştiridir.

John Paul'un yargılanmadan öldürüleceğini bilen Shepherd, dünyanın gerçekleri öğrenebilmesi için tek çarenin onu öldürmek olduğunu anlar. Paul da bunu istemektedir. Böylece o yaptığı kötülüklerin bedelini öderken, Shepherd da gerçekleri açıklayabilecektir. Duruşmaya hazırlandığı sürede iktidar partisi başkanının röportajını dinler. "Savaş oyunu her zaman gereklidir. Bir yerde savaş olduğunu hep bilmek isteriz. Hele de ilişkimizin olmadığı yerdeki, alçakça bir taneysel. Gördüğünüz gibi bir savaş olduğunu bilmek ve tanık olmak, kendimizi tanımlamamızı sağlar". Başkanın bu sözlerine göre Amerikan kimliği ve huzurunu ortaya çıkaran şey, kaosun dışarıda yaşandığının bilinmesidir. Dış politikasını 'kendi' yarattıkları düşmanlarla savaşmak üzerine kuran Amerika bu tutumla, tarih boyunca pek çok trajedinin merkezi olmuştur. Başta Kızılderililer'e yaptığı katliamları meşrulaştıran bu duruş, Japonya'ya da yıkıma sürüklemiştir. Gültekin Sümer'e göre, "İç kamuoyu ve dünya ABD'nin dünyayı tiranlardan temizleme misyonu edindiğine alıştırmıştır. Bu kişiselleştirmelerin bir diğer amacı da, iç kamuoyuna ABD'nin varlığını tehdit eden düşmanların bulunduğu dair mesaj vermektir" (2008: 134). ABD tarih boyunca bu stratejiyle ilerlerken, halkın desteğini almayı başarmış, bunu yaparken özellikle medyanın gücünden yararlanmıştır. Ancak medyanın savaşı yansıtırma biçimi, filmin de eleştirdiği gibi insanları hissizleştirme ve şiddeti normalleştirme güdüsünü taşımaktadır. "Medya çoğu zaman, şiddet, terör ve savaş görüntülerini, bir insanlık dramının göstergesi olarak değil, reyting aracı olarak vermektedir" (Yücedoğan, 2002: 109). Irak'a giren Amerikan askerlerinin canlı yayında CNN ekranlarında tüm dünyaya servis edildiği düşünüldüğünde, savaş kavramının normalleşmesi ve insanların duyarsızlaşmasında medyanın da rolü büyüktür. Bu şekilde kendilerinden binlerce kilometre ötede yaşanan acılara tanıklık eden görece özgür toplumların, tüketime dayalı sisteme daha da bağlanması ve hissizleşmesi kaçınılmazdır. Filmdeki çoğu karakterin motivasyonu da bu yapıyı sonuna kadar korumaktır.

Filmin başında gösterilen sorgu sahnesine geri dönülür. Böylece Shepherd'ı bu ana taşıyan süreç de anlaşılmış olur. Kendi yaptıklarının da sorumluluğunu alan Clavis Shepherd, John Paul'un yaptıkları ve amaçları da dahil her şeyi halka açıklar. Umutlu bir

şekilde bunun dünyayı değiştireceğini düşünse de, mahkeme yayınıni değiştirip maç izleyen insanların gösterilmesiyle film, duyarsızlığın hiçbir koşulda aşamayacağı görüşüyle karamsar bir sonla biter. 11 Eylül 2001'den sonra değişen dünyayı, özellikle yeni düzende büyük payı olan Amerika özelinde değerlendiren film, dilin gücü, terörizm, militarizm, toplumsal duyarsızlık, kapitalizm, soykırım, yoğun gözetim gibi birçok konuya değinmektedir. Hatırlanacağı üzere, Japon bilimkurgularında Amerika genellikle silahlanma yarışında öne çıkmak için sürekli deneyler yapan, dünyayı felakete sürükleyen fitili ateşleyen güç olarak sunulmaktadır. Bu filmde de yine düzen belirleyici olarak sunulmakla birlikte, statükoyu korumak için zalimce yollara başvuran bir şekilde ele alınmaktadır.

Gözetime dayalı, bireysel özgürlüklerin kısıtlandığı, yaşanan acılara ve bunu yaratan sisteme karşı duyarsızlaşmanın görüldüğü günümüz toplumunu ele alan film, uzak gelecekte geçmemesine karşın distopya türündedir. Yapımı inandırıcı bir distopyaya dönüştüren diğer unsur ise değindiği sorunların gerçek olmasıdır. Diğer animelerin aksine film, Japonya'nın korkularını ya da geçmişini yansıtmak yerine dünyanın mevcut siyasi durumunu ortaya koymaktadır. Bu nedenle Japonya'nın tarihinde yaşadığı felaketlerde terörizmin çok baskın etkisinin olmadığı görülmesine karşın, filmin uyarlandığı kitabın yazıldığı dönemde artan terör korkusunun yansıması olan olay örgüsünden dolayı film, özellikle Amerika'yı merkezine alarak, eklediği fütüristik detaylarla birlikte, içinde bulunduğumuz çağa yönelik karamsar bir tablo çizmektedir.



## SONUÇ

*1990 Sonrası Japon Anime Sinemasında Distopik Gelecek Tasvirleri* isimli çalışmanın ilk bölümünde, distopyaları ortaya çıkaran motivasyonun daha iyi anlaşılması için öncelikle ütopyaların tarihine ve örnek eserlere bakılmıştır. İnsanlığın tarih boyunca ideal toplumsal düzen üzerine düşündüğü, ütopyaların temelini oluşturmada Antik Çağ'da ortaya çıkan cennet inancı, Arkadya, Cokaygne Ülkesi, Binyılcılık gibi kavramların etkili olduğu görülmüştür. Distopyaların ise, ütopyaların sunduğu düzenin gerçekleşme olasılığını reddettiği, ideal toplum için öne sürülen her önerinin, eninde sonunda karanlık bir sistem yaratacağı görüşü üzerine kurulduğu görülmüştür. Bu nedenle malzemelerinin bir kısmını da ütopyalardan aldıkları sonucuna varılmıştır. Öte yandan ilk eserlerin 19. yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkması nedeniyle yakın tarih ürünü olan distopyaların, toplumsal ve politik gelişmelerden de etkilendikleri görülmektedir. Özellikle 20. yüzyılda yaşanan savaşlar, faşist ve komünist rejimlerin dünya genelinde yarattığı korku, teknolojinin yalnızca iyi amaçlarla değil, kötülük için de kullanılabileceğinin fark edilmesi gibi etmenler de distopyaların konularında belirleyici olmuştur.

Çalışmanın ikinci bölümünde öncelikle bilimkurgu, siberpunk ve post-apokaliptik türler açıklanmış ve örnek filmler incelenmiştir. Yapılan incelemeler dönemin şartlarının sinemaya yansımalarını daha iyi belirlemek için on yıllık zaman dilimlerinde yayınlanan filmler üzerinden yapılmıştır. Bu süreçte yapılan değerlendirmelerde ortaya çıkan sonuç, alt türleri ile birlikte bilimkurgu sinemasının gelecekte geçmesine karşın, geçmiş (tarih), toplumsal olaylar, kolektif korkular, dünyanın siyasi ortamı ve teknolojik gelişmelerden etkilenecek konularını ortaya koyduğunu göstermektedir. Siberpunkları distopyalara yaklaştıran başlıca özelliklerin; gözetim, teknofobi, suç, güvensizlik, gerçeklik algısının sorgusu gibi unsurlar olduğu, 'kıyamet' kavramı üzerine kurulu olan post-apokaliptik filmlerin ise dünya genelinde yaşanan salgın, savaş, nükleer felaket, doğal afet ya da küresel ısınmadan kaynaklanan olayları karamsar şekilde ele alarak distopik özellikler kazandığı gözlenmiştir.

İkinci bölümün diğer kısmında, Japon anime sinemasını daha iyi değerlendirmek için yerel kimlik ve mitoloji kavramları çerçevesinde örnek filmler aracılığıyla değerlendirmeler yapılmıştır. Kültürlerine ve geleneklerine bağlı toplum yapısıyla dikkat çeken Japonya'nın kimliğini oluşturmada mitolojinin ve özellikle Meiji Dönemi'nde yaşanan modernleşme çalışmalarının belirleyici olduğu görülmüştür. Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı'na

katılmasında büyük etkisi olan Meiji Restorasyonu'nun yarattığı militarist ve yayılcı politika sonucunda yaşanan yıkım nedeniyle, bilimkurgu türündeki eserlerde modernizm ve teknolojiye karşı karmaşık fikirler ortaya çıkmıştır. Ancak yaşadığı bütün felaketlere karşın güçlü bir ulus devlet olmayı başarabilen Japonya'nın, bu trajedileri ve halk öykülerini referans alarak kendi kültürlerini ortaya koyduğu eserler üretmeye devam ettiği görülmüştür. Bu yönleriyle incelenen animelerin aynı zamanda kültür tanıtımında kullanılan yumuşak güç unsuruna da dönüştüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışmanın son bölümünde 1990 sonrası distopik bilimkurgu animeleri incelenmiştir. Japon animelerinin yurtdışında hayran kitlesi edinmesinde büyük etkisi olan *Akira* filmiyle başlayan değerlendirmeler, *Genocidal Organ* animesiyle son bulmuştur. Tokyo'da yaşanan nükleer felaketi andıran büyük patlama ve ardından çıkan Üçüncü Dünya Savaşı'nın yarattığı yıkımdan sonra değişen düzenin anlatıldığı *Akira*, kimlik bunalımı ve başkalaşım temasıyla dikkat çekmiştir. Film halkın rejim değişikliği istediği, kolluk kuvvetlerinin iktidarın yararını gözetmediği, suçun şehrin yapısının doğal parçasını oluşturduğu distopik bir gelecek çizmektedir. Halkın istediği değişime rağmen politikacıların kendi hırsları doğrultusunda hareket eden, kurnaz insanlar olarak resmedildiği görülmüştür. Japonya'nın yeniden kurulduğu İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemi referans alan yapım, aynı zamanda Amerika'nın Japon siyaseti üzerindeki etkisini ve kapitalizmi de eleştirmektedir. Filmin ana karakteri Tetsuo'nun kendini keşfetme süreci üzerinden alegorik bir temsille Japon halkının varoluşsal krizlerini yansıtan animenin, felsefi göndermeler ile çizgi sanatı olmasına karşın, yetişkin izleyici kitlesine hitap ettiği görülmüştür.

Filmde Tetsuo'nun yaşadığı değişimi tetikleyen şeyin bedeninde yapılan deneyler olması, teknolojinin Japon toplumu üzerindeki etkisini yansıtırken, teknofobi vurgusunu ön plana çıkarmıştır. Yarattığı yıkımdan dolayı kötücül yapıya bürünen karakterin, buna rağmen saf kötü olarak sunulmadığı görülmektedir. Bu durumun Japonya'da hâkim olan Şintoizm ve Budizm'in insanın doğasının değil, seçimlerinin iyi ya da kötü olduğuna dair inancını yansıttığı saptanmıştır. Gökdelenlerden ve kirli sokaklardan oluşan şehir tasarımı, suç unsuru, mekanikleşen beden görünümü gibi faktörlerle siberpunka has unsurları özgün şekilde kullanan animenin, türün gelişimine katkısı dikkat çeken bir diğer unsur olmuştur. Distopik yapımlarda sistemin değişmeyeceği karamsar finaller bulunurken, *Akira*'nın sonunda yaşanan büyük patlama ile hatalardan ders çıkartıldığı takdirde daha güçlü bir toplum yaratılacağı vurgusunun yapıldığı, bu doğrultuda animenin geleceğe yönelik umutlu

bakışa sahip olduğu görülmüştür.

İncelenen ikinci film, yakın zamanda Hollywood'a da uyarlanan *Alita: Battle Angel*'dir. Eski Düzeni değiştiren temel sebebin sunulmadığı filmde, Zalem ve Demir Şehir isimli iki farklı bölgeye ayrılan, sınıf sistemine dayalı distopik bir dünya sunulmaktadır. İktidarın varlığı doğrudan sunulmazken, gözetim üzerinden korku unsuru yaratılmıştır. Animenin ana karakteri Gally hurdalıkta bulunup tamir edilen bir kadın siborgdur. Geçmişine dair hiçbir şey hatırlamayan karakterin kendini keşfetme yolculuğu, Japon halkının arayışlarının yansıması olarak okunmuştur. Gelenekçi yapısının etkisiyle, ayrımcılığın yoğun şekilde görüldüğü Japonya'nın toplumsal tutumunun aksine baskın cinsiyet rollerini aşan film, güçlü ve cinsel obje olarak sunulmayan bir kadın karakter yaratmış, bu yönüyle animelerde görülen hâkim karakter tasarımının dışına çıkmıştır. Filmin incelenen diğer animelerin aksine tarihe çok fazla değinmediği, bunun yerine yayınlandığı dönemin toplumsal yapısını oluşturan kuşak çatışmasına göndermelerde bulunduğu saptanmıştır. Ayrıca Zalem'i oluşturan ekonomik sistemin ise tekelci yapılarıyla bilinen Japon zaibatsularından esinlendiği görülmüştür. Japonya'nın mevcut noktaya gelmesinde büyük etkisi olan teknolojinin ise yararlı ve zararlı yönleriyle birlikte sunulduğu saptanmıştır.

Devam eden bölümde Japon anime sineması ve siberpunk türü için önemli örneklerden görülen ve tıpkı *Alita: Battle Angel* gibi Hollywood uyarlaması bulunan *Ghost In The Shell* serisi incelenmiştir. Ana kahraman Kusanagi ile güçlü bir kadın karakter yaratan filmde, mitolojik etkiler de görülmüştür. Siberpunkta özgü unsurları kullanarak yaratılan gelecek suç ve güvensizlik kavramları üzerine kurulmuştur. Anıları, bedeni ve statüsü devlete ait olan Kusanagi'nin, gerçekte kim olduğuna dair sorgusunun, mitolojik öykülerin bile kolektif kimlik yaratma eğilimi gösterdiği Japonya'nın toplumsal sancılarını yansıttığı saptanmıştır. Filmde gösterilen sayılı devlet yetkilisinin ise gizli planlar yürüten, yetkilerini kişisel çıkarları için kullanan bir profil çizdiği görülmüştür. İnternetin yaygınlaştığı dönemde yayınlanan filmin, siber uzaya dair öngörülerini ise yer yer teknofobiktir. Buna rağmen, Kusanagi'nin benlik kavramına nette kişilik kazanan Kukla Ustası sayesinde ulaşması ve film boyunca kararsız olduğu kimliğini tanımlayarak ağın sonsuz evrenine katılması, Japonya'nın teknolojinin yardımı ile edindiği kazanımları da yansıtmaktadır. İkinci filmde de varoluşsal sancılar devam ederken, insan/robot çatışması ön plana çıkmıştır. Filmin, robot teknolojisinin geliştirilmesinde önder ülkelerden biri olan

Japonya'nın gelecekte karşılaşılabileceği sorunlara yönelik öngörüler barındırdığı görülmüştür. Türe özgü mekân, gözetim, mekanikleşme gibi unsurları başarılı şekilde kullanan seri, felsefi göndermeleriyle yine yetişkin izleyici kitlesine hitap eden bir görünüm çizmiştir.

Dördüncü olarak, bilimkurgu sinemasına büyük katkısı olan Fritz Lang'ın eserinden aynı isimle uyarlanan *Metropolis* incelenmiştir. Filmin olay örgüsü orijinal yapımdan farklılık gösterse de, distopik geleceği oluşturan siyasi yapılanmanın 1927 versiyonu ile benzerlik gösterdiği görülmüştür. Distopik kurguların belirleyici özelliklerinden olan sınıf ayrımı ve despotizm üzerine kurulu olan film, diğer yapımlarda olduğu gibi, kim olduğunu bulmaya çalışan ana karakter üzerinden ilerlemektedir. Süper insan Tima'nın, kaderini gerçekleştirme ve kimliğini bulma yolculuğu filmin temelini oluşturmaktadır. Osamu Tezuka'nın 1949'da yazdığı mangaya dayanan film, sanatçının kendine has çizim tekniğiyle yansıtılmıştır. Makine ile insan çatışması üzerine kurulu animede, iş gücünün büyük çoğunluğunu oluşturan robotlara karşı proleterlerin nefreti söz konusudur. Bu durumun özellikle sanayi alanında robotik teknolojilerden sıklıkla faydalanan Japonya'da, gelecekte yaşanması muhtemel bir çatışmayı yansıttığı düşünülmektedir. Mimari tasarım, müzik, kostüm ve karakterlerle Batılı görünüm çizen animede, Shunsaku ve Kenichi karakterleri ile yalnızca iki kişi Japon'dur. Buna karşın filmin sonunda yaşanan yıkımda hayatta kalanlar da onlar ve robotlar olmuştur. Son sahnede, yeni düzeni teknoloji ürünleriyle birlikte inşa edeceği anlaşılan Kenichi'nin bu görüntüsü, nükleer felaketten sonra yeniden kurulan Japonya'yı yansıtmaktadır. Film boyunca distopik bir dünyayı yansıtan yapımın yıkım ile son bulmasına karşın, yeni düzenin daha sağlam temeller üzerine kurulabileceğine dair umutlu bir bakış açısına sahip olduğu görülmüştür. Dünya genelinde hâkim olan bir tiranlığın yaratılmaya çalışıldığı *Metropolis*'de, politikacıların sevimsiz, güven vermeyen, bencil kişiler olarak resmedilmesi dikkat çekmiştir.

Son olarak, incelenen diğer animelere göre daha yakın tarihli olan *Genocidal Organ* filmi değerlendirilmiştir. 2007 yılında yazılan bir romandan uyarlanan yapım, 11 Eylül 2001 İkiz Kuleler terör saldırısından sonra sürekli gözetim çerçevesinde değişen günümüz dünyasında geçmektedir. Olay örgüsünde belirleyici diğer unsur ise nükleer saldırı olmuştur. Dünya geneline yayılan gözetim, terör korkusu, teknolojinin militarist amaçlarla kötüye kullanımı, kurnaz devlet yetkilileri ve duyarsızlığın hâkim olduğu karamsar bir gelecek yaratan film, bu yönleriyle distopya niteliği kazanmaktadır. Yapım, diğer

animelerden ayrılarak merkezine Amerika Birleşik Devletleri'ni aldığı hikâyesi ile dikkat çekmiştir. Film, Japon tarihinde yıkıcı ve belirleyici rolü bulunan Amerika'nın dış politikasına ve kapitalist anlayışa yönelik yoğun eleştiri barındırmaktadır. Her ne kadar Japonya, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ABD ile ilişkilerini dostluk çerçevesine oturtmuş olsa da, film yaptığı eleştirilerle halkın dış ilişkilerden mutlu olmadığı izlenimini vermiştir. *Genocidal Organ*'ın da diğer animelerde olduğu gibi politikacıları; kişisel çıkarlarını düşünen, bencil insanlar olarak resmettiği görülmüştür. Öte yandan filmin yarattığı karamsar geleceğin tek sorumlusu iktidar değildir. Sistemi sorgulamayıp, körü körüne peşinden sürüklenen duyarsız toplum da distopik düzenin sebebini oluşturmaktadır. Güncel sorunlara dikkat çeken film karamsar bir sonla biterken, Japonya'nın tarihini ya da korkularını değil, Amerikan hegemonyasını ve siyasi egemenliğini ele aldığı saptanmıştır.

Değerlendirilen filmlerde en çok tekrar eden motifin atom bombası ya da başka bir sebepten kaynaklanan patlama unsuru olduğu görülmüştür. Post-apokaliptik filmlerde kıyamet görüntüleri doğrudan sunulmazken, animelerde izleyiciyi rahatsız edecek boyutta gösterilmesi dikkat çekmektedir. Animelerin çizgi sanatı olmasına karşın, patlama sahnelerinin gerçekçi görünmesinde, Japonya'nın atom bombası felaketini yaşamasının büyük etkisi olduğu görülmektedir. Yapılan değerlendirmelerde ulaşılan bir diğer sonuç ise, modernizmin eleştiri unsuru olarak sunulması ve karakterlerin varoluşsal sancılar geçirmesidir. Batılılaşma çabasının ürünü olan modernleşme nedeniyle, kapalı bir toplum yapısına sahip olan Japonya, yüzyıllar boyunca getirdiği gelenekleri ile yeni düzen arasında sıkışmıştır. Bu nedenle kimlik krizinin ele alınan filmlerin temel özelliklerinden biri olarak ortaya çıktığı söylenebilmektedir.

Japonya'yı yıkıma sürükleyen ve aynı zamanda güçlü bir ulus devlet olarak toparlanmasında büyük pay sahibi olan teknoloji ise bazı yapımlarda korku unsuru olarak yansıtılırken, bazı filmlerde yararlı yönleriyle ele alınmıştır. Bu ikircikli sunumun, teknolojinin Japon tarihinde, hem olumlu hem de olumsuz etkisinin bulunması nedeniyle olduğu düşünülmektedir. Filmlerin karamsar bir geleceği ele alma eğiliminde olduğu görülürken, buna karşın genellikle finallerinde her şeye rağmen değişimin mümkün olduğuna dair umutlu bakış açısına sahip olmaları dikkat çekmiştir. Üçüncü bölümde yapılan değerlendirmelerden bağımsız olarak, tezin tamamında incelenen diğer Japon yapımlarında, filmin türü fark etmeksizin, Amerika'nın silahlanma yarışında öne çıkmaya çalışan, yaptığı deneylerle dünyada kitlesel felaketlere sebep olan bir güç olarak sunulduğu

saptanmıştır. Yapılan değerlendirmelerde dikkat çeken diğer unsur ise politikacıların bencil, halkın yararını gözetmeyen, yalan söyleyen insanlar olarak temsil edilmesi olmuştur. Siyasetçileri yansıtmadaki tekrar eden bu özellikler nedeniyle toplumun yöneticilerden rahatsız olduğu izlenimi uyanmasına karşın, Japonya'da uzun yıllardır iktidar değişikliği yaşanmaması dikkat çekicidir.

Sonuç olarak analiz edilen animelerdeki distopik gelecek kurgularının yaratımında; tarihin, yaşanan trajedilerin, politik ortamın, kolektif kimliğin ve mitolojinin büyük bir etkisi olduğu saptanmıştır. Dünya tarihinde yaşanan olaylar, hangi ülkede olduğu fark etmeksizin tüm toplumların dikkatini çekmiş ve ortak korkular oluşturmuştur. Ancak Japonya görece uzak coğrafyasına rağmen, genellikle yaşanan gelişmelerin öznesi konumunda yer almıştır. Bu nedenle fobiye dönüşen kitlesel kaygıları bizzat yaşamış olmalarının, üretilen eserlerdeki inandırıcılığı arttırdığı görülmektedir. Geniş çerçevede türü fark etmeksizin animelerin, Japonya'nın yerel kimliği ve kültürüne dair pek çok unsur barındırdığı saptanmıştır. Eserlerin bu özellikleriyle kaynağı Japonya olmayan türleri 'Japonlaştırarak', özgün hale geldikleri görülmüştür. Bu doğrultuda tezin genelinden çıkarılan sonucun; sanat eserinin toplumsal olaylardan, tarihten ve kolektif kimlikten bağımsız değerlendirilemeyeceği yönünde olduğunu söylemek mümkündür.

## KAYNAKLAR

- Abramson, L. H. (2008). *Movies and the Failure of Nostalgia*. B. K. Grant (Ed.), American Cinema of the 1960s Themes and Variations (193–216). New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press.
- Adler, A., (2004). *Yaşamın Anlam ve Amacı*. İstanbul: Say Yayınları.
- Akawara, K. (2019). *10 Years with Hayao Miyazaki*, Production Co: NHK World TV.
- Akbay, O. (2014). *Japon Mitolojisinde Kadın İmgesi*. Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, (32), 79-88.
- Akser, M. (2020). *Küreselleşme Korkusunun Vücut Bulması; Salgın Hastalık Filmleri*, Panorama, Çevrimiçi Yayın, <https://www.uikpanorama.com/blog/2020/05/03/kuresellesme-korkusunun-vucut-bulmasi-salgin-hastalik-filmleri/>. Erişim Tarihi: 21.10.2020.
- Aksoy, M., & Çekiç, İ. (2018). *Gastronominin Yumuşak Güç Olarak Kullanımı Üzerine Bir İnceleme*. 19. Ulusal Turizm Kongresi Bildiriler Kitabı, 715-729.
- Akşit, O. (2017). *Japon Anime Sinemasında Modernite Eleştirisi: Fantezi ve Bilim Kurgu Animeleri Üzerine Bir İnceleme*. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi. 5 (55). 120-133.
- Albayrak, B. (2017). *2000 Sonrası Bağımsız Sinema: Querr, Live-Action ve Animasyon Yapımlar-I*, <https://japonsinemasi.com/2000-sonrasi-bagimsiz-sinema-querr-live-action-ve-animasyon-yapimlar-i/>Erişim Tarihi: 08.03.2021.
- Alicenap, Ç. T. (2014). *Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı*. Sanat ve Tasarım Dergisi, 7(7), 31-60.
- Althusser, L. (2006). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. İstanbul, İthaki Yayınları.
- Altuner, İ. (2013). *Kartezyen Düalizm ve Ruhun Kavramsal Değişimi*. Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 4(4), 55-67.
- Ardıç, G. (2011). *Amerikan Bilim Kurgu Sinemasında Zaman Yolculuğu Filmleri (1960-2010)*. İstanbul Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Arısal, C. A. (2010). *Anime-Mimarlık İlişkisi ve Bu İlişkinin Tasarım Üzerine Etkileri* (Master's thesis, Kocaeli Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü).
- Arora, S. (2018). *The Evolution of Animation: From Entertainment to Business Videos - A brief Journey Through Time*, <https://www.b2w.tv/blog/the-evolution-of-animation-a-brief-journey-through-time>, Erişim Tarihi: 24.02.2021
- Arslan, E. (2019). *Çin, Japon ve Kore Mitolojilerinin Ortak Söylenceler Üzerinden*

- İncelenmesi*. Doğu Asya Araştırmaları Dergisi, 2(1), 97-118.
- Ashkenazi, M. (2018). *Japon Mitolojisi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Ateş, H., & Ünal, S. (2004). *Devletin doğduğu yer: Antik Çağ Ortadoğusu'nda idari hayat*. Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi, (8), 21-42.
- Ateşli, M. (2016). *As a Means of Utopian Discourse; Garden, Island and Wild Nature Images in Western Art*. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 3(ÖS (SI) 1).
- Aydın, Ş., & İlbuğa, E. U. (2020). *Güzel Sanatların Birer Dalı Olarak Cinayet Ve İmgelerarasılık: The House That Jack Built Örneği*. SineFilozofi, 227-245.
- Aysever, E. (2007, 6 Ocak). *Ölümüne yarış, yarışarak öl!*. Birgün.  
<https://www.birgun.net/haber/olumune-yaris-yarisarak-ol-8476>.
- Bacon, F. (1990). *Yeni Atlantis*, İstanbul: MEB Yayınları.
- Bahar, H.İ., (2009). *Sosyoloji*. Ankara: Usak Yayınları.
- Bainbridge, W. S. (1986). *Dimensions of Science Fiction*, Cambridge, Mass., USA: Harvard University Press.
- Bakhtin, M. (2001). *Karnavaldan romana: Edebiyat teorisinden dil felsefesine seçme yazılar*, İstanbul: Ayrıntı yayınları.
- Başaran, T. (2007). *Soğuk Savaş Sonrası Bilimkurgu Sinemasında Distopik Sistemler ve Kontrol Mekanizmaları*, Ankara Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Başpınar, E. (2016). *Bir Siberfeminist Manifestosu, Siberfeminizm Nedir?*,  
<http://elonse.blogspot.com/2016/09/bir-siberfeminist-manifestosu.html>, Erişim Tarihi: 08.05.2021.
- Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- BBC, (2009). *Harae - purification rites*.  
<https://www.bbc.co.uk/religion/religions/shinto/ritesrituals/harae.shtml>, Erişim Tarihi: 06.04.2021.
- Becker, K. (2010). *The new world of the post-apocalyptic imagination*.
- Bilge, M. S. (2015). *Sinemada ütopya ve distopya Children of Men filminin göstergebilimsel çözümlemesi*. İstanbul Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bimark, M. (1998). *Oryantalist Söylem ve Japonya: Meiji Dönemi (1868-1912) Japon Kadın Hareketi Tarihini Okumak*. Kültür ve İletişim, 1(1), 65-89.
- Booker, M. K. (1994). *The dystopian impulse in modern literature: Fiction as social criticism*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Booker, M. K. (2006). *Alternate Americas: Science fiction film and American culture*.



Greenwood Publishing Group.

- Boz, M. (2018). *2000 Sonrası Amerikan Post-Apokaliptik Bilimkurgu Sinemasında Kıyamet İdeolojisi*. Ege Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Buckland, W. (2002). *Film Studies*. London: Hodder and Stoughton.
- Buckland, W. (2013). *Sinemayı Anlamak*. T. Göbekçin (Çev.) İstanbul: Optimist Yayınları.
- Bulut, B. (2017). *Gökyüzünü Omuzlarında Taşıyan Titan: Atlas*,  
<https://wannart.com/icerik/9107-gokyuzunu-omuzlarında-tasiyan-titan-atlas>, Erişim Tarihi: 26.06.2021.
- Büyükbaş, H. (2013). *Japon Siyasal Sisteminin Gelişimi Üzerine Bir İnceleme (1868-2003)*. Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2013(28), 43-73.
- Campanella, T. (1974). *Güneş Ülkesi*, İstanbul: Çan Yayınları.
- Campbell, J. (1995). *İlkel mitoloji: Tanrının Maskeleri*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Cangüler, B. (2016). *Animeleri Gerçek Mekanlarda Yaşamak: Shibuya Station*,  
<https://japonsinemasi.com/animeleri-gercek-mekanlarda-yasamak-shibuya-station/>. Erişim Tarihi: 30.03.2021.
- Cavendish, R. (2002). *The Forty-Seven Ronin Incident*.  
<https://www.historytoday.com/archive/months-past/forty-seven-ronin-incident>, Erişim Tarihi: 18.04.2021.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Challaye, F. (1998). *Dinler Tarihi*, İstanbul: Varlık Yayınları.
- Chomsky, N. (2013). *Bilgi ve özgürlük sorunları: Russell konferansları*. (Çev. Taylan Doğan). İstanbul: Boğaziçi Gösteri Sanatları Topluluğu Yayınları.
- Cornett, B. (2020). *The First Post-Apocalyptic Novels: The Last Man, and After London*.  
<https://www.cornettfiction.com/first-post-apocalyptic-novels/> Erişim Tarihi: 29.12.2020.
- Csicsery-Ronay, I. (1988). *Cyberpunk and neuromanticism*. *Mississippi Review*, 16(2/3), 266-278.
- Curtis, C. P. (2010). *Postapocalyptic Fiction and Social Contract: "We'll Not Go Home Again"*. Lanham, Boulder, New York, Toronto, Plymouth, UK: Lexington.
- Çalışkan, M. (2020). *İnsanlığın Yaşadığı Küresel Felaketler*,  
<https://www.haberturk.com/insanligin-yasadigi-kuresel-felaketler-2615038/> Erişim Tarihi: 30.12.2020.
- Çekim, F. (2019). *Gilbert Ryle ve John R. Searle'ün Zihin Felsefelerinin Karşılaştırılması*,

- Çankırı Karatekin Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çankırı.
- Çelik, V. (2020). *Japon Mitolojisi Çerçevesinde Japon Animasyon Sineması*, Marmara Üniversitesi/Sosyal BİLimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çınarbaş, D. C., & Nilüfer, G. (2019). *Adler ve Sulloway'in Doğum Sırası Kuramları ve Görgül Bulgular İle İlgili Bir Derleme*. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, 59(1), 125-151.
- Çoker, N. B. (2016). *Bilimkurgu Sineması 1900-1970*. İstanbul: Seyyah Yayınları.
- Çörekçioğlu, H. (2015). *Modernite ve Ütopya: Ütopya 1984 ve Mülksüzler Üzerinden*, İstanbul: Sentez.
- Demir, A. (2018). *Platon ve Savaş*. Electronic Turkish Studies, 13(2).
- Demiralp, D. (2008). *Sokrates etiği ve sanat*.
- Demirel, M. R. (2017). *Weimar Cumhuriyeti Kültür Politikaları ve Altın Yirmili Yıllar*. Akademik Sanat, 2(4), 30-42.
- Demirok, E. (2018). *Kavramsal Tasarım Çerçevesinde Distopya Sineması ve Mekan Etkileşimi* (Master's thesis, Güzel Sanatlar Enstitüsü).
- Derdiman, R. C., & Tataroğlu, N. (2016). *Devlet Gözetimi ile İnsan Haklarının Uyumlaştırılması Sorunu ve Çözüm Önerileri*. İnönü Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi, 7(1), 247-294.
- Doğan, K. (2019). *Tekno-noir Filmlerde Teknofobi Olgusu*. Selçuk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Doğrul, M. (2017). *Japonya'nın terörle mücadele politikası*. Necmettin Erbakan Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Duman, V. (2011). *Fukuşima Nükleer Santral Kazası: Kaza Hikayesi, Geline Son Durum Özeti ve Kazanın Etkileri*. Fizik Mühendisleri Odası, Ankara: Mattek Matbaacılık.
- Duran, R. (2012). *Mitoloji ve Din*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi. Yayını, (2522).
- Düzgün, V. (2011). *Aldous Huxley'in Ütopya Dünyası: Cesur Yeni Dünya ve Ada* (Doctoral dissertation, Master Thesis. English Language and Literature. Erzurum: Atatürk University).
- Eberhard, W. (1992). *Uzak Doğu Tarihi*. Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.
- Edebiyat tarihinin ilk post-apokaliptik metinlerinden Kızıl Veba*, (2020).  
<https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/edebiyat-tarihinin-ilk-post-apokaliptik-metinlerinden-kizil-veba-6304298/Erişim> Tarihi: 30.12.2020.
- Eliade, M. (2003). *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi Gotama Budha'dan Hıristiyanlığın Doğuşuna*. İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Emgili, F. (2012). *Bosna-Hersek Trajedisinde (1992-1995) Türk Birliği*. Güneydoğu Avrupa

- Araştırmaları Dergisi, (21), 57-87.
- Emre, G. (2010). *Kültürel Mirasın Korunması, Kültürel Miras ve Turizm Önlisans Programı*. İstanbul Üniversitesi, Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi.
- Erharat, S. (2020). *Dünyada ve ülkemizde bilimkurgu türünün doğuşu ve gelişimi/An emergence and development of science fiction as a genre*. Ankara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Erol, A. M., & Görmez, K. (2016). *Ütopyalarda Mekân Tahayyülleri: Utopia'nın Mekânı*. Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi, 18(30), 81-86.
- Ersümer, O. (2003). *Terminatör Ateşinde: Bilim Sibernetik, Kurgu Siberpunk*, <https://bufilmigordumben.wordpress.com/2017/12/07/terminator-atesinde-bilim-sibernetik-kurgu-siberpunk/>, Erişim tarihi, 14.12.2020.
- Ersümer, O. (2009). *Edebiyat ve Sinema Bağlamında Siberpunk Beden Algısı*. Toplumbilim, Beden Sosyolojisi Özel Sayısı, 24, 83-95.
- Ersümer, Ö. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. İstanbul: Altıkırkbeş Basın Yayın.
- Ertan, K. A. (2012). *Ütopya Tasarımlarında Kent*. İdealkent, 3(5), 38-67.
- Evans, G. (2017). *Why The Identity Crisis in Ghost in the Shell Still Resonates Today*, <https://lwlies.com/articles/ghost-in-the-shell-identity-crisis/> Erişim Tarihi: 14.05.2021.
- Favaro, A. (2017). *Bilimsel Tahakküme Karşı Bireyselleşme: Kopya Bedenler ve The Island*. Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi, (8), 10-22.
- Favaro, A. (2017). *Distopik Filmlerde Teknolojik Evrenler*. Doğu Batı Dergisi, Yıl: 20, Sayı: 80, Şubat, Mart, Nisan, s. 199-221.
- Fığlalı, E. R. (1981). *Mesih ve Mehdi İnancı Üzerine (Mezhepler Tarihi Açısından Bir Bakış)*.
- Finkel, D. (2013). *The Return, The Traumatized veterans of Iraq and Afghanistan*. <https://www.newyorker.com/magazine/2013/09/09/the-return>, Erişim Tarihi: 04.07.2021.
- Foucault, M. (2015). *Büyük Kapatılma*. İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- Gökçek, Y. Z. (2017). *Üçüncü sinema 'ya Fernando Solanas sineması üzerinden bakış*. Marmara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Gramsci, A. (1999). *Selections From The Prison Notebooks*. The Electric Book Company Ltd. London.
- Green, L. (2017). *Future pioneers-Macross Plus as both nexus and new paradigm for genre tropes in 90s anime* (Doctoral dissertation, SOAS).
- Guerdan, S. (2012). *Fact and Fiction: Portrayals of the Meiji Restoration in Anime* (Doctoral dissertation, Carnegie Mellon University).

- Gündüz, A. (2016). *Sömürgecilik kavramı ve sömürgeci devletlerin uyguladıkları taktikler "Ortadoğu örneği"*. Tarih Okulu Dergisi, ss. 763-784.
- Gürova, E. (2017). *Animenin Tarihsel Gelişimi*. G. Kuloğlu (Der.) içinde, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*, Antalya: Japonya Yayınları, 41-53.
- Haraway, D. J. (2006). *Siborg manifestosu: geç yirminci yüzyılda bilim, teknoloji ve sosyalist-feminizm*. Agora Kitaplığı.
- Harris, E. A. (2016). *The Post-Apocalyptic Film Genre in American Culture 1968-2013*. Leicester: University of Leicester. Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Hausler, R. (2016). *Wolf & Mythology*, <https://ralphhausler.weebly.com/wolf-mythology-italy-greek-celtic-norse.html>, Erişim Tarihi: 15.04.2021.
- <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/fandom>.
- Hurley, K. (1995). *Reading like an alien: Posthuman identity in Ridley Scott's Alien and David Cronenberg's Rabid*. Posthuman bodies, 203-224.
- Huxley, A. (2013). *Cesur Yeni Dünya*, İstanbul: İthaki.
- Icomos (2008) *Québec Declaration on the Preservation of the Spirit of Place*, Québec.
- Inoa, C. (2019). *Battle Angel Alita's Long Road to The Big Screen Began With Japanese Upheaval and Cyberpunk*, <https://www.syfy.com/syfywire/battle-angel-alitas-long-road-to-the-big-screen-began-with-japanese-upheaval-and-cyberpunk>, Erişim Tarihi: 07.05.2021.
- İbrahim, S. (2017). *Sümer Uygarlığı: Sümer Dini ve Tanrıları* (Vol. 47). noktaekitap.
- Jameson, F. (1994). *Postmodernizm ya da geç kapitalizmin kültürel mantığı* (çev. Nuri Plimer). İstanbul: YKY.
- Japonya, Aum Şinrikyo tarikatı liderini idam etti.* (2011). <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-44733999>/Erişim Tarihi: 06.02.2021.
- Jeremy, B., & Miran, B. (1995). *The Panopticon Writings*.
- Jung, C. G., & Gürol, E. (2006). *Analitik Psikoloji*. İstanbul: Payel Yayınları.
- Kadıoğlu, M., & Işık, N., (2020). *Dini ve Milli Sembolizm: Bitkiler, Hayvanlar, Sayılar, Renkler, Astronomik ve Monografik Semboller*. İstanbul: Google Play Books.
- Kara-Kılıçarslan, S. (2019). *Yapay Zekânın Hukuki Statüsü ve Hukuki Kişiliği Üzerine Tartışmalar*. Yıldırım Beyazıt Hukuk Dergisi, 4(2), 363-389.
- Karaman, B. (2019). *Bir Frankenstein Olarak Hukuk ve Hukuk Metodolojisinin İki Yüzü: Ütopya/Distopya*.
- Karauğuz, A. M. (2020). *Cennetten Kovulan İnsanın Cenneti Yeniden İnşa Uğraşı: Transhümanizm*, Türk Dili, 821, 52-59.

- Kellermann, B. (2017). *Tünel*, (çev. Sevinç Altınçekiç). İstanbul: Yordam Edebiyat.
- Kellner, D. (2013). *Sinema savaşları: Bush-Cheney döneminde Hollywood sineması ve siyaset*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Keser, Y. (2019). *Aziz Yuhanna'nın vahiy kitabında adı geçen yedi kiliseler ve arkeolojik olarak geçmişten günümüze durumu*. Necmettin Erbakan Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kıncal, A. (2016). *Japon Kalkınması: Tarihsel Süreç ve Politikalar*, Derin Dokuz Eylül Üniversitesi Araştırma ve İnovasyon Dergisi, Sayı: 6, ISSN: 2148-1113, ss. 76-86.
- Kır, Y. E. (2007). *Klasik ve çağdaş ütopyalarda din ve toplum*.
- Kıran, H. (2008). *Tarihsel Süreçte Japon Baskı Sanatına Bir Bakış*. Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(2).
- Koçak, R., & Gökler, R. (2008). *Varoluşsal yaklaşımda psikolojik danışma ve gruba uygulanışı*. Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 3(2), 91-107.
- Koşmak, F. (2019). *Ütopya Dünyası, Karşılaştırmalı Bir İnceleme*, İstanbul: Kriter Yayınevi.
- Kotzathanasis, P. (2017). *Osamu Tezuka's "Metropolis" is a truly unique anime*, <https://asianmoviepulse.com/2017/01/osamu-tezukas-metropolis-truly-unique-anime/>, Erişim Tarihi: 26.06.2021.
- Köylüoğlu, B. (2016). *Modern Japonya'nın Doğumu*, <https://www.stratejivefinans.com/modern-japonyanın-dogumu/>, Erişim Tarihi: 07.05.2021.
- Kuban, B. (2004). *Teknoloji ve toplumsal denetimi*. Teknoloji, 311.
- Kuloğlu, G. (2016). *Japon Sineması Tarihi*. Elektronik Japon Sinema Dergisi. (1), 3-6.
- Kumar, K. (2006). *Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşıütopya* [çev. Ali Galip], İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Kurt, E. (2019). *Bilimkurgu Sinemasında Kadının Temsili* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Kurtyılmaz, D. (2014). *Ütopyalar ve karşı-ütopyalar bağlamında modern felsefi düşünce ve eleştirisi* (Master's thesis, Uludağ Üniversitesi).
- Mahida, C. A. (2011). *Dystopian future in contemporary science fiction*. Golden research thought, 1(1).
- Marx, K., & Engels, F. (2008). *Komünist Manifesto*, (çev. Celal Üster, Nur Deriş). Can Sanat Yayınları, İstanbul.
- Maslin, J. (1984). *'Dernier Combar', French Science Fiction*, <https://www.nytimes.com/1984/06/22/movies/dernier-combat-french-science->

- fiction.html/ Eriřim Tarihi: 30.01.2021.
- Massey, S. (2015). *Cyborg Bodies, Human Minds: Robert Venditti's The Surrogates, Yukito Kishiro's Battle Angel Alita and the Great Myth of Posthumanism* (Master's thesis, Graduate Studies).
- McDonald, T. (2018). *Studio Ghibli and It's Effect on Japanese Culture*.  
<https://www.arcgis.com/apps/Cascade/index.html?appid=b2e39738b7d140babc407db5a40415e8>. Eriřim Tarihi: 1.03.2021.
- Mes, T (2002). [www.midnighteye.com/interviews/hayao\\_miyazaki.shtml](http://www.midnighteye.com/interviews/hayao_miyazaki.shtml), Eriřim Tarihi: 12.04.2021.
- Meyer, W.M. (2014). *Japonya Tarihi*. İstanbul: İnkılap Kitapevi.
- More, T. (2006). *Ütopya*. İstanbul: Kaynak Yayınları.
- Murakami, İ., & Baş, A. M. (2018). *Türkiye'den Japonya'ya Göç Edenlerin Yaşam ve Emekliliğe Bakış Açıları: Tokyo Örneği*. Türkiye Sosyal Arařtırmalar Dergisi, 23(2), 287-300.
- Mutlu, H. (2017). *Anime Neyi Anlatıyor. Türler ve Temalar*. G. Kulođlu (Der.) içinde, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*, Antalya: Japon Yayınları, 75-92.
- Mutlu, H. (2017). *Animelerde Kültürel Yansımalar*. G. Kulođlu (Der.) içinde, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*, Antalya: Japon Yayınları, 93-103.
- Napier, J. S. (2008). *Anime Akira'dan Howl'ın Yürüyen Şatosuna*, İstanbul: Es Yayınları.
- Nicolae, R. (2008). "Illusory Fire in Japanese Folktales: Kitsune-bi, Tengu-bi, Oni-bi, Hoshi no tama." *Journal of Ethnography and Folklore* 1, no 2: 107-121.
- Novitskaia, V. (2015). *Tanuki in Folklore as a Mirror of Japanese Society*.
- O'HARA, C. (2003). *Punk Felsefesi*. İstanbul: Çitlembik Yayınları.
- Oktan, A. (2019). *Sibernetik Kabuk: Ghost in the Shell Filmlerinde Bedenin İnşası*. *Journal of History School (JOHS)* February, 270-303.
- Orwell, G. (2007). *1984*. İstanbul: Can Yayınları.
- Osborn, A. (2018). *Russia approves warplane deployment on disputed island near Japan*, <https://www.reuters.com/article/us-japan-russia-islands-military-idUSKBN1FM169>. Eriřim Tarihi: 18.06.2021.
- Ozaki, Y. T. (Ed.). (1903). *The Japanese Fairy Book*. New York: Cornell University Library.
- Örmeci, O. (2017). *Japon Siyasi Kültürü*. <http://politikaakademisi.org/2017/09/29/japon-siyasi-kulturu/>, Eriřim Tarihi: 07.05.2021.
- Özdemir, M. (2010). *Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntem bilim sorunsalı üzerine bir çalışma*. *Eskişehir Osmangazi üniversitesi sosyal bilimler dergisi*, 11(1), 323-343.

- Özden, K. (2019). *Elysium: Mesih'in Kayıp Cennet Arayışı*. SineFilozofi, 4(7), 28-46.
- Özgüzel, S., & Taş, S. (2016). *Hubris Sendromuna Yakalanan Yöneticilerde Çocukluktaki Aile İçi İletişimin Etkisinin İncelenmesi*. 21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 5(13).
- Öztürk, S., & Saygın, S. (2017). *1973 Petrol Krizinin Ekonomiye Etkileri ve Stagflasyon Olgusu*. Balkan Sosyal Bilimler Dergisi, 6(12), 1-12.
- Patten, F. (1986). *Momotaro's Gods-Blessed Sea Warriors: Japan's Unknown Wartime Feature*. <https://www.awn.com/mag/issue1.7/articles/patten1.7.html>, Erişim Tarihi: 26.02.2021.
- Pekşen, O. (2017). *Babil Krallarının Siyasal Meşrulaştırma Aracı: Tanrı Marduk*. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 14(1), 102-111.
- Pektaş, H. (2006). *Moda ve postmodernizm* (Doctoral dissertation, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Pirim, H. (2006). *Yapay Zekâ*. Journal of Yaşar University, 1(1), 81-93.
- Platon. (2020). *Devlet*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Postman, N. (2010). *Televizyon: Öldüren Eğence*. İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- Quart, L., & Auster, A. (2011). *American Film and Society since 1945*. Santa Barbara, California.
- Rankin, A. (2011). *Shinto: A celebration of Life*. John Hunt Publishing.
- Ratner, M. (2007). *Italian neo-realism*. <http://greencine.com/static/primers/neorealism>. Erişim Tarihi:16.10.2020.
- Rendell, J., & Denison, R. (2018). *Introducing Studio Ghibli*. East Asian Journal of Popular Culture, 4(1), 5-14.
- Richmond, S. (2009). *The Rough Guide to Anime*. U.K.: Rough Guide.
- Roberts, J. (2009). *Japanese mythology A to Z*. Infobase Publishing.
- Roloff, B., & Seebler, G. (1995). *Ütopik Sinema*, çev. Veysel Atayman, Alan Yayıncılık, İstanbul.
- Rosenberg, D. (2003). *Dünya mitolojisi*. Ankara: İmge Yayınevi.
- Ryusuke, H. (2017) *Deciphering the Universality of Oshii Mamoru's "Ghost in the Shell"*, <https://www.nippon.com/en/views/b06805/>, Erişim Tarihi:17.05.2021.
- Sapir, E. (1929). *The status of linguistics as a science*. *Language*, Vol.5, No.4, pp. 207-214.
- Sarıkaya, M. (2013). *Theseus'un gemisi*, [www.haberturk.com/yazarlar/muharrem-sarikaya/820267-theseusun-gemisi](http://www.haberturk.com/yazarlar/muharrem-sarikaya/820267-theseusun-gemisi), Erişim Tarihi: 16.06.2021.

- Sartre, J. P. (1996). *Varoluşçuluk* (çev. A. Bezirci). İstanbul: Say Yayınları.
- Sayar, T. E., Öztürk, S., & Genel, M. G. (2017). *Bir Baskı Aracı Olarak Uluslararası Medya Denetimi: El Cezire Örneği*. *Turkish Studies (Elektronik)*, 12(29), 617-638.
- Scalzi, J. (2005). *The Rough Guide to sci-fi movies*, London.
- Seed, D. (Ed.). (2005). *A companion to science fiction* (Vol. 33). John Wiley & Sons.
- Sekendiz, A. Z. (2017). *Manganın Tarihsel Gelişimi ve Yaratım Süreci*. Kuloğlu, G. (der) *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*, Antalya: Japon Yayınları, 13-23.
- Seval, F. H. (2017). *Japon Kalkınmasının Temel Taşı: Meiji Restorasyonu ve Iwakura Heyeti*. *İş ve Hayat Dergisi*, 3(2), 101-104.
- Shanken, E. A. (2019). *Sibernetik ve Sanat: 1960'larda Kültürel Kesişimler*, <https://www.eskop.com/skopdergi/sibernetik-ve-sanat-1960larda-kulturel-kesisimler/5561>, Erişim tarihi, 18.11.2020.
- Sharp, J. (2001). *Virus*. <http://www.midnighteye.com/reviews/virus/>Erişim Tarihi: 10.02.2021.
- Sözer, M. A., & Elmas, M. S. (2009). *Terörle Mücadelede Farklı Bir Yaklaşım: Japonya Örneği*. İhsan Bal ve Süleyman Özeren (der.), *Uzakdoğu'dan Yeni Kıtaya Terörle Mücadele*, Usak Yayınları, Ankara.
- Su, S. (2019). *Dünyevileşmiş cennet: Ütopya*, <https://t24.com.tr/yazarlar/sureyya-su/dunyevilesmis-cennet-utopya,23265>, Erişim Tarihi: 21.06.2021.
- Suzuki, A. (2009). *A nightmare of capitalist Japan: Spirited Away*. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, 51.
- Sümer, G. (2008). *Amerikan dış politikasının kökenleri ve Amerikan dış politik kültürü*. *Uluslararası İlişkiler Dergisi*, 5(19), 119-144.
- Sümer, N. (2020). *Buda'nın Ateş Vaazı Adlı Konuşması Üzerine Bir Değerlendirme*. *Tasavvur/Tekirdağ İlahiyat Dergisi*, 6(2), 1165-1188.
- Şen, A. (2014). *Kayıp Keşif Yolculuk, Japon Sineması Manga ve Anime*, İstanbul: Doğu Kitabevi.
- Şenler, F. (2005). *Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları*. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD), (3), 99-114.
- Şimşek, H. (2020). *Kıyamet Senaryoları 1: Buzulların Erimesi*, <https://www.milliyet.com.tr/kiyamet-senaryolari-1-buzullarin-erimesi-molatik-14206/> Erişim Tarihi: 17.01.2021.
- Taillandier, D. (2013). *Coping With Disaster Through Technology: 'Goodbye me!'-Itô Keikaku's Future Harmony*. *Ritsumeikan Studies in Language and Culture*, 25(1), 173-197.



- Tam, P. C. (2010). *The implications of Carnival theory for interpreting drama pedagogy*. Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance, 15(2), 175-192.
- Tanaka, M. (2014). *Apocalypse in contemporary Japanese science fiction*. Springer.
- Tangör, B., & Yalçınkaya, H. (2010). *Güvenlik yönetişimi çerçevesinde özel askeri şirketler*. Uluslararası İlişkiler Dergisi, 7(25), 127-154.
- Telci, Ş. A. (2010). *Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması*, Marmara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tok, G. (2000). *Bilimkurguda Felaketler*. Bilim ve Teknik, 68, 69.
- Torii, H., & Tatsuzawa, S. (2009). *Sika deer in Nara Park: unique human-wildlife relations*. In Sika deer (pp. 347-363). Springer, Tokyo.
- Tsutsui, W. M. (2008). *Nerd nation: Otaku and youth subcultures in contemporary Japan*. Education About Asia, 13(3), 12-18.
- Tunç, S. (2017). *Anime ve Mangalarda Bilimkurgu ve Mecha*. G. Kuloğlu (Der.) içinde, *Tezuka'dan Miyazaki'ye Anime ve Manga*, Antalya: Japon Yayınları, 155-165.
- Turan, E. Z. (2004). *Budizm'de Manastır Hayatı*. Ankara Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Dinler Tarihi Anabilim Dalı, Ankara.
- Tüysüz, D. (2019). *Mitolojinin Sinemada Modern Yorumu: "Nerdesin Be Birader?" ve "Kutsal Geyiğin Ölümü" Filmlerinde Çağdaş Odysseus ve Agamemnon Hikâyeleri*. Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 21, 323-341.
- Uçar, T. F., (2011). *Görsel Kültür*. Eskişehir: TC Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Ülger, G. (2018). *Distopya Hayal İle Gerçek Arasında*, İstanbul: Aya Kitap.
- Ülken, H. Z. (2008), *Felsefeye Giriş I*, Türkiye İş Bankası Yayınları, İstanbul.
- Üstün, Ç., & Demirci, N. (2013). *Çay Bitkisinin (Camellia Sinesis L.) Tarihsel Gelişimi ve Tıbbi Açından Değerlendirilmesi*. Mersin Üniversitesi Tıp Fakültesi Lokman Hekim Tıp Tarihi ve Folklorik Tıp Dergisi, 3(3), 5-12.
- Viglas, K. (2016). *The Placement of Lucian's Novel True History in the Genre of Science Fiction*. Interlitteraria, 21(1), 158-171.
- Vural, E. (2011). *Ütopya ve Distopyalarda Sosyal Kontrol*. Hacettepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Wells, H. G. (2013). *Efendi Uyaniyor*, İstanbul: Maya Kitap.
- Wiener, N. (1988). *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Da Capo Press.
- William, G. (2001). *The Future Perfect*, <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1956774,00.html>, Erişim

Tarihi:24.12.2020.

- Wojcik, D. N. (1997). *The end of the world as we know it: Faith, fatalism, and apocalypse in America*. NYU Press.
- Yarım, E. (2017). *Feminist Distopya Örnekleri Olarak Katharine Burdekin'in Swastika Geceleri ve Zoe Fairbairns'in Kadınlar Kulesi*. Atatürk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Yıldız, E. (2019). *Popüler Sinema, Sanat Sineması ve Üçüncü Sinema Ekseninde Yılmaz Güney Sineması*, Eskişehir Anadolu Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Yıldız, N. (2015). *Nükleer Reaktör mü, Nükleer Bomba mı?*, Madencilik Türkiye Dergisi, Ankara.
- Yoshino, N., & Taghizadeh-Hesary, F. (2015). *Japan's Lost Decade: Lessons for Other Economies* (No. 521). Asian Development Bank Institute.
- Yumuşak, F. C. (2012). *Ütopya, Karşı-Ütopya ve Türk Edebiyatında Ütopya Geleneği*. Bilig, S, 61, 47-70.
- Yücedağ, İ. (2011). *Ütopyalar ve toplum sınıflamaları ilişkisi üzerine*. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 8(1), 199-212.
- Yücedoğan, G. (2002). *Terör, savaş, şiddet ve medya*. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi| Istanbul University Faculty of Communication Journal, (13).
- Zamyatin, Y. (1996). *Biz*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.