

**BİR POPÜLER KÜLTÜR OLARAK MANGA'NIN JAPON NEO
POP SANATI VE SANATÇILARINA ETKİLERİ: TAKASHİ
MURAKAMİ VE SÜPERDÜZ AKIMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HASAN KESKİN

**MERSİN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**MERSİN
OCAK-2018**

**BİR POPÜLER KÜLTÜR OLARAK MANGA'NIN JAPON NEO
POP SANATI VE SANATÇILARINA ETKİLERİ: TAKASHİ
MURAKAMİ VE SÜPERDÜZ AKIMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HASAN KESKİN

**MERSİN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**




**RESİM
ANASANAT DALI**

**Danışman
Prof. Zeki Umay**

**MERSİN
OCAK- 2018**

ONAY

Hasan KESKİN tarafından Prof. Zeki UMay danışmanlığında hazırlanan "Bir Popüler Kültür Olarak Manga'nın Japon Neo Pop Sanatı ve Sanatçılarına Etkileri: Takashi Murakami ve Süperdüz Akımı" adlı çalışma yapılan Tez Savunma Sınavı sonucunda oy birliği ile Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Görevi	Ünvanı, Adı ve Soyadı	İmza
Başkan	Prof. Zeki UMay	
Üye	Doç. Cüneyt KURT	
Üye	Doç. Tuncay YÜCE	

Yukarıdaki Jüri kararı Güzel Sanatlar Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun..... tarih ve/..... sayılı kararıyla onaylanmıştır.



Doç. Dr. Savaş YILDIRIM
Güzel Sanatlar Enstitü Müdürü

Bu tezde kullanılan özgün bilgiler, şekil, tablo ve fotoğraflardan kaynak göstermeden alıntı yapmak 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu hükümlerine tabidir.

ETİK BEYAN

Mersin Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliğinde belirtilen kurallara uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada,

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlâk kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak kullandığımı,
- Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu tezin herhangi bir bölümünü Mersin Üniversitesi veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı,
- Tezin tüm telif haklarını Mersin Üniversitesi'ne devrettiğimi beyan ederim.

ETHICAL DECLARATION

This thesis is prepared in accordance with the rules specified in Mersin University Graduate Education Regulation and I declare to comply with the following conditions:

- I have obtained all the information and the documents of the thesis in accordance with the academic rules.
- I presented all the visual, auditory and written informations and results in accordance with scientific ethics.
- I refer in accordance with the norms of scientific works about the case of exploitation of others' works.
- I used all of the referred works as the references.
- I did not do any tampering in the used data.
- I did not present any part of this thesis as an another thesis at Mersin University or another university.
- I transfer all copyrights of this thesis to the Mersin University.

05 Ocak 2018 / 05 Ocak 2018

İmza / Signature



Öğrenci Adı ve Soyadı / Student Name and Surname

Hasan Keskin

ÖZET

BİR POPÜLER KÜLTÜR OLARAK MANGA'NIN JAPON NEO POP SANATI VE SANATÇILARINA ETKİLERİ: TAKASHİ MURAKAMİ VE SÜPERDÜZ AKIMI

Bu Tez çalışması, Japon popüler kültürünün küresel bir ürünü olarak Manga ve Manga temelli alt kültürlerin ortaya çıkışını, nasıl bu kadar yayıldığını Japon Neo Pop Sanatı ve sanatçıları nasıl etkilediğini araştırmaya yöneliktir. Tez, özellikle Japon Neo Pop Sanatçısı Takashi Murakami olmakla beraber Murakami'nin ilan edip öncülüğünü yaptığı Süperdüz (Superflat) akımını araştırır ve onunla birlikte Süperdüz akımını destekleyen ve şirketinde yer alan Japon Neo Pop sanatçıları Aya Takano, Chiho Aoshima, Mr. Kenji Yanobe ile birlikte Yoshimoto Nara'nın çalışmaları üzerinde Manga kültürünün yeri ve etkisini ele alır. Tez, Japon Neo Pop Sanatı ve sanatçıları için Manga ve Manga kültürünün önemini, konumunu ve onların eserleri üzerindeki yansımalarını inceler.

Tezin amacı; Manga'nın tarihini ve Manga temelli alt kültürlerin çoğalmasını incelemek, Manga ve Manga kültürünün Japon sanatı ile bağlarını, Manga'nın Takashi Murakami ve Süperdüz akımı ile Japon Neo Pop sanatçıları için konum ve önemini araştırmaktır. Manga ve Manga temelli alt kültürlerin sanatçıların eserlerine dolaylı veya direkt etkileri olup olmadığını sorgulamak, varsa da onların nasıl ve neden Japon Neo Pop sanatçıların eserlerine yansıdığını incelemektir.

Anahtar Kelimeler: Manga, Popüler kültür, Neo Pop Sanat, Takashi Murakami, Süperdüz

Danışman: Prof. Zeki UMay, Mersin Üniversitesi, Resim Ana sanat Dalı, Mersin.

ABSTRACT

THE EFFECTS OF MANGA AS A POPULAR CULTURE ON JAPAN NEO POP ART AND ARTISTS: TAKASHI MURAKAMI AND SUPERFLAT MOVEMENT

This thesis study attempts to research emergence of Manga and Manga-based subcultures as a global product of Japanese popular culture, how they have spread so far, and how Japanese Neo-Pop art and its artists are influenced by them. The thesis investigated in particular the Japanese Neo Pop Artist Takashi Murakami and Superflat movement which proclaimed and led by Murakami. This thesis also investigates the role and influence of Manga culture on works of Japanese Neo Pop artists Aya Takano, Chiho Aoshima, Mr who works on Murakami's art company and supported Superflat movement together with Kenji Yanobe and Yoshimoto Nara. This thesis examines the importance, position and reflection of Manga and Manga cultures on Japanese Neo-Pop art and on works of its artists.

The aim of the thesis; To examine the history of Manga and the proliferation of Manga based subcultures, Manga and Manga culture's ties with Japanese art, as well as investigates the position Manga's significance for Takashi Murakami, and Japanese Neo-Pop artists along with the Superflat movement. Whether or not subcultures based on Manga and Manga are indirect or direct influences on the works of the artists, and if so, how and why they are reflected in the works of Japanese Neo-Pop artists

Keywords: Manga, Popular Culture, Neo Pop Art, Takashi Murakami, Superflat

Advisor: Prof. Zeki Umay, Department of Fine Art of University of Mersin, Mersin.

TEŞEKKÜR

Manga ve Anime benim genç yaştan itibaren hayranı olduğum ve takip ettiğim küresel popüler kültür ürünlerinin başında gelmişlerdir. Hatta bugün bana resim çizmeyi sevdiiren ve bu konuda kendimi geliştirmemi sağlayan Manga ve Animelerin ta kendisidir. Sahip oldukları grafik anlatım tarzı beni her zaman büyülemiştir. Fakat bugüne kadar Manga konusuna hep dışarıdan bir hayran gözüyle bakmış ne Manga'yı ne de Japon Sanatını profesyonel anlamda araştırmamıştım. Özellikle Güzel sanatlar ve Manga arasındaki bağı keşfetmek açısından bu konunun önemli olduğunu düşündüm. Manga ve Japon Neo Pop Sanatçısı Takashi Murakami araştırmaya başladığımda aslında dışarıdan bir buzdağının sadece tepesini gördüğümü fark ettim. Araştırmamda problem yaratan en büyük kısım Japon Neo Pop sanatçılar hakkında kaynak sıkıntısı olmuştur. Bu konuda eksikliği yurt dışından temin ettiğim kitaplar, internet aracılığı ile bulduğum tezler, elektronik makale, röportaj ve video kaynakları tercüme edip tezime katarak telafi etmeye çalıştım. Bu uzun yolda tezle ilgili olsa veya olmasa birçok sıkıntı ile karşılaşmama rağmen benim yanımda olan ve bana yol gösterip yardım eden herkese teşekkür etmek istiyorum.

Bu tez araştırmasının yabancı kültürlerle ilgisi olan özellikle Japon kültürü ve Japon sanat anlayışına ilgi gösteren ve bu konularda araştırma yapan ya da yapmak isteyen araştırmacılara yardımcı olacağını düşünüyorum.

Öncelikle bu uzun yolda beni yalnız bırakmayan ve her zaman yardım eden tez danışmanım Prof. Zeki Umay'a teşekkür ediyorum. Bana yurtdışından kaynakları temin etmem de yardım eden Carol Plafcan'e ve tercümelemede sırtımda ki yükü hafifleten kız kardeşim Cemile Keskin'e teşekkür etmek istiyorum. Özellikle ihtiyacım olsa da olmasa da benim her zaman yanımda olan bana inanan ve destekleyen canım Anneme teşekkürlerimi iletiyorum. Onun manevi desteğinin bu tezi bitirmemde önemi büyük olmuştur.

İÇİNDEKİLER

DIŞ KAPAK	i
İÇ KAPAK	ii
ONAY	iii
ETİK BEYAN.....	iii
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
TEŞEKKÜR.....	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
RESİM LİSTESİ.....	x
GİRİŞ.....	1
1. MANGA	5
1.1. Manga Nedir?	5
1.1.1. Manga'dan Önce (Pre Manga)	6
1.1.1.1. Ukiyo-e: Yüzen Dünya Resimleri.....	8
1.1.1.2. Shunga: Bahar Resimleri.....	9
1.1.1.3.Yokai: Resimlerde Japon Kültürünün Mistik Canlıları.....	10
1.2. Batı ile Etkileşim ve İkinci Dünya Savaşından Önce Manga	12
1.2.1 Modern Manga'nın ilk Tohumları.....	15
1.3. İkinci Dünya Savaşı Sonrası Manga ve Osamu Tezuka Dönemi.....	17
1.3.1. Astro Boy (Mighty Atom)	20
1.3.2. Manga ve Anime Arasındaki Ayrılmaz Bağ.....	21
2. POPÜLER KÜLTÜRDE MANGA KÜLTÜRÜ VE ETKİSİ	23
2.1. Bir Popüler Kültür olarak Manga Kültürü'nün yeri	23
2.2. Yumuşak güç ve Manga.....	27
2.2.1.Pokemon Çılgınlığı	30
2.2.2. Hello Kitty'nin Dünyası	32
2.2.3.Doeramon	33
2.3. Cool Japan.....	35
2.4.Cosplay	38
3. SÜPERDÜZ'DEN ÖNCE JAPONYA	41
3.1. Pop Art ve Savaşın Sonra Yeni Japonya.....	41
3.2. Yeni Japonya'da Otaku Kültürü ve İkinci Dünya Savaşının İzleri.....	50
3.3. Keiji Nagazawadan Hayao Miyazakiye Manga ve Animelerde Gelenek Görenek ve Savaşın İzleri	56
3.3.1. Keiji Nagazawa ve Yalın Ayak Gen.....	56
3.3.2. Hayao Miyazakinin Animelerinde Japon Gelenek Görenekleri ve Toplum Yapısı.....	62
3.4. Savaş Kayıt Resimlerinin Üst Kültürden Alt Kültüre Geçişi ve Manga Kültüründe Tekrar Doğuşu	63
4. TAKASHİ MURAKAMI VE SÜPERDÜZ	66
4.1. Takashi Murakami	66
4.1.1. Mister Dob ve Murakami'nin Çalışmaları.....	68
4.1.2. Time Bokan Serisi.....	72
4.2. Hiropondan Kai Kaiye: Takashi Murakaminin Yeni Sanat Fabrikası	74
4.3. Takashi Murakami ve Süperdüz Akımı	76
4.3.1. Süperdüzün İlk Tohumları: Tokyo Pop Manifestosu	75
4.3.2. Süperdüz Sergileri.....	78
4.3.2.1. Küçük Çocuk ve Otaku	79
4.4. Süperdüz Akımında Adı Geçen Başlıca Sanatçılar	84
4.4.1. Yoshitomo Nara.....	84
4.4.2. Kenji Yanobe.....	87

4.4.3. Aya Takano ve Chiho Aoshima.....	89
4.4.4. Mr. (Bay)	91
5. TEZ İLE İLGİLİ UYGULAMALAR VE AÇIKLAMALAR.....	96
5.1. Resim Yorumları.....	96
6.SONUÇ ve ÖNERİLER.....	106
KAYNAKÇA.....	116
ÖZGEÇMİŞ.....	123
EKLER.....	124

RESİM LİSTESİ

Resim 1 Hokusai, İlk Dönem Manga Örnekleri,1814-1887.....	5
Resim 2 Sanatçı-Rahip Toba, Chojugiga, (Hayvan Yazıları), 1053-1140.....	7
Resim 3 Hokusai, Cuckoo and Azaleas, 1828.....	8
Resim 4 Tenjho Tenge, 1997-2010	9
Resim 5 Hokusai, Balıkçının Eşinin Rüyası, 1814	10
Resim 6 Shindo. L,Shindol'un Kültürel Antropolojisi Adult Manga, 2011-2013.....	10
Resim 7 Masashi Kishimoto, Dokuz Kuyruklu Tilki Naruto Manga,1999-2014.....	11
Resim 8 Utagawa Kuniyoshi, (Sangoku yoko zue 三国妖狐図会 (The Magic Fox of Three Countries) Üç Ülkenin Sihirli Tilkisi, 1849-50.....	11
Resim 9 Keisan Eisen, Fahişe,18 yy.....	12
Resim 10 Van Gogh Fahişe,1887	13
Resim 11 Amiral Perry'nin Savaş Gemisinin Japon tasviri, 1853	13
Resim 12 C.Wirgman, Japon Punch, 1862	15
Resim 13 Tagawa Suiho, Norakuro Manga,1931-1981	16
Resim 14 Tezuka, Phoenix, (Anka Kuşu), 1967-1988.....	18
Resim 15 Tezuka, Yeni Hazine Adası, 1947	19
Resim 16 Osamu Tezuka: Astro Boy Manga;1951-1968.....	20
Resim 17 Keishi Ohtomo, Kenshin Live Action Film Poster, 2012	25
Resim 18 Watsuki, Nobuhiro, Rurouni Kenshin Manga, 1994-99	26
Resim 19 Nintendo, Pokemon,1996-.....	31
Resim 20 Nintendo, Pokemon Manga,1996-.....	31
Resim 21 Hello Kitty Ürünlerinden Örnekler 1, 1974-	32
Resim 22 Wally, Santana Hello Kitty Hau Sheng Hospital, 2009	33
Resim 23 Fujiko F. Fujio, Doreamon Manga, 1969-1996.....	34
Resim 24 Maid cafe Pinafore 3, Tokyo, Japonya	36
Resim 25 Tomia Cosplay, Final Fantasy X Yuna, 2014.....	39
Resim 26 Motomu Toriyama, Final Fantasy X, Yuna, 2001.....	40
Resim 27 Hamilton, Bugünün Evlerini Bu Denli Farklı, Bu Denli Cazip Kılan Nedir?, 1956	42
Resim 28 Tadanori Yokoo, The Beatles Poster, 1972.....	44
Resim 29 Tanami, Collage Book7_12 (1969-1975), 1969	45
Resim 30 Taro Okamoto, Expo 70 Osaka Tower of the Sun, 1974.....	45
Resim 31 Tokyo, İkinci Dünya Savaşı dönemi, 1945	53
Resim 32 Ishiro Honda, Godzilla, 1954	54
Resim 33 Time Bokan serisi ekran alıntısı, 1975.....	55
Resim 34 Murakami, Time Bokan serisi Tuval ve Ahşap üzerine Akrilik, 2001-2009	56
Resim 35 Şişman Adam, 1945.....	57
Resim 36 Küçük Çocuk, 1945	57
Resim 37 A.B.D Ulusal Arşivleri, Atom bombası saldırısından sonra Hiroşima, 1945	58
Resim 38 Nakazawa, Hadashi No Gen(Yalınayak Gen) Manga sf. 252-253,1973-1974.....	59
Resim 39 Takashi Murakami, LV tasarımları, 2003	67
Resim 40 Murakami, Rainbow Dob, 2006.....	69
Resim 41 Murakami, Jellyfish Eyes Cream, 2001	70
Resim 42 Second Mission Project, Miss Ko2, 1999 Takashi Murakami, Wonder Festivalinde enstelasyon (2002) Kaikai Kiki Co. Ltd	70
Resim 43 Murakami, My Lonesome Cowboy, 1998	71
Resim 44 Murakami, Miss Hiropon,1997-98.....	72
Resim 45 Murakami, Time Bokan serisi,2001-2009.....	73
Resim 46 Murakami, KaiKai ve Kiki, 2001	75
Resim 47 Nara, Pyromaniac Day and Pyromaniac Dead of Night, Tuval üzerine Akrilik 1999 ...	85
Resim 48 Nara, Amori Ken, 2002.....	86
Resim 49 Yanobe, Foot Soldier (Piyade) , 1991.....	87

Resim 50 Yanobe, Yellow Suit, 1991	88
Resim 51 Aya Takano Earth (Dünya) Tuval Üzerine Akrilik 2004	89
Resim 52 Chiho Aoshima The Divine Gas, 2006	91
Resim 53 Shigeo Nagashima (Mr. Giant), BBM Japan Nagashima Special, 1993.....	92
Resim 54 Mr. "Stationed at the Convenience Store" Tuval üzerine Akrilik, 2013	93
Resim 55 Mr. Team Rabbit Fotoğraf, 2008	93
Resim 56 Mr. "Give Me Your Wings-Think Different" (Bana Kanatlarımı Ver-Farklı Düşün), 2011	94
Resim 57 Hasan Keskin, "Harikalar Diyarı Serisi 1: Tüketim Şehri" 2017, Tuval Bezi Üzerine Dijital Baskı, 25x20 cm	98
Resim 58 Hasan Keskin, "Harikalar Diyarı Serisi 2: Erime "2017,Tuval Bezi Üzerine Dijital Baskı 25x20 cm.....	99
Resim 59 Hasan Keskin, " Üç Maymun " 2017, Tuval Bezi Üzerine Dijital Baskı, 50x20 cm	100
Resim 60 Hasan Keskin, " Tüketicinin Gözü" 2017", Tuval Bezi Üzerine Dijital Baskı, 27x20 cm	101
Resim 61 Hasan Keskin, "Kısırdöngü" 2017", 6 adet Tuval Bezi Üzerine Dijital Baskı, 20x20 cm	102
Resim 62 Hasan Keskin, "Kısırdöngü Sürüm 2" 2017",Tuval Bezi Üzerine Dijital Baskı, 20x20 cm	102
Resim 63 Hasan Keskin, " Manga Kızları ""2017", tuval Bezi Üzerine Dijital Baskı, 45x20 cm ...	103
Resim 64 Hasan Keskin, " Manga Kızı ""2016", Tuval Bezi Üzerine Akrilik, 130x90 cm	103
Resim 65 Hasan Keskin, " Huzursuz Ressamın Hayal Dünyası"" 2017", tuval bezi üzerine Dijital Baskı, 31x22.5 cm.....	104
Resim 66 Hasan Keskin, " Huzursuz Ressamın Hayal Dünyası sürüm 2" "2017", tuval bezi üzerine Dijital Baskı, 31x22.5 cm	105

GİRİŞ

Manga'nın sözcük olarak ilk kez kullanımı 19. yy'e dayanmaktadır. Fakat Manga benzeri ardışık sanat eserleri kendilerini Japon sanatında göstermesi 12. yy'e kadar uzanmaktadır. Ancak günümüzdeki Manga, son şeklini İkinci Dünya Savaşı sonrası almıştır. Savaş sonrası, çocuklar için Japonya'ya getirilen Amerikan çizgi romanları etkisi ve Manga'nın babası olarak anılan Osamu Tezuka'nın Manga sektörüne kazandırdığı yenilikçi çizim teknikleri, günümüz Manga'sının temellerini atmıştır. Sanatçı, aynı zamanda Japon animasyon sektörüne de benzer yenilikler getirmiş ve ülkede Japon animasyon sektörünün oluşmasına ve gelişmesine olanak sağlamıştır.

Manga ve Animeler 1960'lardan itibaren (Japon animasyonlarına "Anime" denmektedir. (Mangaların animasyona uyarlamalarından oluşmaktadırlar.) Japon popüler kültürünün önemli bir parçası haline gelmiş daha sonra kendilerini Batı'da göstermeye başlamışlardır. Japonya'da savaş sonrası doğan Japon nesli üzerinde Manga kültürünün önemli bir yeri olmuş, Japonya'da ilk Otaku (Otaku; fanatik Manga ve Anime hayranları için kullanılan bir addır.) neslinin oluşmasına neden olmuştur. 1980'lere gelindiğinde kaliteli Manga ve Anime yapıtları Batı'da hatırı sayılır düzeyde geniş bir hayran kitlesi oluşturmuştur.

1990'larda bir popüler kültür olarak Manga, gençler ile Manga ve Anime ile büyüyen bir önceki neslin vazgeçilmez eğlence kaynaklarında biri olmaya başlamıştır. Bu dönemlerde ortaya çıkan Manga tarzı karakter tasarımları Sony, Nintendo ve Sega vb. gibi birçok Japon video oyun şirketlerine ilham kaynağı olmuş, bu tarz tasarımlar kendilerini sadece Manga ve Animeler'de değil Japon video oyunlarında, reklamlarda, şirketleri temsil eden ticari karakter kültüründe de göstermeye başlamıştır. Manga ve Animeler, 2000'li yıllarda sadece Japon popüler kültürünün değil Batı popüler kültürünün de önemli bir parçası haline gelmiştir. Sahip olduğu bu güç Manga'yı, Japon kültürünü tanıtan önemli bir "Yumuşak Güç" kaynağına dönüştürmüştür. Manga, batılı gençlerin Japon kültürüne ve Japon popüler kültür ürünlerine ilgisini artırmıştır. Mangalar ve Animeler'de tanıdıkları ve hayran oldukları Japonya'yı sayısız hayran ziyarete gitmiş, orada eğitim görmeyi istemiş hatta orada yaşamaya başlamışlardır. Ayrıca Manga çok sayıda batılı araştırmacının ilgisini çekmiştir. Manga'nın bir popüler kültür olarak sahip olduğu güç Japon hükümetinin de ilgisini çekmiştir. Batı'da Manga ve Anime'nin popülaritesi ve ardından McGray'in makalesi 2000'li yıllarda Japon hükümetinin desteklediği Cool Japan kampanyasının başlamasına neden olmuştur. Manga, Anime vb. Japon popüler kültürüne ait ürünler Batı piyasasında önemli düzeyde rağbet görmüş, Manga kültürünün yayılmasına ve Japonya'ya ve kültürüne olan ilginin artmasına neden olmuştur. Günümüzde internet ve sosyal medya sayesinde milyonlarca Batılı hayran Japonya'da yayınlanan milyonlarca Manga ve Anime serilerini aynı gün içinde internette bulup takip edebilmektedirler. Manga ve Animeler günümüz gençleri ve ondan

önceki nesiller için önemli bir ilham kaynağına dönüşmüş, etkileri kendisini resim, müzik, sanat, moda, video oyunu ve sinema sektöründe göstermiş ve göstermeye devam etmektedir.

1980'lerde Pop Sanat'ın Batı'da "Neo Pop Sanat" adıyla tekrar doğmaya başladığı dönemlerde Japon Neo Pop Sanatı, "Tokyo Pop" adı altında kendine özgü resimsel anlatım tarzı ve üslubu ile Batı sanat dünyasının ilgisini üzerine çekmeyi başarmıştır. Özellikle birçok Japon Neo Pop sanatçılarının çizgi ve üsluplarında yoğun bir şekilde Manga ve Manga kültürünün etkileri olduğu görülmüştür ve sanatçıların çalışmalar eserlerinde Manga karakteri benzeri imgeler kullanmışlardır. Manga kültürünün etkilerinin görüldüğü sanatçıların çoğunun aslında kendilerini bir Otaku ya da eski bir Otaku olarak adlandırdığı görülmüştür. (1980'lerde Manga kültürü ile büyümüş, alışkanlıklarından vazgeçmemiş çoğu Japon genci toplumun içine karışıp bir parçası haline geldiklerinde Manga, Anime izleme ve video oyunu izleme alışkanlıklarından dolayı toplum tarafından dışlanmış medya tarafından hedef gösterilip "Otaku" olarak damgalanmışlardır.)

Bu tez çalışması, bir yumuşak güç statüsüne ulaşmış, Batı'da Hollywood filmleri dâhil olmak üzere birçok sanat dalına etkisi olmuş Manga ve Manga temelli alt kültürlerin Japon Neo Pop Sanatı ve sanatçıları için yeri ve önemini araştırmakla birlikte Manga'nın sanatçıların çalışmalarına neden ve nasıl yansıdığını incelemektedir. Daha spesifik bir şekilde açıklayacak olursak; Bu tez çalışması; Başta Japon Neo Pop Sanatçısı Takashi Murakami olmakla beraber Murakami'nin 2000'li yılların başında ilan edip öncülüğünü yaptığı bir Japon Neo Pop uzantısı olarak görülen Süperdüz akımını içine alarak Neo Pop Sanatçıları Kenji Yanobe, Aya Takano ve Chiho Aoshima, Mr. (Bay) ile birlikte Yoshimota Nara 'nın çalışmaları çerçevesinde Manga'nın, sanatçıların için yeri ile önemini ve onların çalışmalarına dolaylı ve direk etkisi olup olmadığını araştırmaktadır. Manga ve Manga kültürünün sanatçıların eserleri üzerindeki önemini, konumunu ve yansımalarını açıklamıştır.

Manga'nın Japon Neo Pop Sanatı ve Süperdüz akımı ile ilişkisi ve yerinin daha iyi anlatılabilmesi için; tezin başında Manga'nın Geleneksel Japon Sanatı ile bağları, İkinci Dünya savaşındaki rolü, Japon ve Batı popüler kültüründeki yeri üzerinde durulmuştur. Tezde, Yeni Japonya'da popüler kültürün oluşumu ele alınmış, Japon Neo Pop sanatçılarının nasıl bir popüler kültür içerisinde büyüdüğüne değinilmiş, Manga ile oluşan Otaku kültürü açıklanmaya çalışılmıştır. Daha sonra Takashi Murakami, Süperdüz akımı ve Neo Pop sanatçılarının çalışmaları üzerinden Manga ile olan bağlar üzerinde durulmuştur.

Tez çalışması Manga ve Geleneksel Japon Sanatı ile nasıl bir ilişki içinde olduğunu incelemektedir. Geleneksel Japon Sanatı içinde Manga'nın kelime anlamını araştırır. Bu tezde 12. yy'la kadar uzanan Geleneksel Japon sanatında var olan "Pre Manga" (Manga'dan önce) adı

verilen Manga benzeri ardışık sanat türleri üzerinde durulmakta, günümüz Modern Mangası ile ortak noktalarını keşfetmekte ve Manga'nın Batı ile etkileşimi ve değişimini içine almaktadır. Daha sonra İkinci Dünya Savaş'ından önce Manga'nın Japon kültüründeki yerine ve nasıl kullanıldığına değinilmektedir. Son olarak İkinci Dünya Savaşı sonrasında Amerikan kültürünün Manga'yı nasıl etkilediğini ve Manga'nın günümüzde var olan Modern Manga'ya nasıl dönüştüğünü ele almaktadır. Manga'nın ne olduğu ve nereden geldiğine Manga'nın geleneksel Japon sanatı ile bağlarına açıklık getirmekle birlikte Batı ve Japon popüler kültür içinde Manga ve Anime'nin yerini ve nasıl bir küresel fenomene dönüştüğünü araştırır. Bir meta medya aracı olarak Manga'nın popüler kültürde ne denli etkili olduğu ve hitap ettiği geniş hayran kitlelerine nasıl ulaştığına değinilmektedir. Daha sonra, Amerikan gazeteci Douglas McGray'in Foreign Policy'de (2002) paylaştığı "Japan's Gross National Cool" (Japonya'nın Gayri Safi Milli Harikası) adlı makalesine dayanarak, Manga'nın Japonya için nasıl bir "Yumuşak Güç" faktörüne dönüştüğü üzerinde durmaktadır. Ülkenin, Manga'yı bir Yumuşak Güç şeklinde kullanarak, kendi ekonomik çıkarlarına katkı sağlaması için nasıl Japon hükümeti destekli Cool Japan sloganını alıp kendisi için kullandığına ve Müthiş Japonya kampanyasının, ülkenin imajının Batı'da nasıl sonsuza kadar değiştirdiği üzerinde durulmaktadır. Tez, Batı'nın 19.yy ve 20yy.'da Japonya ve Japon kültürüne bakış açısına değinmekte, bir popüler kültür olarak Manga'nın nasıl bir etkiye sahip olduğunu ve Batı'nın Manga'ya bakış açısını açıklamaktadır.

Tez çalışması 1960'lardan itibaren Savaş sonrası Japonya'nın gelişimini ele alarak devam eder. Sanat eleştirmeni Noi Sawaragi'nin "On the Battlefield of Superflat; Subculture and Art In Postwar Japan" (2005) (Süperdüz'ün Savaş Alanında; Japonya'nın Sanatı ve Alt Kültürü) adlı makalesi üzerinden Japonya'nın İkinci Dünya Savaş'ından sonra hızlı ekonomik gelişimi ve toplumsal değişiminin Manga ve Otaku kültürünün ortaya çıkmasına zemin hazırladığı faktörleri ele almaktadır. İkinci Dünya Savaş'ından sonra Japonya'da Pop Sanatı temsil eden ilk isimler üzerinde durur. Sanatın Japonya'da gelişimi üzerinden örnekler vererek Takashi Murakami Süperdüz'ü ilan etmeden önce Süperdüz'ün temelini oluşturan Japon Neo Pop dönemi (Tokyo Pop) hakkında bilgiler sunmaktadır. Takashi Murakami'nin ilk sergileri, Süperdüz oluşturmakta katkı sağlayan yazarlardan, sanat eleştirmenlerine kadar birçok sanatçıdan bahsetmektedir. Cool Japan'in Japonya'da ilk kez ortaya çıkışına ve başlattığı yaratıcı döneme değinmektedir. Daha sonra Murakami'nin çalışmalarında adı geçen Japon toplumunda aşırı derecede Manga ve Anime hayranı olan Otakulara değinerek Otaku kültürünün ne olduğunu ve Japon toplumunun onlara bakış açısını açıklamakta ve Neo Pop Sanatçıların çalışmalarına hangi nedenlerle yansıdığını anlatmaktadır. Tez son olarak Japon Neo Pop Sanatçısı Takashi Murakami ve yaptığı çalışmalara değinerek oluşurduğu sanat şirketinin gelişimini anlatmaktadır. Murakami'nin yaptığı Süperdüz sergilerinin üzerinde durur. Japon sanatını Murakami ile birlikte Batı'da temsil eden diğer önemli

Japon Neo Pop sanatçalarına değinmektedir. Murakami'nin Japonya'nın Manga ve Anime kültüründen esinlenerek yarattığı Süperdüz projesine, amacına ve sanatçılarının çalışmaları üzerinden Manga kültürü ve Manga'nın yarattığı altkültürlerin Japon Neo Pop sanatçılarının işlerindeki yeri ve önemini, sanatçılarının çalışmalarında nasıl, ne için, ne anlamda kullandıklarını ele almaktadır.

1. MANGA

1.1. Manga Nedir?

“Manga” kelimesi günümüzde Japon popüler kültürünün önemli bir parçası olan Japon çizgi romanını ve bu tarza ait karakter tasarımlarını tanımlamak için kullanılmaktadır. Mangalar, her yaşa hitap eden hikâyeleri ve sahip oldukları ayrıntılı, benzersiz grafik anlatım tarzı ile sadece Japonya’da değil Batı’da milyonlardan oluşan yediden yetmişe geniş bir okuyucu ve izleyici kitlesi oluşturmuştur. Manga kültürü o kadar güçlü bir konuma yükselmiştir ki Japon kültürünü batıya tanıtan ve ülkeyi temsil eden bir yumuşak güce dönüşmüştür. Batı’da Cool Japan (Müthiş Japonya) akımının yükselmesine neden olmuş, Japonya’ya milyonlarca dolar kazandıran önemli bir kaynağa dönüşmüştür. Manga ve manga kökenli animeler, video oyunları, oyuncaklar vb. popüler kültür ürünleri, küresel popüler kültürün önemli bir parçası haline gelmiştir ve gelmeye devam etmektedir. Fakat Manga’nın ilk kez kelime olarak kullanımı 1819’lara dayanmaktadır.

Manga, Hokusai Katsushika’nın yayınladığı ve öğrencilerinin kullanması için odun bloklar üzerine çizdiği taslak ve karikatürlere verdiği bir isim olarak ortaya çıkmıştır. Hokusai’nin çizdiği taslaklarına verdiği ismin içeriği Çince “漫” (Man) “kaygısız, ilgisiz” ve “画” (Ga) “resim” anlamlarına gelen karakterlerin birleşiminden oluşmaktadır (Natsu, 2009, s. 10).

Manga’nın batı kültüründeki karşılığı “Çizgi Roman” olarak belirtilse de Manga’nın sahip olduğu görsel anlatım ve grafik dili, içinde bulundurduğu Japon kültürüne ait değerler, Manga’yı batıdaki benzerlerinden ayırmış ve Japon kültürüne ait bir kavrama dönüştürmüştür (Öztekın, 2011, s. 39).



Resim 1 Hokusai, İlk Dönem Manga Örnekleri, 1814-1887

Günümüzde geniş kitlelere hitap eden ve büyük bir fenomene dönüşmüş Manga’nın bir kelime olarak kullanımı 19. yy’e dayanmasına rağmen, Manga benzeri ardışık sanat eserlerinin kökenleri Japon sanatında 12. yy’e kadar uzanmaktadır. Fakat günümüz modern Mangası son

şeklini, İkinci Dünya Savaşı bitiminden sonra gerçekleşen olaylardan sonra almıştır. Manga'nın son şeklini almasında yeri olan en önemli isim Osamu Tezuka'dır. Ünlü Japon Mangaka² İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerikan güçlerinin çocuklar için ülkeye getirdiği Amerikan çizgi romanları ve Walt Disney animasyonlarından esinlenerek Manga'ya kattığı yenilikçi çizim teknikleri ile Manga'nın kelime ve grafik anlatımını yeniden tanımlamıştır. Ayrıca drama, bilim kurgu ve romantizm vb. gibi çeşitli hikâye türlerini kendi çalışmalarında işleyerek, Manga'yı sadece çocuklara hitap eden bir kalıptan kurtarmış ve daha geniş kitlelere hitap etmesini sağlamıştır. Sanatçı, Manga üzerinde yaptığı öncü yenilikler nedeniyle Japon halkı tarafından "Manga'nın Babası" ve "Manga Tanrısı" olarak anılmış ve ondan sonra gelen Manga çizerlerine ilham kaynağı olmuştur.

1.1.1. Manga'dan Önce (Pre Manga)

Günümüzde, Manga üzerine araştırma yapmış Japon araştırmacılar ve Japon hükümeti, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra oluşmaya başlayan Modern Manga'yı geleneksel Japon resim ve ahşap baskı sanatının bir uzantısı olarak kabul etmektedirler. Buna kanıt olarak 12. yy'de ortaya çıkmış Rahip Toba'nın duvar resimlerini, Japon ahşap baskı sanatı Ukiyo-elere, Hokusai'nin Manga olarak tanımladığı çalışmalarını örnek göstermiş, savaş sonrası ortaya çıkan Modern Manga ile aralarındaki teknik ve biçimsel boyuttaki büyük benzerliklere dikkat çekmişlerdir (Gravett, 2008, s. 18).

Manga'nın içinde geleneksel Japon resim ve baskı sanatına ait birçok teknik, biçimsel ve görsel özelliği içinde barındırdığı tartışılmaz bir gerçek olmakla beraber bu konunun doğruluğu üzerine karşıt ve savunucu iddialar da bulunmaktadır. Örneğin; Sharon Kinsella "Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society" (2000) adlı kitabında Manga'nın tarihi ve kökenlerinden bahsetmiştir. Manga'nın kökenlerinin 12. yy'deki Rahip Toba illüstrasyonlarına, Meiji Döneminde adı konulan Nihonga'ya (Japon Resim Sanatı), Japon Ahşap baskı sanatı Ükiyo-elere ve Hokusai'nin Manga olarak tanımladığı eskiz ve baskılarına benzetilmesine değinmiş, bunlar üzerine farklı bir yargıda bulunmuştur. Manga yaratıcılarının, severlerinin ve kuramcılarının bu sanat türünü, önyargılı ve tutucu kesim karşısında korumak ve hayatta kalabilmesini sağlamak için geleneksel Japon sanatının doğal bir uzantısı olarak gösterdiklerini iddia etmiştir. Bunu desteklemek için ise Japon sanat tarihi içinde kanıtlar aradıklarını hatta gerektiğinde bu kanıtları yarattıklarından bahsetmiştir. Kinsella, Manga ile geleneksel Japon resim sanatı arasındaki resimsel ilişkinin birbirlerine biçimsel yönden yakın olduğunu, bu nedenle bu bağın kolayca kurulduğunu ve bilinenin aksine Modern Manga'nın, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra oluşan sosyolojik ve kültürel ortamda hayat bulduğunu iddia etmektedir (Öztekin, 2011, s. 205-206). Kinsella'nın bahsi geçen bu iddiasının tam aksine ünlü Japon Neo Pop

sanatçısı Takashi Murakami, 2000'li yılların başında ilan edip öncülüğünü yaptığı Süperdüz akımı ile Manga'nın geleneksel Japon sanatı ile kesin bir bağı olduğunu savunmaktadır. Sanatçı, geleneksel Japon çizim ve baskı sanatının Japon kültürünün İkinci Dünya Savaşı'ndan önceki geçmişini temsil ettiğini ve Manga'nın İkinci Dünya Savaşı sonrası kökten değişen Yeni Japonya ve Japon kültürünün sanatı olduğunu iddia etmektedir. Bunun nedeninin ise Batı'daki yüksek sanat ve alçak sanat kavramı arasında yapılan ayırımın Pre-modern (modernlik öncesi) Japonya'da hiçbir şekilde var olmadığına bağlamaktadır.

Sanat tarihçisi Noriaki Kitazowa da kitaplarında, Meiji döneminde başlayan ve Japonya'yı ulusal düzeyde Batı ile eşit düzeye getirmek için düzenlenen bir programın parçası olarak 1873'te "Bijutsu" (Güzel Sanat) teriminin sonradan oluşturulduğundan ve "Japon Sanatı" içeriğinin alt yapısının Batı'dan ithal edilerek tekrar yapılandırıldığından bahsetmektedir. Bu "Sanat" adı verilen ithalden önce sanat kavramının zanaat, dekorasyon ve dini törenler için bir araç olarak üretildiği ve tüketildiğini savunmaktadır (Munroe, 2005, s. 244-245).

Batı'nın aksine Modernlik öncesi dönemde Japon sanatı ve Japon popüler kültürü arasında hiçbir ayırımın olmaması, Manga'nın geleneksel Japon sanatının İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra gelişen olaylarla Batı'nın etkisiyle değişime uğramış bir uzantısı olduğu iddialarını güçlendirmektedir. Japon Manga eleştirmeni Fusanosuke Natsume, İkinci Dünya Savaşı'ndan önce Manga'ya benzer erken dönem ardışık sanat çizim örneklerini "Pre-Manga" (Manga'dan Önce) başlığı altında sınıflandırmıştır (Gravett, 2008, s. 18).

Pre-Mangalar, 12. yy ve sonrası ortaya çıkan efsaneleri, savaşları, günlük hayatta yer alan olayları anlatan ve hayatla dalga geçen eserlerden oluşmaktadır. Manga benzeri ardışık sanat çizimlerinin ilk örnekleri Japon sanat tarihinde 12 yy'da bir sanatçı ve aynı zamanda Rahip olan Toba'nın çizimlerinde görülmektedir.



Resim 2 Sanatçı-Rahip Toba, Chojugiga, (Hayvan Yazıları), 1053-1140

Bu çizimler Rahip Toba'nın, rahipleri, tavşan, tilki ve kaplumbağa olarak betimlediği rahipliğin kendisiyle dalga geçtiği çizimlerden oluşmaktadır. 12. yy ve sonrası devam eden resimler, uzunlukları 6 metreyi geçmeyen kâğıt parşömenler üzerine çizilmişlerdir. Parşömenlerdeki

çizimler birbirini izleyen resim dizilerden oluşmaktadırlar. Parşömenler açılırken onları okuyanlar, parşömenlerdeki resim dizilerini sağdan sola doğru gözlerini hareket ettirerek ardışık bir şekilde takip etmektedirler. (Gravett, 2008, s. 18-20).

“Manga: Japon Çizgi Romanı” başlıklı kitabında Paul Gravett (2008:20) bu okuma düzeninin kendini günümüz Modern Mangalarında sağdan sola sayfa düzeni olarak tekrar ettiğinden ve aynı zamanda katlanmış paravanlar üzerine çizilmiş bir sahnenin bölümlere ayrılma şeklinin Manga’ya kare dizileri olarak yansımış olabileceğinden bahsetmektedir. Tıpkı katlanır paravanlarda olduğu gibi kareler arasındaki dikey beyaz boşlukların yatay boşluklardan genellikle daha ince yapılması ve böylece kare sıralarının daha okunaklı olmalarının sağlanmasının bir tesadüf olmadığını üzerinde durmaktadır.

1.1.1.1. Ukiyo-e: Yüzen Dünya Resimleri

Japon Sanat tarihine bakıldığında Modern Manga’nın yapısına benzerlik gösteren Manga gibi ekonomik açıdan uygun, halkın ulaşabileceği basılı malzemeler arasında kökeni 16. ve 17. yy’a dayanan Japon resim sanatı Ukiyo-e³ çalışmaları (Yüzen Dünya resimleri) da bulunmaktadır.

Her türlü farklı konunun tasvir edildiği bu çizim ve tahta baskılar, 17. ve 19. yy’larda renk sayısı 15’e çıkabilen yüzlerce kopyalar halinde basılmışlardır. Bu baskılar genellikle çekici bir kortezan⁴ ile geçirilen tutkulu bir geceyi, bir kabuki oyuncusunun gösterisini, bir Sumo güreşçisinin maçını, kiraz çiçeklerini ve değişen mevsimleri betimleyen gündelik hayattan kareleri ve samuray hikâyelerini içermekteydiler (Gravett, 2008, s. 20).

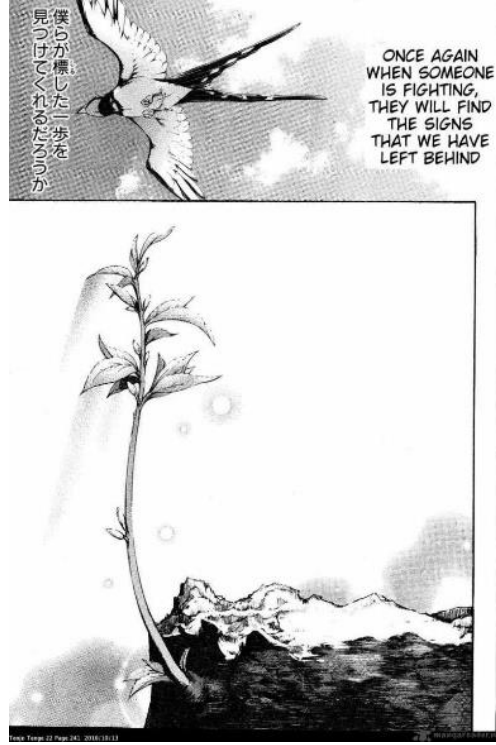


Resim 3 Hokusai, Cuckoo and Azaleas, 1828

1790’larda ortaya çıkan sansür kanunları⁵ ve daha sonra ilan edilen Tenpo reformları (1841-43) lüks hayata dönük yaşamları, kortezanları ve aktörleri tasvir eden Ukiyo-e çalışmalarını bastırmaya çalışmıştır. Bu gelişmelerden dolayı çoğu Ukiyo-e sanatçısı bu tarz

çalışmaları bırakmış, doğa ve gezi sahneleri gibi temalar üzerine odaklanmıştır. Bu dönemde özellikle Hiroshige ve Hokusai'nin zengin çalışmaları aracılığıyla Ukiyo-e manzara ve doğa tasvirleri kendi içinde bir türe dönüşmüştür fakat Batı ile ulusal düzeyde eşit olmak için başlatılan Meiji restorasyon dönemi eşliğinde tahta baskılar gelişen teknoloji önünde değer kaybederek yerini gazete ve fotoğrafçılığa bırakmıştır.

Ukiyo-e'nin bir türü olan "Shunga" ve "Yokai" adındaki Japon tahta baskıları da Modern Manga'nın geçmişle olan diğer bağlantıları arasında gösterilmektedir.



Resim 4 Tenjho Tenge, 1997-2010

1.1.1.2. Shunga: Bahar Resimleri

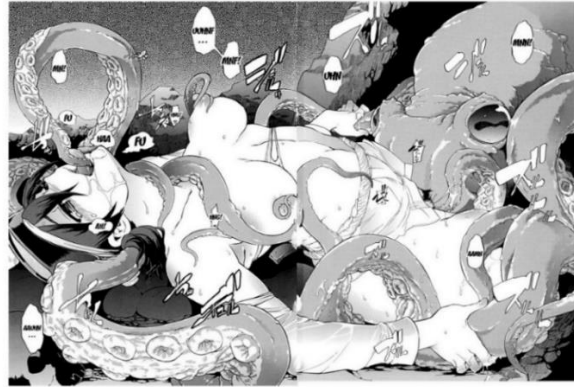
Shunga; içerisinde abartılı derecede cinsel içerik bulunduran erotik ve pornografik imgeler içeren çalışmalara denmektedir. Genellikle tahta baskılardan oluşurlar. "Shunga" kelimesi Japoncada "bahar resimleri" anlamına gelmektedir. Aslında "Bahar" kelimesi Japoncada "Seks" için kullanılan yaygın bir göndermedir. Shunga çalışmaları Japon kültüründeki etkileri Heian dönemine (794- 1192) kadar uzanmaktadır (Rich, 2014).

İlk dönemlerde ortaya çıkan Shunga çalışmaları kendilerini saray mensubu sınıf içinde göstermişlerdir. Edo döneminde tahta baskı tekniklerinin ortaya çıkmasıyla Shunga çalışmalarının sayısı dramatik bir biçimde artmış üst ve alt tabaka olmak üzere her sınıf içinde yayılmaya başlamışlardır.

Yoğun bir biçimde içlerinde abartılı derecede erotizm ve seks sahneleri bulduklarından dolayı Shunga çalışmaları 1722’de Tokugawa Şogunluğu döneminde yasaklanmışlardır (Gravett, 2008, s. 20).



Resim 5 Hokusai, Balıkçının Eşinin Rüyası, 1814



Resim 6 Shindo. L, Shindo’ un Kültürel Antropolojisi Adult Manga, 2011-2013⁶

Shunga çalışmalarının sahip olduğu erotizm, fantezi ve abartılı seks sahneleri günümüzde yetişkinler için çizilen Otakuların takip ettiği Batı’da “Hentai” adı verilen pornografik ve “Ecchi”⁸ adı verilen erotik mangalarda, animelerde, video oyunlarında kendilerini tekrarlanmakta hatta bu türler içerisinde geçmişte yapılmış Shunga çalışmalarına göndermeler yapılmaktadır.

1.1.1.3. Yokai: Resimlerde Japon Kültürünün Mistik Canlıları

“Yokai” kelimesi genelde Japon mitolojisinde ve halk masallarında geçen periler, ruhani varlıklar, mistik hayvanlar (Kitsune⁹, Tanuki¹⁰, Bakeneko¹¹...), hayaletler, şeytanlar, iblisler vb. gibi doğaüstü canlıları ifade etmek için kullanılır. Yokailer, geleneksel Japon halk masallarında ve efsanelerinde yer alan popüler canlılardır. Günümüzde çoğu Japon, değişen zamana rağmen Yokailerin gerçek olduğuna hala inanmaktadırlar. Bu doğaüstü canlılara inancın temeli Japonya’nın en eski dinlerinden biri olan Şintoizm ve Şintoizm’deki “Kami¹²” inancından kaynaklanmaktadır. Şintoizm ne kadar etkisini kaybedip yerini Budizm’e bıraksa da bu inancın

temelleri geleneksel Japon kültürünün bir parçası haline gelmiştir. Japon mitolojisine ait Tanrılar, mistik canlılar, şeytanlar, periler, hayaletler vb. gibi bu mistik canlılar günümüz Modern Manga türlerinde kendilerini çeşitli formlarda sık sık göstermektedirler.

Pre-Mangaların teknik özelliklerine, çizim tarzlarına ve işledikleri konulara bakıldığında günümüzdeki Modern Manga türleri ile sahip oldukları benzerlikler göz önündedir. Bu benzerlikler özellikle eski dönemleri tasvir eden (Samurayların hikâyelerinin geçtiği Edo dönemi vb. dönemler gibi.)¹³ Mangalarda kendini daha iyi göstermektedirler. Tıpkı günümüzdeki Modern Manga'nın Japon popüler kültürünün büyük bir parçası haline gelmesi gibi geçmiş dönemlerde Ukiyo-e tarzı ahşap baskılar da geçmiş dönemin Japon kültürünün önemli bir parçası olmuşlardır.



Resim 7 Masashi Kishimoto, Dokuz Kuyruklu Tilki Naruto Manga,1999-2014



Resim 8 Utagawa Kuniyoshi, (Sangoku yoko zue 三国妖狐図會 (The Magic Fox of Three Countries) Üç Ülkenin Sihirli Tilkisi, 1849-50

1.2. Batı ile Etkileşim ve İkinci Dünya Savaşından Önce Manga

Japonya, uzun süre boyunca sınırlarını yabancı ülkelere kapatmış ve yabancı kültürlerden etkilenmemiş bir ülke olmuştur. Japonya bu özelliğinden dolayı kültürel özgünlüğünü uzun süre koruyabilmiştir. Bu yönetim şekli yüzünden Japon halkının diğer kültürler tarafından asimile olma riski engellenmiştir. Hiçbir yabancı kültür tarafından etkilenmemesi Japonya'ya kendine özgün coğrafyası, kültürü, gelenek ve göreneklere içinde, kendine özgü sanatını yaratabilme imkânı vermiştir. Bu açıdan değerlendirilecek olursa geleneksel Japon sanatı, Manga benzeri ardışık sanat eserleri ve sahip oldukları özgün grafik anlatım dili tam anlamıyla Japon kültürünün kalbinden gelmiştir denilebilir *Konuşmak Lazım* (Selçuk ve İbrahimoglu, 2012).

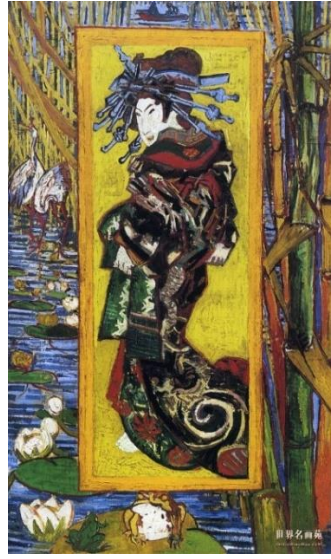
Tarihte Japonya'nın Batı ile etkileşimi 16.yy'da başlamaktadır. Hristiyanların Japonya'ya gelmesi, Hollandalı tüccarların Japonya ile ticaret ilişkilerine başlaması bu sürecin ilk adımlarını oluşturmaktadır. Fakat dönemin Japon hükümdarları, halkın ticaret ile batıdan gelen kültürden etkilenip asimile olmaması için bir takım ticari yasaklar getirmişlerdir. Bu yasaklar sürecine Sakoku¹⁴ dönemi denmiş ve 200 yıl boyunca Japonya'da devam etmiştir. Sakoku döneminde Japonya ile ticaret ilişkilerine izin verilen tek tüccarlar Hollandalı tüccarlar olmuşlardır. Buna rağmen halkın yabancı tüccarlarla etkileşime geçmesi yasaklanmıştır. Halkın geçmesine izin verilmeyen ve aynı zamanda tüccarların halk ile iletişimini engellemek için özel ticaret bölgeleri inşa edilmiştir. Bu bölgelerin içine sadece Şoğun¹⁵ veya Şoğun tarafından görevlendirilip izin verilen kişiler girebilmişlerdir. Bu dönemlerde Hollandalı tüccarların Japonya ile kurduğu ticaret ilişkileri sayesinde Ukiyo-e gibi ahşap baskı örnekleri Avrupa'ya ulaşabilmiştir *Konuşmak Lazım* (Selçuk ve İbrahimoglu, 2012).



Resim 9 Keisan Eisen, Fahişe,18 yy

Bu Ukiyo-e örnekleri başta Vincent Van Gogh, Edouard Manet, Claude Monet, Camilla Pissarro vb. gibi birçok Avrupalı sanatçıyı etkileyerek Japonizm'in¹⁶ Batı'da yayılmasına olanak sağlamıştır. Özellikle İzlenimcilik (Empresyonizm) akımına dâhil olan Avrupalı sanatçılar Japonizm'den daha çok etkilenmişlerdir. Sanatçılar; Japon eserlerinde kullanılan perspektif ve gölgenin olmadığı saf, pürüzsüz düz renklerden, objeyi merkezden uzaklaştırarak yerleştirdikleri farklı kompozisyonlarından etkilenmişlerdir.

1884'te Avrupalı sanat eleştirmeni Edmond de Goncourt¹⁷'ın Japon sanatı ile ilgili yazdığı makalelerinde Japonizm'in; Avrupalı halkın bakış açısı yönünden bir devrim niteliğinde olduğunu dile getirmiştir (Brehm, 2002, s. 8).



Resim 10 Van Gogh Fahişe,1887



Resim 11 Amiral Perry'nin Savaş Gemisinin Japon tasviri, 1853

Bu durumun ironik tarafı Batı sanat dünyasını kasıp kavuran Japonizm'in Batı'da oluşmasını sağlayan ve Batı sanatına yenilikler getiren Ukiyo-e örnekleri o dönemin Japonya'sında günümüz

modern Mangalarından farksız toplumun yani alt kültürün kolayca satın alıp ve tükettiği ürünler olmalarıdır. Ayrıca bu dönemde Batı'yı etkisi altına alan Japonizm ile 2000'li yılların başında ortaya çıkan "Cool Japan" fenomeni arasında birçok benzerlik bulunmaktadır. Bu benzerlikler tezin ikinci bölümünde yer alan Cool Japan başlığı altında daha detaylı bir biçimde ele alınmıştır.

Sakoku döneminin sonunu getiren en önemli olay Japonya'nın Batı ile etkileşimi 1853 yılında Amiral Matthew Perry'nin kara gemileriyle¹⁸ Şoğun'un onunla görüşmeyi reddetmesi üzerine Japon kıyılarına girmesi ve hükümdarlık şatosunun bahçesini bombalamasıdır. Japon gemileri Amiralin demirden yapılmış kara gemileri karşısında çaresiz kalmışlardır Bu olaydan sonra Japonya'nın Batı ile etkileşimi tekrar başlamıştır. Japon hükümdarları isteseler de Batı ile etkileşimin durdurulamayacağını anlamışlardır. Kendi kabukları içine çekilmiş bir şekilde yaşamaları onları dünyanın geçirdiği bilimsel ve teknolojik gelişimden uzak tutmuştur. Dış güçlerin kendilerinden daha fazla geliştiğini ve güçlenmeye başladığını gören Japonya, yenedünya düzenine uyum sağlamak ve orada kendine bir yer edinebilmek için değişmesi ve Batı ile etkileşime geçmesi gerektiğinin farkına varmıştır *Konuşmak Lazım* (Selçuk ve İbrahimoglu, 2012).

Bu dönemle birlikte Amiral Perry Japonya ile ticaret yollarını tekrar açması Japonya'nın Meiji restorasyon dönemine geçmesine neden olacaktır. Meiji restorasyon döneminin amacı Japonya'yı Batı ile aynı düzeye getirmek olmuştur. İmparatorluk tarafından alınan radikal kararlar ve bu kararların getirdiği ani değişimler, batılılaşma ve Batı'yı yakalama kaygısı Japonya'yı yavaş yavaş kökünden değiştirmeye başlamıştır.

Meiji restorasyon döneminin etkisiyle önceden zanaat, dekorasyon ve dini törenler için bir araç olan "Japon Sanatı" kavramı baştan yapılandırılmıştır. Bu süreç içinde İmparatorluğa ve üst düzey sınıflara ait objeler, dini eserler yeniden yorumlanarak Resim, Heykel, Mimari, Dekoratif sanat başlıkları altında Batı sanat kategorilerine göre tekrar sınıflandırılmıştır. Batıya yetişmek için çalışan çağdaş bir ulus devleti kurma çabaları içinde "Japon Sanatı" kavramı ve tarihi, İmparatorluk tarafından oluşturulmuş ve Japonya'da "Bijutsu" (Güzel Sanat) teriminin doğması sağlanmıştır. Batı sanat kavramları ile tekrar yapılandırılan Batılı Japon Sanatı kavramı ve tarihi, İmparatorluğun, 1900 Paris Uluslararası Sergisi aracılığı ile yayınladığı bir kitap ile form kazanmıştır ve "Batı Japon Sanatı" kavramının kriterlerini oluşturmuştur (Nakashima, 2006, s. 246).

Üst ve alt sanat ayrımı Meiji restorasyon döneminde Batı'ya yetişme çabaları içerisinde İmparatorluk tarafından ulusal bir girişim olarak yaratılmıştır. Ünlü Japon Neo Pop Sanatçı Takashi Murakami de temsil ettiği Süperdüz akımında aynı iddialardan dolayı günümüz Manga'sının geleneksel Japon sanatı ile kesin bağı olduğunun üzerinde durmaktadır. Ayrıca

Ukiyo-e gibi geleneksel çizim ve baskı sanatının ülkenin İkinci Dünya Savaşından önceki kültürünü ve sanatını temsil ettiğini ve günümüz Modern Mangası'nın da Japonya'nın savaştan sonraki değişen yeni Japonya ve kültürünün sanatı olduğunu iddia etmiştir.

1.2.1 Modern Manga'nın ilk Tohumları

Modern Manga'nın tohumları Meeji dönemi ve sonrasının getirdiği batılılaşma hareketlerine uyum sağlamaya çalışan Japon sanatçıları tarafından ekilmeye başlanmıştır. Japon sanatçıların ilk etkilendikleri örnekler bir İngiliz ordu subayı olan Charles Wirgman'ın bir İngiliz dergisinden esinlenerek Japonya'da yaşayan yabancılar için çıkardığı "Japon Punch" adındaki dergisi olmuştur (Gravett, 2008, s. 21).



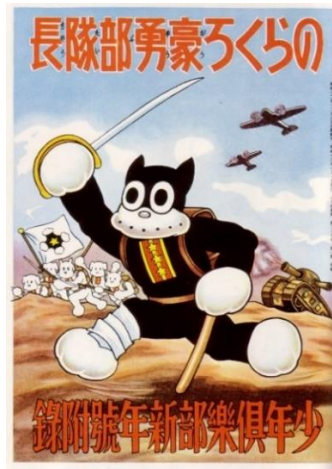
Resim 12 C.Wirgman, Japon Punch, 1862

Derginin içinde yer alan tek kare olarak resmedilmiş mizahi politik karikatürler, Japon sanatçılara karikatürlerin önemli bir siyasi araç olarak kullanılabilmesine örnek olmuştur. Şoğun döneminde gerçek insanlara benzeyen mizahi çizimler ile bir politik ve siyasi düşünceyi beyan eden karikatürler yasaklanmıştır (Öztekin, 2011, s. 60). Bu tarz karikatür örnekleri yozlaşan liderlerini hedef alıp ve eleştirmek isteyen Japon sanatçılar için büyük bir ilham kaynağı olmuştur. O dönemde Japon sanatçı Honda Kinkichiro sayesinde bu tarz çalışmalar popülerlik kazanmıştır (Gravett, 2008, s. 21). Modern anlamda "Manga" terimini ilk kez kullanan ve ilk Japon çizgi roman bandını çizen Japon sanatçısı Rakuten Kitazawa'dır.

Kitazawa, ilhamını büyük ölçüde 19 yy'da Avrupa ve Amerika'da ortaya çıkan çok kareli karikatürlerden oluşan Amerikan Punk ve Bilderbogen gibi çizgi romanlardan almıştır. Sanatçının ilk çizimleri arasında, köyden şehre gelen taşralılarla dalga geçtiği büyük şehrin onları nasıl şaşırttığı üzerine komik karikatür çalışmaları ve batılı her şeye hayranlığı olan ilk modern Japon kızını konu alan Haneko karakteri yer alır. Bunun dışında Kitazawa, hükümeti eleştiren

birçok politik karikatüre de imza atmış ancak meydana gelen “Yüksek İhanet Hadisesinden”¹⁹ sonra çizimlerinde muhafazakâr bir yaklaşım sergilemeye başlamıştır (Gravett, 2008, s. 21).

1920’ler Japonya’da birçok alanda kültürel ve sosyal değişimler meydana geldiği dönemlerdir. İlk kez bu dönemde işçi sınıfının ortaya çıkmıştır. Toplum yapısında meydana gelen ekonomik eşitsizlikler, politik adaletsizlikler gibi halkın sorunları dile getirilmiş, ülkede feminist hareketler gündeme gelmiştir. Manga, ülkenin sol görüşlü sanatçıları için devrimin sesine dönüşmüştür. Bu dönemde Bağımsız Manga federasyonları kurulmuş, sanatçılar, toplum sorunları ve politik düşüncelerini Manga’nın anlatım dilini kullanarak dile getirmişlerdir (Öztekin, 2011, s. 62).



Resim 13 Tagawa Suiho, Norakuro Manga, 1931-1981

1930’larda Mançurya olayının patlak vermesi medya ve toplum üzerinde on yıl boyunca sürecek uzun bir siyasi, politik baskı ve sansüre neden olmuştur. Devlet tarafından yazarlara, sanatçılara, yayıncılara, karikatüristlere zorla o dönemin hükümetinin ulusal politik hedefleri kabul ettirilmeye çalışılmıştır. Farklı görüşte olan bazı karikatürcüler zorla tutuklanmış, işkence görmüş ve öldürülmüştür (Öztekin, 2011, s. 62). Bu dönemde Manga üzerinde devlet baskısı ve sansürler sürerken Tagawa Suiho’nun “Norakuro” adında siyah şirin yavru bir köpeği konu aldığı Mangası Japonya’da yayınlanmaya başlamıştır. Fakat ülkede militarizmin yükselmesi, kısa süre içinde şirin köpek yavrusunu dönemin militarizm hareketinin içine bulaştırmıştır ve Norakuro’yu Japon militarizmin bir sembolü haline dönüştürmüştür. Hikâyesinde bir er olarak orduya katılan şirin köpek, cesareti ve azmiyle yavaşça orduda yüksek yerlere gelmiştir. Norakuro’nun maceraları İkinci Dünya Savaşı sırasında bir milyonun üzerinde satış rakamına ulaşmış ve toplum içinde büyük bir ilgi kaynağı haline gelmiştir (Gravett, 2008, s. 21).

İkinci Dünya Savaşı’nın başlaması ve Japonya’nın yaşamakta olduğu büyük çalkantılar, ülkeyi tekrar Batı’ya kapalı hale getirmiştir. Bundan dolayı Japon sanatçılar bu dönem içinde

Batı'da gerçekleşen gelişimlerden ve batılı sanatçıların kullandıkları yeni çizim tekniklerinden haberdar olamamışlardır. Bu duraksama İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra genç Mangaka Osamu Tezuka'nın Manga'ya getirdiği yenilikçi devrimlerle sona ermiştir. Sanatçı, Manga'nın tanımını tekrar belirlemiş ve Manga'nın anlamını sonsuza kadar kökünden değiştirmiştir.

1.3. İkinci Dünya Savaşı Sonrası Manga ve Osamu Tezuka Dönemi

İkinci Dünya Savaşı Japon halkı için ağır kayıplarla sona ermiştir. Savaş sonrası ülkenin ticareti durmuş, ekonomisi çökmüştür. Amerika tarafından Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının dehşeti halk üzerinde derin psikolojik yaralar bırakmıştır. Yetişkinlerin çoğu İkinci Dünya Savaşı'nda can vermiş, geriye gençler, çocuklar ve kadınlardan oluşan savaşın getirdiği açlık ve fakirlik içerisinde yaşam mücadelesi vermeye çalışan bir Japon halkı kalmıştır.

Amerikan işgali yanında Amerikan yardımın ve kültürünü de birlikte getirmiştir. İşte bu dönemde Amerikan askerleri hayatta kalanlara yardım etmek için erzak, giysi, ilaç, yiyecek, yardımları getirirken hasta, yaralı, kimsesiz çocukları eğlendirmesi için Amerikan çizgi romanları ve çizgi filmlerini de yanlarında getirmişlerdir. Çocukların izledikleri Walt Disney çizgi filmleri, okudukları çizgi romanlar savaşın acı sonuçlarını maruz kalmış çocukların bir nebze olsun acılarını dindirmiş, umut vermiştir. Çocukluklarını yaşayamadan büyümek zorunda kalan gençler için çizgi roman okuyarak ve çizgi filmleri izleyerek geçirdikleri zaman içinde buldukları acı gerçekten kaçmalarını sağlamıştır ve onları için değerli bir hazineye dönüşmüştür. Japon Neo Pop sanatçısı Takashi Murakami'nin ifade ettiği savaş sonrası Japon sanatçılarının gerçeklerle yüzleşmek yerine sığınıp, gerçeklerden kaçmak ve teselli bulmak için kullandıkları o kara alan işte bu dönemde oluşmaya başlamıştır (Öztekin, 2011, s. 175).

Savaştan sonra Japonya, Amerikan işgal kuvvetleri kontrolü altında getirilen yeni anayasa ile ekonomik ve siyasi tekrar yapılandırılma döneminden geçmiştir. Bu dönemde, Amerikan hükümetinin desteğiyle kendini toparlamaya çalışan ülke yine bu dönemde aynı hükümetin uyguladığı sansür politikası nedeniyle savaş, samuray ve milliyetçilik temalı konularda kısıtlamalara uğramış, aşırı milliyetçi ve eski Japon ruhunu yücelten yazılı yayınlar ülkede yasaklanmıştır. Amerikan işgal kuvvetlerinin uyguladığı bu sansür politikası 7 yıl boyunca devam etmiştir. Japonya'ya yapılan kısıtlamalar ve ifade özgürlüğünün en büyük nedeni, Japon halkı içinde Amerika'ya karşı savaş görüşlerinin tekrar yeşermesini engellemek olmuştur fakat yapılan sansür politikası Manga benzeri alternatif yayınları kapsamı dışında bırakmıştır. Bu dönemde Manga, Japon gençleri tarafından yakından takip edilmekteydi ve bundan dolayı ulusal bilinci Japon gençlerine aşulamakta Manga önemli bir rol oynamıştır. Japonya'da savaş sonrası dönemin

en büyük getirisi Japon kültüründe sanatsal yaratıcılık yönünde büyük bir patlamanın yaşanmasına neden olmuştur (Öztekin, 2011, s. 64-70).

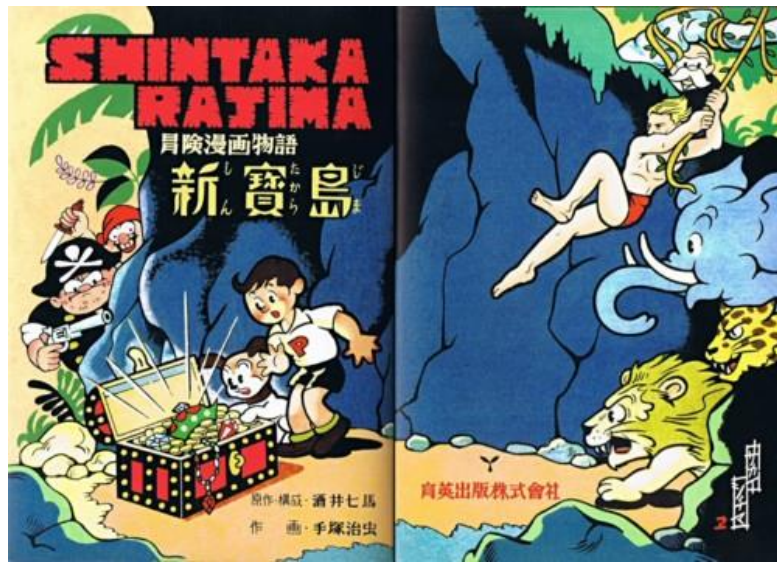
Gelecekte Manga ve Anime kültürünün temellerini atacak ve onlardan sonra gelecek olan sanatçılara ilham kaynağı olacak Manga ve Anime sanatçıları bu dönemlerde kendini göstermeye başlamıştır. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yaptığı çalışmalarla Modern Manganın temelinin atan Japon sanatçı Osamu Tezuka olmuştur. "Manga'nın Babası" olarak anılan ünlü Japon Manga çizeri İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerikan işgal güçlerinin ülkeye getirdiği Amerikan çizgi romanları ve Walt Disney animasyonlarından etkilenerek Manga'ya devrim niteliğinde yenilikçi çizim teknikleri katmış ve Manga'nın anlamını yeniden tanımlamıştır.

Tezuka, hikâyelerinde betimlemeye önem veren bir çizer olmuştur. Çizdiği Mangalar o kadar ayrıntılı ve serilerdir ki her bir karesi okuyucuya sanki bir filmi izliyormuş hissi vermektedir. Sanatçı, dramatik kurguyu daha iyi betimlemek için resim panellerini çoğaltmaya yarayan baskıyı azaltma (decompression) ve film kameralarının kullandığı karaktere optik zoom, farklı kamera açıları gibi teknikleri Manga'ya kazandırmış ve bu teknikleri ilk kez kendisinin çizdiği mangalarda kullanmıştır. Tezuka'nın bu teknikleri geliştirmesindeki en büyük ilham kaynağının öğrenciyken izlediği Alman ve Fransız filmleri olduğu söylenmektedir (Öztekin, 2011, s. 66).



Resim 14 Tezuka, Phoenix, (Anka Kuşu), 1967-1988

Aynı şekilde Modern Manga karakterlerinin vazgeçilmez bir parçası olan ve onları tanımlayan büyük gözlü karakter tasarımlarını Tezuka, Disney'in Bambi ve Max Fleitcher'in Betty Boop karakterlerinden esinlenerek geliştirdiği söylenmektedir. Osamu Tezuka'nın ilk eseri 1947'de akabon²⁰ baskı tarzı kullanılarak basılmış olan kendisinin yazdığı ve çizdiği 200 sayfalık resimli illüstrasyon kitabı "Yeni Hazine Adası" Manga'sıdır. Japon halkı, savaş sonrası yaşadığı açlık ve fakirliğe rağmen Osamu Tezuka'nın Manga'sına sahip çıkmış ve Sanatçı'nın Mangası Japonya'da 400.000 adet satmıştır. Böylece Tezuka'ya Japon halkı tarafından ulusal hayranlık başlamıştır. Tezuka'nın eserlerindeki geleceğe dönük pozitif tutum, savaştan sonra zorluklarla baş etmeye çalışan gençlere umut kaynağı olmuştur. (Öztekın, 2011, s. 66).



Resim 15 Tezuka, Yeni Hazine Adası, 1947

Tezuka'yı manga çizmeye yönlendiren en önemli neden; genç yaşta İkinci Dünya Savaşının getirdiği yıkıma ve acı kayıplara şahit olmasından kaynaklanmıştır. Gençlik döneminde Osaka'ya atılan bombaların korkunç sonuçlarına şahit olan Tezuka'nın yaşadığı acı deneyimler ona çizgi roman ve animasyon aracılığı ile insanlara barışı, sevgiyi, yaşama saygı ve değeri anlatabilmek için bir ilham kaynağı olmuştur. Tezuka, yaşamı boyunca 600 manga serisi tamamlamış ile yaklaşık 60 animasyon eseri yaratmıştır. 600 manga serisi için 150.000 sayfa çizmiş ve büyük bir rekora imza atmıştır (Gravett, 2008, s. 24).

Tezuka'nın bakış açısı her zaman geleceğe ve bilime yönelik olmuştur. Esas mesleğinin doktor olmasının bu konuda önemli etkisi vardır ki çalışmalarında her zaman Japon halkını teknoloji ve bilime teşvik etmeye çalışmıştır. Mangalarında teknoloji ve bilimin insanlığa getireceği yararlar üzerine durmuştur. Sanatçı, çalışmalarında teknoloji ve bilimin savaş için değil, özellikle insanlık yararına, umut ve mutluluk vermek için kullanılması gerektiğinin daima altını çizerek vurgulamıştır. Sanatçının sahip olduğu savaş karşıtı, geleceğe dönük barışçıl

duygularını en iyi temsil eden ve aynı zamanda Osamu Tezuka'nın en ünlü çizgi karakteri olan "Astro Boy²¹" karakteri olmuştur (Öztekın, 2011, s. 79-82).

1.3.1. Astro Boy (Mighty Atom)

Astro Boy, Osamu Tezuka'nın çizdiği en önemli karakterlerin başında yer almaktadır. Manga'da Astro Boy ülkenin Bilim Bakanı Doktor Tenma'nın bir araba kazasında kaybettiği küçük oğlunun yerini doldurması ve Doktorun acısını dindirmesi için yaptığı atom enerjisiyle çalışan bir androittir. Doktor, zamanla oğlunu kaybettiği gerçeğiyle yüzleşir. Astro Boy'un sadece duygusuz bir robot olduğunu görür. Doktorun gerçekleriyle yüzleşmesi onu öfkesinden çıldırttığı gibi küçük robotu bir sirke satar.



Resim 16 Osamu Tezuka: Astro Boy Manga;1951-1968

Astro Boy'un maceraları yeni Bilim Bakanı Doktor Ochanomizu'nun Astro Boyu sirkte fark edip himayesine alarak koruyucu ailesi olması ile başlamaktadır. Küçük robota aile sıcaklığında bir yuva veren Doktor, zaman geçtikçe Astroboy'un inanılmaz yetenekleri olduğunu ve bir robottan daha çok duyguları olan bir insan gibi hareket ettiğini görür. Hikâye, gücünü atom enerjisinden alan Astro Boy'un, Doktor ile birlikte insanlığı yok etmeye çalışan şeytani robotlara karşı dünyayı savunması ve onlara karşı savaşması ile devam eder. Hikâye Pinokyo'nun gelecekçi versiyonuna benzemektedir.

Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının yaşattığı travma, Japon halkının ruhunda nesiller boyu iyileşmeyecek derin yaralar bırakmıştır. Atom enerjisini kullanmak bir yana o İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerika'nın pasifik kıyılarında yaptığı hidrojen bombası denemeleri halkın üzerinde büyük bir dehşete ve yok olma korkusuna neden olmuştur. Sanatçı Astro Boy ile Japon halkının atom bombasından kaynaklanan ön yargısını kırmaya çalışmıştır.

Atom enerjisinin bir araç olduğunu, istenirse iyilik ve insanlığın yararı içinde kullanılabileceğini anlatmaya çalışmıştır.

Astro Boy aynı zamanda Japonya’da yayınlanan ilk Anime²² TV serisi olma özelliğine sahiptir. Tezuka, sadece Modern Manga’nın temellerini atmakla kalmamış, Japonya’da ilk animasyon stüdyosunu kurarak Japon Anime endüstrisinin de temellerini de atmıştır. Sanatçı, animasyon endüstrisine getirdiği yenilikler bakımından Japonya’da, ünlü Amerikan animasyon yapımcısı Walt Disney’e benzetilmektedir.

1.3.2. Manga ve Anime Arasındaki Ayrılmaz Bağ

Manga’nın babası; Manga’ya ve Anime’ye sadece tekniksel yenilikler getirmekle kalmamıştır. Hikâye ve anlatım bakımından korku, romantizm ve drama vb. gibi birçok farklı temaları da içine katmıştır. Tezuka, Astro Boy ile yarı robot ve yarı insan ilişkisini konu alarak 1960’lardan sonra Amerikan ve Japon televizyonlarında bir kült olmuş Gundam ve Uzay Savaş Gemisi Yamato (Space Battleship Yamato) gibi ünlü Anime ve Manga serilerini içine alan bilimkurgu ve “mecha²³” (mekanik) türünün temellerini atmıştır. Sanatçının işlediği konular bununla sınırlı kalmamış, cinsiyet ayrımının yanlış olduğunun altını çizen ikinci plana atılan kadınların daha çok saygı ve eşitliği hak ettiğini düşündüğü “Prenses Şövalye” adındaki Mangası ile Shoujo²⁴ adı verilen ve sadece kızlara hitap eden Manga türünün ilk tohumlarını da kendisi atmıştır (Öztekin, 2011, s. 69).

Osama Tezuka’nın temelini attığı Anime sektörü Japonya’da Hayao Miyazaki gibi Modern Manga ve Anime sektörünün ileri gelen yaratıcıları sayesinde altın çağına ulaşmıştır. Nasıl Tezuka “Manga” terimini Japonya’da tekrar tanımladıysa ünlü animasyon yapımcısı Hayao Miyazaki de “Anime” terimini Japonya’da tekrar tanımlamıştır. Modern Manga ve Anime endüstrisi Osamu Tezuka’ya çok şey borçludur. Japonya’nın İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra zedelenen ulusal onurunu tekrar kazanmasında sanatçının Japonya’da yarattığı Anime ve Manga endüstrisinin önemi büyüktür. Manga ve Anime sahip oldukları güçlü grafik anlatım dili ile sadece Japon halkını hayatın acılarından uzaklaştıran, halkın çektiği ıstırapları yansıtan bir araç olmamıştır. Bunun ötesine geçerek, oluşturduğu popüler kültürle Dünyada hem Japonya’yı temsil eden kültürel bir elçiye hem de diğer toplumları etkileyen küresel bir güce dönüşmüştür.

Manga gibi Anime de kendisine ait anlatım üslubu, grafik dili ve görsel zenginliği ile içinde Japonya’ya özgü özellikler barındırmaktadır ve kendisini batılı karşılıklarından ayırmıştır. Manga ile ilgili olan bu çalışmada Anime eserlere de yer verilmesinin nedeni Manga’nın ve Anime’nin sahip olduğu gerek görsel, gerek öyküsel, gerek toplumsal bakımdan sahip oldukları ayrılmaz bağlar olmuştur. Manga ve Anime’nin aralarındaki ayrılmaz bağı oluşturan en önemli

faktörlerden biri animasyona uyarlanan Mangaların hikâyelerini animasyona tekrar kurgulayan, hikâye tahtasını (story-board) çizen ve yönetmenliğini yapan kişilerin, Mangaları çizen aynı Mangakalar olmalarıdır. Ayrıca Japonya’da animasyon ve çizgi romanın bütün mecralarının oluşturduğu alt kültüre genel olarak “Manga” adı verilmektedir (Öztekin, 2011, s. 23).

Bir popüler kültür olarak Manga’nın İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra oluşan Japonya ile yeni Japon popüler kültürü içindeki önemli yeri ve Takashi Murakami gibi Japon sanatının önde gelen Japon Pop sanatçılara etkisinin araştırıldığı bu çalışmada Mangaların yanında Anime yapıtlarının da bahsedilmesi önem teşkil etmektedir.

2. POPÜLER KÜLTÜRDE MANGA KÜLTÜRÜ VE ETKİSİ

2.1. Bir Popüler Kültür olarak Manga Kültürü'nün yeri

“Bir popüler kültür olarak Manga'nın Japon Neo Pop Sanatı ve Sanatçlarına Etkileri: Takashi Murakami ve Süperdüz Akımı” adlı tez araştırmasında bir popüler kültür olarak Manga'nın yeri ve gücünün, oluşturduğu alt kültürlerin, Japon sanatçılar ve çalışmaları üzerinde etkileri açısından önem arz ettiği düşünülmektedir. Bunun en büyük nedenlerinden birinin, Takashi Murakami ve tezde adı geçen sanatçıların savaş sonrası yeni Japonya'da oluşan ve yükselen Manga kültürünün yarattığı alt kültürlerin içerisinde büyümüş bireyler olduğu düşünülmektedir. Hatta Takashi Murakami başta olmak üzere Süperdüz akımında adı geçen bazı sanatçıların kendilerinin bir Otaku olduğunu dile getirmişlerdir. Peki, Manga kültürünü bu kadar önemli etki kaynağı yapan nedir? Batı'da ve Doğu'da nasıl böyle geniş bir hayran kitlesi yaratmıştır? Niye onu takip eden tüketicilere çekici gelmektedir? Bu bölüm Manga'nın popüler kültürdeki yeri ve gücünü keşfederek onu takip eden bireylerin hayatlarındaki yerine açıklık getirecektir.

Günümüzde Japonya'da bir Manga'ya her yerde kolayca ulaşılabilir. Sokaklarda yer alan jetonlu büfelerden, metro istasyonlarına, internet kafelerden kütüphanelere halkın kolayca ulaşabileceği her yerde Mangalar mevcuttur. Hatta 1990'larda Japonya'da patlak veren ekonomik krizden sonra her yerde açılan ve popüler olan Manga kafeler, Manga satın almak yerine kiralamak isteyen veya saatlerce oturup Manga okuma keyfi yaşamak isteyen kişiler için ideal yerler olmuştur (Gravett, 2008, s. 10-15).

Her ne kadar Japonya kadar olmasa da, şu an Batı'da da neredeyse her kitapçı ve marketlerde Manga serisine ulaşılabilir. Türkiye'de dahi son yıllarda onlarca farklı manga serisi Türkçe'ye çevrilmekte ve D&R gibi alışveriş merkezlerinde satışa sunulmaktadır. Diğer yandan internetin yaygınlaşmasıyla kurulan Manga ve Anime siteleri de Batı'daki Manga severlerin hayranı oldukları serilere kolayca ulaşmasına olanak sağlamaktadır. Japonya'da piyasaya sürülen her yeni Manga neredeyse yayınlanma tarihinden itibaren internet sitelerinde yer almakta ve batılı hayranlarına ulaşmaktadır. Manga severlerin oluşturduğu sosyal ağlar, forum siteleri ve çeviri gruplarının bu konuda etkisi büyük olmuştur. Sevdikleri Manga ve Anime serileri için çeviri ve altyazı hazırlamayı kendilerine görev bilen Manga ve Anime severler, Japonya'da piyasaya yeni çıkmış Manga ve Animeleri daha Batı'da piyasaya sürülüp ve lisanslanmadan önce batılı Manga ve Anime severlere ücretsiz ulaşmasına olanak sağlamaktadırlar. Batılı Manga hayranlarının yaptığı girişimler Batı'da piyasaya çıkmayan milyonlarca Manga ve Anime serisinin bir yandan reklamını da yapmaktadır. Fakat hayranlar tarafından korsan olarak internet sitelerinde

yayımlanan Manga ve Anime serileri, yaşadıkları ülkelerde lisanslandıktan sonra yine aynı hayran kitlesi tarafından web sitelerinden çıkarılmaktadır. Sevdikleri sektöre destek amaçlı bunu yapmalarına rağmen Manga ve Anime sektörüne milyonlarca dolar zarar getirdikleri de bir gerçektir.

Mangalar genellikle telefon rehberi boyutlarındadırlar. Boyutları bir karışı geçmeyen siyah beyaz yaklaşık 200 sayfadan oluşmaktadır. Telefon rehberi kalınlığında olan ciltler ve onlardan biraz daha büyük olan birçok Manga serisini içinde toplayan haftalık Manga magazinleri şeklinde ikiye ayrılmaktadırlar. Piyasadaki Mangaların çoğunu, uzun süredir devam etmekte olan ve kendilerine hatırı sayılır bir hayran kitlesi yaratmış uzun Manga serileri oluşturmaktadır (Gravett, 2008, s. 14-15). Şu an, bütün dünyada geniş hayran kitlesine sahip olmuş uzun süreli bu tarz seriler genelde hikâyelerine haftalık yayınlanan ve birçok Manga serisini içinde barındıran Manga magazinlerinde başlamaktadırlar. Manga magazinlerinde yerlerini koruyan bu seriler, bir süre sonra yaklaşık 200 sayfa olan ciltler şeklinde tekrar basılıp piyasaya sürülmektedirler. Zamanla ünlüen Manga serileri kısa süre içinde Animasyona uyarlanarak TV ekranlarda kendilerini Anime olarak göstermektedirler.

1997'de yayımlanmaya başlayan Hasır Şapkalı Luffy'nin, korsanlar kralı olma hayallerini ve arkadaşları ile One Piece (Tek Parça) adındaki dev hazineyi bulma maceralarını anlatan "One Piece" Manga serisi günümüzde hala devam eden uzun süreli Manga serilerinden biridir. Neredeyse 20 yıl önce başlamış olan One Piece serisi günümüzde hala devam etmektedir. Serinin sadece 3. cildi Japonya'da 3,5 milyon satmış, Manga tarihi içinde büyük bir rekora imza atmıştır. Bunun yanı sıra One Piece Manga'sının yüzlerce bölümlük Anime serisi hala devam etmektedir. Beyaz perdede yayınlanmış Anime filmleri, DVD, Blu-ray CD'leri, farklı video oyun konsollarına çıkmış video oyunları, oyuncakları, oyuncak figürleri, posterleri, oyun kartları, giyim-kıyafetleri piyasada yıllardır yerlerini almış ve satmaktadırlar. Uzun yıllar boyunca kendine milyonlardan oluşan dev bir hayran kitlesi oluşturmuş olan One Piece serisi piyasada yer alan uzun süreli mangalardan sadece birisidir ve bir Manga'nın oluşturduğu tüketim kültürü içerisindeki gücüne iyi bir örnek teşkil etmektedir.

"Manga fenomenine, Schodt "Meta Media" olarak tanımlamıştır. Schodt'un düşüncesine göre; bugün Manga büyük bir fantazi makinesinin kalbidir. Üretim dönüşümü haftalık hikaye serileriyle başlar. Hikaye tutarsa cilt halinde birleştirilir ve tekrar satılır, sonra televizyonlar için anime (Japon animasyonu) serisine ve daha sonra da sinemaya dönüşür. Bir Manga hikayesi sadece dünyanın en büyük animasyon endüstrisinin yakıtı olmaz bununla birlikte mangadan ilham alınan müzik CD'leri, lisanslı karakter oyuncakları, video oyunları, operalar, live action filmlerine hatta mangadan esinlenen sanat eserlerine ve romanlara dönüşür" (Schodt, 1996, s. 20-21).

Manga'nın Japon televizyon ve filmlerinin üzerlerinde de büyük bir etkisi bulunmaktadır. Her iki medyada büyük başarılar kazanan çalışmaların önemli kısmı Manga'dan uyarlamalardır ve bunlar Anime ve Live Action²⁵ şeklinde kendilerini göstermektedirler (Gravett, 2008, s. 12). Osamu Tezuka'nın tohumlarını attığı Manga sektörü 1950'lerden itibaren Japon görsel basım yayın endüstrisinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Japonya'da satılan tüm görsel yayınların yaklaşık % 40'ı Manga sektörüne aittir. Manga'nın Japonya'da sahip olduğu pazar payı 2007'de yaklaşık 406 milyar yen (yaklaşık 3.6 milyar doları) iken bu oran 2009 yılında 420 milyar yen (yaklaşık 5.5 milyar dolar) paya yükselmiştir (Syed, 2011).

Manga sektörü oluşturduğu dev pazar payı yüzünden yayıncılık sektörü içinde en fazla rekabeti de içinde barındırmaktadır. Sektörün pazar payının üçte ikisi sektörde uzun zamandır lider konumda yer alan Kodansha, Shueisha ve Shogakukan adında üç büyük şirket arasında paylaşılmaktadır. Geriye kalan %5' lik Pazar payı, onu kontrol etmeye çalışan diğer önemli yayıncılar arasında bölüşülürken ufak bir kısmı erotik, golf, dövüş sanatları ve mahjong konularında uzmanlaşmış 70'e yakın küçük şirkete kalmaktadır (Gravett, 2008, s. 14).

Manga sektörünün yakaladığı başarı sadece Japonya'da değil aynı zamanda kendisini diğer ülkelerin pazarında da göstermeye devam etmiştir. Manga sektörü dünya pazarında da önemli bir pazar payına sahiptir. Manga pazarının değeri 2008'de Amerika ve Kanada da 175 milyon dolar iken 2012' de Avrupa ve Orta doğuda sahip olduğu pazar payı 250 milyon dolar değerindedir. (Manga, 2015)



Resim 17 Keishi Ohtomo, Kenshin Live Action Film Posteri, 2012



Resim 18 Watsuki, Nobuhiro, Rurouni Kenshin Manga, 1994-99

1970'lerde Fransa ve İtalya'da yayımlanmaya başlayan Anime serileri Avrupa'da Manga pazarının oluşmasına zemin hazırlamıştır. Amerika'da 1970'lerde Mangalar yayınlamaya başlanmasına rağmen Anime'nin ağırlığı başta daha fazla olmuştur. 1960'larda Amerika'da Astroboy ile başlayan Japon animasyon macerası 1970'lerde Otaku kültürünün temellerini atan Gundam, Savaş Gemisi Yamato ve Time Bokan vb. kült olmuş önemli Anime serileri ile devam etmiştir. Manga sektörünün Amerika'da yaygınlaşması 1980'lerde başlamıştır. Çocukların hayal dünyalarını süsleyen Manga ve Animeler, 1980 ve 90'larda Miyazaki animasyonları, Akira, Ghost in the Shell, Neon Genesis Evangelion, Dragon Ball, Sailormoon, Cowboy Bebop, One Piece, Naruto, Yu-gi-oh ve Pokemon gibi ünlü yapıtlarla kendine milyonlardan oluşan dev bir hayran kitlesi oluşturmuştur.

Heidi, Şeker kız Candy, Oskar, Gundam, Captan Tsubasa vb. ünlü Anime serileri de kendilerini 1980'lerin sonlarına doğru Türkiye televizyonlarında göstermeye başlamıştır. 1990 ve 2000'li yıllarda Sailormoon, Dragon Ball, Rurouni Kenshin, Basiliks, Full Metal Alchemist, Bleach, Naruto, Yu-gi-oh, Digimon, Beyblade ve Pokemon gibi birçok ün yapmış Japon Anime serileri de neredeyse dünya ile eş zamanlı Türk televizyonlarında kendini göstermiştir. Türkiye'de Manga ve Anime'ya ilgi gösteren genç ve orta yaşlı milyonlardan oluşan bir hayran kitlesi de oluşmuştur. Özellikle son yıllarda birçok Türk yayınevleri Death Note, Naruto, One Piece, Full Metal Alchemist, Hellsing vb. gibi ünlü Manga serilerini Türkçe'ye çevirmiş ve Türkiye'de satışa sunmuştur. Aynı zamanda "2010 Türkiye'de Japon Yılı" etkinlikleri kapsamında İstanbul Modern Sanatlar Müzesinde "Manga'yı Keşfet! SHONEN JUMP Dünyası" sergisi düzenlenmiş ve Manga sanatından örnekler sunulmuştur (Manga'yı Keşfet!, 2010). Manga, aynı zamanda Akademik alanda da kendini göstermiş ve Türkiye'de birçok akademisyenin araştırma konusu olmuştur.

Manga ve Anime'nin dünya çapında sahip olduğu pazar payı Manga kültürünün sahip olduğu küresel gücü ve oluşturduğu hayran kitlesinin ne kadar büyük olduğunun önemli bir kanıtıdır. Manga'nın popüleritesinde kapsadığı temaların çeşitliliğininde etkisi vardır. Manga, kızlar ve erkekler için olmak üzere çocuklar, gençler ve yetişkinleri kapsayan yediden yetmişe her yaşta geniş bir kitleye hitap etmektedir. Mangaların içinde macera, iş hayatı, drama, komedi, aşçılık, dedektiflik, tarihsel drama, korku, gizem, parodi, romantizm, bilimkurgu, fantezi, erotik, yetişkinlere hitap eden cinsellik içeren konulardan, neredeyse tüm spor dallarını konu alan aklınıza gelebilecek birçok farklı temaları konu alan hikayeler bulunmaktadır.

Mangalar, hitap ettiği yaşa ve cinsiyete göre; Kodomo²⁶, Shounen²⁷, Shoujo²⁸, Seinen²⁹, Josei³⁰, Mecha³¹, Gekiga³², Shonen ai³³, Shoujo ai, Yaoi³⁴, Yuri³⁵, Ecchi³⁶, Hentai³⁷ ve Doujinshi³⁸ adı verilen Manga türlerine de ayrılmaktadırlar.

Manga ve Animeler kendi çapında türlere ayrılrsa da birçok Manga ve Anime türü birden fazla temayı kendi içlerinde barındırabilmektedirler. Mesela; Evangelion "Mecha" olsa da içerdiği konu bakımında Seiren'dir ve yetişkinlere hitap etmektedir.

2.2. Yumuşak güç ve Manga

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Japonya'nın tekrar kendini toparlaması ve sağlam bir ekonomiye tekrar sahip olması uzun zaman almıştır. Ülkenin, İkinci Dünya Savaşı'nda sergilediği askeri ve siyasi tutum Japonya'nın imajının küresel boyutta zedelenmesine, komşuları ve batılı devletler arasında kurdukları dostluk köprülerinin yıkılmasına neden olmuştur (Büyüm, 2010, s. 21-22). 26 Temmuz 1947'de Amerika işgal yönetimince hazırlanan Yeni Japon Anayasasının 9. Maddesi ile ülkenin askeri gücü tasfiye edilmiş, Japonya diğer ülkelere bir tehdit unsuru olabilecek Japon ordusunu yani sahip olduğu Sert Güç³⁹ünü böylece kaybetmiştir.

Sert gücünü kaybeden Japonya, diğer ülkelere karşı sahip olduğu imajı yenilemek ve onlarla arasında yıktığı köprüleri tekrar inşa edebilmek için yeni yollar aramak zorunda kalmıştır. Japonya'nın yeni yol arayışı, diğer ülkelere daha dostça hitap edebilecek kendi gelenek ve göreneklerine bağlı fakat diğer ülkelere, kendi kültürel değerlerini ve ürünlerini daha çekici bir araç olarak sunabileceği yeni bir Japonya imajına dönüşmüştür (Büyüm, 2010, s. 23). Japon hükümeti Manga, Anime gibi Japon popüler kültürüne ait ticari ürünleri ve çizgi karakterleri kullanarak kendi kültürel değerlerini, gelenek ve göreneklerini diğer devletlerle tanıtabilecek, sevdirebilecek ve satabilecek bir pazarlama aracına dönüştürmüştür. Bu gelişme Japon hükümetinin desteklediği "Cool Japan" kampanyasının doğuşunu tetikleyecek ve Japonya'nın imajının küresel boyutta tamamıyla değişmesine neden olacaktır.

1960'lerden sonra hızla yükselen Japon ekonomisi 1990'lı yılların başlarında "Bubble" (Kabarçık) ekonominin çökmesi ile büyük bir ekonomik durgunluk içine girmiştir. Ülkenin emlak piyasası değer kaybetmiş, gayrimenkul ve hisse fiyatları korkunç derecede düşmüştür. Emlak sektörüne yatırım yapan birçok şirket ve birey iflas etmiştir. Ülkenin büyüme oranı gerilemiş, işsizlik düzeyi artmıştır. 1980'lerde yükselen güçlü Japon ekonomisi düşüşe geçerek yerini ekonomik sarsıntılara bırakmıştır. Ülke, 1990'larda ciddi boyutta ekonomik zararlara uğramıştır (Ateş, 2003). Amerikan gazeteci Douglas McGray Foreign Policy'de paylaştığı "Japan's Gross National Cool" (Japonya'nın gayri safi milli harikası) adlı makalesinde; Yaygın olarak bildirilen politik ve ekonomik şansızlıklar altında çökmek yerine, Japonya'nın küresel kültürel etkisinin sessizce büyüdüğünden, Japonya'nın süpergücünü tekrar icat ettiğinden bahsetmiştir. Pop müziğinden elektronik aletlere, mimariden moda, Japon yemeklerinden Manga ve Animelere kadar Japonya'nın 1980'lerde olduğu ekonomik Süper Güç'ten ziyade ülkenin günümüzde kültürel bir Süper Güç'e dönüştüğünü idda etmiştir (McGray, 2009). Bu makale son on yılda uğradıkları zararı telafi edebilmeleri için Japon politikacıları harekete geçirmiş Manga, Anime vb. Japon popüler kültür ürünlerini yücelten "Cool Japan" akımını başlatmalarına neden olmuştur.

McGray makalesinde yaptığı dil oyununda; Japonya'nın GNP'sinin (Gross National Product/Gayri Milli Hasılatının) artık eskisi gibi bir ekonomik güç göstergesi olmadığını, geçen süre zarfı içinde GNC'nin (Gross National Cool/Gayri Milli Harikalarının) kültürel bir güç göstergesine dönüştüğünü ima etmiş, gazeteci GNC'nin bir çeşit Yumuşak Güç formu olduğunu belirtmiştir (Jetro, 2005). McGray'ın bakış açısını daha iyi anlatabilmek için Yumuşak ve Sert Güç kavramları üzerine değinmemiz gerekmektedir.

Yumuşak ve Sert Güç kavramları, ilk kez Joseph S. Nye tarafından 1990'larda dile getirilmiş, daha sonra Nye'in 2004'te yayınladığı "Soft Power"(Yumuşak Güç) adlı eserinde daha ayrıntılı bir şekilde ele alınmıştır.

Nye'e göre "Yumuşak Güç" kavramı hayranlık ve sevgi yaratan bir güç olmuştur. Bir ülkenin siyasi, politik ve kültürel değerlerinin çekiciliğinden ileri gelmektedir. O ülkenin sahip olduğu kültürel değerleri ile kurumları Yumuşak Güç kavramının temelini oluşturmaktadır. "Sert Güç" kavramı ise Yumuşak Güç kavramının aksine genel olarak bir ülkenin ölçülebilir değerlerinden oluşmaktadır. O ülkenin sahip olduğu stratejik konumu (yer altı ve yerüstü kaynakları, bulunduğu yer), ekonomik gücü, teknolojisini ve askeri gücünü temsil etmektedir. Bir ülkenin askeri ve ekonomik kapasitesinden kaynaklanan zorlama yeteneğidir. Mesela; bir ülkenin başka bir ülkeye silah zoruyla ambargo uygulaması, tehdit etmesi, kendisinden aldığı gazı veya petrolünü kesmesi vb. durumlar Sert Güç kavramının kullanımına birer örnek oluşturmaktadır (Öztekin, 2011, s. 31).

Yumuşak Güç ise Nye'e göre bir ülkenin kültürünün, kültürel ürünlerinin, başka bir ülkeye çekici gelmesi, onda hayranlık uyandırması, sahip olduğu kültüre ait bütün özgün metalarını o ülkeye pazarlanması demektir. Ayrıca o ülkeye bir işgalci gibi değil de bir dost, paylaşımcı ve tüccar olarak yaklaşarak yeni iş sahası yaratması, o ülkeyi değiştirebilecek bir güce sahip olması anlamına gelmektedir. Yumuşak Güç kavramı, Sert Güç kavramına göre daha etkili bir yol izlemektedir. Sert Güç; tehdit ve zorlama ile her şeyi elde etmeye çalışmayı temsil ederken, Yumuşak Güç; sinsi ve emin adımlarla kendini sevdirecek amacına ilerlemektedir. Yumuşak Güç medyayı, üniversiteleri, sivil toplum kuruluşlarını ve iş dünyasını kendisini yaymak için kullanmaktadır (Öztekin, 2011, s. 33).

McGrey'e göre; Japonya birden fazla Yumuşak Güç'e sahiptir fakat bu potansiyelinin farkında olmamıştır. Gazeteci, Japonya'ya yaptığı ziyaretlerde röportaj yaptığı sanatçıların, yönetmenlerin, bilim adamlarının, tasarımcıların ve popüler kültür yıldızlarının çoğunun Japon kültürünün yurt dışında bu denli etkili olduğuna şaşırduklarından bahsetmiştir. Onların yabancı tüketiciler veya izleyiciler hakkında çok fazla düşünmediklerini, daha çok dışarıdan gelen ilham hakkında konuştuklarına değinmiştir. Yaptığı tartışmalarda Modern Japonya'da aslında ne kadar az Japon olduğuna ve ironik olarak Müthiş Japonya'nın "Cool Japan" yayılmasının anahtarının da bu olduğunu belirtmiştir (McGray, 2009).

Cool Japan'ın Batı'da temellerini nasıl attığına değinecek olunursa; 1980'lerden itibaren Japonya başta olmak üzere Amerika ve dünyanın diğer ülkelerinde yayınlanan kaliteli Manga ve Anime örnekleri ile Manga çizim tarzından aşırı derecede etkilenmiş Nintendo, Sega ve Sony gibi Japon oyun şirketlerinin video oyunlarının Cool Japan ve Manga kültürünün Batı'da yayılmasında önemli rol oynamıştır. Japon popüler kültürene ait bu ürünler dünyanın her yerinde Japon ürünlerini ve Japon kültürünü takdir eden geniş hayran kitleleri yaratmışlardır. Yabancı bir ülkede yaşayan, Manga ve Anime serilerini takip eden ve bu seriler üzerinden Japon gelenek ve göreneklerini, Japon toplumunun sosyal yapısını, yaşam tarzını, eğitim sistemini, moda trendini, geleneksel Japon yemeklerini öğrenmekte ve Japon alfabesi olan Kanji⁴⁰ hakkında bilgi sahibi olabilmektedirler (Büyüm, 2010, s. 24) . Manga ve Animelerin bu özellikleri onları Japonya'yı diğer ülkelere tanıtabilecek güçlü birer Yumuşak Güç kaynağına dönüştürmüştür.

2005'te yapılan JETRO (The Japan External Trade Organization /Japonya dış ticaret örgütü) (2005) araştırmalarına göre; dünyada yayınlanmakta olan animasyonların yaklaşık %60'ı Japon animasyonları olduğu belirlenmiştir. 2005'ten önceki 20 yıl boyunca Japon Anime sektörü dünya animasyon sektöründe ilk sıralardaki yerini korumuştur. Bu dönemlerdeki JETRO'nun araştırmalarına göre Anime'nin sadece Amerikan pazarında Japonya'ya getirdiği kar yaklaşık değeri 4.35 milyar dolar değerinde olmuştur (Jetro, 2005, s. 2). Araştırma; 1980'lerde Batı'da yayınlanmaya başlayan Gundam, Akira ve Ghost in the Shell gibi ciddi ve kaliteli Anime

yapıtlarının gençlerin hayal dünyasını süslemesi sayesinde Batı'da "Cool Japan" projesinin temellerinin atıldığından bahsetmiştir.

Manga ve Anime, Batı'da kendisini gösterdiğinden bu yana bir çok önemli başarıya da imza atmıştır. Bir Hayao Miyazaki Anime yapıtı olan "Spirited Away" (Ruhların kaçıışı) Berlin Uluslararası Film Festivali'nde Altın Ayı ödülü alan ilk animasyon film olurken, daha sonra Akademik ödüllerde en iyi animasyon film dalında Oscar ödülünü kazanmıştır. Aynı yıllarda Frankfurt'ta büyük bir yayıncılık gösterisi yapılarak ilk Manga sergisi açılmıştır. Animeler Amerikan televizyonlarının haftaiçi okul sonrası saatlerini doldurmuş ve haftasonu sabah yayın saatlerini hakimiyeti altına almıştır (Jetro, 2005, s. 2).

Dünya çapında popüler olan Manga serilerinden biri olan Sailormoon'u 1991'de yayınlamaya başlayan Anime TV serisi (Türkiye'de "Ay Savaşçısı" adı altında yayınlanmıştır.) 20'den fazla ülkede yayınlanmış daha sonra 2014'te serinin 20. Yılı şerefine yeni Anime uyarlanması dünya genelinde tekrar yayınlanmaya başlanmıştır. Sailormoon'un dışında günümüzde eski bir çok yapıt tekrar yenilenmekte ve kendini Manga ve Animenin oluşturduğu dev küresel pazarda göstermektedir.

Son 20 yılda Manga ve Anime kültürünün popüler kültürde yayılmasında önemli rol oynayan yapıtlardan bahsedecek olursak, bu yapıtların başında Japon popüler kültürünün bir ikonu olmuş Pokemon, Hello Kitty ve Doreamon gelmektedir.

2.2.1. Pokemon Çılgınlığı

1996'dan itibaren yayınlanmaya başlayan Pokemon TV serisi ve Anime filmleri (Pocket Monster/Cep Canavarı) bütün dünyayı kasıp kavuran büyük bir fenomene dönüşmüştür. Esasen bir Nintendo Gameboy video oyunu olan Pokemon'un Anime serisi dünya çapında 68 ülkede yayınlanmış ve 45 ülkede Anime filmleri beyaz perdede gösterime girmiş ve 30'dan fazla dile çevrilmiştir. Pikachu gibi ünlü pokemon karakterleri dünyada popüler kültür ikonlarına dönüşmüşlerdir (McGray, 2009).

Pokemon ürünleri tüketim piyasası içinde; video oyunları, Manga, Anime, kart oyunları, peluş oyuncaklar, giyim ürünleri şeklinde tüm dünya marketlerinde, alışveriş merkezlerinde, elektronik mağazalarda, kitapçılarda, oyuncakçılarda yerini almış ve almaya devam etmektedir. Pokemon, beyaz perdede izlenme rekorları ve piyasada satış rekorları kırarken, Amerika'da büyük bir çılgınlığa dönüşmüş, Amerikan basınında "Pokemania" başlıklarıyla anılmıştır ve ünlü Times dergisine kapak olmuştur.



Resim 19 Nintendo, Pokemon,1996-

Pokemon'un yakaladığı başarı Japon basını ve yazarları tarafından Japonya'nın yeni kültürel gücünün bir işareti olarak gösterilmiştir. Asahi Shibun Medyasın'dan bir muhabir hesabında 1999 yılında gösterime giren "Pokemon The First Movie" (Pokemon İlk Film) adında ki Pokemon'un ilk filminin Amerika'da haftanın en popüler filmi olduğunu ve aynı dönemde beyaz perdede gösterime giren Disney'in Aslan Kral animasyonunun gişe rekorunu da geçtiğini ve böyle devam ederse Amerika'nın kendisi olarak anılan Disney şirketini kendi ülkesinde geçeceğini belirtmiştir (Hamano,1999:4 ; Aktaran Allison, 2006, s. 1). Muhabirin aynı medya kuruluşunda yayınlanan başka bir makalesinde Pokemon kart oyunlarının Amerika ve Avrupa'da her markette satıldığını gördüğünde bir Japon olarak gururlandığını, ek olarak Japonya'nın savaştan sonra sadece Sony ve Toyota gibi Japon şirketleriyle Batı'da göğüs gerebildiğini ama sonunda Japon kültürünün Amerikan marketlerinde iyi yayılabilecek bir ürün ürettiğini ve bu ürünün Amerika'ya geçen Japon kültürünün para birimi benzetmesi yapmıştır (Konda 1994:4; Aktaran Allison, 2006, s. 1).



Resim 20 Nintendo, Pokemon Manga,1996-

Pokemon 1990'ların sonundan günümüze kadar yaklaşık 41 milyar dolara varan büyük bir kazanç elde etmiştir. Günümüzde Pokemon Anime, Manga ve video oyun serileri hala devam etmektedir ve şirketine kazandırdığı bu kazanç her geçen gün artmaktadır. İlk günkü popüleritesini hala koruyan seri 1996'dan günümüze kendisine geçmiş nesillerden oluşan milyonlarca hayran kitlesi oluşturmakla kalmamış, her geçen gün milyonlarca genci yeni hayran kitlesine katmıştır. Pokemon'un 20. yıl şerefine 27 Ocak 2016'da Amerika Super bowl 50 sırasında yayınlanan reklamı, Youtube üzerinden 20 milyon izleyici sayısına ulaşmıştır.

2.2.2. Hello Kitty'nin Dünyası

Japonya'nın önde gelen pop ikonlarından biri olan kırmızı kurdeleli sevimli beyaz kedi Hello Kitty, Batı pazarına girdiği zaman zarfı içinde Japon ekonomisine milyarlarca dolar kar payı getirmiştir.

Karakter tasarım işinde olan Sanrio şirketi tarafından 1974'te tasarlanan Kitty; şirketin şimdiye kadar tasarladığı en başarılı Japon çizgi karakter olarak tarihte yerini almıştır. Sevimli Kedi, 1970'lerde ekonominin nefes almasıyla filizlenen Japon tüketim kültürünün habercisi olmuş, ekonomik büyümenin getirdiği maddi zenginliğin genç kızları tüketim kültürünün doyumsuz tüketicilerine dönüştürdüğü dönemde ortaya çıkmıştır. Başlarda sadece genç kızları hedef alan tüketim ürünlerinde kendini gösteren sevimli kedi ilerleyen zamanlarda şirketin geniş ürün yelpazesinin bir parçası olmuştur (Hello Kitty, 2005, s. 44).



Resim 21 Hello Kitty Ürünlerinden Örnekler 1, 1974-

Hello Kitty, genç kızlardan bayanlara, her yaşta giyimden iç çamaşırlara, oyuncaklardan kırtasiye malzemelerine, gıda ürünlerinden elektrikli ev eşyalarına, masaüstü bilgisayarlardan dizüstü bilgisayarlara, fare, klavye vb. elektronik cihazlar dâhil olmak üzere binlerce ticari ürün üzerinde kendini göstermektedir. Bu ticari ürünlere ek olarak Hello Kitty'nin şirinliği yaş ve cinsiyet sınırını da geçmiştir ve kendisini şarap, bira, mücevher, takı vb. gibi yetişkinlere hitap

eden diğ er ürünler üzerinde de göstermektedir. Sanrio şirketine göre; 1999'da Hello Kitty yıllık 12.000 üründe kendini göstermiştir. 2008'e kadar bu sayı 60 ülkede 50.000 den fazla, farklı Hello Kitty markalı ürünlere yükselmiştir ve şirketin 1 milyar dolarlık gelirinin yarısını oluşturmuştur (Hello Kitty, 2016).

Hello Kitty; Mickey Mouse ve Bugs Bunny gibi ünlü çizgi karakterlerden farklı bir şekilde özellikle bir pazarlama simgesi olarak tasarlanmıştır. Orijinal olarak Manga ve Anime dünyasıyla bir bağlantısı olmayan karakter, ünü yayıldıkça kendisine ait Manga ve Anime serileri ile video oyunlarında kendini göstermeye başlamıştır. Hello Kitty'nin ürün yelpazesi bununla sınırlı kalmamıştır. Tayvan'da Hello Kitty temalı restoran, doğum hastanesi, Seul'da ve Bangkok'ta Hello Kitty temalı kafelerinde yer almaktadır.



Resim 22 Wally, Santana Hello Kitty Hau Sheng Hospital, 2009

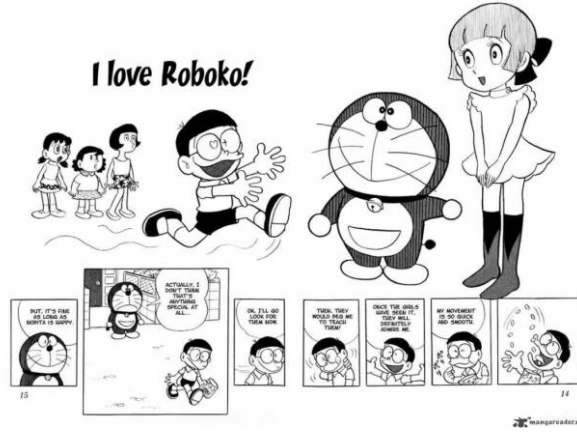
Hello Kitty temalı eğlence parkları; Çin'de bir tane ve Japonya'da iki tane büyük eğlence parkı olan Harmonyland ve Sanrio Puroland parklarının bir parçası olarak hizmet vermektedirler. (Hello Kitty, 2016). Hello Kitty'nin ünü tüketim kültürü ile sınırlı kalmamıştır, sevimli kedi sosyal ikon statüsüne yükselerek 2004'te Japonya'da göğüs kanserini engelleme kampanyasının simgesine dönüşmüştür (Hello Kitty, 2005, s. 44). Ayrıca Hello Kitty; Doraemon gibi Japonya'nın 21. yy'da denizaşırı ülkelerdeki yeni imajlarından birine dönüşmüş ve Japon hükümeti tarafından Şirinlik Elçisi olarak seçilmiştir. Hello Kitty, popüler kültür ve ekonomi içinde Japon çizgi karakter kültürünün gücünü Batı'da temsil eden en önemli simgedir.

2.2.3. Doraemon

Doraemon ise 1970'lerde Fujiko F. Fujio tarafından yaratılan uzun süreli bir manga serisidir. Özellikle ilk ve ortaokul öğrencileri arasında popüler olmuş Manga serisi, yakaladığı büyük başarı sayesinde 1979'da Anime serisine uyarlanmıştır. Doraemon serisi sahip olduğu popülerite nedeniyle 1996 yılında yaratıcısı Fujiko F. Fujio ölmesine rağmen devam etmiş ve günümüze kadar gelmiştir (Doraemon, 2005, s. 36). (Japonya'da yaratıcısı ölen seriler genelde

devam etmezler ve bitirilmektedirler. Doraemon'un Manga ve Anime serisi bir ayrıcalık olmuştur) Milyonlarca hayran kitlesine sahip olan Manga serisi, şimdiye kadar yaklaşık 100 milyon adet Manga satmış ve başarı ödülleri kazanmıştır.

Doraemon, 2005'te Japon Pop sanatçı Takashi Murakami'nin kuratörlüğünü yaptığı New York'ta yapılan "Little Boy Arts of Japan's Exploding Subculture" sergisinde New York Tayvan topluluğu tarafından Japon Otaku kültürünün en önemli kültürel çalışması olarak seçilmiştir. Ayrıca serinin ana karakteri Doraemon, 2008'de Japon Dış İlişkileri Bakanlığı tarafından Anime kültürel elçisi olarak seçilerek Japon popüler kültürünü Batı'da temsil etmiştir. 22 Nisan 2002'de Times'ın Asyalı Kahramanlar özel sayısında 22 Asyalı kahramandan biri olarak seçilmiş, sıralamada seçilen 22 Asyalı kahramandan tek Japon çizgi karakteri kendisi olmuştur (Doraemon, 2016).



Resim 23 Fujiko F. Fujio, Doraemon Manga, 1969-1996

Doraemon, hikayenin ana karakterleri; 2112 yılında yapılmış kedi şeklindeki bebek bakıcısı ve Nobita Nobi adında başarısız bir ilkököl öğrencisidir. Doraemon, gelecekte Nobita'nın büyük büyük torunu Sewashi tarafından şansız atasına yardım etmesi için gönderilmiştir. Manga'nın her bölümde Nobita kendini bir çıkmazın veya başedemeyeceği bir problemin içinde bulmaktadır. Ya sınıf arkadaşları tarafından zorbalığa uğramaktadır ya da okul işlerinde geç kalmıştır. İşin sonunda her zaman yardım için Doraemon'a koşar. Yardımsever Doraemon Nobita'ya yardım etmek için kangurular gibi karnında yer alan 4D cepkeninden duruma göre 22.yy'ın "harika gizli icadı" adını verdiği ileri teknoloji elektronik aletler çıkarır ve Nobita'ya yardım eder. Fakat her bölümün sonunda Doraemon'nun harika icatları yanında beklenmedik negatif sonuçları da birlikte getirirler. Yaşadıkları negatif sonuçlar Nobita ve arkadaşlarına kendine güven üzerine önemli dersler verirler.

Doraemon'un sevilmesi ve o kadar uzun süre varlığını sürdürmesinin en büyük nedeni sahip olduğu icatlardan kaynaklanmaktadır. Doraemon'un ileri teknoloji elektronik aletleri gerçek hayatta, okul çocuklarının hayallerini süslemektedir. 1970'lerde tasarlanan karakterin

sahip olduđu ileri teknoloji elektronik aletler, 1970'lerde giderek artan varlıklı Japon toplumunun yansımalarını temsil etmektedirler. Bu dönemlerde buzdolabı, klima ve renkli televizyonlar gibi elektronik ev eşyalarının kullanımı yaygınlaşmaya başlamıştır. Ayrıca Doraemon'un baş karakterlerinden biri olan Nobito , Takashi Murakami'nin "Little Boy Arts of Japan's Exploding Subculture" (2005) adlı kitabında savaş sonrası Amerika'ya bağımlı yeni Japonya ile kıyaslanmaktadır. 1947'de kabul edilen Japonya'nın yeni Japon anayasasının 9. Maddesi nedeniyle Japon ordusu terhis edilmiştir. Ordusuz kalan Japonya'nın dış güçlere karşı korumalığını Japon topraklarına inşa edilen Amerikan üsleri tarafından yapılmıştır. Ordusu olmayan ve kendini koruyamayan Japonya ergenliğe ulaşamayan küçük çocuk Nobita'ya benzetilmektedir (Doraemon, 2005, s. 36-39).

2.3. Cool Japan

McGrey'in "Japan's National Cool" makalesinin ardından dünya basınında yer alan Japon popüler kültürü ve dünya çapındaki etkisi ile ilgili pozitif yorumlar, Manga ve Animelerin yurtdışındaki başarıları, çoğalan hayran kitlesi ve onlara karşı artan talep Japon Hükümeti yetkililerini harekete geçirmiştir. Son on yılda ülkenin yaşadığı ekonomik ve politik krizin ardından Japon popüler kültürünün dünyaya yayılan etkisini Japonya için bir kâra dönüştürmek isteyen Japon Hükümeti ve iş adamları, 2002'de Cool Japan yani "Müthiş Japonya" fenomenini benimseyerek küresel bir proje başlatmışlardır. Proje'nin amacı Japonya'nın sahip olduğu yumuşak güçle Batı tarafından bilinen Japon kültürünü kullanarak Japon gençleri için üretilmiş Japon popüler kültürü ürünlerini (Manga, Anime, Japon elektronik eşyaları, karakter malları, oyuncak figürleri, video oyunları) batılı ülkelere ithal etmek ve ülkenin tanıtımını yaparak Japonya'nın turizm sektörünü canlandırmak olmuştur. Japon hükümetinin benimsediği ve milyonlarca dolar yatırım yaptığı bu proje Japonya'nın imajını bütün dünyada tamimiyle değiştirmiştir. Burada önemli bir gerçeğin altını çizmek gerekir. Manga ve Anime kültürü devlet desteği olmadan 1980'lerden sonra sahip oldukları kaliteli içerikler ve grafik anlatım dille ile Batılı gençlerin gönlünde taht kurmaya başlamış, onları etkilemiş ve Japon kültürüne olan ilgilerini artırmıştır. Cool Japan fenomeni aslında Japonya'nın kültürel bir yumuşak güç düzeyine yükselmesini temsil etmektedir. Cool Japan fenomeni ise 2000'li yılların başlarında Manga'nın Batıda var olan popüleritesini ülke için kara dönüştürmek amacı ile Japon hükümeti tarafından sahiplenmiş ve bir ticari akıma dönüşmüştür. Oysa Japonya'da ilk Cool Japan akımı kabarcık ekonomisinin patladığı (1991-95) yılları arasında zamanın genç nesli sayesinde kendini göstermiştir. Bu dönem Japonya'da resim, müzik, grafik, moda alanlarında önemli gelişmelerin olduğu yaratıcı bir dönem olmuştur. Fakat Japon politikacılar akımı ciddiye almamıştır ve Cool Japan akımının kendisini Batı'da göstermesi yaklaşık on yıl sürmüştür.

Cool Japan fenomeni, Japon gençleri için üretilen ürünlerin bütün dünya gençleri arasında ilgiyle talep edildiğini ve satıldığını kanıtlamıştır. Bu getiri Japon ekonomisi için önemli bir kar kaynağının kapısını aralamıştır. Hello Kitty, Pokemon, Doreamon gibi birçok Manga ve Anime karakteri, Japon popüler kültürünün Batı'da simgesi haline gelmiştir. Japonya'yı tanıtan gezi rehberleri ile turizm broşürlerinde; zamanında Japon toplumu tarafından aşağılanan Otaku ve Otaku kültürü yüceltilmiş, broşür, reklamlarda, panolarda ülkenin tanıtımını yapan çekici Manga/Anime kız karakterleri kullanılmaya başlamıştır. Japonya hakkındaki birçok magazinde, Manga ve Animelerden, Otakulardan, Maid Cafelerin yer aldığı Akiharaba'dan söz edilmiştir.

Ülke, batılı Manga hayranları için şirin, çekici, seksi çizgi karakterlerin, Otaku kültürünün popüler gözüktüğü bir Asya harikalar diyarı olarak pazarlanmaya çalışılmıştır. Avrupalı ve Amerikalı gençler için Japonya, gezip görülmesi gereken bir fantezi ülkesine dönüştürülmüştür. Eski dönemlerde otantik gejšaların bulunduğu, geleneksel çay törenlerinin yer aldığı, zen bahçelerinin olduğu, sokaklarda Ukiyo-e çalışmalarının sergilendiği Akihabara ve Shibuya bölgeleri; Modern Japonya'da Manga ve Anime merkezlerinin yer aldığı, ünlü Manga/Anime çizgi karakterleri şeklinde giyinerek "Cosplay" yapan gençlerin uğrak mekânı olmuştur (Favell, 2011, s. 10).



Resim 24 Maid cafe Pinafore 3, Tokyo, Japonya

Ayrıca popüler Maid kafelerin⁴¹ yer aldığı, piyasaya çıkan yüzlerce Manga, Anime ve Dojinlerin⁴² sattığı, popüler Manga/Anime karakterlerine ait oyuncak figürlerin rafları dolup taşıdığı ve Manga/Anime tarzı resim çalışmalarının sergilendiği Otaku cennetine dönüşmüştür. Manga ve Animelerin kültürel etkisi aynı zamanda birçok ünlü Hollywood yönetmenine ve yabancı yapımcıyı etkilemiş ve onlara ilham kaynağı olmuştur. Gişe rekorları kıran Wachowski kardeşlerin Matrix serisi, James Cameron's Dark Angel tv şovu üzerinde Manga ve Anime yapımlarının etkisi yüksektir (McGray, 2009). Günümüzde X-Men, Wolverine, Avengers, Iron

Man, Batman, Witchblade, Star Wars gibi birçok başarılı Amerikan çizgi romanı ile Supernatural vb. gibi popüler tv showlarının Manga ve Anime uyarlamaları mevcuttur.

Aynı şekilde Hollywood filmlerinin en başarılı yapımları arasında yer alan Transformers, Godzilla, Speed Racer, Ghost in the Shell vb. Hollywood filmleri, aynı adı taşıyan Mangalarından beyaz perdeye uyarlanmışlardır. Ayrıca ilerleyen dönemlerde beyaz perdede bir Hollywood filmi olarak kendini gösterecek nice Manga serilerinin yapım hakları Amerikan film şirketleri tarafından satın alınmıştır. Bunlardan biri olan Scarlet Johansson'un başrolünü oynadığı "Ghost in the Shell" (Kabuktaki Hayalet) filmi 31 Mart 2017'de dünya sinemaları ile birlikte Türkiye'de gösterime girmiştir. Manga ve Anime sayesinde Japon kültürüne ve sanatına duyulan ilgi artmış, dünyanın her yerinde Japon yemeklerine olan ilgi yükselmiş, Noodles, (Hazır Makarna) Suşi, tofu, sake vb. Japon kültürüne ait yiyecek ve içecekler dünyanın birçok yerinde marketlerde satılmaya başlamıştır. 2000'li yıllarda Tokyo; Paris, Milan ve New York'u geçerek modanın başkenti olmuştur. Japon Neo Pop Sanatçı Takashi Murakami'nin ilan ettiği Süperdüz (Superflat) akımı, Japon sanatını ve sanatçılarını NewYork, Los Angeles, Paris, Berlin, Londra gibi sanatın önde gelmiş, büyük şehirlerinin sanat galerilerine ve müzelerine taşımıştır.

Cool Japan, Batı toplumuna olan etkisi birçok kaynakta Japonya'nın 19 yy. Batı sanatına ilham kaynağı olduğu Japonizm'e benzetilmektedir. Hatta bazı kaynaklarda "Neo Japonizm" olarak da anılmaktadır. Bunun nedeni iki fenomen arasında önemli benzer noktalar bulunmasıdır ama bu onların aynı olduğu anlamına gelmemektedir.

Japonya, Batılı akademisyenler tarafından ilk kez keşfedildiği dönemlerde, coğrafya kitaplarında dekoratif objelerin, eserlerin bulunduğu egzotik bir ülke olarak yerini almıştır. 18yy'da Japonya ile yapılan gayri meşru ticaretler Batılıların Japon kültürüne ait takı, süs eşyaları, kıyafet, seramik, Ukiyo-e vb. Japon ürünlerini Batı'ya götürmelerine imkân sağlamıştır. Bu ürünler, 19.yy'da Japonya ve kültüne olan merak ırk bilimi alanında "Japon sanatı" adı altında takdir görmüş ve toplanmıştır (Nakashima, 2006, s. 249).

Zamanla savaş sonrası toplumda "Japon sanatı" olarak takdir gören ürünler, sanatçılar ve sanat eleştirmenleri tarafında eleştirilmeye başlanmış ve sanat alanına taşınmıştır. Tomoko Nakashima Defining "Japanese Art" in America (Amerika'daki Japon Sanatını tanımlarken) adlı makalesinde Batı tarafından "Japon sanatı" olarak görülen ürünlerin Japon yelpazesini, vernik, seramikler, illüstrasyon kitapları, kıyafetler ve ufak tefek süs eşyaları olduğunu değinerek 20.yy kadar Batı'nın "Japon Sanatı" dediği ürünlerin yerinin fuarlar, antika dükkânları, pazarlar ve özel mülkler olduğunu belirtmiştir. Batı'nın "Japon Sanatı" dediği ürünler 19.yy boyunca Amerika'da halkın Japon sanatına ilgisi ile popüler olmuş, bir egzotik sanat eseri, popüler eşya olarak takdir görmüştür. (Nakashima, 2006, s. 252).

Nakashima (2006) makalesinde 1904'te bir ulusal girişim olarak Japonya'da "Sanat" kavramını oluşturmada katkı sağlayan kişilerden biri olan Japon sanat eleştirmeni Okakura Tenshin'nin 19.yy Amerika'nın yarattığı "Japon sanatı" kavramını bir çılgınlık ya da şaka gibi gördüğüne değinmiştir. Amerikan halkının 19.yy Japon ürünlerine bakış açısı günümüzde Manga ve diğer Japon popüler kültür ürünlerine olan bakış açılarıyla benzerlik göstermektedir.

20 yy. Japon ve Amerikan hükümeti arasında düzenlenen ortak projeler ile Japon ve Amerikan akademisyenlerin birlikte yaptığı araştırmalar Amerikalıların "Japon sanatı" olarak düşündüğü antika dükkânlarında, pazarlarda yer alan bir egzotik ürün olarak düşünülen " Japon Sanatı" imajını böylelikle değiştirmiştir. Japonya hükümeti tarafından yaratılan Japon sanatı kavramı(konsepti) imajı şeklinde "Japon sanatı" kendini güzel sanatlara taşımıştır. Cool Japan'a değinecek olursak 2000'li yıllara kendini gösteren Cool Japan fenomeni aynı 19.yy'da olduğu gibi Amerikalıların ve Batı'nın Japon ürünlerine olan ilgisine benzemektedir. Amerikalıların veya Batı'nın Japon kültürüne olan ilgisi ve takdiri bu sefer Manga, Anime, video oyunları ile Hello Kitty, Godzilla, Pokemon, Doreamon vb. popüler kültür karakterleri üzerine olmuştur. 19.yy olduğu gibi 20.yy bu ürünler içlerinde Japon kültürüne ait etnik özellikler taşıyan eşsiz ürünler olarak görülmektedirler. 19.yy olduğu gibi 20. yy 'da toplum tarafından Japon popüler kültür ürünlerine olan ilgi artmış ve desteklenmiştir. Bu Japon ürünleri 19.yy satıldıkları yerler gibi 20.yy'da halkın rahatça satın alıp tüketebileceği mağazalarda, dükkânlarda yer almaktadırlar. 19.yy'da İzlenimciliğe ilham kaynağı olan Ukiyo-e gibi. Günümüzde Manga gibi Japon popüler kültürüne ait ürünler Batı'yı resim, heykel, müzik, sinema ve diğer sanat dallarında etkilemiş. Cool Japan fenomeni, Manga kültürünün Batı'da yükselen popüleritesi küresel düzeyde akademisyenlerin ilgisini çekmiş, Manga, Anime, Japon popüler kültürü üzerine araştırmalara sevk etmiştir.

2.4.Cosplay

Manga ve Anime'nin moda üzerinde etkisi de kendisini "Cosplay" adı altındaki performans sanatında göstermektedir. Cosplay (コスプレ/Kosupure) kelimesi "Costume" (Kostüm) ve "Play" (Oyun) kelimelerinin kısaltmalarından oluşmaktadır (Cosplay, 2016).

Cosplay, 1990'larda hobi için sevdikleri Manga ve Anime karakterlerinin Cosplay'ni yapan hayranların çoğalmasıyla önce Japonya'nın daha sonra ise Asya'nın birçok kısmı ile Batı dünyasının popüler kültürünün önemli bir parçası haline gelmiştir ve kendi alt kültürünü oluşturmuştur. Cosplay modelleri genelde alt kültürde popüler olmuş Manga ve Anime karakterinden, ünlü video oyunu ve film karakterlerine kadar birçok karakterin kılıklarına geçmekte ve onların rolüne bürünmektedirler.

Cosplayer terimi sadece sahne içinde değil sahne dışında her yerde bir karakter gibi giyinip rolüne bürünen herkesi temsil etmektedir. Profesyonel Cosplay modelleri dışında Manga ve Anime severlerden oluşan hobi için Cosplay yapan modeller de bulunmaktadır. Manga ve Anime, çizgi roman, çizgi karakterler, video oyunları, Live Action filmleri ve TV serileri Cosplay için ilham kaynakları arasında gösterilmektedir. Cosplay aktiviteleri her yıl dünyanın önemli şehirlerinde yapılan; Comiket, San Diego Comic-Con, New York, Comic Con, Anime Expo, Japon Expo, Londra MCM Expo, E3 Expo vb. gibi yerlerde yapılmaktadır. Bu yerler Cosplay için uğrak yerlerin başında gelir. Ayrıca video oyunu, Manga, Anime ve çizgi roman fuarlarının yapıldığı büyük etkinlikler ile yerel ve uluslararası video oyunu yarışmaları da Cosplay yapılan yerlerin içine geçmektedir (Cosplay, 2016).

Cosplay genelde yerine göre birden fazla şekilde, farklı biçimlerde kendini ortaya koymaktadır. Çoğunlukla alt kültür karakterlerinin çekiciliği ve cazibesi üzerine odaklanmaktadır. Bundan dolayı Cosplay modelleri arasında çekiciliği ile vücudu ifşa eden kıyafetler giyen karakterler popülerdir ve kendilerini bol bol göstermektedirler. Birçok profesyonel Cosplay modeli Manga ve Anime hayran kitesinin yaptığı kısa film ve video çalışmaları içinde kendilerini göstermektedirler. Ayrıca herkesin sevdiği karakterlerin kılığına bürünerek poz veren sosyal medyada popüler olmuş, kendi posterlerini satan Cosplay modelleri de mevcuttur. Resim 25'te yer alan Yuna'nın cosplayini yapan Tomia buna bir örnektir.



Resim 25 Tomia Cosplay, Final Fantasy X Yuna, 2014



Resim 26 Motomu Toriyama, Final Fantasy X, Yuna, 2001

Cosplay modelleri kıyafetlerini ve aksesuarlarını genelde kendilerinin aldıkları malzemelerden dikip yapmaktadırlar. Bazı Cosplay kıyafetleri o kadar ayrıntılıdır ki yapması aylar sürebilmektedir. Bunun dışında alternatif olarak sevdikleri karakterlerin kıyafetlerini internet sitelerinden satın alan Cosplay modellerinde vardır. Cosplay kıyafetleri yapan Japon üreticiler 2008’de bu işten 35 milyar yen kar elde ettiklerini bildirmişlerdir (Hayden, 2012, s. 115).

3. SÜPERDÜZ'DEN ÖNCE JAPONYA

3.1. Pop Art ve Savaştan Sonra Yeni Japonya

Tez araştırmasının bu kısmında; Süperdüz'den önce gerçekleşmiş, Süperdüz'ün tohumlarını atan bir takım hassas konuları ele almaktadır. Bunların içinde, 1960'lardan itibaren hızlı büyüyen Yeni Japonya, alt kültürlerin oluşumuna zemin hazırlayan olaylar, Japon Neo Pop sanatçılarının da içinde bulunduğu savaş sonrası ilk nesil ve Manga kültürünün yükselişi ve Otaku kültürünün doğuşu bulunmaktadır. Bu bölüm aynı zamanda 1960'larda Japonya'nın hızlı gelişimi sırasında Japon Pop sanatın ilk örneklerini veren sanatçılara ve daha sonra Süperdüz'den önce Japon Neo Pop sanatın doğuşunu ve gelişimini, Takashi Murakami'nin bu olaylar içinde yerini açıklıklaştırmaktadır. Süperdüz'de önemli bir yere sahip İkinci Dünya Savaşı temasının Manga kültürüne geçişi hakkında hem güzel sanatlardan hem de Manga/Anime ustalarından örnekler vermektedir.

20. yüzyıl, bütün dünyada önemli değişimlerin yaşandığı, yıkıcı savaşların meydana geldiği ve sonlandığı, teknolojinin ve endüstrinin hızla gelişip tüketim ve üretimin arttığı bir dönem olmuştur. Bu dönem İkinci Dünya Savaşı'nın sona ermesiyle dünyada ekonomik, siyasi ve sanatsal birçok alanda değişimi de yanında getirmiştir. Özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası oluşan popüler kültür olgusu ve üretim-tüketim kültüründeki aşırı artış sanat dünyasına etki etmiş, sanat için önemli bir ilham kaynağına dönüşmüştür. Dünyada gerçekleşen bu gelişmeler 1950'lerden sonra Soyut Dışavuruma bir tepki olarak Pop Sanat akımının ortaya çıkmasını tetiklemiştir (Tunç, 2003, s. 113).

Pop Sanat akımı, başta İngiltere olmak üzere daha sonra Amerika ve diğer ülkelerde birbirinden bağımsız, farklı koşullarda ortaya çıkan bir sanat akımıdır. Akımın ilk örnekleri 1950'lerin ortalarında İngiltere'de Eduardo Paolozzi ve Richard Hamilton'ın çalışmalarında kendilerini göstermiştir. İlk Pop sanat eseri, Richard Hamilton'ın "Just what is it That Makes Today's Homes So Different So Appealing?" (Bugünün Evlerini Bu Denli Farklı, Bu Denli Cazip Kılan Nedir?) adlı, magazinlerden keserek oluşturduğu kolaj çalışması olarak görülmektedir. Çalışma, İkinci Dünya Savaşından sonra oluşan tüketim kültürünün normal bütçeli bir İngiliz ailesinin hayatına getirdiği yenilik ve değişimleri espirili bir şekilde betimlemektedir. Ayrıca, Amerikan seri tüketim ürünlerinden oluşan ev eşyaları, beyaz eşyaları, hazır konserveleri vb. ürünlerden oluşan Amerikan ideolojisinin İngiliz halkı üzerindeki etkisini eleştirmiştir (Tunç, 2003, s. 115). Fakat pop sanat akımının yükselişi ve resmi olarak adını alması 1960'ların başlarında Amerika'da gerçekleşmiştir. Bu dönemde Roy Lichtenstein ve Andy Warhol gibi ünlü Amerikan sanatçıları Pop Sanatın önemli yüzleri olmuşlardır. Yaşadıkları zamana tanıklık etmişler,

yükselen Amerikan ekonomisi ve sanayisi sayesinde ortaya çıkan tüketim ürünlerinden (konservelerden, popüler arabalardan, magazinlerden, çizgi romanlardan) ilham almışlardır. Ünlü sinema yıldızlarını ve politikacıları kendi çalışmalarında kullanmışlardır. Sanatçılar reklam endüstrisinden ilham alarak özgün çalışmalar yapmışlar, aynı zamanda reklam endüstrisi içinde çalışan tasarımcı ve grafikerleri etkileyerek onlara ilham kaynağı olmuştur. Pop sanat akımının diğer bir özelliği de Amerikan ideolojisini dünyaya yayan bir akım olma özelliğine sahip olmasıdır (Tunç, 2003, s. 117).



Resim 27 Hamilton, Bugünün Evlerini Bu Denli Farklı, Bu Denli Cazip Kılan Nedir?, 1956

Pop Sanat akımının Japonya’da kendisini ilk kez göstermesi Amerika’da olduğu gibi 1960 yıllarına dayanmaktadır. 1960’lar aynı zamanda Japonya’nın savaş sonrası ekonomik iyileşme dönemini geride bıraktığı, ekonomik olarak yükselme dönemine geçtiği, tüketim, üretimde artışın gerçekleştiği, köyden şehre göçlerin çoğaldığı, geniş aile yapısının bozulduğu ve nükleer aile yapısının oluştuğu bir dönem olmuştur.

1960’larda Japonya’ya baktığımızda bu dönemler Amerikan işgal kuvvetlerinin getirdiği yeni anayasa eşliğinde değişen ve gelişen bir Japonya’nın ayakları üzerinde tekrar duruşunu temsil etmektedir. Bu dönemde meydana gelen en önemli etkinliklerden biri olan 1964 Tokyo Olimpiyatlarıdır. Olimpiyatlar sayesinde, Tokyo şehri kendini geliştirme ve olimpiyatlara ev sahipliği yapabilmek için devletten yüklü miktarda bir ödenek almıştır. Böylece Tokyo günümüzdeki haline yavaş yavaş almaya başlamıştır. Şehrin aldığı ödenek sayesinde Tokyo, Nagoya ve Osaka gibi büyük Japon şehirleri “kurşun” trenler tarafından birbirlerine bağlanmışlardır. Olimpiyat aynı zamanda tüketim kültürünün canlanmasında ön ayak olmuş, televizyonlar olimpiyatları evde seyretmek isteyen aileler tarafından kapış kapış satın alınmıştır (Sawaragi, 2005, s. 188-189).

Televizyonların evlere geçmesi ve halk içinde yaygınlaşması evleri dolaylı olarak büyük bir haberleşme ağının bir parçası haline getirmiştir. Televizyonların yaygınlaşması medyanın da

gücünün artmasına neden olmuş, homojenleşmiş televizyon programları ve eğlence sektörü, gelenek ve göreneklerin önüne geçerek onların yeni nesil üzerinde etkisini azaltmıştır. Böylece, savaş sonrası doğan yeni Japon nesli aynı altkültür olayları tarafından etkilenmiş ve oluşan bu altkültürler içinde büyümeye başlamışlardır. Bu dönemde Japon hükümetinin gelenek ve görenekleri muhafaza etmek yerine hızlı ekonomik büyümeye önem vermesi, gelenek ve göreneklerine bağlı geniş Japon aileleri yavaş yavaş parçalamıştır. Köyden şehre göçler, baba'nın bütün gün işte olduğu, sadece anne, baba ve çocuktan oluşan nükleer aile ortamının doğmasına neden olmuştur. Bu aile yapısı yalnız kalan anneleri kendileri ile aynı durumda olan diğer ev hanımlarıyla arkadaşlık kurmaya yöneltmiştir. Bu durum annelerin çocuklarına daha az vakit ayırmasına ve onları ihmal etmelerine neden olurken aynı zamanda çocuklar kendileriyle ortak zevkleri paylaşan, ailerine yabancı aynı alt kültür içinde büyüyen arkadaşlar edinmişlerdir. Geçmiş nesilin çektiği yokluk ve sefaletle nazaran yeni nesil boş zamanlarını televizyon tarafından sunulan programları izleyerek geçirmiş, odaları alt kültüre ait popüler animeler, mangalar, filmler, oyuncaklar, figürler, elektronik cihazlar vb. ürünlerle dolmaya başlamıştır (Sawaragi, 2005, s. 188-189).

Japon Pop sanatçı Takashi Murakami'nin geleceğin insanı diye hitap ettiği Manga ve Anime düşkünü "Otaku" neslinin temelleri işte böyle Japon toplumunun içinde oluşmaya başlamıştır. Ülkenin ekonomik bakımdan refaha ulaştığı bu dönem aynı zamanda Japonya'da Neo pop sanatı ve Süperdüz'ü temsil etmiş sanatçıların içinde büyüdüğü ve onları etkileyen Manga, Anime, Otaku vb. gibi alt kültürlerin tohumlarının atıldığı önemli bir dönemin başlangıcı olmuştur. 1960'ların altkültürüyle büyüyen gençler 1980'lerde yetişkin olup Japon toplumunun aktif bir bireyi haline geldikleri zaman, toplum standartlarına göre sahip oldukları farklı zevkler yüzünden kitlesel medya kuruluşları tarafından hedef gösterilmiş, eleştirilmiş ve "Otaku" olarak adlandırılmaya başlanmışlardır (Sawaragi, 2005, s. 188).

1960'larda Japon toplum yapısında bu tarz gelişmeler olurken Pop sanat Amerika'da olduğu gibi kendisini Japonya'da göstermeye başlamıştır. 1960'larda Japon Pop sanatın öncülüğünü yapmış önemli isimler arasında Yayoi Kusama, Tadanori Yokoo ve Keiichi Tanami gelmektedir. Yayoi Kusama'nın çalışmaları 1960'larda Pop sanatın gelişiminde önemli rol oynamakla beraber Claes Oldenburg ve Any Warhol dahil birçok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. Sanatçı 1960'ların ortalarından sonuna kadar birçok deneysel performanslar ve sosyo-politik etkinlikler organize etmiştir (Interview: Yayoi Kusama, 2013).

Tadanori Yokoo ise 1960'larda yaptığı çalışmalarla Japonya'da Pop sanatın yayılmasını olanak sağlamış, aynı zamanda Japonya'nın Pop sanatta uluslararası sembolüne dönüşen yüzü olmuştur. Yokoo, özellikle samimi olduğu rock yıldızları ve halk müzisyenlerinden aldığı albüm

kapağı, poster vb. siparişler ve onlar için yaptığı reklamlar ile tanınmıştır. Beatles, Marilyn Monroe, Elizabeth Taylor gibi sanatçılar Tadanori Yokoo'nun albüm kapaklarını, posterlerini ve reklamlarını yaptığı pop ikonlarının başında gelmişlerdir. Tadanori Yokoo'nun çalışmalarında aşırı derecede Hindistan kültürü, Budizm, UFO, dünya dışı medeniyetler vb. gibi konular hakim olmuştur. Sanatçı'nın çeşitli dini sembolleri ve evrenin imgelerini kullandığı kolaj çalışmaları da mevcuttur (Pop Art, 2016).



Resim 28 Tadanori Yokoo, The Beatles Poster, 1972

Keichi Tanami'nin çalışmaları ise çoğu kendisinin çocukluk hayalleri ve anılarının yer aldığı renkli çalışmalardan oluşmaktadır. Sanatçı, ilhamını Andy Warhol'un çalışmalarından ve Psychedelic⁴³ kültür temalarından almıştır. Aslında Tanami'nin 1960'larda Amerika'ya yaptığı bir yolculuğu sırasında ünlü Amerikan Pop Sanatçısı Andy Warhol ile tanışıp ve Warhol'un fabrikasını gezme imkanına sahip olması Japon Pop sanatçıya en büyük esin kaynağı olmuştur. Bundan dolayı Sanatçının çalışmalarında büyük ölçüde Andy Warhol'un çalışmalarının etkisi görülmektedir.

Bu dönemin Japon Pop Sanatına genel olarak baktığımızda sanatçıların çalışmaları Amerikan pop sanatçılarının çalışmalarıyla büyük benzerlik göstermiş, sanatçılar Amerikan ideolojisini temsil eden konuları ele almışlardır. Bununla beraber sanatçılar çalışmalarında Mistisizm, Psychedelic (sanrı yaratan), doğaüstü, dünyadışı, ruhani ve dini konuları kendilerine malzeme olarak kullanmışlardır. 1960'ların Japon Pop sanatında İkinci Dünya Savaşı ve Atom bombası ile ilgili temalar kendilerini bu dönemin sanatında gösterememişlerdir. Halbuki 1970'ler soğuk savaşın patlak verdiği, Amerika ve Rusya arasında gerilimin tırmandığı dönemler olmuştur.

Amerika'nın Pasifik okyanusunda yaptığı hidrojen bombası denemelerinin etkileri, daha atom bombalarının neden olduğu savaş travmasını üzerinden atamayan ve askeri gücünden yoksun Japon halkı üzerinde olumsuz etkiler bırakmıştır.



Resim 29 Tanami, Collage Book7_12 (1969-1975), 1969



Resim 30 Taro Okamoto, Expo 70 Osaka Tower of the Sun, 1974

1970'lerin başlarında "İlerleyiş ve İnsanlık için uyum" sloganlı afişlerle, Osaka şehrinde gerçekleşen ilk Asya Dünya Fuarı olan "Expo 70"⁴⁴, Japon halkı için aydın gelecek sözü vermiştir. Fakat bu dönemde gerçekleşen terörist faaliyetler, bombalama olayları, darbe girişimi vb. talihsiz olaylar ülke üzerine kara bulutların çökmesine, halk üzerinde olumsuz etkileri oluşmasına neden olmuştur. Aynı dönemde meydana gelen ekonomik krizler (Amerikan Başkanı Nixon'un altın standartlarını askıya almasıyla döviz kurunda gerçekleşen dalgalanmalar Japonya'da dolar şokuna neden olmuş), uluslararası petrol krizi ve petrol şoku ile birlikte sarmal enflasyon

meydana gelmiştir. Bu gelişmeler zamanın Japon ekonomisini büyük darbeler vurmuştur. Bu yıllar çevresel kirlilikleri ve hastalıkları da yanında getirmiştir. Şehirde yaşayan çocukların hava kirliliği yüzünden dışarıya çıkamama tehlikesi ile karşı karşıya kalmaları, bu dönemin karamsallığının çocuklara etki etmesine neden olmuştur. Gerçekleşen talihsiz olaylar vaad edilen gelecek için toplumu kuşku ve endişe içinde bırakmış, umut yerine korku ve yokoluş düşünceleri filizlenmiştir. Japon halkı gerçekleşen bu olaylar karşısında kendi kabuğuna çekilmeye başlamıştır (Sawaragi, 2005, s. 192-193). Soğuk savaşın başlaması ve Pasifik okyanusunda yapılan Nükleer bomba denemelerinde bunda etkisi bulunmaktadır.

1970'lerde altkültür bağlamında gerçekleşen en önemli olaylardan biri Manga temelli altkültürde bir dönüm noktası olan Space Battleship Yamato (Uzay Savaş Gemisi Yamato) Animesinin ilk kez 1974'te Japonya'da ve aynı yıllarda "Star Blazer" adıyla Amerikan televizyonlarında yayınlanmaya başlamasıdır. Uzaylılar tarafından saldırıya uğramış, yok olma eşiğine gelmiş bir dünya ve onu kurtarmaya çalışan bir mürettebatın konusunu ele alır. Original olarak mangadan animeye adapte edilmiş seri Murakami'nin eserlerinde üzerinde durduğu Otaku kültürünün temelini oluşturmakta önemli rol oynamıştır. Sanat eleştirmeni Sawaragi, Japon Neo Pop Sanat nesline ait sanatçılar arasında Uzay Savaş Gemisi Yamato animesini görüp de onu heyecanla izlemeyen ve bu alt kültürün bir parçası olmayan kişi sayısının neredeyse yok olduğunu belirtmiştir. Bu dönemde Yamato'yu izlemeye başlayan gençlerin daha sonra ortaya çıkan ilk gerçek Otakular olduğu ifade edilmektedir (Sawaragi, 2005, s. 194).

1970'lerde gerçekleşen olumsuz olaylara nazaran 1980'ler Japonya için altın bir çağın başlangıcı olmuştur. 80'lerin başından sonuna kadar, ekonomi, ticari, popüler kültür ve sanat alanında Japonya'da önemli gelişmeler meydana gelmiştir. Ülke, 1970'lerin hâkimiyeti altındaki kara bulutlardan kurtulmuş, ekonomi ve ticaret alanında uluslararası düzeyde zirveye yükselmiştir. Japon ürünleri, özellikle video oynatıcıları, televizyonlar, kasetçalar vb. gibi Japon elektronik eşyaları dünya pazarını ellerine geçirmişlerdir (Adrian, 2011, s. 80). 1980'ler Japonya'nın üretim ve tüketimde hat safhada olduğu, şirketlerin milyon dolarlar kazandığı, halkın bolluk ve bereket içinde yaşadığı dönemler olmuştur. 1960'larda "Baby Boom" (Bebek patlaması) döneminde doğmuş, 1980'lerin gençleri için bu dönem her şeyin ellerinin altında olduğu, fırsatların her köşede beklediği harikalar diyarından farksız olmuştur.

1980'lerde Japonya, kendisini ilk kez ticari ve mimari alanda Batı'da göstermeye başlamış, daha sonra sanat, moda, tasarım vb. alanlarda Batı'nın ilgisini üzerine çekmeyi ve hayran bırakmayı başarmıştır. Savaştan sonra Batı'nın çağdaş sanat konusunda ilgisiz kaldığı Japonya'nın çağdaş sanatı ve yaratıcılığı, ancak 1980'lerde ve daha sonraki yıllarda Batı'dan takdir görmeye başlamıştır. Bu dönemlerde Japon sanatı adına en önemli gelişmelerden biri ise

Adrian Favell (2011) *Before and After Superflat* (Superdüz'den Önce ve Sonra) adlı kitabında bahsettiği 1988'de Japon vakfı küratörü Fumio Nanjo'nun Venice Aperto'da yeni yetenek olarak tanıttığı iki Japon sanatçısı Yasumasa Morimura ve Tatsuo Miyajima'dır. Morimura, kendi fotoğraflarını kullanarak yaptığı foto manipülasyon çalışmalarıyla Batı varsayımlarının hiyerarşisini ve kendi cinselliğini sorgularken Miyajima devasa teknolojik enstalasyonları ile dijital numaraları, karanlık ve ışığı kullanarak izleyiciler için etkileyici zen benzeri atmosfer yaratmıştır. Sanatçıların çalışmalarına, sanat dünyasının alternatif olarak batılı olmayan sanat vizyonuna açılmasına katkı sağlamışlardır (Adrian, 2011, s. 82).

Japonya için sanat konusunda bu tarz önemli gelişmeler kendisini gösterirken, 1988-90 yılları başlayan ekonomik duraklama ve ardından köpük ekonomisinin patlaması, ülkeyi içinden çıkamayacağı uzun ve yavaş ekonomik duraklamanın içine çekmiştir. Kabarcık ekonomisinin Japon ekonomisi üzerinde etkisi o kadar kötü olmuştur ki bunun etikleri günümüze kadar Japon ekonomisi üzerinde kendisini göstermektedir. Japon ekonomisinde 1990-2000 yılları arasında geçen zamana "The Lost Decade" (kayıp on yıl) denmiştir (Bu kayıp on yıl kendisini 2000-10 arasında da göstermeye devam etmiştir). Köpük ekonomisinin patlaması ülke ekonomisini içinden çıkılmaz bir bataklığın içine çekmiş fakat bu gelişmelerin ülke üzerindeki etkisi Japon yaratıcılığının da doruk noktaya çıkmasına sebep olmuştur. Bütün bu ekonomik krizin yarattığı kargaşa 1960'larda "Baby Boom" (Bebek Patlaması) döneminde doğmuş alt kültür olaylarıyla büyüyen genç nesil tarafından kendilerini ifade edebilecekleri bir kültürel patlamaya dönüşmüştür. Bu da Japonya'da 1991-94 yılları arasında süren ilk "Cool Japan" akımının doğuşunu tetiklemiştir.

1990'lar Japonya'da manga, anime, grafik tasarımı, video oyunu tasarımı, oyuncak tasarımı, müzik endüstrisi, moda, edebiyat, bağımsız yayıncılık, serbest gazetecilikte ve çağdaş sanatta yaratıcılık patlamasının yaşandığı önemli bir dönemdir. Tokyo sokaklarının her köşesi çeşit çeşit alt kültürlerin doğduğu ve yayıldığı göz alıcı yerlere dönüşmüştür. Tokyo sokaklarında müzikten, moda, mangadan video oyunlarına her türden popüler kültürü ve onlara ait tüketim ürünleri sokaklarda boy göstermiştir. Önce Japonya'da daha sonra uluslararası düzeyde ünlü olmuş, Kashiwa Sato, Hiroshi Fujiwara, Keigo Oyamada (Cornelius), Hiromix, Nigo, Takashi Murakami vb. birçok grafik tasarımcı, müzisyen, yapımcı, fotoğrafçı, moda tasarımcısı, sanatçı yine bu dönemlerde kendilerini göstermeye başlamıştır (Adrian, 2011, s. 83-84).

Bu dönemlerde alt kültür ve popüler kültür içinde Cool Japan etkinlikleri meydana gelirken, Cool Japan'in getirilerine Japon hükümeti ve politikacılar ilgisiz kalmışlardır. Bu dönemde Cool Japan'i yaratan genç nesil, (Otaku nesli) medya ve basın tarafından hedef gösterilmişlerdir. Dönemin katil ve teröristleriyle aynı kefeye koyulmuşlardır. Kendi istedikleri

yolda ilerleyip normal bir Japon vatandaşı gibi bir şirket veya politika kariyerini seçmedikleri için eleştirilmişler, hayal kırıklığı olarak nitelendirilmişlerdir. Fakat 2002’de Japonya’nın yumuşak güç faktörlerini belirten McGray’in makalesinden sonra Japon politikacılar hayal kırıklığı olarak gördükleri gençlerin yarattığı Japon popüler kültür ve getirilerini Japon ekonomisini tekrar ayağa kaldırmak için bir fırsat olarak görmüş, Batı’da Manga, Anime, Otaku kültürünü yücelterek “Cool Japan” akımını Batı’da tekrar başlamasına ön ayak olmuşlardır. Batı’nın Japonya’da 1991-95 de gerçekleşen Cool Japan’dan haberdar olması en az 10 yıl sürmüştür. Bunun en büyük nedeni Batı’nın köpük ekonomisinin patlamasıyla ekonomisi kötüleşen Japonya’dan diğer Asyalı ülkelere başını çevirmesi ve Japon politikacıların sığ bakış açılarından dolayıdır. 1995 yılında meydana gelen Kobe depremi ve yine aynı dönemde gerçekleşen Aum Shinrikyo sârin gazı saldırısı gibi talihsiz olaylar Japonya’da resmi olarak Cool Japan akımının sona ermesine neden olmuştur. Fakat özellikle 1991-95 yılları arasında gerçekleşen popüler kültür olayları, Neo Pop sanatının kendine özgü Japon kimliğini oluşturmasında ve Süperdüz’ün doğuşunda önemli rol oynar (Adrian, 2011, s. 85).

Japon Pop Sanatının kendine özgü kimliğinin oluşması 1980’lerin sonlarına doğru dayanmaktadır. Jeff Koons, Daniel Edwards ve Katharine Fritsch gibi ünlü sanatçıların Pop Sanatı “Neo Pop Sanat” adı altında tekrar dirilttiği yıllarda Japon Neo Pop Sanatı da “Tokyo Pop” adı altında kendine özgü Japon kimliği ile yavaş yavaş Japonya’da filizlenmeye başlamıştır. Tokyo Pop, Cool Japan’in Japonya’da hakim olduğu yıllarda aynı üniversitede (Tokyo Güzel Sanatlar Üniversitesi ya da Geidai) okumuş bir grup yetenekli genç sanatçının bir arada çalışıp, tartışıp, planlar, projeler yaparak ortaya çıkardıkları bir sanat akımıdır.

Paul Veil “Before and After Superflat” (2011) (Süperdüzden Önce ve Sonra) kitabında her zaman brilikte zaman geçiren, tartışan, fikir alışverişi gerçekleştiren, projeler planlayan, birbirine ilham kaynağı olan, sergi yapmak için kendi imkanlarını zorlayan bu yetenekli, sanatçıların Tokyo Pop akımını oluşturduğundan bahsetmiştir. Tokyo Pop’a liderlik eden isimler Takashi Murakami ve Masato Nakamura olmuşlardır. Makato Aida, Tsuyoshi Ozawa, Kenji Yanobe, Kodai Nakahara ve Chiezo Taro vb. bağımsız ve birlike yaptıkları çalışmalarla akımda adları geçen diğer sanatçılardır. Murakami, manga, anime ve otaku kültürüyle ilgili fikirleriyle ilgili sanatsal projeler ve sergilerle uğraşırken Nakamura açık hava “terorist” sanat etkinlikleriyle (The Ginburart) sanatını Tokyo sokaklarına taşımıştır. Fakat bu grup içinde uluslararası düzeyde kendine ün yapmış ve batı sanat dünyası tarafından bilinen en iyi sanatçı Takashi Murakami olmuştur.

Murakami, Japon Neo Pop Sanatını yaptığı çalışmalarla uluslararası düzeyde başarıyla temsil etmiş ve öncülüğünü yapmıştır. Murakami sadece yaptığı çalışmalarla değil, Andy Warhol benzeri Hiropon fabrikasında yaptığı çalışmalar (Hiropon adındaki atölyesi daha sonra Kai Kai

Kiki adını almıştır) ve fabrikasında desteklediği, onu Süperdüz akımında takip eden Japon Neo Pop sanatçıları (Yoshimoto Nara, Kenji Yanobe, Aya Takano ve Chiho Aoshima ve Mr.) ile Batı'da Japon sanatı adına önemli başarılarla imza atmıştır.

Murakami dışında Batı Sanat dünyasının ilgisini üzerine çeken ve aynı şöhreti paylaşan diğer Japon Neo Pop sanatçısı da Yoshimoto Nara olmuştur. Bu iki Japon sanatçının Batı'da yakaladığı başarı onları birer markaya dönüştürmüştür. Murakami'nin Tokyo Pop döneminde yaptığı çalışmalar, oluşturduğu etkinlikler ve sergiler 2000'li yılların başlarında Takashi Murakami'nin manifestosunu yayınladığı ve öncülüğünü yaptığı bir postmodern sanat akımı olan Süperdüz'ün doğuşuna zemin hazırlamıştır. (Süperdüz aynı zamanda Japon Neo Pop akımının bir uzantısı olarak kabul edilmektedir.) Aynı şekilde Tokyo Pop akımında yer alan ve birlikte çalışan birçok isim Süperdüz akımının oluşmasında yazıları ve fikirleriyle Takashi Murakami'ye destek olmuştur.

Min Nishihara (Sanat yazarı ve Takashi Murakami'nin yakın arkadaşı, yazdığı makalelerle Tokyo Pop'un önemli ana fikirlerini planlamıştır), Noi Sawaragi (Sanat yazarı), Yuko Yamamoto (Tokyo'da en önemli galericilerden biri), Tomio Koyama (Japon çağdaş sanatı içinde dünya çapında bilinen en önemli ticari adlardan biri), Hideki Nakazawa, (Tokyo Pop grubunun kilit kavramsalcısı (Conceptualist) ve Masato Nakamura (organizatör ve Murakami'nin yakın ortağı) vb yazar, galerici ve sanatçılardan oluşan birçok kişinin Tokyo Pop akımının oluşmasında parmağı olmakla beraber daha sonra Murakami'nin manga ve animelerden etkilenerek yarattığı Süperdüz akımının temellerinin de oluşmasında etkileri olmuşlardır (Adrian, 2011, s. 87).

Tokyo Pop döneminin ses getiren, aynı zamanda Takashi Murakami, Kenji Yanobe, Kodai Nakahara gibi Japon Neo Pop art sanatçılarının kariyerlerine başlamasına olanak sağlayan en önemli sergilerden biri "Anormaly" (Anomali) adındaki resim sergisidir. 1992'de güneydoğu Tokyo'da endüstri bölgesinde gerçekleşen sergi Tsutomu İkeuchi tarafından işletilen üç katlı sanat galerisi "Röntgen Kunst Institute"'te düzenlenmiştir. Japon Neo Pop sanatı üzerine çalışma yapan birçok genç sanatçıyı da bir araya getirmiştir. İşte bu dönemlerden sonra (1994'te) Takashi Murakami Manga kültüründen esinlendiği, Otaku kültürünü ticari çağdaş sanata dönüştürme fikirlerini gerçekleştirmek için New York'a Batı sanat dünyasını araştırmaya gitmiştir (Adrian, 2011, s. 91-92). Murakami'nin New York'a gidişi Süperdüz akımının tohumlarını atan ilk gelişme olmuştur.

Batı'da Japon popüler kültürünün yüzü haline gelmiş Manga, ve Manga temelli alt kültürler, Japon çizgi karakterleri benzeri imgelerin Japon Neo Pop Sanatçılarının çalışmalarına büyük ölçüde yansdığı görülmektedir. Manga ve Animelerin etkilerinin özellikle Takashi Murakami ve Murakami'yi takip eden Japon Neo Pop Sanatçılarının çalışmalarında kendini göstermektedir.

Japon Neo Pop nesli, Amerikan işgal güçleri tarafından yeniden yapılandırılmış 1960'ların yeni Japonya'sında doğmuş, aynı alt kültür olaylarında etkilenmiş, savaş sonrası yeni Japon neslinin bir parçasıdır. Bu yeni Japon nesli, kendi ailelerinin yaşadığı gibi savaşın getirdiği yokluk ve acı içinde yaşamamış aksine baba ve anneleri çalışırken kendileri Manga ve Manga temelli tüketim ürünlerinin, oyuncakların yarattığı altkültürler içinde büyümüştür. Savaş, bu yeni nesil Japonlar için Manga ve Animelerde izledikleri bilimkurgu yapıtlarından farklı olmamıştır. Bu tez çalışması Manga temelli alt kültürlerin ve tüketim ürünlerinin bu sanatçılar için anlamının bir popüler imgeden fazlası olduğunu ve Japon Neo Pop sanatçıları için kişisel, toplumsal bir anlamı ve yeri olduğunu düşünmektedir.

Japon Sanat eleştirmeni Noi Sawaragi, 2005'te yapılan "Küçük Çocuk" adındaki son Süperdüz sergisine hitafen hazırlanan "Küçük Çocuk, Japonya'nın Patlayan Altkültürünün Sanatları" (Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture) kitabında yayınlanan "Süperdüzün savaş alanında; Savaş Sonrası Japonya'nın Sanatı ve Alt kültürü" (On the Battlefield of Superflat; Subculture and Art in Postwar Japan) başlıklı makalesinde, Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra hızlı ekonomik gelişimi ve toplumsal değişiminin ne şekilde Manga, Anime ve Otaku kültürlerinin oluşumuna zemin hazırladığına ve bu altkültürlerin ne şekilde Japon Neo Pop sanatın doğuşunu tetiklediğine değinmiştir. Sawaragi'ye göre; Kökü Japon altkültürünün içinden gelen Japon Neo Pop Sanatı, sanatsal ifadenin belirgin bir Japon formu haline geldiğini belirtmiştir. Fakat Japon Neo Pop Sanat, Manga ve Anime gibi altkültüre ait imgeleri temellük (appropriation) yöntemiyle, çalan, kendine mal eden ve Güzel Sanatlar Dünyasına taşıyan bir akım olmadığını da iddaa etmiştir. Aksine öyle yapılmış bir yorumun bu Japon fenomenini haksız yere bir Asya türü Pop Sanat'ın bir alt kategorisine yerleştirmek olduğunu ifade etmiştir (Sawaragi, 2005, s. 187). Aslında Sawaragi'nin burada gönderme yaptığı akım, temeli Neo Pop Sanat'tan gelmesine rağmen daha sonra belirgin bir Japon formuna dönüşen Süperdüz sanat akımının kendisidir.

3.2. Yeni Japonya'da Otaku Kültürü ve İkinci Dünya Savaşının İzleri

Takashi Murakami için Manga, Animelerin ve Otaku'nun çalışmalarında önemli bir yeri vardır. Bundan dolayı Otaku ve Otaku kültürünün ne olduğu ve neleri içine aldığını belirtmek sanatçının çalışmalarını açıklık getirmek bakımından önem taşımaktadır.

Japonya'da Otaku; Manga ve Animelere hayran olan ve onlardan yola çıkarak üretilen video oyunları, oyuncaklar, kart oyunları, t-shirt, ceket, pantolon, iç çamaşırı vb. giyim ürünleri, aksesuar, plastik oyuncak modelleri dahil olmak üzere içinde Manga kültürünü barındıran aklınıza gelebilecek her türlü kitle tüketim ürününe tutkunluk derecesinde bağımlı, bunları takip eden, koleksiyonunu yapan hatta bunu bir yaşam tarzı haline getirmiş, hayatını Manga ve Anime

kültürüne adanmış fanatik bireylere denmektedir. Otakular genelde sessiz, sakin ve antisosyal kişiler olarak tanınırlar fakat günümüzde kitle iletişim araçlarının popülaritesi sayesinde kendisi ile ortak zevkleri olan insanlarla kolayca ulaşabildikleri ve fikir alışverişi yapabildikleri için özellikle Manga ve manga temelli altkültürlere ait siteler içinde aşırı derecede aktif ve sosyal bireylerdir.

Zeki ve yaratıcı olmalarına rağmen kendilerine olan güvenleri az olduğundan, insanlar önünde kendilerini istedikleri gibi ifade etmekte zorlanmaktadırlar ve bundan dolayı toplumdan uzak yaşamayı sevmektedirler. Sevdikleri konular bakımından arşivcidirler ve koleksiyon yapmayı sevmektedirler. Görsel yayınlara daha fazla ilgi duyar ve bu konuda algıları çok gelişmiş bireylerdir (Öztekin, 2011, s. 212-214).

“Otaku” kelimesi kendini Manga ve Anime izleyen bireylere takılmış bir lakap olsa da, bazen popüler kültür içinde bir konu ya da hobi üzerinde uzmanlaşmış ve bu konuyu veya hobiyi hayatının bir parçası haline getirmiş bireylere de verilen bir takma ada da dönüşebilmektedir. Mesela; bilgisayar üzerinde uzman olan birine bilgisayar Otakusu yada Cosplay üzerinde uzmanlaşmış ve hayatının bir parçası haline getirmiş insanlara Cosplay Otakusu denilmesi vb. gibi. Tabii öyle olsa da günümüzde Manga okuyan veya Anime izleyen herkes kendisine “Otaku” diye hitap etmektedir. Fakat Otaku kelimesinin Japonya’da kullanımı Batı’da kullanımından daha karamsar bir anlam taşımaktadır. Tezin daha önceki bölümlerinde üzerinde açıklandığı gibi ilk Otaku nesli 1960’larda “Baby Boom”⁴⁵ (Bebek Patlaması) döneminde doğan nesille birlikte ortaya çıkmıştır. 1980’lerde alışkanlıkları yüzünden medya ve basın tarafından hedef gösterilmişlerdir. Otaku kelimesi Japon toplumu içinde çoğu kesim tarafından birine karşı bir küfür ya da aşağılama olarak kabul edilmektedir. Geçmiş zamanlarda Japon toplumu içinde gerçekleşmiş birçok olay yüzünden Japon halkının Otakulara ve onların tuhaf alışkanlıklarına bakış açısı ön yargılı olmuştur. Fakat son 20 yılda Manga kültürde meydana gelen değişimler, Cool Japan’in etkisi, Murakami’nin çalışmaları vb. olaylar Otaku’ya olan ön yargıyı eskisine göre azalmış ve Otaku sayısını artırmıştır.

Otakular İkinci Dünya Savaş’ından sonra yerleşen refah düzeyi yüksek toplum yapısı ile kendini çocukların odalarında ve TV’de göstermeye başlayan Manga ve Animeler ile onların yarattığı popüler kültür içinde doğmuştur. Otaku kültürünü oluşturan en önemli özelliklerden biri içinde barındırdığı ve sadece Otakuların takip ettiği Manga ve Anime türleri genelde küçük çocukların anlayamayacağı kadar karmaşık ve ağır bir hikaye diline sahip olmakla beraber genç bireyler hitap etmektedirler. Japonya’da ilk Otaku nesli tarafından takip edilmeye başlayan Manga ve Animeler, içlerinde atom bombası gibi nükleer felaketleri, insanlığın yok olma eşiğine geldiği, radyasyon nedeniyle mutasyon geçirmiş insan ve yaratıkların yer aldığı ve çeşitli robot

benzeri makinelerin savaş zırhı olarak kullanıldığı kıyamet günü sonrası dünya temalarını konu almaktadır. Bu tarz kıyamet sonrası temaları konu alan Manga ve Animelerin içlerinde İkinci Dünya Savaşı benzeri görseller yoğun bir şekilde kendini göstermiştir.

Japonya’da oluşan Manga temelli alt kültürde bir dönüm noktası olan ve Otakuların oluşmasında önemli kabul edilen anime ve mangalara değinecek olursak, başta Space Battleship Yamato (Uzay Savaş Gemisi Yamato) Animesi gelmektedir. Anime İlk kez 1974’te Japonya’da ve aynı yıllarda “Star Blazer” adıyla Amerikan televizyonlarında yayınlanmaya başlanmıştır. Orijinal olarak Mangasından animeye uyarlanan anime serisi Otaku kültürünün temelini oluşturmakta önemli rol oynamıştır. Bu dönemde Yamato’yu izleyen gençlerin ilk otaku neslini oluşturduğu belirtilmektedir. Yamato Serisi, animasyon ve hikâye anlatımına yenilikler getirmiş önemli bir seri olmuştur. Çocuk programlarındaki “İyi her zaman kazanır ve Kötüyü yok eder” felsefesini değiştirmiştir (Okada, ve diğerleri, 2005, s. 70).

Savaş gemisi Yamato’nun hikâyesi, 2199 yıllarında geçmektedir. Garmillas İmparatorluğu adındaki dünya dışı bir medeniyet dünyamıza saldırmıştır. Dünya bir çöle dönüşmüş, dünya nüfusunun %90’nı yok olmuştur. Geriye kalan insanlık ise yaptıkları yer altı sığınaklarında hayatta kalma mücadelesi içindedir.

Garmillas İmparatorluğunun dünyaya yaptığı bombardımanlar sonucu oluşan nükleer kirlilik, geride kalan insanlık için büyük tehlike oluşturmuştur. Bombardımanlardan dolayı oluşan radyasyon bir yıl içinde bütün insanlığı yok edebilecek düzeye ulaşacaktır. Ölümü bekleyen insanlık onlardan yüzbinlerce ışık yılı uzaklıkta yaşayan “Iscandar” adlı dost bir gezegenden bir yardım mesajı alırlar. İnsanlar, gönderilen mesajda aldıkları planlar ile birlikte ışık hızında seyahat edebilmek için “Wave Motion” (Dalga Hareketi) adlı motoru inşa ederler. Dünya halkı; İnsanlığı kurtarmak ve hayatta kalmak için Iscandar’a ulaşip radyasyon temizleyicisi “Cosmo Cleaner” (Kozmo Temizleyicisini) adındaki cihazı almaları ve dünyaya getirmeleri gerekmektedir. İnşa ettikleri “Wave Motion” motorunu, kuru deniz yatağından çıkardıkları İkinci Dünya Savaşı sırasında Japonya’nın son umudu olmuş ama savaş sırasında denizin derinliklerine batırılmış, Japon Savaş Gemisi Yamato’ya monte ederler. Eski savaş gemisini insan ırkının kurtuluşu için yeniden tamir edilir ve yeni görevi için donatılır (Okada, ve diğerleri, 2005, s. 70).

Anime’de kullanılan Savaş Gemisi Yamato’nun ayrıca Japon tarihinde önemli bir yeri vardır. Savaş gemisi, İkinci Dünya Savaşı sırasında Japonya’nın sahip olduğu gücü ve teknolojiyi temsil etmekteydi ve ülkenin gurur kaynağıydı. Halk bünyesinde o kadar önemli bir yeri vardı ki İkinci Dünya Savaşı sırasında Amerikan donanması tarafından batırıldığı zaman Japon halkı gerçekten pasifik savaşı kaybettiklerini kabullenmiştir. Japon sanat eleştirmeni Noi Sawaragi Anime’nin

hikâyesi gerçekdışı gelse de asıl kökeni Amerika ile Japonya arasındaki Pasifik savaşından geldiğini iddia etmektedir.



Resim 31 Tokyo, İkinci Dünya Savaşı dönemi, 1945

Garmillas İmparatorluğunun dünyayı hiç bitmeyen hava saldırılarına maruz bırakması, hayatta kalanların şehir yıkıntılara dönüşürken korkuyla elleri başlarında çömelip, yer altı sığınaklarında hava saldırısının bitmesini beklemesi ve yerüstünde küle dönmüş insan uygarlığı Japon halkı için tanıdık imgelerdir. Anime’de yer alan bu imgeler İkinci Dünya Savaşı sırasında Amerikan B-29’ların Tokyo’ya yaptığı hava saldırısı ile şehri enkaza çevirdiği, yüzbinlerce insanı öldürdüğü ve sığınaklarda korku içinde saldırının bitmesini bekleyen Japon halkını anımsatmaktadır. Garmillas İmparatorluğun nükleer silahlarla dünyayı radyoaktif bir ölüm bölgesine çevirmesi aynı zamanda Amerika tarafından Hiroşima ve Nagazaki’ye atılan atom bombalarına ilişkin birer göndermedir. Ayrıca Sawaragi’ye göre; uzay gemisinin mürettebatının ölüm kalım çıkmazı içinde hiç çekinmeden intihar saldırılarına girişmesi ile nesli tükenmekte olan dünyalılar ve pasifik savaşında Japon halkının son umudu olmuş Uzay Savaş Gemisi Yamato’nun, animede insanlığın son umudu olarak görmelerinin basit bir tesadüf olmadığını belirtmiştir. (Sawaragi, 2005, s. 195-196).

Savaş sonrası Japonya’nın alt kültür geleneğine bakılacak olursa Yamato İkinci Dünya Savaşı tarihten örnekler almış yapıtlarından sadece biridir. Savaş sonrası Japonya’da pasifik savaşına doğrudan veya dolaylı göndermelerde bulunan daha nice Manga ve Anime yapıtları mevcuttur. Japon popüler kültüründe yer edinmiş diğer önemli isimlerden biri Amerika’nın pasifik okyanusunda yaptığı hidrojen bombası denemeleri yüzünden antik uykusundan uyanan ve bombaların yarattığı radyasyon yüzünden mutasyona uğramış tarih öncesi dev canavar “Godzilla”dır.

Sawaragi, Manga'dan "Tokusatsu" (Japon özel efekt filmleri) filmine uyarlanan Godzilla 1954'te ilk kez vizyona girdiği yılda Amerika'nın Bikini Atol'de yaptığı hidrojen bombası denemeleri Japon Balık Teknesi (5.şanslı Ejderha) ve mürettebatını radyasyona maruz bırakıp öldürmesinden bahseder. Bu dönemlerde Nükleer testlerden sonra oluşan yağmur, ülkenin dört bir yanına ölü küllerinin yağmasına neden olmuştur. Japon Balık Teknesinin başına gelen bu korkunç olay o dönemlerde dev bir kitlesel Anti-Nükleer ayaklanmasının başlamasına neden olmuştur. Japon Neo Pop sanatçıları, çalışmalarında Godzilla (1954), Ultraman (1966-67), Ultra Q (1966), Ultra seven (1967-68) vb. Tokusatsu (Japon özel efekt filmleri) TV serilerindeki canavarları ilk kez tasarlamış olan heykeltıraş Tohl (Toru) Narita'nın yapıtlarından birçok referanslar almışlardır. Japon popüler kültüründe bir ikona dönüşmüş Godzilla aslında yaratıcıları tarafından nükleer silaha bir tür metafor olarak tasarlanmış bir yaratıktır. Atom bombasının sahip olduğu yıkıcılığını ve gücünü ayak bastığı her yerde sergilemektedir. Tabii, günümüz popüler kültüre baktığımızda hala varlığını devam ettiren bu ünlü canavar, gerçek kimliğinden yoksun bir şekilde toplum için bir eğlence kaynağına dönüşmüştür. Sawaragi, Japonya'nın yenilgisinden sonra savaştan kurtulanların çocuklara ait alt kültüre gizlice Amerikan düşmanlığı aşıladığını ve bu düşmanlığın pasifik savaşının mirasını oluşturduğunu iddia etmiştir. Bununla birlikte yeni nesil Japon sanatçıları bu sektöre geldiğinde canavar dolu Tokusatsu'nun yerini Manga ve Animelerin aldığını ve Sawaragi'nin bahsettiği pasifik savaşının mirasının bu sanatçılarla birlikte devam ettiğini dile getirmiştir (Sawaragi, 2005, s. 197).



Resim 32 Ishiro Honda, Godzilla, 1954

Time Bokan serisi de 1975-76 yılları arasında Japonya'da yayınlanan Popüler Anime serilerinden biridir. Seri sahip olduğu bilimkurgu ve kaba komedi ile çocuklar arasında geniş hayran kitlesi oluşturmuş 1980'lere kadar aynı derecede popüler yeni hikâye serileriyle devam etmektedir. Anime serisinin hikâyesi; zeki ve bir o kadar da çılgın bilim adamı olan Dr. Kieda'nın mavi kanatlı (Coleoptera) böcek şeklinde "Time Bokan" adlı bir zaman makinesi icat etmesiyle başlamaktadır. Çılgın Doktor, zaman makinasının çalıştığından emin olmak için kendisini denek

olarak kullanır fakat makine zamanda yolculuk yapıp geri döndüğünde Doktor içinde yoktur. Zaman makinası Doktor'un yerine içinde konuşan bir papağan ve "Dynamond" adında dünyanın en değerli elmasla geri döner (Time Bokan, 2016).

Doktor'un asistanı Tanpei ve torunu Junko, kayıp Doktoru bulabilmek için zaman makinesini kullanır ve zamanın içinde büyük bir maceranın içine zıplarlar. Her bölümün sonunda kötü adamlar yenilir, havaya uçar ve gökyüzünde kaybolur. Her patlama geride kurukafa şeklinde, bir atom bombasının arkada bıraktığı dev bir mantar bulutuna benzer bir bulut kümesi bırakır. Bölüm her zaman iyi adamların kazanmasıyla son bulmaktadır. Yayınlanan her bölüm sonu atom bombası patlaması, kurukafa bulutu ve kötü adamların havaya uçması ile son bulur ve kendini tekrar eder. Fakat her yeni bölümde havaya uçan kötü adamlar hiçbir zarar görmeden geri dönerler (Time Bokan Series, 2005, s. 12).

Time Bokan Anime serisinin bu araştırmada değinmemin nedenlerinden biri Takashi Murakami'nin yaptığı aynı adı taşıyan "Time Bokan Serisi" adlı resim çalışmaları ile olan bağlantısıdır. Takashi Murakami'nin eserlerinin yer aldığı bölümde Time Bokan Animesinin sanatçının çalışmalarında ne denli etkili olduğu, neyi temsil ettiği üzerinde daha derinden durulmuştur.



Resim 33 Time Bokan serisi ekran alıntısı, 1975

Aynı zamanda Superflat akımında yaratıcısı olanı Japon Pop sanatçısı Takashi Murakami; 2005'te New York'ta yaptığı "Little Boy, Arts of Japan's Exploding Subculture" (Küçük Çocuk, Japonya'nın Patlayan Altkültürünün Sanatları) adlı sergisinde ve aynı isimle yayınladığı kitabında, İkinci Dünya Savaşı ve daha sonrası yeni Japonya'da doğan ve dünyada geniş hayran kitlesine sahip günümüzdeki Manga, Anime ve özellikle İkinci Dünya Savaşına ait izleri içinde barındıran Manga ve Animeleri takip eden Otaku ve Otaku kültürü hakkında görsel ve yazılı örneklerle yer vermiştir.

Sanatçı, sergisinde ve kitabında İkinci Dünya Savaşı'nda Japon milletinin yaşadığı en büyük travmaların kendini sanat dünyası yerine popüler kültür formlarında dışa vurduğunu savunmuştur. Kanıt olarak Manga ve Animelerin içinde yer alan atom bombası patlamalarını, kıyamet günü temalarını, ileri teknoloji araçları ve radyasyon nedeniyle mutasyona uğrayan canlıları örnek göstermiştir (Thornton, 2008, s. 205).



Resim 34 Murakami, Time Bokan serisi Tuval ve Ahşap üzerine Akriolik, 2001-2009

Time Bokan, Savaş Gemisi Yamato, Godzilla vb. gibi savaş sonrası Japonya'da ortaya çıkan Manga ve Anime üstatları tarafından tasarlanan içinde İkinci Dünya Savaşına benzer imgeler içeren daha nice Anime ve Manga serileri mevcuttur. Tüm bu Manga ve Animelerin ortak noktası Otaku neslini oluşturan önemli Manga ve Anime yapıtları olmalarıdır ve kendilerine atom bombası, radyasyon, mutasyon, savaş sonrası dünya, kıyamet günü gibi temaları konu edinmeleridir. Yani savaş sonrası alt kültürün ürettiği bu yapıtlar ilhamını Amerika ve Japonya arasındaki Pasifik Savaşından almışlardır (Sawaragi, 2005, s. 197). İşte bu nedenlerden dolayı Sawaragi'nin tarif ettiği savaş sonrası Yeni Japonya'da büyüyen Japon Neo Pop nesli için Manga ve Manga temelli alt kültürlerin önemli bir yeri vardır.

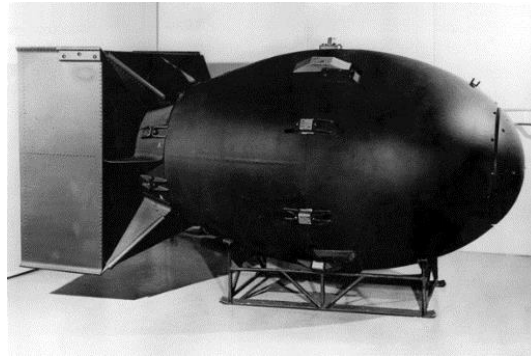
3.3. Keiji Nagazawadan Hayao Miyazakiye Manga ve Animelerde Gelenek Görenek ve Savaşın İzleri

3.3.1. Keiji Nagazawa ve Yalın Ayak Gen

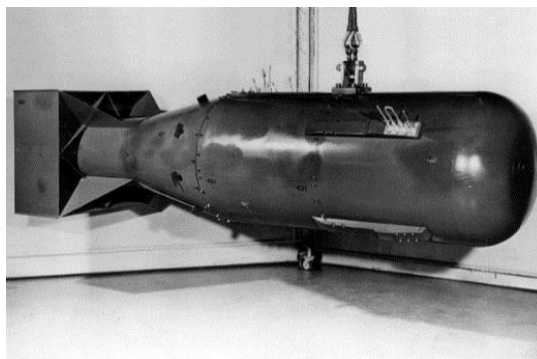
Tezin bu kısmında İkinci Dünya Savaşı'nın etkilerini ve Japon gelenek ve göreneklerinin Manga'da yansımalarına örnek olarak Ünlü Japon Manga ve Anime üstatları Keiji Nagazawa ve Hayao Miyazaki ve çalışmalarından söz edilecektir. Bu üstatlar aynı zamanda İkinci Dünya Savaşını bizzat yaşamı ve etkilerine şahit olmuş Japon Manga ve Anime üstatlarıdır.

Atom Bombaları ve sahip oldukları yıkıcı güç kendilerini tarihte ilk ve son kez İkinci Dünya Savaşı döneminde göstermiştir. Temmuz 1945'te Trinity test bölgesinde yapılan başarılı patlama deneylerinin ardından silah haline getirilmiş ve tarihte ilk kez Japonya'ya karşı savaş sırasında kullanılmıştır. Küçük Çocuk (Little Boy) ve Şişman Adam (Fat Man) olarak adlandırılan atom bombaları sırasıyla, önce Hiroşima'ya ve ondan üç gün sonra Nagazaki şehrine atılmışlardır.

Hiroşima'ya atılan Küçük Çocuk adındaki atom bombasının patlama şiddeti yaklaşık 15 kiloton TNT baruta eşit olduğu söylenmektedir. Patlamadan sonra oluşan yıkıcı rüzgâr ile birlikte çevreye yaydığı termal ışınlar ve radyasyon, bombanın atıldığı bölgenin yaklaşık 1 km çapında bütün canlıları anında yok etmiştir. Hiroşima'nın yaklaşık yarısı anında küle dönmüştür. Hayatta kalan kurbanların çoğu maruz kaldıkları radyasyon yüzünden ya yıllarca acı çekmiş ya da ölmüşlerdir. İki atom bombası; savaş sırasında ölenler ve savaştan sonra radyasyonun etkisiyle ölenlerle birlikte yaklaşık iki yüz bine yakın insanın hayatını kaybetmesine neden olmuştur (Öztekin, 2012, s. 201). Atom bombalarının neden olduğu tahribat Japon halkını dehşete düşürmüş üzerlerinde yıllarca sürececek kalıcı yaralar bırakmıştır.



Resim 35 Şişman Adam, 1945



Resim 36 Küçük Çocuk, 1945

Ünlü Mangaka Keji Nakazawa bizzat yaşadığı atom bombası faciasını ve daha sonrası hayatında geçen olayları (otobiyografisini) kurgulayara yazıp çizdiği "Hadashi no Gen" (Yalın

Ayak Gen) Mangasın da tekrar yorumlamıştır. Keiji Nakazawa, Hiroşima'ya atılan atom bombasının ardından hayatta kalan sayılı Hiroşima yerlilerinden biridir. Daha 6 yaşındayken patlamadan mucizevi bir şekilde annesi ile kurtulmuş, patlamanın ardından enkaza dönen evlerinin altında sıkışarak hayatını kaybeden babası ile kardeşlerinin ölümlerine şahit olmuştur. Nakazawa, savaşın getirdiği yoksulluk ve açlık içerisinde Hiroşima'da büyümüştür. Sanatçıya bu zor dönemlerinde Osamu Tezuka'nın Mangaları umut kaynağı olmuştur zaten babası da ressam olan Nakazawa daha küçük yaşlarda resimle tanışmış ve çizim sevgisiyle büyümüştür. Genç yaşta babasından aldığı resim sevgisiyle yeteneğini göstermeye başlamıştır. Daha sonraki yıllarda annesinin ısrarlarına rağmen Mangaka olma umuduyla Tokya'ya taşınmış ve Manga sektörü içinde çalışmaya başlamıştır (Keiji Nakazawa, 2003).

Sanatçı, ilk dönemlerde spor ve macera vb. farklı türlerde de Mangalar üzerine çalışmalar yapmıştır. Daha sonraki dönemlerde ise editörünün de ısrarı üzerine Hiroşima ve kendi savaş sonrası deneyimleri üzerine deneme çalışmaları çizmeye başlamıştır. İlk denemeleri arasında 5 ciltten oluşan "Kara Yağmur" ve 50 sayfadan oluşan bombanın patlamasından sonra oluşan korkunç durumu betimleyen kendi anılarını paylaştığı "Gördüm" (Ore wa Mita) adındaki Manga çalışmaları yer almaktadır. Bu yapıtlarında sonra baş yapıtı olacak olan, sanatçının yaşadığı gerçek anılarından yola çıkarak hikayesini kurguladığı "Yalın Ayak Gen" Mangası üzerinde çalışmaya başlamıştır (Öztekın, 2011, s. 202).



Resim 37 A.B.D Ulusal Arşivleri, Atom bombası saldırısından sonra Hiroşima, 1945

Gen'in hikayesi, İkinci Dünya Savaşının son dönemlerinde geçmektedir. Japonya'nın Pearl Harbor'a (İnci Limanına) saldırısından iki buçuk yıl sonra ülkenin bütün askeri birlikleri Amerikan işgal kuvvetleri tarafından neredeyse yok edilmiştir. Japon halkı, açlık ve yoksulluk içinde yaşam

mücadelesi vermektedir. Hikayenin baş karakteri "Gen" 6 yaşında afacan bir çocuktur. Bebek bekleyen hamile annesi, bir kız kardeşi, biri küçük ve diğeri büyük, iki erkek kardeşi vardır.

Gen'in babası levhacılık vb. benzeri el işleriyle uğraşan bir zanaatçıdır. Çevreleri, Gen'in babasını Pasifik savaşı ve İmparatorluk karşıtı görüşleriyle tanımaktadır. Babası, Japonya'nın savaşı kaybedeceğini ve gençlerin İmparatorluk için boşu boşuna öldüğünü veya öleceğini savunmaktadır. Gen'in babasının politik bakış açısı, kendi ailesini de zor duruma sokmuştur. Aile, komşuları tarafından hain olarak anılmakta ve dışlanmaktadır. Bu yüzden Gen'in babası düzgün iş yapamaz ve para kazanamaz hala gelmiştir. Gen'in abisi, ailesinin onurunu korumak ve çevreleri ile bağlarını tekrar onarmak için babasının bütün ısrarına rağmen orduya katılmış ve Hiroşima'dan ayrılmıştır.

Gen'in hayatı 6 Ağustos 1945 günü Hiroşima'ya atılan atom bombası ile sonsuza kadar değişecektir. Hiroşima'ya atılan atom bombası bütün şehri büyük bir harabeye dönüştürür. Yüzbinlerce insanla birlikte şehrin yaklaşık yüzde atmış haritadan tamamıyla silinir. Gen ve annesi atom bombasının getirdiği korkunç yıkımdan mucizevi bir şekilde hafif sıyrıklarla kurturmuşlardır. Fakat babası ve kardeşleri yanan evlerinin enkazı altında mahsur kalmış ve onların gözleri önünde alevler içinde can vermişlerdir. Eşi ve çocuklarının ölümüne şahit olan Gen'in annesi şoka girer ve bu onun doğumunu hızlandırır. Gen'in annesi şehrin yıkıntıları içinde erken doğum yaparak küçük bir kız bebeği dünyaya getirir. Büyüdüğünde onlarca arkadaşı olması dileğiyle küçük bebeğin adını Tomoko (arkadaş) koyarlar. Doğumdan kısa süre sonra Gen ve annesi yeni doğan küçük kardeşiyle birlikte daha güvenli bir sığınak bulabilmek için şehirden uzaklaşmaya karar verirler. Yollarına devam ederken bombanın getirdiği korkunç felakete şahit olurlar. Patlama, şehri harabeye dönüştürmüş, şehir yıkıntıları kül gibi kara yüzlerce insanın cesetleriyle kaplanmıştır (Keiji Nakazawa, 2003).



Resim 38 Nakazawa, Hadashi No Gen(Yalınayak Gen) Manga sf. 252-253,1973-1974

Hayatta kalan insanlar “Suu!” diye çılgınlık atıp yerlerde sürükleniyor ya da patlamanın etkisiyle oluşan yanık ve radyasyon zehirlenmesinden dolayı uzandıkları yerde yavaşça ölümlerini bekliyorlardır. Kısa süre sonra şehrin üstünde oluşan kara bulutlardan yağmur yağmaya başlar fakat yağın yağmur simsiyahtır. Nükleer patlamanın neden olduğu radyoaktif toz ve kül parçacıkları, patlamada oluşan şok dalgası ile atmosfere ulaşmış ve ölümcül radyasyon içeren siyah yağmur damlaları şeklinde geri dönmüştür. O gece yağın siyah yağmur, onun etkisinden habersiz binlerce Hiroşimalı'nın radyasyondan zehirlenerek hayatını kaybetmesine neden olurken yağmurdan etikenip kurtulanların yıllar sürecektir genetik ve ölümcül hastalıklara yakalanmalarına neden olmuştur (Keiji Nakazawa, 2003).

Gen ve annesi kısa bir süre yakın akrabalarının yanında kalırlar fakat savaş sonrası kıtlık, yakınlarının arkalarından çevirdikleri komplolar ile onlardan gördükleri kötü muamele yüzünden yanlarından ayrılmışlardır. Daha sonra buldukları terk edilmiş bir sığınak kendilerine ev edinirler. Bir akşam Gen akşam uyurken bir sese uyanır ve ellerindeki pirinç erzağını çalmaya çalışan küçük bir çocuğu yakalar. Gen'in yakaladığı küçük çocuk, Gen'in yangında ölen küçük kardeşi Shinji'ye ikizi gibi benzemektedir. Ryuta adındaki küçük çocuk ailesini patlamada kaybetmiş ve sokaklarda yaşam mücadelesi vermeye çalışmaktadır. Annesi Ryuta'nın ölen küçük oğluna olan benzerliğini bir mucize olduğunu düşünür ve Ryuta'yı yanlarına alır. Hikaye, Japonya'nın teslim olması ile devam eder. Malesef savaşın getirdiği açlık ve yokluk, yemek, erzak ve ilaç bulamama sıkıntısı yüzünden bir süre sonra Gen'in annesinin sütü kesilir ve Tomoko'yu besleyemez hale gelir. Bundan dolayı beslenemeyen küçük bebek bir süre sonra hastalanır ve ölür.

Hikayenin Anime'ye uyarlanmış ilk bölümünün konu aldığı parçada; başlarına gelen onca korkunç olaydan sonra Gen ve Ryuta yerde buğdayların tekrar filizlenmesine şahit olurlar. Atom bombasının neden olduğu radyasyon yüzünden Hiroşima'da 70 yıl boyunca bir ot tanesinin bile büyümeyeceğini duymalarına rağmen böyle bir mucizeye şahit olmaları Gen ve ailesine daha iyi bir gelecek için umut kaynağı olur. Gen, ölen küçük kardeşi Shinji'ye okuldan sonra nehire götürmek için verdiği sözü hatırlar ve küçük bir bot yapar. Annesini ve Ryuta'yı alıp nehire götürür. Botun üzerine bir mum koyar ve yakıp nehire bırakır⁴⁶. Küçük botun nehirde gün batımına doğru yüzüşünü izlerken kaybettikleri sevdikleri için dua ederler. Küçük bot yaşadıkları onca kötü olaya rağmen hayatta kalanların yollarına devam etmesi gerektiğini ve geleceğe umutla bakmaları gerektiğini temsil etmektedir (Öztekin, 2011, s. 203).

Yalın ayak Gen'in Manga serisinden Anime'ye uyarlanan Yalın Ayak Gen animesi iki anime bölümünden oluşmaktadır.⁴⁷ Bununla birlikte 1976 ve 80'ler arasında yapılan üç bölümden oluşan Live Action filmi ve 2007'de Fuji televizyonlarında yayınlanan Live Action drama TV serisi

mevcuttur. Nakazawa, Ekim 2003'te Alan Gleasan ile yaptığı röportajda savaş üzerine Manga çizmeye niye karar verdiğini anlatmıştır. Hayatında o kadar trajedi yaşamasına rağmen geleceğe her zaman umutla baktığını ve savaşı o kadar düşünmediğini röportajında dile getirmiştir. Fakat 1966'da annesi vefaattikten sonra onun küllerini krematoryum dan almaya gittiğin de geride annesinin hiç bir kemiğinin kalmadığına şahit olmuştur. Normalde ölümler yakıldıktan sonra kafatası ve kemikleri geride kalmaktadır fakat Gen'in annesinin geride külünden başka hiçbir şeyi kalmamıştır. Bu olay Nakazawa'yı dehşete düşürmüştür. Atom bombasının yaydığı radyasyon annesinin kemiklerine kadar sızmış ve onları o kadar zayıflatmıştır ki yakma işleminden sonra yok olacak düzeye getirmiştir. Tarihte ilk ve son kez atom bombaları İkinci Dünya Savaşı sırasında Japonya'ya karşı kullanılmıştır. Fakat o dönemde atılan atom bombaların yarattığı yıkım ve yaydığı radyasyonun çevre ve insanlar üzerindeki etkileri hiç kimse tarafından bilinmemektedir. Nakazawa yaşadığı bu şoktan sonra savaş üzerine, niye savaşın olduğunu, niye bombaların atıldığını üzerine uzunca bir şekilde düşündüğünü anlatır. Düşündükçe Japon halkının savaşta yaptıkları hatalarlarla hala yüzleşmediğini ve savaş üzerindeki sorumluluklarını kabul etmediklerinin farkına vardığını söyler. İşte o zaman atom bombası ve savaş üzerine hikayesini yazmaya ve yaptığı çalışmalarla savaşın sorumlularını hak ettiği yerlere koyarak eleştirmeye karar vermiştir (Keiji Nakazawa, 2003).

İlk olarak savaş sonrası Hiroşima'da silahlar için karaborsaya bulaşan gençleri konu alan Black Rain (Kara Yağmur) serisi üzerinde çalışmaya başlamıştır. Hikayenin başkarakteri nefreti yüzünden Amerikan bir karaborsacıyı öldüren atom bombası saldırısından kurturanlarından biridir. Seri, içinde daha çok erotik mangaların yayınlandığı "Manga Punch" adındaki Manga magazini içinde yayınlanır. Hikaye, büyük yayın evleri tarafından fazla radikal ve politik bulunarak reddedilir. Nakazawa'nın röportajında dediğine göre; CIA veya Amerikan hükümeti tarafından tehdit edilip mahkemelik olacaklarından korktukları için birçok büyük yayın evi zamanında onun Manga'sını reddetmiştir. Şu an bile Japon tarih kitapların da atom bombası ve savaş hakkında çok az bilgi mevcuttur. Bunun nedeni ise aşırı milliyetçilik ve Amerikan düşmanlığı yaratmamaktır. Aylık Shonen Jump dergisi "Mangaka Biyografileri" adı altında seriler yayınlanmaya başladığı zaman Nakazawa'dan savaş hakkında kendi yaşadığı olaylar üzerine bir seri çizmesini ister. Bunun sonucunda sanatçı "Ore wa Mita" (Gördüm) Manga serisini çizmeye başlar. Seriyi beğenen editörü, Nakazawa'dan bu hikaye üzerinden daha ayrıntılı ve uzun bir Manga serisi yazıp çizmesini ister. Manga serisini istediği kadar uzatabileceğini ve yayınlayabileceğini söyler. İşte o zaman baş karakteri ve kendisini temsil eden Hadashi No Gen'i (Yalınayak Gen) Mangasını çizmeye başlamıştır (Keiji Nakazawa, 2003).

Nakazawa "Gen" ile sadece savaşın sonunda Amerika'nın atom bombası kullanmasının gerekliliğini sorgulamakla kalmamış, aynı zamanda Japonya'nın savaşta rolünü, komşularına

niye savaş açtığını, savaşı başlattıkları için Japon militalistleri ve imparatorluk sistemini de sorgulamıştır. Nakazawa, olayları tek taraflı düşünmenin sadece Amerikan düşmanlığını körüklemekten başka bir şey olmadığını altını çizer (Öztekin, 2011, s. 203).

3.3.2. Hayao Miyazakinin Animelerinde Japon Gelenek Göreneklere ve Toplum Yapısı

1941 doğumlu ünlü animasyon ustası Hayao Miyazaki 'de Keiji Nakazawa gibi küçük yaşta savaşın dehşetini yaşamış Manga/Anime sanatçılarından biridir. 1988'de Nagaya film festivalinde Utsonomi'ya şehrine yapılan gece bombardımanından kaçarken ailesinin yanan şehirden yaya olarak nasıl koşa koşa kaçtığını ve uzaklaşırken şehirden yükselen alevlerinin göğü nasıl boyadığını anlatmıştır (Hayao Miyazaki, 2016). Sanatçının savaş döneminde şahit olduğu olaylara tepkisi kendisini Animelerinde savaş karşıtı duruşuyla göstermektedir.

1963'te Studio Toe Douga animasyoncu olarak kariyerine başlayan Miyazaki, Japon animasyon sanatının birçok erken dönem klasik çalışmaları içinde yer almıştır. 1971'de İsa Takahata ve Yoichi Otake'nin çalıştığı A-Pro şirketine katılmıştır. 1973'te Nippon Animation için çalışmaya başlayan sanatçı World Masterpiece Theater TV serilerine uzun süre dâhil olmuştur. 5 yıl boyunca Türk ve Dünya Televizyonlarında popüler olmuş Heidi Alpler'in kızı, Marco ve Geleceğin çocuğu Conan gibi Anime TV serileri üzerinde çalışmıştır. Miyazaki, Rüzgârlı Vadi Anime'sini yapmadan iki yıl önce çizdiği aynı adı taşıyan Manga'sından uyarladığı Rüzgârlı Vadi animasyon filmi 1984'te beyaz perdede kendini göstermiştir. Anime filmin getirdiği başarı günümüzde Miyazaki'nin kendi Anime şirketi olan Studio Ghibli'nin oluşumunun kapılarını açmıştır. Animasyon Ustası; Studio Ghibli ile Gökteki Kale Laputa, Komşum Totoro, Prenses Mononoke, Ruhların Kaçışı ve Howl'un Yürüyen Şatosu gibi birçok kaliteli animasyon yapımla Japon Anime'sini Batı'da başarıyla temsil eden önemli bir isim olmuştur (Hayao Miyazaki, 2016).

Miyazaki, Anime ve Mangalarında işlediği konular bakımından Osamu Tezuka'ya göre farklı bir yol izlemiştir. Çalışmalarında Tezuka'nın aksine geleceğe değil de geçmişi hatırlatmaya yönelik bir tutum sergilemiştir. Miyazaki, geleceğin getirdiği teknoloji ve değişimin bize getirdiği kazanımlardan daha çok bize neler kaybettirdiğine ve onlar için nelerden vazgeçip tavizler verdiğimizde değinmektedir. Japon gelenek ve göreneklere bağlı geleneksel bir yol izlerken aynı zamanda herkese hitap eden evrensel bir dil kullanmaktadır. Eserlerinde doğaya, canlılara ve yaratılışa saygıyı duymayı öğretmeye çalışmıştır. Miyazaki'nin Animelerinde genelde ekoloji, savaş, savaş karşıtlığı ve bugünün bağlamında eski Japon değerlerinin tekrar kazanımı gibi değerler yer almaktadır. Bu değerlerin kökleri Şinto⁴⁸ ve Budizm inançlarına bağlıdır. Miyazaki, fikirlerini bu iki hayat felsefesi üzerine kurmuştur ve kişisel deneyimlerini ya karakterlerinin ya da hikâyesinin içine katmaktadır (Öztekin, 2011, s. 158-159).

Prens Mononoke,(1997) Komşum Totoro (1988) ve Ruhların Kaçışı (2001) gibi Anime eserlerinde Budist inancını temsil eden 14.yy Budist mandalalar kendini göstermektedir. Ayrıca Miyazaki'nin Animelerinde karakterler "Kami" adında Şinto inancında adı geçen tanrılarla ve mistik canlılarla iletişime geçmektedirler.

Kamiler, kendini sadece Miyazaki'nin animasyonlarında göstermezler. Kamiler, diğer Anime ve Mangalarda kendilerini farklı formlarda göstermektedirler. Mesela; Pokemon, Digimon, Yu-gi-oh! Shaman King, Ao no Exorcist ve Dragon Ball gibi serilerde kendilerini ya çocukların yanlarında elementleri temsil edip kontrol eden arkadaşları ya da çocuklara yol gösteren varlıklar olarak belirlemektedirler. Ünlü animasyon ustası Miyazaki, eserlerinde Japon gelenek ve göreneklere ile inancına yönelik zengin içerikler sunmakta ve aynı zamanda izleyicilere evrensel mesajlar göndermektedir (Öztek, 2012, s. 158-159).

3.4. Savaş Kayıt Resimlerinin Üst Kültürden Alt Kültüre Geçişi ve Manga Kültüründe Tekrar Doğuşu

Sawaragi, Manga kültüründe yer alan savaş temasını pasifik savaşından geldiğini gösteren başka bir kanıt olarak Savaş kayıt resimlerinde var olan savaş temasının alt kültüre geçişinden bahsetmiştir. Sawaragi'nin iddiasına göre Yüksek sanatta yer alan Pasifik Savaşı temasının Manga'nın yer aldığı alt kültüre geçmesinin en önemli nedenleri arasında Savaş Kayıt Resimleri olmasıdır.

Japon sanatında savaş sonrası olmasa da savaşın konu alındığı dönemler de bulunmaktadır. Bu dönem kendisini Pasifik savaşının devam ettiği zamanlarda göstermektedir. Sanatçıların bu dönemde çizdiği yağlı boya resimlere "Savaş Kayıt Resimleri" denilmiştir. "Savaş Kayıt Resimleri" İkinci Dünya Savaşı sırasında Japon İmparatorluğunun kutsal savaşını anlatan önemli yağlı boya çalışmalarından oluşmaktadır. Bu resimleri eşsiz yapan özellik o dönemde bu tarz resimleri yapan ustalaşmış hiçbir sanatçının olmamasıdır. İmparatorluk ise ülkesine hizmet etsin ve vatani görevlerini fırçalarıyla yerine getirmesi için Gönüllü veya gönülsüz birçok sanatçı yetenekli sanatçıyı orduya çağırmıştır. Savaş sırasında yapılan bu çalışmalar, İmparatorluk tarafından bir propaganda malzemesi olarak kullanılmışlardır. Bu dönemin en önemli çalışmaları arasında 1920'de Paris'te ün kazanmış Tsuguji Fujita çalışmaları ve 1930'larda Japon Sürrealist akımın öncülerinden biri görülen İchiro Fukuzawa'nın çalışmaları yer almaktadır. Özellikle Fujita'nın izleyicileri şoke ettiği, Japon askerlerinin hiç çekinmeden İmparatorluk için hayatını feda ettikleri, acımasız gerçeklikte yorumladığı çalışmaları Japon Sanatının önemli işleri arasında gösterilmektedir (Sawaragi, 2005, s. 198).

Fakat 1960'larda savaş sonrası Japonya'nın alt kültüründe savaş teması içeren en önemli çalışmalar Shigeru Komatsuzaki'nin oyuncak model kutularının üzerlerini yaptığı İkinci Dünya Savaşı ile ilgili illüstrasyonlar olmuşlardır.

Sanatçının çalışmalarında tasvir ettiği inanılmaz detaylar içeren tank, jet, savaş gemisi ve silahlar bu dönemin çocuklarının hayal dünyasında İkinci Dünya Savaşı ile ilgili imgeleri oluşmasında önemli rol oynamıştır. Sawagari, Komatsuzaki'nin illüstrasyonlarının Savaş Gemisi Yamato'nun yaratıcısı Reiji Matsumoto üzerinde gençken büyük etkisi olduğunu hatta Matsumoto'nun kendini onun öğrencisi olarak gördüğünü iddia etmiştir. Sadece Matsumoto'nun çalışmalarında değil, ünlü Tokusatsu (Japon özel efekt filmleri) filmlerinin sanat yönetmeni Tohl Narita'nın işlerinde de Fujita ve diğer Japon sanatçılarının yaptığı savaş kayıt resimlerinin büyük ölçüde etkisi olduğunu dile getirmiştir.

Sawaragi'ye göre bu dönemin savaş sonrası Japon sanatı, dehşet verici savaş kayıt resimlerinin anılarını ve geçmiş savaşın deneyimlerini içinden atmıştır. Zamanında bu türden etkilenen bazı sanatçılar ise ticari sektöre yönelmiş ve kendilerini orda tekrar tanımlamışlardır. Bu da Pasifik savaş temasının yüksek sanattan kopmasına ve Manga ile Anime'nin var olduğu alt kültüre nakledilmesine neden olmuştur. Sawagari, savaş kayıtlarının ve anılarına ait tüm imgelerin, resim ve heykelden oluşan yüksek sanattan, Manga ve Anime'den oluşan alt kültüre "Süperdüz Geçişinden" 1990'larda ortaya çıkan Japon Neo Pop Sanatçılarının haberi olduğunu belirtmektedir. Neo Pop Sanatçılarının alt kültür bağlamında bu konuya hassas oldukları için sanat dünyasında uzun zamandır bir tabu olan savaş problemine yöneldiklerinin altını çizmektedir. Sawaragi; ülkenin savaş sonrası Japon anayasasının 9.maddesi ile ordusunun dağıtılması, atom bombası tramvasının savaş sonrası Japon toplumu üzerinde yaşattığı yokoluş korkusu, soğuk savaş sırasında pasifik okyanusunda yapılan nükleer denemelerin bu korkuyu Japon halkının bilinçaltına kazınması ile Japon hükümetinin 1960'larda ülkeye vaadettiği ve gerçekleşmeyen parlak gelecek hayalleri vb. gerçekleşen olayların Japon toplumunu kendi kabağına çekilmesine neden olduğunu dile getirmiştir. Ülkenin hissettiği bu korkunun bastırıldığını ve meşru politik zihne hiç yönelmediğine aksine dev afet ve kıyamet hayallerine dönüşerek Manga ve animenin yüzeysel, süperdüz dünyasında dışavurmaya başladığını belirtmiştir. Bu imgeler ülkenin yaşadığı derin psikolojik baskıya bir göndermedir ve Otakunun hayranı olduğu Manga ve Animelerin içinde anlamını yitirmiş bir vaziyette yer almaktadırlar (Sawaragi, 2005, s. 199-200).

Bu kültür içinde büyümüş Japon Neo Pop Nesli ise canavarların, uzaylıların, nükleer savaşların ortaya çıktığı altkültürün korkunç imgelerini sömürerek, ülkenin savaştan sonra yüceltmeyi seçtiği ciddi bir biçimde bozuk olan tarihini, tekrar hayal etmeye çalışmışlardır.

Temelde ise Japon Neo Pop sanat akımını diğer Neo Pop sanatçıları arasında en iyi temsil eden ve Japonya'nın bozuk (biçimsiz) tarihini dünyanın gözü önüne seren çalışmaların Takashi Murakami'nin çalışmaları olduğunu dile getirir (Sawaragi, 2005, s. 205). Murakami ise Japon milletinin yaşadığı en büyük travmanın sanatta kendisini göstermek yerine Manga ve Anime (Japon çizgi roman ve çizgi filmlerinde) gibi popüler kültür formlarında saklı olduğunu iddia etmiştir.

4. TAKASHİ MURAKAMİ VE SÜPERDÜZ

4.1. Takashi Murakami

Takashi Murakami, günümüzde sadece Japonya’da değil bütün dünyada bilinen önemli Japon Pop Art sanatçılardan biri olmuştur. 2000’li yıllarda yaptığı çalışmalar ve etkinliklerle çağdaş Japon sanatını adını bütün dünyada temsil etmiş ve temsil etmeye devam eden bir isim olmuştur. Sanatçı, Batı sanatının derin anlayışını kendi bünyesindeki çalışmaları ile birleştirmiştir (What is Kaikai Kiki?, 2005). Kendisine ait üslubü ve ele aldığı konular bakımında, digital medya başta olmak üzere güzel sanatların birçok dalında önemli eserleri bulunmaktadır. Bir sanatçı olarak doğu batı, geçmiş gelecek yüksek sanat ve popüler kültür arasında çizilmiş sınırları sorgulayan, eserleriyle bu sınırları bulanıklaştıran bir isim olmuştur (Öztekin, 2011, s. 211). Murakami, en iyi Süperdüz akımı ile tanınmaktadır.

Eğitimi Tokyo Uluslararası Sanat ve Müzik Üniversitesinde geleneksel Japon resmi üzerine almış olan Sanatçı, Japonya’nın bir popüler kültürü olan Manga kültürü ve kitle tüketim ürünlerinden etkilenmiştir. 1960’larda Amerikan Pop Art Sanatçısı Andy Warhol, popüler kültür ve kitle tüketim ürünlerini sanat eserlerine dönüştürürken Takashi Murakami ise sanat eserlerini popüler kültür ve kitle tüketim ürünlerine dönüştürmektedir. Yaptığı röportajlarda Japon halkının sanatını çok sevdiğini fakat çok az kişinin üst sınıf sanat eserleri için para verebilecek durumu olduğunu, bundan dolayı herkesin satın alabileceği sanat eserleri yarattığını söylemiştir. Sanatçı çalışmalarına bakıldığında geleneksel Japon resim sanatının fırça teknikleri ile Manga ve Animelerin grafik çizim tarzlarından, yoğun biçimde etkilenmiştir. Sanatçı tıpkı Manga ve Animelerde yer alan düz renkleri ve kontür çizgilerini tasarımlarında kullanmıştır. Sanatçı’nın tasarladığı karakterler, şekil ve biçimleri Manga kültüründe yer alan karakterlerden farksızlardır. Sanatçı’nın yaptığı çalışmalar onun uzun yıllardır bir “Otaku” yani saplantılı bir Manga hayranı olduğunu göstermektedir (Thornton, 2008, s. 199). Sanatçının kendisi de gençken bir Otaku olduğunu belirtmiştir.

Murakami; sanat yapmanın kişisel bir mesele olup olmadığı sorusuna basitçe; Ticari olarak başarılı olmak istediğini, şu ana kadar yaptıklarını sadece geçimini sağlamak için yaptığını ve bu amaç için stratejik olarak ne tür çalışmalar yapması gerektiğini düşündüğünü söylemektedir. Burada sanatçının dikkat çekmek istediği nokta sadece pazarlamada yeteneği olan sanatçıların, Sanat dünyasında ayakta durabileceği ve yükseleceği düşüncesidir. Murakami’nin bu düşüncesinin temeli, sanatçının yaptığı sanat piyasası analizlerinin sonuçlarından gelmektedir (Brehm, 2002, s. 36)

Sanatçıya göre Japonya’da doğmak, çağdaş sanat merkezinin uzağında yaşamak anlamına gelmektedir. Bu nedenden dolayı Japonya’da doğmuş olmanın verdiği şanssızlığını sık sık dile getirmiştir. Tez araştırmasında Tokyo Pop döneminin başlarında Japonya’da çağdaş sanata karşı ilgisizlikten söz edilmişti. Sanatçılar, kendi çabalarıyla sergiler yapmaya çalışmış Japonya’da çağdaş sanat ortamını oluşturmaya çalışmışlardır. Murakami o dönemde içinde bulunduğu gerçekleri hesaba katarak kariyerini ve sergilerini o yönde stratejik bir şekilde planlamıştır. Sanatçının stratejik planlaması üç aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşama; Murakami’nin kendi çalışmalarını New York’ta kabul ettirmek, buranın ortamına uygun, ihtiyaç ve zevklerine göre çalışmalarını ayarlamaktır. Ardından gelen ikinci aşamada ise New York’ta kabul görmeyi kendine bir avantaj olarak kullanıp daha sonra Japonya’ya geri dönerek kendi ülkesinin zevklerine, gelenek göreneklerine göre çalışmalarında ufak ayarlar yapmaktır. Son aşamada ise Sanatçının dediği gibi kendi “Soya Sosu Doğasından“ yani bir Japon olmaktan çekinmeden tekrar kendi çalışmalarını başarılı bir şekilde sanat dünyasına sunmak olmuştur. Sanatçı bu aşamalarla amacının kendini sadece Batı sanatında kabul ettirmek olmadığını aynı zamanda sanatını kendi ülkesinde de kabul ettirme uğraşında olduğunu göstermektedir (Brehm, 2002, s. 36). Bunun en önemli nedeni Murakami’nin yaptığı çalışmalar Batı’da sanat eseri olarak kabul görse de yapıldığı çalışmalar Japonya’da, altkültür kimliğinden kaçmamıştır.



Resim 39 Takashi Murakami, LV tasarımları, 2003

Takashi Murakami sadece bir ressam olarak değil aynı zamanda bir organizatör, küratör, öncü, kuramcı ve (Andy Warhol’un fabrikasıyla eşdeğer görünen) Kaikai Kiki şirketinin başkanı olarak sanat dünyasında kendini göstermiştir. Murakami’nin çalışmaları, abartılı denebilecek kadar ayrıntılı ve titiz el işçiliğinden oluşmaktadır. Sanatçının çalışmalarında Andy Warhol’un ipek baskı tekniğinin etkisi görülür ancak Murakami’nin ipek baskı tekniği büyük ölçüde farklıdır. Andy Warhol 120 cm çiçek resimlerinde (1964) tipik tek baskı kullanırken, Murakami çapı bir metre olan çiçek topu eserlerinde ondokuz baskı kullanmıştır. Warhol’un çalışmalarında kaza, solma ve dökülmeler kabul görürken Murakami’nin çalışmalarında titizlik, saçma denilebilecek

kadar yüksek kalitededir. Sanatçı aynı zamanda kollektif emeğe de saygı göstermektedir. Devasa büyüklükte boyanmış tuvallerinin hepsinin arkasında o tuvaleri oluşturmakta yardım eden tüm asistanlarının adları yer almaktadır (Thornton, 2008, s. 200).

Murakami'nin yaptığı önemli çalışmalar arasında bir aksesuar devi olan Louis Vuitton için yaptığı sipariş çalışmalar da yer almaktadır. 2000 yılında Murakami, KaiKai Kiki'nin imzası haline gelmiş "Monogram Tuval" desenini, büyük harflerle yazılmış bej ve kahverengi harfler arasında dört yapraklı çiçek ve yıldız biçiminde tekrar yorumlamıştır. Sanatçının tasarladığı 3 deseninden, çok renkli (siyah ve beyaz arkaplan üzerinde şeker gibi 33 renkli tasarım) tasarımı büyük ilgi görmüş ve şirketin standart koleksiyonlarından biri haline gelmiştir. Murakami, daha sonra şirket için yaptığı desenleri kendi çalışmalarının içine çekmiş ve sadece LV desenlerinden oluşan büyük bir resim sergisi açmıştır. (Thornton, 2008, s. 188). Sanatçı LV dışında Amerikan hip hop sanatçısı Kanye West'in 3. Albümü olan "Graduation"ın albümünün kapak tasarımını yapmıştır. Ayrıca bu albümden çıkan 45'liklerin kapaklarını ve animasyonlu bir videosunu da tasarlamıştır (Thornton, 2008, s. 200).

Murakami'nin sanat eserleri çeşit çeşit oyuncaklar, tuvaler, heykeller, vitrin mankenleri, t-shirtler, video oyunları, filmler, animasyonlar ve diğer kitle popüler kültür ürünleri şeklini almış ve sanat ile lüks mallar, yüksek ve popüler kültür, doğu ve batı arasındaki farklılıkları dümdüz etmeğe çalışmıştır. Sanatçının en önemli eserleri arasında Mr. Dob, (Bay Dob) Tantan Bo, Gero Tan, Jellyfish eyes, (Deniz Anası gözleri) Time Bokan, 727, Miss Ko², My Lonesome Cowboy, (Benim Yalnız Kovboyum) Miss Hiropon, (Bayan Hiropon) Second Mission Project Ko² (S.MPko², ikinci görev Projesi Ko²) vb. eserleri başta gelmektedir.

4.1.1. Mister Dob ve Murakami'nin Çalışmaları

Mr. DOB, Murakami'ye göre kendi ve Japon halkının bir yansımasıdır (oto portresidir). Şirindir fakat hayat, seks ve gerçekliğin tanımını bilmez ve anlamaz. Dışardan gelen etkilere çok fazla maruz kalmış bir dünya içinde kendini kaybolmuş ve şaşırılmış hissetmektedir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Batı kültürü, modası, sanatı ve trendlerinin etkisi içinde kaybolmuş Japon kültürü ve halkını betimler. Mr. DOB ilk kez 1993'te sanat dünyasının gözleri önüne çıkmıştır. Karakter Japon ve Amerikan pop kültüründe bulunan birçok çizgi karakterden esinlenerek tasarlanmıştır. Mr. DOB'un kulakları Disney'in Mickey Faresi (Mickey Mouse) benzemektedir. Mr. DOB, formunu "Dobojite" yani "neden?" anlamına gelen sözcükten almaktadır. Kulaklarında "D" ve "B" harfleri yer alır ve yüzü "O" harfinden oluşmaktadır. Ünlü Manga/Anime karakteri Doraemon ve Sega oyun şirketinin maskotu olan Sonic The Hedgehog (Kirpi Sonik) gibi

karakterler Mr. DOB'un tasarımı Murakami'ye ilham kaynağı olmuşlardır (Finding Mr Dob – the essence of Takashi Murakami, 2010).



Resim 40 Murakami, Rainbow Dob, 2006

Mr.DOB, çağdaş sanat nesnesi olma seviyesine yükselmiş bir çizgi karakter olmuştur. Bu karakterin tasarlanmasındaki amaçlarında biri Japon Manga/Anime “Karakter Kültürünün” anlamını parçalamak ve dağıtmak olmuştur. Karakter birden fazla düz renklerden oluşmaktadır. Mr.DOB'un kendi formu olmak üzere iki farklı formu daha bulunmaktadır. Bunlardan birinin adı “Tan Tan Eb” dir. Mr. DOB'un devasa bir mutant canavar olarak doğmuş halidir. Korkunç ve ürkütücü gözükmektedir, üzerinde birçok farklı gözler ve sivri dişler mevcuttur. Tan Tan Eb, Murakami'nin nükleer güce karşı hissettiği kişisel kaygısının bir yansıması olarak tasarlanmıştır. Mr.DOB'un üçüncü formu ise “Gero Tan” adında tatlı, çocuk yüzlü, sevimli, basit vücut yapısına sahip bir çizgi karakterdir. Bu form Japon Manga ve anime karakterlerinin “Kawaii” (Şirin) denilen yüzünü temsil etmektedir (Finding Mr Dob – the essence of Takashi Murakami, 2010).

Murakami'nin diğer bir çalışması, “Jellyfish Eyes” (Deniz Anası Gözleri) adında birbirinden farklı yüzlerce manga stili gözlerin yer aldığı sevimlilik ve canavarlık elementlerinin bir arada toplanmasından oluşan, mecazi anlamda yaşayan bir duvar biçiminde tasarlanmıştır. Duvar kağıdının yüzeyi düz pembe renkten oluşur, insan derisini temsil etmektedir. Farklı biçimlerde tasarlanmış manga tarzı gözler ise farklı insan duygularını yansıtmaktadırlar. Gözler, özellikle onlara bakan izleyicilerin gözlerinin içine bakıp onları rahatsız edecek şekilde tasarlanmışlardır.

Murakami, 1994-1995 yıllarında bir süre New York'ta kalmıştır. NewYork'ta geçirdiği zaman, onun birçok önemli çalışmasının şekillenmesinde etkili olmuştur. Sanatçı, Jeff Koons, Keith Haring vb. birçok ünlü Amerikan Neo Pop sanatçısı ile kahramanı Andy Warhol'un eserlerini yakından görme fırsatı yakalamıştır.



Resim 41 Murakami, Jellyfish Eyes Cream, 2001

Murakami 1994'te New York'ta gittiği ve kaldığı süre boyunca etkilendiği Amerikan Pop Sanatı ve Jeff Koons'un fabrika yapımı seksüel heykelleri, Sanatçıya genellikle Otakuların satın aldığı, çizgi karakter model figürlerini büyük bir Pop Sanat enstelasyonuna çevirme fikri vermiştir (Favell, 2011, s. 19-20).



Resim 42 Second Mission Project, Miss Ko2, 1999 Takashi Murakami, Wonder Festivalinde enstelasyon (2002) Kaikai Kiki Co. Ltd

Murakami, Otaku kültürünü temsil eden formları sanat formları ile birleştirerek "Miss Ko2", "My Lonesome Cowboy", (Benim Yalnız Kovboyum) "Miss Hiropon", (Bayan Hiropon) ve bir savaş jetine dönüşebilen Güzel Cyborg Kız "Second Mission Project Ko2" (S.MPko2, ikinci görev

projesi ko²) adında insan boyutunda iki boyutlu Manga karakterlerinin karakteristiklerine sahip heykeller serisini oluşturmuştur. Murakami'nin bu tarz heykel serisi figürleri bir yandan Jeff Koons'un Temel Reis ve Hulk'u onun çalışmalarının bir konusu olarak kullanmasına benzetilmektedir.

Sawaragi, Murakami'nin bir savaş jetine dönüşebilen Güzel Cyborg Kız "Second Mission Project Ko²" (S.MPko², ikinci görev projesi ko²) adındaki heykel çalışmasının kendisinin dile getirdiği "Süperdüz geçişi" betimleyen iyi bir örnek olduğunu dile getirmiştir. Mission Project Ko²'nin şekil değiştirme yeteneği gücün bir formudur. Dikkatle bakıldığında güzel kızın kalçasına basılmış "Air Defense Forces" (Hava Defans Güçleri) damgası bulunmaktadır. Bu damga 9. Madde ile ordusunu yitirmiş fakat Manga ve Animelerde, ordusunu farklı formlarda tekrar hayal etmiş Japonya kültürüne bir gönderme olmuştur (Sawaragi, 2005, s. 200).



Resim 43 Murakami, My Lonesome Cowboy, 1998

Murakami'nin diğer iki ünlü heykel çalışmaları My Lonesome Cowboy ve Miss Hiropon adlı çalışmalarıdır. My Lonesome Cowboy heykeli, Akira Toriyama'nın ünlü Mangası olan Dragon Ball serisinin baş karakteri Goku'nun Süper Saiyan saçının şeklini hatırlatan, bir eliyle cinsel organını tutmuş diğer eliyle mastürbasyon sonrası fıskırmış spermini bir kemer gibi başının üstünde çevirmekte olan bir genç, Miss Hiropon ise devasa göğüslerinden fıskıran sütü sanki bir zıplama ipiymiş gibi çevresinde sallamakta olan seksi bir kızdır. İki heykelde tam anlamıyla iki boyutlu Manga/Anime karakterlerini hatırlatmaktadır. Murakami kendisinin gençken bir Otaku olduğunu dile getirmiş, animelerden erotik ve fantezi elementleri gibi birçok farklı unsurları özümlediğini ve çalışmalarına yansıttığını "Hiropon" gibi çalışmasının da bunun bir eseri olduğunu belirtmiştir (Murakami, Takashi Murakami: Superflat and Super Awkward, 2013).



Resim 44 Murakami, Miss Hiropon,1997-98

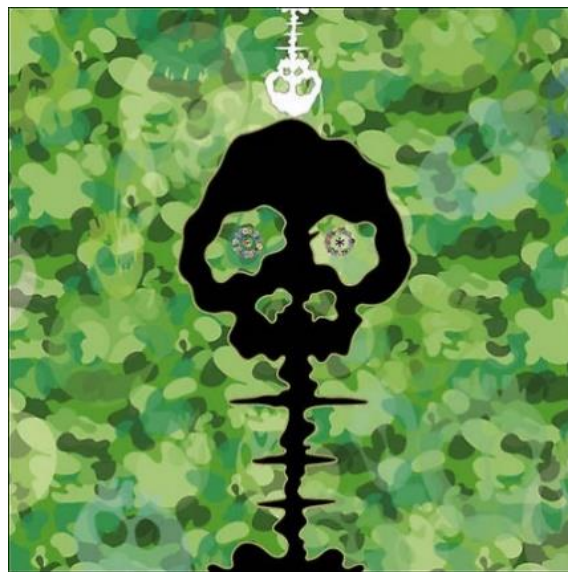
Bu iki çalışma savaş sonrası Yeni Japonya’da ortaya çıkan Manga/Anime hayranı Otaku’nun garip, şok edici cinselliğini, cinsel arzularını abartılı bir şekilde tüm güçleriyle sergilemektedirler (Hiropon and My Lonesome Cowboy (Two Works), 2001). Çalışmalar ayrıca Jeff Koons’un Pembe Panter heykeli ile Koons’un ikonografi keşifleri, medya kültürünü yansıtmaları, robot benzeri sterilizasyon, cinselliğe ve arzuya olan pornografik hayranlığını hatırlatmaktadır (Lisica, 2010, s. 55). Sanatçının en başarılı eserlerinden biri sayılan “My Lonesome Cowboy” heykeli 2008’de Los Angeles’ta yapılan açık artırmada 13.6 milyon dolara satılmıştır.

4.1.2. Time Bokan Serisi

Time Bokan serisi adlı çalışmalar, Takashi Murakami’nin 1975’lerin popüler Japon çocuk Animesi olan “Time Bokan” Anime serisinden esinlenerek tasarladığı resim çalışmalarıdır. Sanatçı, her bölümünün sonunda kötü adamların kahramanlar tarafından yenilip geride kurukafa şeklindeki atom bombası mantarı bırakılarak gökyüzünde kaybolmalarına ve bunu izleyen çocukları korkmanın aksine kahkahalar atarak sevdikleri, karakterlerin kazanmasını mutlulukla izlemelerine değinmiştir. Murakami, 1975’lerde yayınlanan anime serisinden yaklaşık 25 yıl önce patlayarak yüzbinlerce insanın ölümüne yol açan, geri kalanların da radyasyondan kaynaklanan ölümcül hastalıklarla hayatlarını kaybetmelerine neden olan atom bombası patlaması ve radyoaktif mantar bulutuna değinmektedir. Sanatçı, geçmişte bütün Japon halkının kalbine korku salan atom bombalarının getirdiği acının savaş sonrası Yeni Japonya’da unutulmuş popüler anime serisi içinde sevimlileştirilip sömürüldüğünü, anlamını yitirdiğine ve çocuklar için eğlence

kaynağına dönüştüğüne dikkat çekmektedir (Time Bokan Series, 2005, s. 12). Murakami'nin Time Bokan adlı çalışmasında nükleer patlamadan oluşan mantar bulutu, iskeleti olan bir kurukafayı andırmaktadır. Çalışma genel olarak pembe beyaz gibi tatlı, parlak tek düz renklerden oluşmaktadır. Kurukafanın göz boşlukları şirin, rengârenk çiçek imgeleri ile doldurmuştur. Göz yuvaları içinde yer alan şirin çiçek imgeleri gülümsemelerine rağmen cenaze çelenklerini çağrıştırmaktadır (Lisica, 2010, s. 61). Time Bokan resim serisi de Sawaragi'nin bahsettiği "Süperdüz Geçişi" örnekleyen bir diğer çalışmadır.

Takashi Murakami'nin 2000 yılında Mako Wokasa ile yaptığı röportajda Japon medyasının ve toplumun ülkede gerçekleşen nükleer felakete karşı tutumunu eleştirmiştir. Sanatçı, 1999'da meydana gelen Tokaimura Nükleer kazasından bahsederek, haberi New York'ta Amerikan televizyonlarında öğrendiğini, kazanın 1995'te Japonya'da meydana gelen Aum'un terörist saldırısından çok daha kötü olduğunu hatta nükleer sızıntı ve ölen insanlar bulunmasına rağmen Japon Medyasının ve toplumun bu duruma kayıtsız kaldığını belirtmiştir. Ülkesinde halkın artık bu tarz haberi bile okuma zahmetine girmediklerini ve yapacakları her hangi bir eylemin bir şeye etkisi olup değiştireceğine inanmadıkları için bir anlamı olmadığını düşündüklerini dile getirmiştir (Lisica, 2010, s. 62). Japonya 2011'de de buna benzer bir durumla karşı karşıya gelmiştir. Deprem ve daha sonra meydana gelen tsunami Japonya'da büyük bir hasara neden olmuş Fukushima Daiichi nükleer santralini etkilemiştir. Yine radyasyon yüzünden can kayıpları yaşanmış hatta radyasyon Tokyo şehir sularını etkileyip pasifiğe kadar yayılmıştır ve yayılmaya devam etmektedir. Fakat bu sefer toplum buna kayıtsız kalmamış yüzlerce insan bu durumu meydanlarda protesto etmiştir. Gerçekleşen bu durum şunu gösteriyor ki geçmişe nazaran Japon halkının nükleer enerjiye karşı daha bilinçli hale geldiğini göstermektedir.



Resim 45 Murakami, Time Bokan serisi, 2001-2009

4.2. Hiropondan Kai Kaiye: Takashi Murakaminin Yeni Sanat Fabrikası

Kaikai Kiki 2001 yılında Japon Neo Pop Sanatçısı Takashi Murakami tarafından kurulmuş bir sanat eseri üretim şirkettir. Murakami'nin sanat şirketi, Batı sanat dünyası tarafından 1960'larda Amerikan Pop Sanatçısı Andy Warhol'un sanat eserlerini ürettiği fabrikasına benzetilmektedir. Kiki şirketinin asıl kökeni "Hiropon" adını verdiği temeli 1989'larda Takashi Murakaminin kurduğu genelde sanat öğrencilerinden oluşan, onun gönüllü yardımcılarının çalıştığı sanat atölyesinden gelmektedir.

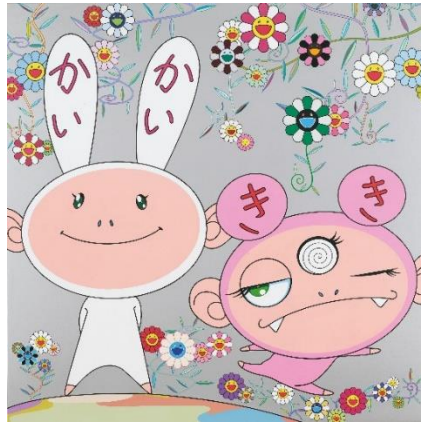
Atölye, ilk kez 1991'de tam şeklini almış ve sanatçının 7 arkadaşıyla üretime başlamıştır. Öğle yemeği dışında bir ödeme almayan atölye takımı gittikçe büyüyerek 5 yıl içinde 40 kişiye ulaşmıştır. Daha sonra büyüyen resim atölyesi ilk kez 1996'da "Hiropon⁴⁹" adını almıştır (Kaikai Kiki Company, 2005).

Hiropon'un yaptığı ilk sergi Tokyo'da "Shop 33" adlı bir T-shirt mağazasında gerçekleşmiştir. Şirketin ilk faaliyeti "Hiropon Free Paper" adı verdiği kendilerinin yayınladıkları içinde genelde çağdaş sanat konularının ele alındığı sanat dergisidir (Murakami, Superflat Trilogy Greetings, You are Alive, 2005, s. 152). Hiropon, Batı Sanat dünyası tarafından Andy Warhol'un fabrikasına benzetilmesine rağmen içeriği bakımından Warhol'un fabrikasından çok farklı bir yön izlemektedir. Stratejik ve planlı bir şekilde hareket eden sanat şirketi, önceliğini Takashi Murakami'nin sanat projelerine vermektedir. Fakat Sanatçı, Hiropon şirketini kendisi için çalışan asistanlarının da sanat kariyerlerini desteklemek, onlara menejerlik yapmak ve sergilerini organize etmek için de kullanmaktadır. Ayrıca Hiropon şirketi, belirli bir dereceye kadar asistanlara işi öğreten, onların tekniklerini geliştirmekte yardım eden ve belirli bir tecrübe kazandıran eğitim merkezi görevini de üstlenmektedir. Şirket için çalışan birçok gönüllü öğrenci ve asistan Hiropon şirketi sayesinde kendini geliştirmekte, yabancı ülkelerle irtibat içinde bulunmakta ve hatta Murakami'nin organize ettiği sergilerde yer alma şansı bularak sanat dünyasının içine girme fırsatı yakalamaktadırlar (Kaikai Kiki Company, 2005).

Murakami, kendi ülkesinde başarılı olmak için önce Amerika'da başarılı olması gerektiğine inanan bir sanatçı olmuştur. New York'ta geçirdiği zaman içinde Batı sanatının çekirdeğini (ekonomik merkezini) tanıma fırsatı yakalamıştır ve stratejisini buna göre planlamıştır. Amerikan koleksiyoncuların sanatçının işlerine ilgisinin artması ile Sanatçı, 1996'da Hiropon'un Amerika şubesini NewYork'ta açmıştır. Çoğunlukla Japon öğrencilerin çalışmakta olduğu Hiropon New York merkezi, Japonya'daki merkez şubeden farklı olarak genelde Avrupa ve Amerika marketleri için resim ve heykel çalışmaları üretmeye odaklanmıştır. 1990'lı yılların sonunda Hiropon'un yakaladığı başarı önemli ölçüde artmıştır. Şirket için çalışan eleman sayısı artmış ve burada üretilen Murakami'nin sanat projeleri; dünyanın birçok önemli

sanat galerilerinde, mağazalarda ve müzelerde yerlerini almışlardır. Ayrıca Hiropon, Murakami'nin kuratörlüğünü yaptığı kişisel sergileri ile kendi sanatçıların sergilerini organize eden ve onları planlayan bir merkez olmuştur (Kaikai Kiki Company, 2005). Şirket tam olarak bir sanat üretim merkezi olarak işlev görmüştür.

Murakami'nin 2000 yılında Tokyo'da "Miyake İssey" sergi salonunda yaptığı tek kişilik sergisi ve yakaladığı başarı, Süperdüz sanat akımının filizlenmesini sağlarken, Hiroponun büyüyerek günümüzdeki "Kaikai Kiki" sanat şirketine dönüşmesine imkan sağlamıştır. "Kaikai Kiki" doğaüstü ve tuhaf anlamına gelmektedir. Şirketin adı onun geçirdiği değişimi temsil etmektedir. Ayrıca Kaikai ve Kiki sanat üretim şirketini temsil eden çizgi karakter iki maskotun adlarıdır. Şirketin tüm ürünlerinde, Kaikai (insan kulakları olan beyaz bir tavşan) Kiki (iki insan kulağı olan, üç gözlü, sivri dişli pembe bir fare) resimleri vardır. Her iki karakterin hem iki insan ve hem de iki hayvan kulakları vardır. Bu, şirketin kulaklarını açmış olduğu ve dinlediği anlamına gelmektedir (Thornton, 2008, s. 193).



Resim 46 Murakami, KaiKai ve Kiki, 2001

Şirketin Tokyo Merkez ve New York ofisi ile stüdyosunda yaklaşık 90 kişi çalışmıştır. KaiKai Kiki, aynı zamanda Takashi Murakami ile birlikte sanatçı tarafından seçilmiş yedi sanatçıya da menejerlik, ajans ve prodüksiyon hizmetleri vermiştir. 2000'li yıllarda KaiKai Kiki tarafından üretilen Murakami sanat projeleri, KaiKai Kiki'nin danışmanlığını yaptığı sanatçılar, Murakami'nin Süperdüz akımını temsil etmekte ve yaymakta büyük rol oynamışlardır (Thornton, 2008, s. 193).

Şirketin hedefi; Sanat eseri üretim ve tanıtımında girişken olmak, seçilmiş genç ressamı denetlemek, genel proje ve aktiviteleri yönetmek, üretim ve malların tanıtımını yapmaktır. Şirket; işletmeden, sanatçıların tanıtımlarına, organizasyonlardan her yıl iki kez yapılan "GEİSAI" sanat festivallerine kadar, sanata bağlı animasyon ve malların tanıtımlarını yapmak gibi bir çok alanda iş görmektedir.⁵⁰ Takashi Murakami, şirketinin her yıl, yılda iki kez organizasyonunu

yaptığı “GEISAI” Sanat festivali sayesinde beğendiği ve ilerde ümit var ettiğini düşündüğü genç sanatçıları seçip şirketinde yanına almaktadır. Şu ana kadar Kaikai Kiki şirketine katılmış olan genç sanatçı 15 yaşında Geisha festivalini kazanarak şirkete geçmiş Akana Koide olmuştur. Koide dışında şirkette Murakami tarafından seçilmiş, Chiho Aoshima, Mr, Chinatsu Ban, Mahomi Kunikata, Rei Sato ve beş sanatçı daha vardır. Bu Sanatçıların çoğu ustaları Murakami gibi Manga altkültürden etkilenmiş Japon sanatçılarıdır (Kaikai Kiki Company, 2005).

4.3. Takashi Murakami ve Süperdüz Akımı

Süperdüz, (Superflat) Murakami'nin 2000'li yılları başlarında kendi fikirleri ile sanat anlayışını dünyaya daha iyi bir şekilde anlatmak ve dünyanın Japon sanatına bakış açısını tamamiyle değiştirmek için manifestosunu ilan ettiği bir post modern bir sanat akımıdır. Akım, Japon Neo Pop Sanatının bir parçası ve devamı olarak da görülmektedir. Akım, ilhamını Japonya'nın çizgi roman (Manga) ve animasyon (Anime) popüler kültürlerinden almaktadır.

“Süperdüz” sözcüğünün temeli Murakami'nin resimlerini Los Angeles'ta satan iki galeristin sözlerinden esinlenerek ortaya çıktığı söylenmektedir. Sanatçı, galeristlerin birinin onun resimlerini satarken söylediği “Bu resimler nasıl?, bu süperdüz, süper yüksek kalite ve süper temiz!” sözlerini içeren satış konuşmasına şahit olduktan sonra, bu konuşmanın içinde Japon kültürünün hakkındaki temel gerçeği gördüğünü belirtmiştir. Galeristlerin yaptığı konuşma ona Japon arabası ve elektronik eşyaları satan satış elemanlarının sözlerine hatırlatmıştır. Sanatçı, Japon kültürünün bu “düz” (basık) yüzeyde sıkışıp kaldığını ve bunun üstesinden gelemezse bir “kültür” olarak saygınlığa ulaşamayacağını söylemektedir. Bu nedenden dolayı şahit olduğu satış konuşmasının üstesinden gelebilmek ve onu aşabilmek için bir çaba olarak “Süperdüz” projesini başlattığını belirtmiştir. “Süperdüz” birden fazla fikri bir arada, tek bir yüzeyde sunmak demektir. Bundan dolayı içinde birden fazla kavram bulunmakta ve onları temsil etmektedir. Akım, tıpkı bir photoshop programında yaratılan birden fazla katmanın tek bir katmanda birleştiği o anı hayal etmeye benzetilmektedir (Murakami, Superflat Trilogy Greetings, You are Alive, 2005, s. 153).

Süperdüz, İkinci Dünya Savaşı sonrası Japon halkının geçirdiği toplumsal olayların, atom bombalarının halkın üzerinde yarattığı travmanın, savaş sonrası Japon sanatında kendisini göstermek yerine, Manga'nın iki boyutlu dünyasında tekrar şekillendiğini, geçmişinden habersiz bir biçimde orada hapsediğini ve Japon popüler kültürü tarafında sömürüldüğüne savunmaktadır. Japonya'da toplumun, gelenek ve göreneklerin sanat ve kültürün son derece iki boyutlu olduğunu idda etmektedir.

Murakami, deneme yazılarında ve sergilerinde Japon milletinin yaşadığı en büyük travmaların kendisini sanatta göstermek yerine popüler kültür formlarında ortaya

döktüğünü savunur ve kanıt olarak Japon çizgi romanında ve animasyon filmlerindeki kör edici ışıkları, B-29 benzeri uzay araçlarını, doğal olamayan bir hızla büyüyen bitkileri ve radyasyon nedeniyle “canavarlaşmayı” işaret ediyor (Thornton, 2008, s. 205).

Japon tarihinin yüzeyi altında sürekli akan bu anlayışın (duyarlılığın) kendisini sanattın içinde göstermediğini bilakis, bugün dünya kültürünün önemli bir parçası olmuş Japon çizgi romanı, (Manga) Japon animasyonları (Anime) ile Japon video oyunları içinde en çok gösterdiğini savunmaktadır (Murakami, Superflat Trilogy Greetings, You are Alive, 2005, s. 153). Süperdüz, ayrıca Murakami'nin geleceğin insanı tabirini kullandığı Manga ve Anime hayranı olan ve zevkleri yüzünden Japon toplumu tarafından dışlanmış Otakuları ve Otaku kültürünü ele almaktadır.

Murakami; Süperdüz akımının, İkinci Dünya Savaşı sonrası Japonya'da oluşan ve daha sonra yaygınlaşan Manga ve Animenin oluştuğu altkültürlerin etkisi içinde doğup geliştiğini fakat altkültür kimliğinden kaçamadığını dile getirir. Sanatçı, 18.yüzyıl geleneksel Japon sanatçısı Usta Hokusai'nin tahta baskılarında bulunan iki boyutlu düzlük, (flatness) ile günümüzdeki Manga ve Animelerde bulunan iki boyutlu düzlük arasında tarihsel kökenli bir bağ olduğunu iddaa etmektedir. Ayrıca İkinci Dünya Savaşı öncesi Japon sanatını Hokusai'nin geleneksel Japon tahta baskıları temsil ediyorsa, İkinci Dünya Savaşı sonrası Amerika'nın etkisiyle oluşan yeni Japon sanatını da Manga ve Animenin temsil ettiğini söylemektedir. Bunun Süperdüzü geçmiş ve bugünü birbirine bağlayan orjinal bir kavram ile yaptığını belirtmektedir.

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerikan işgal kuvvetleri tarafından yeniden yapılandırılan Japon anayasasının 9. Maddesi ile Japonya askeri gücünü kaybetmiştir. 9.madde yüzünden ülkenin bir ordusu olmaması 1970'lerde başlayan soğuk savaş sırasında ülkenin güvenliğinin, Japon toprakları içinde kurulan Amerikan üstlerine ve Amerikan ordusuna emanet edilmesine neden olmuştur. Murakami'ye göre bu durum, savaş sonrası ayakta durmaya çalışan ülkenin kimliğine, zarar vermiştir. Ordusu olmayan ülke, küçük bir çocuk gibi savunmasız kalmış ve Amerika'ya bağımlı yaşamaya başlamıştır. Bütün bu problemler 1970'li yıllarda kendini politik düzeyde gösterememiş aksine Manga ve Anime'nin renkli kültürü içinde belirmeye başlamıştır. Süperdüz sanatçıları için, Manga ve animelerde yer alan koca gözlü, çaresiz, yardıma ihtiyacı olan çocuk benzeri figürler Japonya'nın savaştan sonraki çaresiz halini temsil ederken radyasyon nedeniyle mutasyona uğramış ve şekil değiştirmiş yaratıklar, Amerika'nın Hiroşima ve Nagazaki'ye attığı iki atom bombasının halk üzerinde yarattığı korkuyu ve değişimi temsil etmektedirler.

Takashi Murakami “Süperdüz” projesine “Sanat nedir?” sorusu ile başladığını, projenin amacının Japonya'da sanatın anlamını sorgulamak ve bu konuya ışık tutmak olduğunu öne sürmüştür. Murakami, Japonya'da sanatın anlamını zaman, dikey eksen ve kültür, yatay eksen

(açısı) olmak üzere iki eksen içinde araştırdığını, ilk olarak zamanın dikey eksenini içinde zamanda geri gidip Japon sanatının tarihini tekrar keşfettiğini, daha sonra bulmuş olduğu verilerle birlikte kültürel eksen içinde şu anki Japonya'nın yaratıcı dünyasında var olan manga, anime, moda ve müzik kültür kalıplarını araştırdığını (matrixsini, matris) ve bu araştırmasının sonucunda sergi ve yayım olmak üzere iki formda oluşan Süperdüz üçlemesini oluşturduğundan bahsetmiştir (Murakami, 2005, s. 151).

4.3.1. Süperdüzün İlk Tohumları: Tokyo Pop Manifestosu

Süperdüz projesi resmi olarak 2000 yılında başlamasına rağmen Murakami projenin temel içeriklerini oluşturan fikirlere, 1999'da "Tokyo Pop" özel sayısında "Greetings: You are Alive!" (Selamlar:Yaşıyorsunuz) başlığı altındaki makalesinde atıfta bulunmuştur. Tokyo Pop özel sayısında yazdığı makaleden kısaca söz edecek olursak;

Sanatçı, Batı sanat dünyasının yeni teoriler aradığından söz ederek makalesine başlamıştır ve bu arayışın Asya'ya kadar ulaştığından, az batılılaşmış kültürel küre Japonya ve onun başkenti Tokyo'da son bulduğunu ileri sürmüştür. Amerika'nın kanatları altında tekrar ayakları üzerinde durmaya başlayan ve daha sonra gelişen savaş sonrası Japonya'da hayatın gerçek anlamının anlamsızlık olduğuna ve burada düşünmeden yaşamayı öğrettiklerine değinmiştir. Toplumun hiyerarşisinin parçalandığı bu ülkede yetişkinlerin üremediği bir sisteme zorlandıklarını, bundan dolayı Kabarcık ekonomisinin patlayarak Japonya'da ekonominin çöktüğünü dile getirmiştir. Japonya'nın ayakta durmasını sağlayan Baba Amerika'nın çekildiği ve çocuğu Japonya'nın kendi başına büyümeye başladığını, böylece, geride kalan çocuksu sorumsuz toplumun oluşturduğu anti-profesyonel sistemin, büyüyen ülkenin gelişiminde, sırtına yük olduğunu belirtmiştir. İşte bu amatörlük içinde yeni yaratıcı dünya filizlenmiş "Tokyo Pop" ve sanatçıları öylece doğmuştur. Tokyo Pop sanatçılarının çalışmalarında sahip oldukları artistik ifadeler, Batı sanatına tamamiyle yeni standartlar getirmiştir. Murakami "Pop" temasının savaş sonrası Japon kültürünü kapsamlı bir şekilde açıklamak için çok dar olduğunu ve kaybeden Japonya'ya, galip Amerika tarafından geliştirilen bu kültürel stilin Japonya'ya yakışmayacağını düşünmüştür. Bu nedenden dolayı, Çağdaş Japon kültürünü anlatacak ve dönüştüğü şeyi temsil edecek yeni bir düşünce stili yaratmayı hedeflediğini anlatmıştır (Murakami, 2005, s. 152-153). Böylece Tokyo Pop daha sonra ortaya çıkacak Süperdüz projesinin ilham kaynağı olmuştur.

4.3.2. Süperdüz Sergileri

İlk Süperdüz sergisi, onunla aynı adı taşıyan "Süperdüz" kitabının yayınlanması eşliğinde Nagoya'da Parco'nun Shibuya moda mağazasında 2000 yılında gerçekleşmiştir. Los Angeles Çağdaş Sanatlar Müzesi'nden gelen ziyaretçilerin sergiyi beğenmesi üzerine Süperdüz sergisi

Amerika'ya taşınmış ve Los Angeles Çağdaş Sanatlar Müzesin'de sergilenmeye başlanmıştır. Tokyo'da yapılan serginin iki katı büyüklüğünde olan sergiye gençler büyük ilgi göstermiş onbinlerce ziyaretçi gelmiştir. Serginin Los Angeles Çağdaş Sanatlar Müzesin'deki başarısı, Minneapolis Walker Sanat Merkezi (Walter Art Center) ve Seattle Henry Sanat Galerisi (Henry Art Galery) gibi ünlü Amerikan müzelerinin ilgisini çekmiş ve sergi oralara taşınmıştır (Murakami, 2005, s. 156).

Projenin ikinci kısmı ise 2002'de Fransa'da katalogsuz yapılan "Coloriage" adındaki Süperflat resim sergisi olmuştur. Murakami'nin ikinci sergi bölgesi olarak Fransa'yı seçmesinin en önemli nedenlerinden biri, Batı sanatında yeni bir çağı başlatan Japonizmanın burada doğmuş olmasıdır. "Coloriage" anlamını numaralarla resim yapmaktan, boyamaktan alır. Coloriage; resimden anlamayanların ya da yeni yeni resim yapmayı öğrenenlerin resim üzerinde yer alan numaralı alanlara göre renkleri kullanmaları ve resmi boyamaları anlamına gelmektedir. Serginin adıyla değinilmek istenen nokta, 1868'lerde meydana gelen Meeji restorasyon döneminden sonra Japon sanatının geçirmiş olduğu değişimdir. Japon resim sanatı, ilk kez batı standartlarına bu dönemde girmiş ve resmi olarak "Nihonga" adını almıştır. Bundan önceki dönemlerde Japonya'da sanat sadece dini törenler için kullanılan bir araç olmuştur.

Murakami'ye göre; Meeji restorasyonu ile Japon sanatı Batı sanatının kontürlerine uymaya başlamıştır. Fakat Japon sanatı batının kontürleri içinde kalmaya özen göstermesine rağmen sanatın gerçek anlamını kavramadan renkleri yüzeye vurmuştur. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerikan kültür selinin yoğunluğu Japon sanatının takip ettiği kontür çizgilerini bulanıklaştırmaya başlamış, Avrupa ve Amerikan sanatı, savaş sonrası Japon sanatı için bir iskelet, temel olmuştur. 1990'lardan itibaren Japon sanatını sınırlayan numaralarla renklendirme (Coloriage) kontürleri yavaş yavaş kaybolmaya başlamış ve Japon sanatı kendi elleriyle, kendine çabucak ve rastgele yeni bir kontür çizgisi çizmeye başlamıştır. Japon sanatının çizdiği bu yeni kontür çizgisi, gelen yeni ifade biçimi batı tarzı "Sanat" anlayışından gelmemiş aksine Batının "Altkültür" dediği yerden gelmiştir. Böylece gerçek kültür ve altkültürü arasında bulanık olan Japonya, kendi sanatsal ifadesini kendi çizmeye başlamıştır (Murakami, 2005, s. 156).

4.3.2.1. Küçük Çocuk ve Otaku

Projenin üçüncü ve son aşaması olan, en önemli sergi 2005 yılında New York'ta "Küçük Çocuk, Japonya'nın patlayan altkültürünün eserleri" (The Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture) adıyla gerçekleşmiştir. Sergi, Amerika'nın İkinci Dünya Savaşı sırasında Hiroşima'ya attığı atom bombasıyla da aynı adı taşımaktadır. Serginin adıyla Takashi Murakami'nin vermek

istediği mesaj, Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının ardından gelişen olayların, günümüz Japon kültürünün oluşumunda ne kadar önemli bir yeri olduğudur. Sanatçı, Küçük Çocuk, Japonya'nın patlayan altkültürünün eserleri" (Little Boy The arts of Japan's Exploding Subculture) sergisi ile savaş sonrası Japon kültürü içinde doğan Manga ve Animelere ve bu kültürün bir parçası olan Otaku kültürü üzerinde durmuştur. Bu popüler kültürlerin 1990'lardan günümüze Japon sanatı üzerinde etkilerine değinmiş, savaş sonrası kültürel ürünlerin anlamlarını araştırmıştır (Murakami, 2005, s. 151-152).

Takashi Murakami'ye göre; Otaku kültürünün temelleri İkinci Dünya Savaşı'ndan hemen sonra Amerikan askerlerinin, savaşın kötü sonuçlarını yaşamış Japon çocuklarına bir nebze de olsun onların acılarını unutmaları için getirdikleri çizgi roman ve çizgi filmler sayesinde filizlenmeye başlamıştır. Aynı dönemde Manga sanatçıları da gerçeklerle yüzleşmek ve onları çalışmalarında yansıtmak yerine inkar etmiş, kendilerinin yarattıkları hayal dünyasının içinde kaybolmuşlardır. Böylece sanatçıların yaşadığı travma kendini Manga ve Anime kültürünün içinde dışavurmaya başlamıştır. Japon sanat eleştirmeni Sawaragi, savaş sonrası Japonya'nın savaş zamanı tarihinden habersiz olduğunu, bu savaş anılarının tarihsel perspektiften yoksun, Manga ve Animelerin iki boyutlu yüzeysel, şık Süperdüz alanında hapsoldüğünü iddia etmektedir. Japon Neo Pop Sanatçıların görevinin ise bu hapsolmuş anıları, sıkıştığı yerlerden kurtarmak olduğunu dile getirmiştir (Sawaragi, 2005, s. 201).

Otaku kültürü İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkan Manga ve Anime temelli bir altkültürdür. Takashi Murakami ise Otakulara, Japonya'nın gelecekteki nesli olarak hitap etmiştir. Fakat, Japon halkı Otakulara sahip oldukları tuhaf alışkanlıklar ve kişiliklerinden dolayı önyargı ile bakmışlardır. Bu önyargıyı oluşturan en önemli nedenler, geçmişte Japonya gündeminde meydana gelmiş bir takım olaylardır. Bu olaylardan biri, 1988 ve 89 yılları arasında gerçekleşen "Miyazaki Olayı" adı verilen Japonya'da dört küçük kızın vahşice öldürüldüğü cinayetlerdir. Seri katil Tsutomu Miyazaki yakalandıktan sonra odasında genelde manga ve anime ile ilgisi olmayan 5000 üzerinde video kaset bulunmuştur. Kasetlerin çoğu korku ve sex filmleridir fakat odasında ayrıca bir manga da bulununca Japon basını bunu abartarak onu Otaku olarak damagalayıp ve ona "Otaku Katili" lakabını vermiştir. Polisin, Medya'nın yarattığı bu spekülasyonunu yalanlamasına rağmen Medya'nın yönlendirmesiyle halk bütün Otakuları, Miyazaki gibi potansiyel piskopat bir katil olarak görmeye başlamıştır. Olay netleştiginde ise aslında bunun Manga'ya yapılmış Medya'nın bir oyunu olduğu aslında Miyazaki'nin odasında çekilen manga fotoğraflarının gazeteciler tarafından koyulduğu ortaya çıkmıştır. Psikologların yaptığı tanımlara göre; Miyazaki bir şizofren ve kişilik bozukluğuna sahip olduğu görülmüştür. Katil, sadece dedesiyle yaşamış ve dedesi öldükten sonra yalnız kalan bir adamdır. Prematüre doğması sonucu fiziksel engelli ve zihinsel özürlyümüş. görünüşü yüzünden çevresi onunla dalga geçiyor ve

zihinsel özürlü olduğu için de doğru ve yanlış ayırt edemiyormuş. Kendi hayal dünyası ile gerçeği ayıramayan katilin cinayetleri bu yüzden işlediği söylenmiştir.⁵¹

Otakuların, son 38 yıl boyunca Japonya’da iftiraya uğradığı ve hatta terörist örgütü ve dini tarikat grupları ile dahi ilişkilendirildiği söylenmektedir. 1995 yılında Tokyo Metro istasyonunda meydana gelen terörist saldırısı gözlerin tekrar Otakulara çevrilmesine neden olmuştur. İşlek sabah saatlerinde hareket eden trenlerin içine bırakılan sarin gazı 12 kişinin hayatını kaybetmesine, 50 kişinin yaralanmasına ve 1000’ne yakın kişinin geçici olarak kör olmasına neden olmuştur. İşin ilginç tarafı saldırıyı yapanların politik bir grup değil de, dini bir tarikat olmasıdır. Saldırıyı yapanlar; 1960’ların altkültürünün içinde doğmuş elit tabakadan gelen, Aum Shinrikyo (Aum supreme Truth) “Aum Yüce Gerçek” adlı dini tarikatın üyesi gençlerden oluşmaktaydı. 1980’lerde kurulan dini tarikat Budizmin erken dönemi ve fiziksel disiplinine bağlı yaşamaktaydı. Fakat 1980’lerden sonra Sovyetler Birliğinin silahlarının uluslararası karapazara düşmesi ile birlikte silahlı bir terörist örgüte dönüştükleri söylenmektedir. Tarikat; Kanada, Kazakistan, Amerika vb. gibi dünyanın birçok farklı ülkesinde kendilerine merkezler açmışlardır ve tarikatın yaptıkları bunlarla sınırlı kalmamış, kimyasal silah yapımı için malzemeler satın almış ve kimyasal silah üretmeye de başlamışlardır (Sawaragi, 2005, s. 191-192).

Aum Shinrikyo (Aum Yüce Gerçek) tarikatının inancına göre; kıyamet günü 1999 yılının sonunda gerçekleşecek ve sadece tarikatlarına katılmış olan insanlar hayatta kalıp yeni dünyada yer bulabileceklerdi. Sarin gazı ile yaptıkları saldırı ise kendilerinin uydurduğu bu büyük kehanetin bir parçasıydı. Kehanetin; Amerika ve kafirlerin onlara saldırmalarıyla başladığını Metro istasyonunda yaptıkları saldırının ise yabancı güçlerin Japonya’ya sızmasına kayıtsız kalmış Japon halkına bir ceza olduğunu iddaa etmişlerdir. Aum Shinrikyo’nun (Aum Yüce Gerçek) Otakularla ilişkilendirilmesinin nedenine gelince; tarikatın, propoganda için yaptığı videolar ve imgelerin içinde Otakuların ilgi gösterdiği fakat herkesin her yerde ulaşabileceği Manga ve Anime imgelerini referans olarak kullanmaları olmuştur. Ayrıca tarikat, sarin gazı saldırısında kullandıkları maskelere Uzay Savaş Gemisi Yamato animesinde olduğu gibi “Cosmo Cleaner” (Kozmo Temizleyicisi) adını vermişlerdir. Anime serisinde “Cosmo Cleaner” (Kozmo Temizleyici) dünyayı radrasyondan kurtaracak olan cihazın adıdır. 1960 ve 1970’li yıllarda kıyamet günü senaryoları, süpergüçlere sahip insanlar, radyasyon temalı yaratıklar popüler kültürün vazgeçilmez konuları olmuştur. (Sawaragi, 2005, s. 191-192)

Seçkin Japon Profösörlerden biri olan Keigo Okonogi, Otaku’yu ilk kez “Otaku Problemi” adı altında gündeme getirmiş ve savaş sonrası Japonya’da hiç olmadığı kadar Psikologları kamusal alanda tartışmaya çekmiştir. Psikologların araştırmalarına göre; Otaku nesli olarak adlandırılan gençler Manga ve Anime dünyasının (manga ve animeleri baz alınarak üretilen video

oyunlarının) yarattığı fantastik dünyalar ile gerçek dünya arasında geçiş yapamayan bir genç neslin ortaya çıkmasıyla oluşmuştur. Bu neslin çoğunlukla Manga ve Anime tüketicilerinin içinde olduğunu, kıyamet günü temalı ve canavarlı Manga, Anime ve “Tokusatsu” (Japon özel efekt filmleri) filmlerinden zevk aldıklarını, sevdikleri Manga ve Anime karakterlerinin figürlerini toplama gibi takıntılara sahip olduklarını söylemişlerdir (Munroe, 2005, s. 253).

İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra Japon halkının yaşadığı felaketler, savaşın halk üzerinde bıraktığı atomik bombası travması, Japon hükümetinin izlediği hatalı politikalar ile vaat edip gerçekleştiremediği sözler, Japon halkının kendi kabuklarına çekilmesine neden olmuşken kabuğuna çekilen halk, altkültürü kendi gerçekliklerinden kaçmak için bir araç olarak kullanmışlardır. Bu kaçış, Manga ve Animeleri aşırı derecede seven Otakuların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Günümüzde Japon halkının çoğu hala Otakulara önyargı ile yaklaşmaktadırlar. Fakat günümüzde “Otaku” kelimesi artık Manga ve Animeleri takip eden, oluşturduğu popüler kültürle ilgilenen herkesi temsil eden bir takma ada dönüşmüştür. İşin ilginç tarafı ise çoğu Japonun önyargı ile yaklaştığı hatta bir aşağılama olarak gördüğü “Otaku” kelimesi Batı kültüründe daha farklı bir anlamda karşılanmaktadır. Batıda, Japon çizgi romanlarını ve çizgi filmlerini takip eden, okuyan ve bu popüler kültürün getirmiş olduğu oyuncaklardan, kıyafetlere, video oyunlarından yemeklere, herşeyi ile ilgilenen gençler arasında Otaku, onları temsil eden popüler bir kelime olmuştur. Batılı gençlerin çoğu kendilerine Otaku diye hitap edilmesinden gurur duyarlar.

Ünlü Japon Sanatçı Takashi Murakami'nin yaptığı çalışmalarda büyük ölçüde Otaku kültürünün etkileri bulunmaktadır. 2005'te yapılan Küçük Çocuk sergisine katkıda bulunan ve katılan Murakami, Aya Takano, Kenji Yanobe, Noi Sawaragi, Mr. (Bay) vb. Japon sanatçılar ve eleştirmenleri; Manga kültürünün bir altkültürü olan Otaku kültürünün, aslında savaş sonrası Japon aklının temellerindeki sorunlarla uğraştığını iddia etmektedirler (Munroe, 2005, s. 256).

Murakami, Japon anayasasının 9. maddesini eleştirmenin aslında Otaku kültürünü tanımladığını belirtmiştir. Japon anayasasının 9. maddesi Japonya'nın sert gücü olan ordusunun dağıtılmasını ve ülkenin güvenliğinin Amerika'ya devredilmesini temsil etmektedir. Anayasanın 9. maddesi, 1970'lerde Soğuk Savaşın patlak vermesi ile tamamiyle yasallaşmıştır. Bu dönemlerde kominizme karşı Batı'nın doğudaki cephesi olan Japonya, anayasanın 9. Maddesini yüzünden kendisini koruyan bir ordu oluşturamamıştır. Bu nedenden dolayı, Amerikan ordusu Japonya'yı korumak için Japon topraklarında üstler açmış ve ülkeyi savunmuştur. Murakami'nin bakış açısına göre; İkinci Dünya Savaşı işgalinden bugüne kadar Japonya, Amerika'ya bir koruyucu olarak bakmış ve ona karşı bir tür bağımlılık ile muhtaçlık geliştirmiştir. Bu bağımlılık yüzünden ülke ergenliğine ulaşamamış ve büyüyememiştir. Böylece hep bir küçük çocuk olarak

kalmıştır. Aslında, son Süperdüz sergisinin adı olan “Küçük Çocuk” Hiroşima’ya atılan atom bombasının adı olmakla birlikte Japonya’nın içinde bulunduğu durumu da temsil etmektedir (Munroe, 2005, s. 246-247).

Sanatçı, kendini savunamayan bir ülkenin nasıl büyüüp de “erkekliğe” (ergenliğe) ulaşabileceği sorusunu sormuştur ve ülkenin dünya politikası arenasında sesini kaybettiğini, güçsüz bir devlete dönüştüğünü ve bunun savaş sonrası Amerika’ya bağımlı savaş sonrası Japon kültürünü yarattığını belirtmiştir. Küçük Çocuk sergisi; diğer ülkelerde çocuklar için bir eğlence kaynağı olan çizgi film, çizgi roman ve çizgi karakterlerin nasıl o dönemin Amerika bağımlısı, savaş sonrası Japonyasını yansıttığını, sergide yer alan Japon sanatçıların yenilgi ile nükleer savaşın toplumun üzerinde oluşturduğu travmayı çözmek için bu karakterleri nasıl bir araç olarak kullandıklarını keşfetmektedir. Otakuların yaygın olarak takip ettiği savaş, nükleer radyasyonlar ve yıkıntılardan oluşan Manga ve Animelerdeki imgeler incelendiğinde savaş sonrası Japonya’nın Süperdüz iki boyutlu alanında ülkenin çarpık tarihinin yansımalarının parçaları yer aldığı belirtilmektedir. Aynı zamanda bu kıyamet günü, yok oluş, bilim kurgu ve nükleer patlama içeren hikayelere odaklı şu anki Japon eğlence ve medya endüstrisine egemen olmuş, Manga ve Animelerin hem Japonya’nın başına gelen gerçek tarihi yansıtan hemde abartan, önemsizleştirerek gerçekleri bastıran bir perde olduğuna değinilmektedir ve tüm bunlar kendisini Süperdüz’ün son sergisi olan “Küçük Çocuk” içinde yansıtmaktadır (Munroe, 2005, s. 246-247).

Murakami, Süperdüz akımıyla Manga ve Anime temelli Otaku altkültürünün iki boyutlu düz, basık dünyalarını sadece kendine mal etmekle kalmamıştır, bu altkültür içinde faaliyet göstermekte ve çalışmalar da yapmaktadır. Sanatçının tasarladığı her karakterin birer adı vardır. Bu Japon çizgi karakterlerinde oluşan heykeller, resimler dünya çapında ünlü müzelerde sergilenirken aynı ürünlerin oyuncak şeklindeki benzerleri mağazalarda satılmaktadır (Munroe, 2005, s. 243). Alt kültür ve üst kültürün sınırlarını bulanıklaştıran ünlü sanatçı, ayrıca geleneksel Japon sanatında hiçbir zaman alt ve üst kültür gibi bir ayrımcılığın olmadığını idda ederek, aslında bu ayrımcılığın Meeji döneminde Japon sanatının Batı standartlarına uydururmaya çalışıldığı dönemde ortaya çıktığını belirtmiştir. Meeji dönemindeki devrimlerden önce Japon Sanatının sadece zaanaat, dekorasyon ve dini törenler için bir araç olarak işlev gördüğünü ve tüketildiğini savunmaktadır. Alexander Monrue’nun “Little Boy” kitabında yazdığı makalede; eğer 1960’ların Neodada ve Konseptüalizm gibi avantgard akımlar, sanat ve hayat arasındaki sınırları parçalayarak sıradan objeleri üst sanat konularına dönüştürmeyi amaçladıysa, Takashi Murakami’nin Süperdüz sanatının çizgi roman ve animasyon arasındaki dayanıklı Batı sanat sınırlarını yıkmayı hedeflediğini belirtmiştir (Munroe, 2005, s. 245).

Küçük Çocuk Sergisinde, Murakami dahil olmak üzere, Murakamin'nin ünlü sanat şirketi Kaikai Kiki'nin yetiştirdiği ve desteklediği sanatçılar ile önemli Manga ve Anime yapımcılarının çalışmaları, Neo Pop Sanat ressam ve heykeltıraşlarının eserleri yer almıştır. Sergide Süperdüzü temsil eden başlıca sanatçılar arasında Yoshimoto Nara, Aya Takano, Kenji Yonobe, Chinatsu Ban, Chiho Aoshima ve Mr. gibi isimler yer almıştır.

4.4. Süperdüz Akımında Adı Geçen Başlıca Sanatçılar

4.4.1. Yoshitomo Nara

Japon sanatçı Yoshitomo Nara da Takashi Murakami'den sonra Çağdaş Japon Sanatını uluslararası düzeyde temsil eden en önemli isimlerden biri olmuştur. Hatta bazı kaynaklarda Yoshitomo Nara ve Takashi Murakami'nin UCI'ye ziyaretçi Profesör olarak ders verirken tanıştıklarını, bir süre ev arkadaşı olduğundan ve "Yeni Pop Sanat" akımını o dönemlerde düşünüp planlamaya başladıklarından söz etmektedirler (Favell, 2011, s. 24).

Nara,1959'da Japonya'da Kuzey Aomari'de doğmuştur. Yüksek lisans eğitimini 1987'de Aichi Bölge Üniversitesinin Güzel Sanatlar ve Müzik bölümünde tamamlamıştır. Daha sonraki yıllarda eğitimini Almanya'nın Kunstakademie Düsseldorf üniversitesinde devam ettirmiş, bir süre Cologne'de yaşadktan sonra Japonya'ya geri dönmüştür. Nara'nın sanat kariyerindeki önemli gelişmeler ise onun 30'lu yaşlarından sonra başlamış ve hızla ilerlemiştir. Sanatçının sloganı her zaman "acemi ruhunu asla unutma" olmuştur (Favell, 2011, s. 26). Sanatçı, sanat dünyasının ilgisini ilk kez, 1995'te Tokyo'da "SCAI bathhouse"ta açtığı tek kişilik sergiyle üzerine toplamıştır. Nara'nın yaptığı çalışmalarda yer alan küçük çocuk figürleri Manga karakterlerine benzerler. Nara'nın 1960'larda çocuk yaşta izlediği Anime ve okuduğu Mangaların, çizdiği büyük gözlü, stilize edilmiş küçük çocuk figürleri üzerinde büyük etkileri olmuştur. Ayrıca Sanatçı, rock ve punk müziğe olan ilgisini de çalışmalarına doğrudan yansıtmıştır (Yoshimoto Nara, 2005, s. 61).

Sanatçının çalışmaları grafitiye benzemekle beraber sık sık içlerinde kötü, şeytanca düşünceler barındıran çocuksu, tatlı manga karakterlerine benzer karakterler yer almıştır. Başta tatlı ve savunmasız gözükken bu küçük çocuklar, ellerinde testere ve bıçak gibi tehlikeli silahlar bulundurmaktadırlar. Nara'nın çizdiği küçük çocukların gözlerinde, genellikle yeni uyanmış gibi hafif uyuşuk gözükürler fakat içlerinde acı, nefret, neşe, özlem, saldırganlık, şiddet ve yalnızlık gibi duyguları barındıran suçlayıcı bakışlar vardır ve izleyicilere bakarlar. Sanatçının çizdiği çocuklardan biri Mitsubishi Zero'ya binerken diğeri gece gökyüzüne karşı hüznü bakışlarla bakar ya da eline gitarı almış, asi gençler gibi punk rock çalmaktadır. Nara'nın küçük çocukları, sanatçının ailesi çalıştığından dolayı yalnız geçirdiği çocukluk anıları ile kaldığı yabancı ülkelerde

dil bilmediğinden dolayı hissettiği küçük çocuk gibi çaresizliğinin tuvallerine yansımış kendi tasvirleridir. Nara'nın artık bir markası olmuş asık yüzlü yalnız çocuklar, kendilerini insan kalbini ısıtan resimli kartpostallar, t-shirtler, rozetler, çantalar, bardaklar ve sanat oyuncak koleksiyonları vb. gibi çabucak üretilen ürünler şeklinde göstermektedirler. Sanatçının yaptığı işler zamanla büyümüştür. Yaptığı çalışmalarını tuvallerinin dışına taşmıştır fakat çizdiği imajlar hiç değiştirmemiştir. Sanatçı, çizdiği imajları farklı biçimlerde tekrar yorumlayarak izleyicilere sunmaya başlamıştır. Çizdiği çocukları heykel formunda tekrar tasarlamış, yaptığı tuhaf kulübe benzeri enstelasyonlarda bir karakter olarak yerleştirmiştir (Favell, 2011, s. 26).



Resim 47 Nara, Pyromaniac Day and Pyromaniac Dead of Night, Tuval üzerine Akrilik 1999

Nara'nın yaptığı bu çalışmalar dışında, içlerinde onun işlerinin sade bir türünün yer aldığı "Haiku" 'ye (Japon şiir kitapları) yakın küçük hikaye kitapları ile köpek figür modelleri vardır ve sanatçı daha sonra bu modelleri oyuncakça çevirmiştir. (Favell, 2011, s. 27)

Zamanla Yoshitomo Nara ve hayranları arasında güçlü ve duygusal bir bağ oluşmuştur. Oluşan bu güçlü bağın en önemli örneklerinden biri Yoshitomo Nara'nın "Naoko" adındaki bir hayranının "Happy Hours" (Mutlu Saatler) adlı web sitesinde bir blok yazmaya başladığı dönemde kendini göstermiştir.

Bu bloğa başladığı dönemler, kratörlüğünü Tora Amano yaptığı 2001'de Yokohoma'da açılan kendisinin solo sergisine denk gelmiştir. Nara, bloğunu kullanarak bütün hayranlarından "I don't mind if you forget me" (Beni unutursanız, umrumda değil) adlı sergisi için çizdiği resimler tarzında el yapımı oyuncaklar yapmalarını ve solo sergisine göndermelerini istemiştir. Sanatçının solo sergisi için sadece üç yada beş tane hayran yapımı oyuncak beklenirken, sergiye yüzlerce el yapımı oyuncak gönderirmiştir. Sergi birden. Nara'nın çizdiği tarzda hayran yapımı yüzlerce oyuncakla dolup taşmıştır. Bunun üzerine hayran yapımı bütün oyuncaklar sanatçının solo

sergisinde yer almıştır. Sergilenen oyuncaklar büyük ilgi toplamış ve sanatçının solo sergisine yaklaşık 100.000'e yakın kişinin ziyarete gelmesine neden olmuştur. Bu rakam, o dönemde yapılan bir Çağdaş Japon sanatı sergisi için bir rekor sayılmaktadır (Favell, 2011, s. 29).



Resim 48 Nara, Amori Ken, 2002

Ayrıca, Nara'nın "Banana Yoshimoto" (Kalem adı Banana Yoshimoto, gerçek adı Mahoko Yoshimoto olan kadın Japon Yazar) ve ünlü müzisyenlerle ortaklaşa yaptığı projeler, sanatçının genç nesilleri kapsayan geniş bir hayran kitlesinin ilgisini çekmesine olanak sağlamıştır. Nara, hayranlarının gözünde bir rockstar statüsünde yer almaktadır. Sanatçı, sahip olduğu bu rockstar statüsünü kendi giyim, görünüş, saç şekli, konuşma tarzı ve hiç bitmeyen sigarasıyla da korumuş ve devam ettirmiştir. Nara'nın hayranları sanki bir rock konserine gidermişcesine sanatçının sergilerine akın etmişlerdir. Özellikle Asya pazarında kendisini gösteren sanatçının eserlerinden yapılmış ürünleri; hayranları tarafından sevdiği bir rock yıldızının cd ve diğer popüler kültür ürünlerini alırcasına Nara'nın tuvallerinde yer alan küçük çocuk figürlerinde yapılmış çantaları, süs eşyaları, t-shirtleri, peluş oyuncak vb. kitle tüketim ürünlerini satın almaktadırlar (Yoshimoto Nara, 2005, s. 61).

Nara'nın en başarılı sergileri arasında 2010'da New York'ta Asia Society'ti tarafından düzenlenen "Nobody's Fool" (Kimsenin kandırmadığı) adlı retrospective tarzında yaptığı sergi gelmektedir ve sanatçının yaptığı tüm çalışmaları dev bir katalogta toplar. Yoshitomo Nara, Takashi Murakami'den sonra Japon Çağdaş sanatını bütün dünyada temsil etmiş ikinci en önemli isim olmuştur. Takashi Murakami, KaiKai Kiki sanat şirketiyle sanat dünyasında yüksek ve alçak sanatın sınırlarını bulanıklaştırırken, Nara ise sahip olduğu binlerce internet hayranı ile Asya boyunca akıllı projeler gerçekleştirmiştir. İkisi birlikte Çağdaş Japon sanatının imajını tüm dünyada sonsuza kadar değiştirmişlerdir.

4.4.2. Kenji Yanobe

Kenji Yanobe, Murakami gibi ilhamını Anime, Manga ve ayrıca “Tokusatsu” (özel efekt filmleri) filmlerinden almış, savaş sonrası Japon kültürünü eserlerinde temsil etmiş Japon Pop sanatçılarından biridir.



Resim 49 Yanobe, Foot Soldier (Piyade) , 1991

Radyasyona bağlı değişim geçiren canavarlar 1960'lardan itibaren Japon popüler kültürünün vazgeçilmez imgeleri arasında yer almışlardır. Dev canavarların Tokyo'ya yaptığı saldırıları konu alan, bütün şehri harabeye çevirdikleri ve çılgın atan masum insanları küllere dönüştürdükleri filmler zamanla Japon popüler kültürünün bir tür eğlence kaynağına dönüşmüştür. Japon Neo Pop sanatçılarına göre; filmlerde canavar saldırılarına maruz kalmış, hayatta kalmaya çalışan Japon halkının hissettiği korku ve çaresizlik, savaştan sonra ülkenin hissettiği gerçek terör ve savunmasızlığı temsil etmektedir. Halkın yaşadığı bu korku ve savunmasızlığı tasvir eden, Japon Popüler kültüründe yer almış en iyi örneklerden biri Manga'dan “Tokusatsu” (özel efekt filmleri) filmine uyarlanan Godzilla (1954) filmi olmuştur. Hikâyede Godzilla, Amerika'nın Pasifik okyanusunda yaptığı hidrojen bombası deneyleri sonucu antik uykusundan uyanmış ve bombaların yaydığı radyasyon yüzünden mutasyona uğramış, Tokyo'ya saldıran ve her seferinde şehri harabeye dönüştüren tarihöncesi bir canavardır.

Noi Sawaragi'ye (2005) göre; savaş sonrası popüler kültürün canavarları yabancı, süper canlılar tarafından defalarca bastırılan öfke ile şekillendirilmiş, kirlenmiş, Japon topraklarındaki çamurdan yükselmişlerdir. Japon popüler kültüründe yaratılan bu canavarlar, mutasyon geçirmiş yaratıklar ve benzeri canlılar halkın bastırıldığı korku, öfke ve çaresizliğin bir yansıması

olmaktadırlar ve bu organik yaşamın korkunç soyutlamaları ise kendisini Kenji Yonobe'nin çalışmalarında dışa vurmaktadır (Sawaragi, 2005, s. 245).

Yonobe, ilk kez 1990'larda düzenlediği, kendini koruma amaçlı tasarlanan motorlu arabaya benzeyen "Foot Soldier Godzilla" (Piyade Godzilla) adını verdiği heykel serisi çalışmalarıyla sanat dünyasının önüne çıkmıştır. Çalışma incelediğinde bir araca benzeyen yapı Godzilla adındaki canavarın vücudunun alt kısmına benzemektedir. Sergisinde tasarladığı araçların yarısı Godzilla'nın belden aşağı bedenine benzemektedir. Ayrıca yaptığı sergide Çernobil bölgesi benzeri çevresel tahribatları ve nükleer yıkımı anımsatan enstalasyon (yerleştirme sanatı) alanları oluşturmuştur. Sanatçı'nın sergisini ziyarete gelen izleyiciler "Foot Soldier" (Piyade Godzilla) denilen bu araçlara binip sanatçının "Geleceğin Yıkıntıları" adını koyduğu enstalasyon alanı içinde bu araçlarla dolaşmışlardır (Sawaragi, 2005, s. 250).



Resim 50 Yanobe, Yellow Suit, 1991

Sanatçının eserleri çoğu Tokusatsu, Manga ve Animelerde yer alan robot ya da Nükleer felaketten sonra hayatta kalabilmeyi sağlayan parlak renkli ve kaplamalı endüstriyel tasarımlardan üretilen çeşitli araç veya kıyafetlerden oluşmaktadır.

Sanatçı, 1970'lerde ülkenin gelişen teknolojisini ve büyüyen ekonomik gücünü sembolize etmiş, "Expo 70 Osaka" dünya fuarını yaptığı çalışmalarda ele almış ve ülkenin dünya fuarından sonraki durumunu eleştiren çeşitli göndermelerde bulunmuştur. 1970'lerde Japonya'nın ekonomik ve teknolojik başarısının simgesi olan Osaka dünya fuarı, yapıldığı tarihlerden sonra yerinde uzun bir süre çürümeye bırakılmıştır. Sanatçının, 1960'larda doğan kendi nesline göre fuar, ülkenin gerçekleşmeyen rüyalarını temsil etmektedir. Sanatçı bu duruma dikkat çekmek için çalışmalarını Expo 70 Osaka sitesinde de sergilenmiştir.

4.4.3. Aya Takano ve Chiho Aoshima

Aya Takano ve Chiho Aoshima, KaiKai Kiki'nin oluşumundan itibaren sanat şirketinde bulunmuşlardır. Takano ise Chiho Aoshima'dan önce 1996'dan itibaren Hiropon fabrikasını oluşturan ilk (KaiKai Kiki'nin temelini oluşturan ilk sanat şirketi) üyelerinden biri olmuştur. İki sanatçı da Takashi Murakami'nin Süperdüz projesini temsil eden ve Süperdüz'ün Batı'da tanıtılmasında önemli rol oynayan sanatçılar arasında yer almışlardır.



Resim 51 Aya Takano Earth (Dünya) Tuval üzerine Akrilik, 2004

Aya Takano, eğitimini Tokano Üniversitesi'nde sanat teorisi üzerine almış 2000'li yıllarda mezun olmuştur. Takano ayrıca Japon sanatı, Batı sanatı ve Asya sanatı tarihi üzerine de eğitim görmüş bir sanatçıdır. Sanatçı ilhamını Manga, Japon video oyun öğeleri ve 1970'lerde doğan çocukların benimsediği MTV kültüründen almıştır. Özellikle çocukken okuduğu Osama Tezuka'nın Phoenix (Anka Kuşu) ve Astro boy (Mighty Atom) Manga başyapıtlarının sanatçının eserlerinde büyük bir etkisi vardır. Ayrıca babasının UFO ve gizemli doğaüstü fenomenlere olan ilgisi de Takano'yu etkilemiş ve çalışmalarına yansımıştır. Bu nedenden dolayı 14.yy İtalyan dini resimleri ve uzaylılar tarafından yaratılmış gizemli çemberler Takano'nun ilgi alanları içinde yer almaktadırlar. Sanatçı, aynı zamanda kendisini bilimkurgu edebiyatı üzerine de yetiştirmiş ve bilimkurgu ile altkültür üzerine yayınlanmış birçok yazısı bulunmaktadır. Takano ile onun eserlerine olan bakış açısı yaşadığı ülke ve Batı ülkeleri arasında farklılıkta göstermektedir. Japonya'da bir manga sanatçısı, bir illüstratör ve deneme yazarı olarak saygı görürken, Batı'da ise

ortodox bakış açısına sahip ciddi bir sanatçı ve çizer olarak taktir görmüştür. (Aya Takano, 2005, s. 72)

Takano'nun çalışmaları, Japon altkürüne yabancı olmayan (Manga, Anime, video oyunları, MTV kültürü) fakat sanat dünyasında reddedilen sanat ve gelecekçi bilimkurgu fantazisi ile kendi otoportresini yansıttığı figürlerin evliliğinden oluşmaktadır. Sanatçının çalışmaları; büyük gözlü, kiraz dudaklı, bazen çıplak bazen yarı çıplak, eklem bölgeleri kırmızı kızların uzay boşluğunu anımsatan yerçekimsiz ortamda süzölmelerinden oluşmaktadır. Manga karakterlerini andıran kız figürlerinin eklem bölgelerinde yer alan kırmızılıklar, kızların hala fiziksel ve zihinsel olarak büyüdüklerini ifade etmektedirler.

Sanatçının çizdiği Manga karakteri benzeri kız figürleri ile yerçekimsiz ortam 1970'lerden itibaren kendisi gibi Japon tüketim kültürünün hedefi olmuş ve kültürün doyumsuz tüketicilerine dönüşen kızların odalarındaki gizli hayal dünyalarını temsil etmektedir. Takano, aynı zamanda Japon Otaku kültürü içerisinde nesneleşmiş ergen gözüken, bebek yüzlü, sevimli kız figürlerine göndermelerde de bulunmaktadır. Takano'nun çizdiği kız figürleri büyümeyi ve yetişkin dünyasını reddetmiş karakterlerdir ve o dünyadan kaçmak, her zaman çocuk olarak kalmak istemektedirler. Hatta bunun için insanlıklarından vazgeçip hayvan ya da başka bir canlı olmayı göze almaktadırlar. Sanatçı'nın figürlerini büyük siyah gözlü yapmasının tek nedeni onların dünya dışı bir varlık olduğunu ima etmek istemesidir (Lisica, 2010, s. 80). Sanatçı, bir bayanın gözünden Otaku kültürünü tekrar yorumlamaktadır.

Chiho Aoshima ise Aya Takano'ya göre çok farklı bir alandan sanat dünyasına geçiş yapmıştır. Sanatçı, aslında Tokyo'da Hasei Üniversitesin'de ekonomi bölümde eğitim görmüş ve ve oradan mezun olmuştur. Aoshima, çocukluğundan itibaren resim çizmeyi sevmesine rağmen hiçbir sanat okuluna gitmemiş ve sanat üzerine eğitim görmemiştir. Hatta sanatçı, genç yaşta gizlice defterlerini müstehçen çizimlerle doldurduğundan ve defterlerin sayfalarını çizimlerle doldurduktan sonra hemen yok ettiğinden bahsetmiştir. Fakat birgün ailesinin, onun çizdiği bu resimleri bulması üzerine, ailesi tarafından fena halde azarladığını ve o günden sonra resim çizmeyi bıraktığı söylemiştir. Sanat dünyasına girişi ise bir part time (yarım zamanlı) çalıştığı iş sırasında İllustratör vb. gibi bilgisayar grafik programlarıyla yapılan resim çalışmalarını keşfetmesiyle başlamaktadır. Aoshima, aynı zamanda grafik tasarım programlarına karşı yabancı olan ünlü Japon Pop Sanatçısı Takashi Murakami'ye de, illüstratör gibi grafik tasarım programlarını kendisi tanıtmıştır. İllustratör vb. grafik tasarım programları; Aoshima'nın çalışmaları ile Süperdüz döneminde Murakami'nin çalışmalarının tasarımlarında önemli katkı sağlamıştır (Favell, 2011, s. 34).

Aoshima'nın çalışmaları izleyiciye popüler Mangalar ile Geleneksel Japon sanatına ait Ükiyo-e çalışmalarının sahip olduğu estetiği ve biçimi arasında bir geçiş sunmaktadır. Sanatçının çalışmaları, gerçeküstü arkaplan manzaraları içinde yer alan düşler eşliğinde okul kızlarının, iblislerin ve hayaletlerin güzel, egzotik ve erotik dünyalarını tasvir etmektedir. Sanatçının tasarımlarında çok az erkek karakter bulunmakla birlikte dağ ve nehirlere dönüşen peri, yılan, böcek şeklinde dişi karakterler yer almaktadır. Chiho Aoshima Aya Takano gibi Otaku kültürünün ve içindeki fetişizmi kendi gözünden tasvir etmektedir. Aoshima'nın çalışmalarında yer alan arka fonlar genellikle ağaçlardan oluşmakta fakat buna rağmen karmaşık ve ayrıntılı arkaplanlar içermezler. Sanatçı, illüstrasyon programında tasarladığı çalışmalarında sadece vermek istediği mesaj üzerine odaklanmayı tercih etmektedir ve tasarladığı her bir çalışma genellikle otuz metreden geniş baskılardan oluşmaktadır.



Resim 52 Chiho Aoshima The Divine Gas, Dijital Baskı 2006

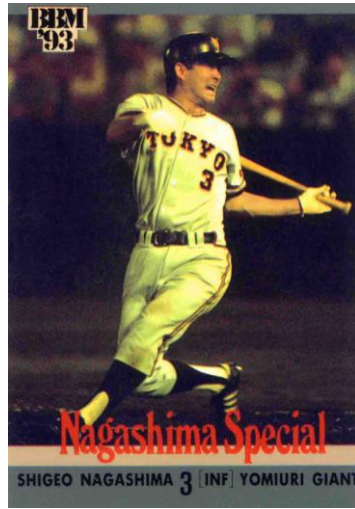
“Benim işlerim geri dönüp maddeleşmeden önce evrenin etrafında uçan düşüncelerimin uzantıları gibidir.” (Chiho Aoshima, 2005).

İki Japon bayan sanatçı, Takashi Murakami'nin kanatları altında uluslararası düzeyde çok önemli başarılar elde etmiş, Murakami ve Nara'yı temsil eden ve onlarla çalışan aynı galeri (Blum ve Poe) tarafından da temsil edilmişlerdir.

4.4.4. Mr. (Bay)

1969'da Japonya'nın Cupa şehrinde doğan Mr., 1995'ten itibaren hem Hiropon fabrikasında hem de daha sonra kurulan KaiKai Kiki sanat şirketinde yer almıştır ve Takashi Murakami'nin önemli asistanlarından biri olmuştur.

Sanatçı, dört yıl arka arkaya Tokyo Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Müzik bölümü sınavlarında başarısız olunca, giriş sınavı bulunmayan Tokyo'da Sokei Sanat Okulunda eğitimine başlamış ve 1996'da oradan mezun olmuştur (MR., 2005, s. 40). Uzun süre ünlü Japon Pop Sanatçısı Takashi Murakami'nin asistanı olmuş Mr, 1996'da ilk solo sergisini yapmıştır. Ayrıca, solo kariyeri boyunca Takashi Murakami tarafından desteklenmiş ve Murakami'nin Süperdüz sergilerinde de yer almıştır. Sanatçının çalışmaları Japonya'da Tokyo, Osaka, Nagoya olmak üzere, Los Angeles, Paris, New York, Minneapolis, Chicago, Miami, Londra ve Jerusalem gibi önemli Batı şehirlerinin müzeleri ve galerilerinde sergilenmişlerdir. (Mr., 2016)



Resim 53 Shigeo Nagashima (Mr. Giant), BBM Japan Nagashima Special, 1993

Mr'in gerçek adı Masakatsu Iwamoto'dur. "Mr" (Mister) takma adını ise Yomiuri Giants'ın ünlü beyzbol oyuncusu "Mr. Giant" takma adıyla anılan ve ikinci kariyeri olarak TV reklamlarında boy göstermiş ve büyük bir popülerlik yakalamış Shigeo Nagashima'dan esinlenerek ödünç almıştır. Takma adı olan "Mr." olan sanatçının (sevilen spor ikonu Nagashima'ya özenerek) bir Japon olma yükünü omuzlarında taşımasını, kendini bir "Sanatçı-Şovmen" olarak konumlandığı yerini ve kendisinin sahip olduğu negatif nitelikleri kullanarak (tıpkı Japon komedyenlerin yaptığı gibi) pozitif şeylere dönüştürme kararlılığını temsil etmektedir (Mr., 2005, s. 40).

Mr, kendisinin bir Otaku olduğunu belirtir. Fikir ayrılığından dolayı akrabalarıyla yaşadığı şiddetli kavgalar ve tartışmaların kendisinin hayatında yaşattığı olumsuzluklara değinerek, Manga ve Animelerden oluşan Otaku dünyasının onun yaralarını teskin ettiği, hayatındaki olumsuzluklardan bir nebze olsun kaçmasını sağlayan bir araç olduğundan söz eder (Stamler, 2015).

Çalışmalarında, Otaku kültürü içinde yer alan "Lolicon" anlayışına dikkatleri çeker, bir yandan da Otaku kültürünü Çağdaş Japon toplumunu eleştirmek için de kullanır. Sanatçının çizdiği

figürler dışta sevimli karakterler olarak gözüksede aslında bu sevimili figürler altlarında daha karanlık bir gerçeğe göndermeler yaparak onları maskelemektedirler.



Resim 54 Mr. "Stationed at the Convenience Store" Tuval üzerine Akrilik, 2013

Sanatçı, içinde Otaku fantazisini bandıran lolicon figürleri, sevdiği ünlü Manga ve Anime karakterlerini yıllardır çevresinde topladığı çöp parçaları, kağıtlar, faturalar, makbuzlar ve alışveriş fişlerinin üzerine çizerek, resim kariyerine başlamıştır. Robert Rauschenberg'ün Asamblaj (Assemblage) Pop Sanatı ve İtalian avangart akımı Arte Povera'nın (Yoksul Sanat) sanatçının çalışmaları üzerinde etkileri vardır. Fakat Sanatçı, ilk dönemlerde Arte Povera (Yoksul Sanat) üzerine empati duyup bu akım üzerine çalışmalar yapmasının ve çöpü bir medyum olarak kullanmasının esas nedenini, kendisinin resim malzemeleri alamıyacak kadar fakir olmasından kaynaklandığını söylemektedir (MR., 2005, s. 40). Sanatçının çalışmaları sadece resim üzerinde sınırlı kalmamış, aynı tema ve estetik tarz içinde heykel, video ve enstelasyon çalışmaları da üretmiştir. Mr'in bilinen en önemli video çalışmaları arasında "Nobody dies" (kimse ölmez) adındaki kısa filmi yer almaktadır.



Resim 55 Mr. Team Rabbit Fotoğraf, 2008

Film, Mr'in kendi tasarladığı pastele savaş kostümleri içinde savaşan, askerlere dönüşmüş okul kızlarının konu almaktadır. Sanatçıya göre; yaptığı bu video çalışması gerçekliğin bir paradosini yansıtmaktadır. Anlamsız hayatta kalma oyunları içinde tatlı genç kızların hava tabancası taşıdığı birbirlerine ateş ettiği bu gülünç hikaye, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Amerikan işgal kuvvetleri tarafından düzenlenen ve Japonya'nın kara, deniz ve hava güçleri sahip olmakla birlikte potansiyel savaş kaynaklarına sahip olmasını engelleyen Japon anayasasının 9. Maddesi ile ülkenin hala bir kukla devlet olduğunu sembolize eden Japonya'nın kendini koruma güçleri (Self-defense forces) adındaki yerel savunma güçlerini eleştirmektedir (Stamler, 2015).

Sanatçının eleştirdiği savaş sonrası Japon anayasasının 9. Maddesi İkinci Dünya Savaşı'ndan 66 yıl sonra ilk kez, temmuz 2014'te Şinzo Abe'nin hükümeti döneminde tekrar şekillenmiştir. Anayasanın 9. Maddesinde yapılan yeni düzenlemeye göre; Japonya'nın kendini koruma güçleri (Self-defense forces) yetkileri genişletilmiştir. Japonya'nın askeri kapasitesi ülkeye yapılabilecek askeri bir saldırı altında düşmana karşılık verebilecek düzeye getirilebilecektir ve Japonya gerektiğinde müttefiklerine yardım için ordusunu seferber edebilecektir (Anayasanın 9. Maddesi Orduya Engel, 2013).

Mr'in diğer bir çalışması "Give Me Your Wings-Think Different" (Bana Kanatlarını Ver-Farklı Düşün) adındaki enstelasyon çalışmasıdır. Enstelasyon çalışması, Mr'in 2012'de yaptığı "Metamorphosis" (Metamorfoz) enstelasyon çalışmasının genişletilmiş versiyonudur. Sanatçının çöp parçalarından yaptığı bu çalışmasını 2011'de Japonya'da meydana gelen deprem ve deprem sonrası gerçekleşen Tsunami felaketinden sonra oluşturulmuştur. Enstelasyon çalışmasının ortasında yer alan dev yapıt, 2011'de gerçekleşen doğal felaketten sonra etrafa yayılan enkaz parçalarından yapılmıştır. Mr 'in "garbage caterpillar" (çöp tırtır) adını verdiği çalışma; değişim ve yenilenme için umudu sembolize etmektedir.



Resim 56 Mr. "Give Me Your Wings-Think Different" (Bana Kanatlarını Ver-Farklı Düşün), 2011

Sanatçı, çalışmasında depremden sonra gerçekleşen Fukushima Daiichi nükleer santralindeki kazaya da dikkat çekmektedir. Mr'e göre; Ülkenin nükleer güce bağımlılığı, onun Japon toplumunda algıladığı iktidarsızlığın semptomu niteliğindedir. Japonya'nın askeri güce sahip olamaması ülkenin bütün umutlarını nükleer güç endrüstrisine bağlamasına neden olmuştur. Sanatçının "give me your wings-think different" (bana kanatlarını ver-farklı düşün) adındaki enstelasyon çalışması bir felaketin çöplerinin yeni, güzel birşeye dönüşmesine imkan sağlamışken, Mr'in inancına göre, eğer nükleer güç ülkeyi körüklemeye devam ederse "garbage caterpillar" çöpten tırtırın sembolik yeniden doğuşunun bir anlamı kalmayacak ve çöpten tırtır, metamorfozdan geçip kelebeğe dönüşse bile ondan hayırlı, iyi bir şey çıkmayacaktır. (Stamler, 2015).

5. TEZ İLE İLGİLİ UYGULAMALAR VE AÇIKLAMALAR

5.1. Resim Yorumları

Denemelerim, Süperdüz akımı, akımında yer alan Manga kültürü, sembolik anlamları başta Takashi Murakami olmak üzere Aya Takano, Chiho Aoshima Mr. Kenji Yanobe ile birlikte Yoshimoto Nara'nın çalışmaları, sanatçıların amacı, ele aldıkları evrensel problemler, eleştiriler ve göz önünde bulundurarak, günümüzde Batı kültüründe karşılıkları düşünülerek düzenlenmiş ve tez konusuna paralel olarak tasarlanmışlardır.

Murakami ve akımında yer alan sanatçıların kendilerine özel yaratıkları eşsiz hayal dünyaları benim çalışmalarımı yaratmamda önemli bir ilham kaynağı olmuşlardır. Genç yaşta beri Manga kültürü ve Japon kültürü ile aşina olduğumdan sanatçıların nasıl bir alt kültür içinden geldiklerini anlayabiliyorum. Hatta o kadar ilginç bir rastlantıdır ki Cool Japan akımının Amerika'da kendini gösterdiği, Pokemon çılgınlığının oraları kasıp kavurduğu 2000'li yıllarının başlarında bizzat Amerika'da yaşıyor ve eğitim görüyordum. Bundan dolayı geldiğim alt kültür ve kendi kişisel kimliğimin de yaptığım tez çalışmalarında etkisi de bulunmaktadır.

Murakami'nin yaklaşık 17 yıl önce iddia ettiği "Dünya'nın geleceği bugünkü Japonya gibi -Süperdüz olabilir" (Murakami, 2005, s. 153) ve Otaku'ya geleceğin insanı dediği zaman günümüzde sanatçının ne kadar haklı olduğunu görebiliyoruz. Zaten Günümüzde Japonya ticaret ve teknoloji bakımından dünyanın en gelişmiş ülkelerinden biridir. Batı ülkelerine nazaran bir ada kültürü olarak kendine ait eşsiz bir kültürü, Manga gibi popüler kültürleri var. Manga ve Manga endüstrisinin önemli bir yeri vardır. Fakat geçmiş tarihe baktığımızda ilk ve son atom bombası felaketini yaşayan ülke olmakla beraber, yakın geçmişte Japonya hala depremler, tsunami, nükleer güç santrallerinde yaşadığı problemler ile dile gelmiştir. 2011'de Fukishima nükleer santralinde meydana gelen radyasyon sızıntısı hala pasifik okyanusunu zehirlemekte, bu radyasyonun etkileri kendini yemek ve su kaynaklarında göstermektedir.

Günümüze baktığımızda ekonomik krizler hayatımızın bir parçası olmuştur, işsizlik had safhada, doğum oranı düşmekte, üreten bir toplum yerine tüketen bir toplum yapısı yükselmektedir. Her yer popüler kültürün bir ürünü olan insanı tüketime yönelten çekici uyarıcılarla doludur. Teknoloji bağımlılığı artmakta, internet, çevrimiçi video oyunları, manga ve anime vb. alt kültürler yükselmekte, sanal gerçeklik insan hayatının bir parçası olma eşiğindedir. İnsanlar popüler kültürün yarattığı hayal dünyasının içine daha fazla kaçmakta ya da bağımlısı olup kendi kabuğuna çekilmektedir. Tüketim kültürü insana gerçeğin ne olduğunu unutturan, iki boyutlu, sahte, hiçbir anlamı olmayan rengârenk bir gelecek ve umut pazarlamaktadır. Bunlar Japonya'nın problemleri olmakla beraber tüm dünyanın ortak problemleri olmuştur. Dünya

Murakami'nin dediği Süperdüz geleceğin içinde yaşamaktadır. Batı'nın kendi "Otakuları" gün geçtikçe artmaktadır.

Teze paralel olarak yaptığım "Harikalar Diyarı serisi 1:Tüketim Şehri", "Harikalar Diyarı 2: Erime", Üç Maymun, " Tüketimin gözü", "Kısırdöngü, "Kısırdöngü sürüm 2", ", "Huzursuz Ressamın Hayal Dünyası", ", "Huzursuz Ressamın Hayal Dünyası sürüm 2" "Billboard kızları", "Billboard kızı" denemeleri bu düşünceler eşliğinde ortaya çıkmıştır.

Günümüzde baktığımızda Nükleer enerji birçok ülkenin enerji kaynağına dönüşmüş durumdadır. 1960'lar ile beraber Japonya ekonomik, sanayi ve kültürler gelişimi ile birlikte Nükleer enerji de Japon hayatının önemli bir parçası olmuştur ve olmaya devam etmektedir. Ülke 1970'lerden bu yana birçok nükleer santral problemiyle karşı karşıya gelmiştir. En son 2011'deki Tohoku depremi ve ardından oluşan tsunamiden sonra meydana gelen Fukushima Daiichi nükleer santral arızası yüzünden nükleer santralin 20km çapı boşaltılmış Japon halkı radyasyon tehlikesiyle karşılaşmıştır. Günümüzde hala Fukushima Daiichi nükleer santralinde meydana gelen arızanın etkileri kendisini Japonya'da ve Pasifik okyanusunda göstermektedir. Japonya ve çevresinde balıklar olmak üzere besin kaynaklarda az miktarda radyasyon olduğu bilinmektedir. İkinci Dünya Savaşından atom bombasının etkilerini yaşamış ve günümüze kadar birçok nükleer kaza ile karşılaşmış Japonya ve bu tarz konuların ağırlıklı olarak yansıdığı Manga ve Animelere ve bu problemi ele alan Süperdüz sanatçılarının çalışmalarında sıklıkla eleştirilmektedir.

Bilindiği gibi ülkemizde kuzeyde Sinop'ta, güneyde Mersin'de ve kuzeybatıda İğne Ada'da nükleer santraller yapılması planlanmaktadır. İlerde bu bölgelerin birinde Japonya'ya benzer bir arıza ile karşılaşılırsa Nükleer santralin ülkede neden olacağı zararı hayal edilemez düzeyde olabilir. Vereceği zarara göre Akdeniz'de Karadeniz'de radyasyonun yayılmasına neden olabilirken, bölgede yaşayan insanlara ve hayvanlara, deniz canlılarına olmak üzere çevreye dönüşü olmayan zararlar verebilme durumu vardır. Nüfus arttıkça, tüketim arttıkça, enerji ihtiyacı da artmaktadır. İnsanoğlu enerji kaynaklarını tüketmekte ve tükettiği kaynak yerine nükleer enerji gibi alternatif kaynakların peşinden koşmaktadır. Bu bakış açısından baktığımızda nükleer enerji tüketim kültürünün bir eseridir. Benim çalışmalarım Takashi Murakami, Süperdüz'ün yarattığı rengârenk dünyalardan, günümüz küresel popüler kültürünün oluşturduğu kargaşadan ilham alarak yine popüler kültürün anlatım dili olmuş çizgi roman ve karikatürlerin sıra dışı gerçekliğini bir araç olarak kullanarak tasarladığım "Harikalar Diyarı serisi 1:Tüketim Şehri", "Harikalar Diyarı 2: Erime" adındaki denemelerden oluşmaktadır.

Çalışmalar nükleer enerjinin, tüketim kültüründe ve dünyamızda demir atmış yerini eleştirirken, gerekliliğin tartışmış, popüler kültürün yarattığı cıvıl cıvıl rengârenk dünyaların, nükleer ya da doğal toplumda meydana gelmiş geçmiş felaketleri unutturan bir uyuşturucu veya

bir perde görevi gördüğünün altını çizmektedir. Zaman geçtikçe tarihe damga vuran nükleer felaketlerde olsa popüler kültürünün toplumsal felaketleri sömürdüğünü, kendi dünyasının bir parçası yaparak anlamsızlaştırdığını, anlamı değiştirdiği, yüzeysel, içi boş, iki boyutlu hale indirgediğini popüler kültürün anlatım dili olan çizgi romanların ve karikatürlerin sıra dışı gerçekliğini bir araç olarak kullanarak sürrealist bir şekilde tasvir etmektedir.



Resim 57 Hasan Keskin, “Harikalar Diyarı Serisi 1: Tüketim Şehri” 2017, Tuval üzerine Dijital Baskı, 25x20 cm

“Harikalar Diyarı serisi 1. Çalışma: Tüketim Şehri” adlı çalışmamda Takashi Murakami’nin atom bombası üzerine yaptığı çalışmaların etkileri bulunmaktadır. Çalışma dikkatli incelendiğinde günlük hayatta toplum tarafından her gün tüketilen ürünler farklı formlarda yer almaktadır. Göz alan parlak renkler içerisinde çürümüş hamburgerden dağlar, pet şişelerden binalar yer almaktadır. Tatlı rengârenk mantar şeklinde bir bulut yerden göğe yükselirken, sol köşede dalgaların üzerine çarptığı şaşkın bir nükleer santral bulunmaktadır. İkinci çalışmaya baktığımızda birinci çalışmaya nazaran daha sakin rengârenk bir ortam sunmaktadır. Aslında bu iki çalışma da felaketin tasvirleridir. Birinci çalışma, 2011’de meydana gelen tsunami de arıza gören ve şu an bile pasifik okyanusuna radyoaktif sızıntını bırakan Fukushima Daiichi nükleer

santralini simgelemektedir. Birinci resmin ortasında yer alan gökyüzüne yükselen ve çevreye yayılan rengârenk gaz tabakası ile kırmızı gökyüzü, kazanın çevreye verdiği zararı ve daha sonrası oluşan radyoaktif yağmur bulutlarını temsil etmektedir. Resmin sağ köşesinde bulunan binalar bu felaketten sonra terk edilmiş fakat dimdik ayakta duran insan yapımı yapıtları, ürünlerin betimlemektedir. Toprağın altından yukarı doğru fişkırarak çıkan rengârenk gazlar ise popüler kültür ne kadar bizim gözümüzü rengârenk dünyasıyla kör etse de, bu tüketim kültürü içinde aslında tükenenin insanoğlunun olduğunu er ya da geç etrafında tükettiği ürünler gibi tükeneceğini ve ölümlü olduğunu ifade etmektedir.



Resim 58 Hasan Keskin, “Harikalar Diyarı Serisi 2: Erime” 2017, Tuval üzerine Dijital Baskı 25x20 cm

“Harikalar Diyarı Serisi 2: “Erime” adındaki çalışma ise birinci çalışmanın devamı niteliğindedir. Resimde rengârenk bir arazinin üstünde üç nükleer reaktör ve üzerinde eriyen dondurma külahları yer alır. Resimde yer alan üç Nükleer santral şu an yapım aşamasındaki Akkuyu Nükleer santralini ve proje aşamasında olan Sinop ve İğneada Nükleer santrallerini temsil eder. Resimde çevreye baktığımızda bir yaşam belirtisi yoktur.

Çevre, rengârenk topraklardan ve taş yerini almış kurukafalardan oluşmaktadır. Topraktaki bu değişim aslında kendini gözle göstermeyen fakat çevreye verdiği zararlarla toprağın yapısını değiştiren, zehirleyen yaşamı öldüren radyasyon sızıntısını sonucunu göstermektedir. Nükleer santrallerin üzerinde eriyen dondurma külahları insan tarafından yapılan bu yapının enerji ve üretim bakımından tatlı ve güzel gözükse de geçiciliğini, bu geçiciliğin çevreye vereceği zararın getirecekleri yarardan daha fazla olacağını, bir dondurma gibi zamanla çözüleceğini ve yavaş yavaş ve çevreye zarar verebileceğini tasvir eder.

Bir diğerk çalışmam da “Üç Maymun” adındaki 50x20 Tuval bezi üzerine Dijital Baskı resim çalışmasıdır. Bu çalışmam; Murakami'nin geleceğinin insanı dediğı Otaku'ya benzeyen, geçmişin mirası üzerinde, tüketim kültürünün yarattığı hayal dünyası içinde büyüyen her türlü imkânı elinde bulundurduğu, zeki fakat üretmekten çok tüketmeyi seçen, markacılığa alışmış, teknoloji bağımlısı, kendi kültür, gelenek ve göreneklerinden uzak, çevresinde olan olaylara karşı duyarsız günümüzde çoğalmakta olan, kendi hayal dünyaları içinde yaşayan yeni insanı ve alışkanlıklarını tasvir eder.

Milyonlarca insanın Hatsune Miku gibi sanal insanı karakterlerin konserlerine gittiğı, süper kahramanların, manga karakterlerinin beyaz perdeyi ele geçirdiğı, gerçek olamayanın gerçekten daha fazla arzulandığı ve tüketildiğı bir popüler kültür dünyası ve oluşturduğu alt kültürler içerisinde yaşamaktayız. Özellikle internetin yeme içme gibi hayatımızın bir parçası olduğu bu dönemlerde potansiyel tüketici olan bireyi küresel bir popüler kültür ağının bir parçası haline getirmiştir. Günümüzde sanal gerçekliğin de popüler kültürde kendini göstermesi, popüler kültürün yarattığı hayali gerçekçiliğı bir adım daha öteye götürmüştür. Günümüz popüler kültürü Japonya gibi kendi Otakularını yaratmış, yaratmaktadır.



Resim 59 Hasan Keskin, “ Üç Maymun ” 2017, Tuval üzerine Dijital Baskı, 50x20 cm

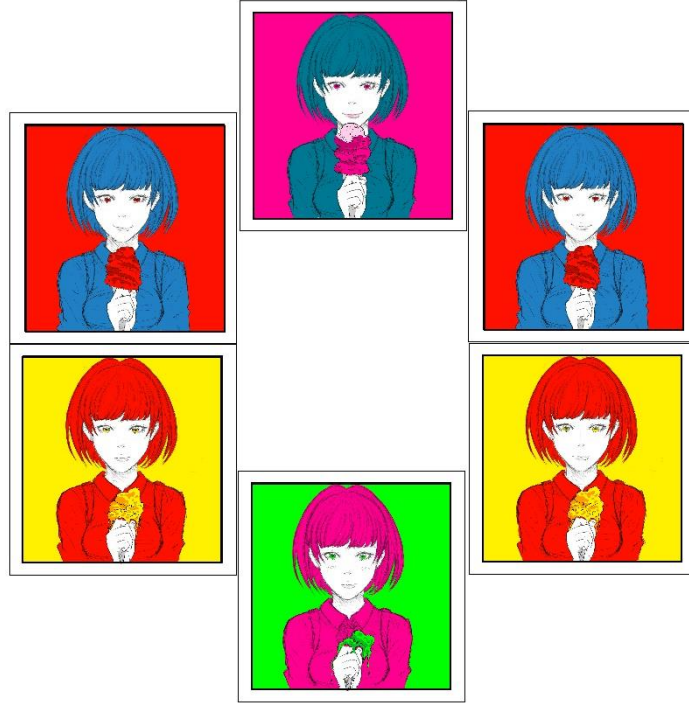
Genel olarak baktığımızda da popüler kültür ve ürünleri iki tarafı keskin bir bıçak gibidir. Bir bireyin günlük hayatında yaşadığı sıkıntılardan bir nebze de olsun uzaklaşıp nefes alması için bir hayal dünyası yaratırken, bir diğerk yandan bir birey için her şeyi sıradanlaştırabilecek, anlamını önemsizleştirebilecek, değiştirebilecek ya da daha zararsız ve sevimli gösterebilecek bir perde görevini üstlenmektedir. Tıpkı Noi Sawaragi'nin bahsettiğı İkinci Dünya savaşından sonra yeniden şekillenen Japonya'da Manga kültürünün İkinci Dünya Savaşında gerçekleşmiş atom bombası gibi korkunç olayları zamanla sömürüp bir eğlence kaynağına dönüştürmesi, gerçek olaylara bir perde çekmesine benzemektedir. Çoğu genç veya yetişkin birey popüler kültürün

yarattığı çizgi romanların, animasyonların, TV Showlarının ve video oyunlarının hayal dünyalarına kaçabilmek için yaşamaya başlamıştır.

Gözün sembolik bakımdan birçok önemli anlamı bulunmaktadır. Göz, zekâyı, ahlaki vicdani, ışığı, dürüstlüğü, gerçeği vb. anlamları temsil etmektedir. Tek gözün en eski anlamı her şeyi gören tanrının gözü olarak bilinmektedir ve sanat eserlerinde de birçok farklı anlamda kullanılmıştır. "Tüketim Gözü" adlı çalışmamda tasarladığım göz sembolü bir kamera ve objektifle bütünleşmiştir. Murakami'nin "Jellfish Eyes" adlı çalışmasından esinlendiğim göz çalışması, günümüz bireyin takip eden, arayan, izleyen, tüketen, üreten, meraklı, popüler kültür ile değişim geçirmiş gözünü temsil etmektedir. Göz bebeği rengârenk gök kuşağı renklerinden oluşmaktadır. Gözün üzerindeki renkler tüketim kültürünün çeşitliliği ile bireyi hipnotize eden hayal dünyasına bir vurgudur. Gözün, genel olarak bilinen anlamlarının tam tersine, resimde bireyin etrafını çevrelemiş, objektifle bütünleşmiş rengârenk göz bebeği; teknolojinin gelişimi, medyanın ve popüler kültürün yarattığı hayatımızın bir parçası olan insan yapımı illüzyonun, (yapay gerçekliği) insan üzerinde etkisini yansıtır.



Resim 60 Hasan Keskin, "Tüketimin Gözü" 2017", Tuval üzerine Dijital Baskı, 27x20 cm



Resim 61 Hasan Keskin, "Kısırdöngü" 2017", 6 adet Tuval üzerine Dijital Baskı, 20x20 cm



Resim 62 Hasan Keskin, "Kısırdöngü Sürüm 2" 2017", Tuval üzerine Dijital Baskı, 20x20 cm

Kısırdöngü çalışması 6 tane saat yönüne göre dizilmiş 20x20cm çalışmadan oluşmaktadır. Çalışmada kullanılan parlak renkler popüler kültürde, hazır yemek ve moda da sıkça kullanılan renkler ve günlük hayatın bir parçası olan ürünler göz önüne alınarak seçilmiştir. Resim için gerçek bir model yerine bu çalışma için tasarlanmış manga ve animelerde karşılaştığımız iki boyutlu bir model tasarlanmıştır. Karakter çalışmayı daha tatlı ve sevimli göstermek için

tasarlanmış, bir uyarıcı niteliğindedir. Tıpkı tüketim kültüründe reklam şirketleri tarafından şirketleri temsil eden yüzlere dönüşmüş maskot şeklinde tasarlanan, sempatik, tatlı, çekici karakterler gibi müşterilerin ilgisini çekmek için düzenlenmiştir. Karakterler sadece bir araç niteliğindedir. Aynı şekilde bu deneme çalışmalarında yer alan karakterler gibi. Karakterin elindeki dondurma her bir karede yavaş yavaş erimeye, karakterin ifadesi değişmeye başlamaktadır. Fakat dördüncü kareden sonra hem dondurma hem de karakterin ifadesi tekrar eski haline dönmeye başlamaktadır. Karakterin bulunduğu her bir kare, geçen zamanı tasvir eder. Karakterin elinde tuttuğu eriyen dondurma tüketim kültürünün yarattığı bolluğu, çeşitliliği, yapay tatlılığı, tüketimi ve ürünlerin geçiciliğini temsil ederken aynı zamanda kısır döngü gibi tekrarını, kendini yenileyişini, üretimini ve tekrar doğuşunu ifade etmektedir.

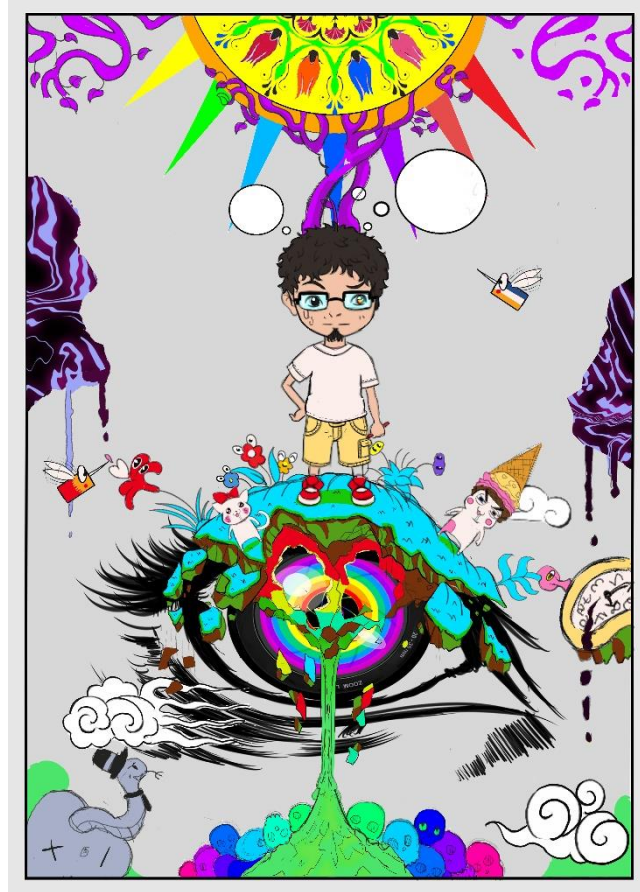


Resim 63 Hasan Keskin, " Manga Kızları ""2017", Tuval üzerine Dijital Baskı, 45x20 cm



Resim 64 Hasan Keskin, " Manga Kızı ""2016", Tuval üzerine Akrilik, 130x90 cm

Manga karakterlerinden esinlenmiş olarak tasarladığım “Manga Kızları” adlı bu çalışma; Çevremize baktığımızda çizgi romanlardan, video oyunlarına, filmlerden reklamlara , her zaman insanların arzu ettiği ya da olmak istediği mükemmel vücuda sahip, güzel kıyafetler giyen insanları, onlara özendiren karakterler görürüz. Bazen bu karakterlerin o kadar gerçek olduğuna inanırız ki gerçek bir insan gibi onların giyim tarzına özenip onlar gibi olmaya çalışırız. Aslında onların hiçbirinin tüketim kültürünün bizi yöneltmeye çalıştığı hayali dünyanın bir ürünü olduğunu düşünemeyiz. Resimde yer alan kızlar, sahip oldukları görünüş, popüler kültürün yarattığı mükemmeliyetçiliği tatlılığı ve güzelliği temsil eder fakat gerçek değildir. Bundan dolayı insan değildir ve karakterlerin belirli bir cinsiyetleri yoktur. Karakterlerin saçlarına bakıldığında herbiri bir meyvenin şeklini almıştır. Aslında bu karakterlerin pazarda satılan onlarla değişik meyveden bir farkı yoktur. Karakterler insanların seçtiği, ürettiği, tükettiği, hayran kaldığı bir üründür. Görünüşleri tüketim kültürünün yarattığı iki boyutlu dünya gibi parlak, düz renklerden oluşurlar.



Resim 65 Hasan Keskin, “ Huzursuz Ressamın Hayal Dünyası”“ 2017”, Tuval üzerine Dijital Baskı, 31x22.5 cm

“Huzursuz Ressamın Hayal Dünyası” adlı çalışması Takashi Murakami’nin öz portrelerinden esinlenerek yapılmış bir deneme çalışmasıdır. Çalışma benim iç dünyamın iki boyutlu sürrealist bir hayal dünyasında tekrar şekil almasından meydana gelmektedir. Üzerinde bulunduğum toprak parçası dünyanın bir parçasını, parçalanıp toza dönüşen ve aşağı düşen kısmı ise geçen zamanı göstermektedir. Dünyamı çekirdeğini objektifle bütünleşmiş rengârenk göz bebeğinden oluşmaktadır. Popüler kültürün ve yarattığı gerçekliğin hayatımın ortasında yer aldığını vurgulamaktadır. Çevremde bulunan tatlı Pikachu, Hello Kitty, Mickey Mouse, Türkcell ve kötü kedi Şerafettin vb. popüler kültürde yer alan karakter kültüründen esinlenerek tasarladığım yaratıklar benim popüler kültür içindeki alter egomu temsil etmektedir. Karakterlerin belirli bir cinsiyeti yoktur. Benim avatarımın sol taraftaki kırmızı kurdeleli canavar benim üretim ve yaratmayı isteğimi, sağ kısımda yer alan dondurmadan oluşmuş canavar benim tüketim isteğimi temsil etmektedir. Karakterin başından yukarı minyatür motiflerinde oluşan güneş gelenek ve göreneklere birer göndermedir. Güneşe sarılan ve yavaşça ren değiştirip solan dal parçaları ise zaman geçtikçe içinde büyüdüğüm, çevremden özümsemiğim (mangalar, animeler, yabancı TV Showları, video oyunları, bilgisayar teknolojisi) popüler kültürün ürünlerinin etkisiyle benim gelenek ve göreneklerimden uzaklaştığımı vurgulamaktadır.



Resim 66 Hasan Keskin, “Huzursuz Ressamın Hayal Dünyası sürüm 2” “2017”, Tuval üzerine Dijital Baskı, 31x22.5 cm

6.SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu tez çalışması, bir popüler kültür olarak Manga ve Manga temelli alt kültürlerin Japon Neo Pop Sanatçısı Takashi Murakami olmakla beraber Murakami'nin ilan edip öncülüğünü yaptığı bir Japon Neo Pop uzantısı olarak görülen post modern sanat akımı Süperdüz ve Murakami'nin fabrikasında desteklediği ve onu Süperdüz akımında takip eden Japon Neo Pop sanatçıları Aya Takano, Chiho Aoshima Mr. ile Yoshimoto Nara, Kenji Yanobe çalışmaları üzerinde yoğunlaşmıştır. Manga ve Manga temelli alt kültürlerin bir popüler kültür olarak ortaya çıkışından, nasıl bu kadar yayıldığına, tez çalışmasında adı geçen Japon Neo Pop sanatçıları için yeri ve önemini, onların çalışmalarında dolaylı ve direk etkisi olup olmadığını araştırmış varsa da nedenini ve sanatçıların çalışmalarına nasıl yansıdığını keşfetmiş ve bu konuda önemli verilere ulaşılmıştır.

Bu tez çalışmasında Manga'nın Japon Neo Pop Sanatı ve Süperdüz akımı ile ilişkisi ve yeri daha iyi anlatılabilmesi için; bulunan veriler eşliğinde başta Manga'nın Geleneksel Japon Sanatı ile bağları üzerinde durmuştur. İkinci Dünya Savaşı öncesi ve sonrası rolünü ve yerini ele almıştır. Japon ve Batı popüler kültüründe Manga'nın bir medyum ve endüstri olarak gücü ve etkisi üzerinde durarak Japon Neo Pop Sanatçıları için Manga'nın anlamını onların çalışmaları üzerindeki etkilerini sanatçıların çalışmalarını üzerinden anlatmıştır. Çalışmada bulunan veriler değerlendirildiğinde Neo Japon Pop Sanatçıları için Manga ve Manga temelli alt kültürlerin yerinin Japon popüler kültürüne ait bir ikon olmaktan daha derin ve karmaşık olduğu görülmüştür.

Bunun nedeni, İkinci Dünya Savaşı ve Manga arasındaki bağıdır. Japon Neo Pop Sanatçılarının bakış açısına göre; İkinci Dünya Savaşı sırasında Japon halkının yaşadığı travmalar, acı ve yok oluş korkusunun kendisini Manga ve Anime gibi popüler kültür formlarının içinde geçmişinden habersiz hapsolmuştur. Japon halkının savaş sırasında yaşamış olduğu problemler kendisini dönemin Japon sanatında göstermemiş aksine Manga ve Animelerin, renkli hayali dünyalarında göstermiştir.

Japon Sanat eleştirmeni Noi Sawaragi'nin "Savaş" temasının Manga'nın bulunduğu alt kültüre geçişinin nedenlerinden birini 1920-30 yılları arası İkinci Dünya Savaşı dönemi içinde Japon İmparatorluğu tarafından yapılan Savaş Kayıt resimleri bağlamaktadır. Savaş Kayıt Resimleri yüksek sanatta yer alan İkinci Dünya Savaşı temasının Manga'nın yer aldığı alt kültüre geçmesinde önemli rol oynayan etkenlerden biri olmuştur. Bu resim çalışmaları özellikle savaş sonrası büyüyen ve ticari sektöre atılan Manga ve Anime sanatçıları için önemli ilham kaynağı olmuşlardır.

1960'lar da Shigeru Komatsuzaki'nin oyuncak kutularını süsleyen savaş kayıt resimlerinden esinlendiği tank, jet, savaş gemisi, silahlar vb. İkinci Dünya Savaşı ile ilgili illüstrasyonlar savaş sonrası dönemin çocuklarının hayal dünyasında savaş ile ilgili imgeleri yaratan önemli çalışmalar olmuşlardır (Sawaragi, 2005, s. 199). Uzay Savaş Gemisi Yamato'nun yaratıcısı Reiji Matsumoto ve Godzilla gibi ünlü Tokusatsu (Japon özel efekt filmlerinin) sanat yönetmeni Tohl Narita'nın çalışmaları da pasifik dönemi sırasında yapılan savaş kayıt resimlerinin de büyük etkileri vardır. Bu türden etkilenecek büyüyen yeni nesil sanatçılar ise ticari sektöre yönelerek kendilerini Manga ve Anime Endüstrisinde tekrar tanımlamışlardır. Böylece yüksek sanatta yer alan İkinci Dünya Savaşı teması Manga ve Animelere geçiş yapmıştır. Bu durum ile birlikte Manga'nın Amerikan işgal kuvvetlerinin getirdiği sansür politikasının dışında kalması, sanatçıların Manga ve Anime'yi kullanarak toplumu bilinçlendirmesine olanak sağlamıştır.

Amerikan işgal kuvvetlerinin ülkeyi tekrar yapılandırırken başlattığı sansür dönemi içinde savaş ve milliyetçi duyguları alevlendirecek yazı, resim, görüntü vb. kaynaklar sansürlenmiş ve yasaklanmıştır fakat Manga, çocuklara ait bir eğlence kaynağı olarak görülerek bu sansür politikasının dışında bırakılmıştır. Fakat tezde ulaşılan verilere göre Mangalar, sadece çocuklar tarafından takip edilen bir kaynak olmamıştır. Manga ve İkinci Dünya Savaşı ile ilişkisine bakıldığında, Manga ve Anime sektörünün temelini oluşturan ünlü üstatların bu savaşın getirdiği dehşeti ve kötü sonuçlarını yaşayan savaşın çocukları olduğu görülmektedir.

Osamu Tezuka, Hayao Miyazaki ve Keiji Nagazawa vb. gibi Manga ve Anime üstatlarının çalışmalarına bakıldığında her sanatçı kendilerine ait üsluplarıyla savaş konusunu ele almış ya direkt ya da dolaylı bir şekilde ve toplumu Manga ve Animeleriyle bilinçlendirmeye çalışmıştır. Savaşın getirdiği yokluk ve acılar içinde büyüyen gençler Manga'yı gerçeklikten bir nebze olsun kaçıp acılarını unutmak için bir araç olarak kullanmışlardır.

Japon Neo Pop Sanatçılar, Manga ve İkinci Dünya savaşı ilişkisine kanıt olarak; Manga ve Animelerin içinde yer alan katliam, savaş, yıkım, mutasyon, kıyamet günü, nükleer radyasyon ve yıkıntılardan oluşan tema ve imgeleri örnek göstermişlerdir. Bu imgeler incelendiğinde İkinci Dünya Savaşında Japon milletinin yaşadığı, toplumu derinden etkileyen olaylarla aralarından bir rastlantı olamayacak kadar benzerlikler olduğunu belirtmişlerdir. Savaş sonrası Japon alt kültüründe bu gelişmeler meydana gelirken bu dönemin Japon sanatı ise savaş temasını içinden atmış ve bu konudan tamamıyla uzaklaştığı görülmüştür. Bunun nedenlerinin Amerikan'ın getirdiği sansür politikası ile Amerika'ya karşı duyulan korkudan olduğu görülmektedir. Bu dönemin Japon Pop Sanatçılarının daha çok Amerikan Pop Sanatının yaydığı Amerikan ideolojisinden etkilendikleri daha fazla görülmektedir.

Bu arařtırmada ulařılan diđer bir sonu da; zaman getike Japonya'da deđiřen toplum yapısı, savař sonrası dođan yeni nesil ve tüketime kùltürünün had safhaya ulařması Manga ve Anime'yi iki tarafı keskin bir bıađa dönüřtürmüř olmasındır. Ekonominin doruk yaptıđı 1960'larla birlikte İkinci Dünya Savařı ile ilgili imgeler yavaş yavaş Japon Medya ve TV'lerinden kaybolmaya bařlamıřtır. İkinci Dünya Savařından esinlenen Manga ve Anime yapıtları zaman getike temsil ettiđi deđerleri kaybetmiř Manga ve Anime'nin yarattıđı devasa tüketime kùltürü içinde sömürölmüřlerdir. Yok olan dünyalar, dev yaratıkların şehirlere saldırması, nükleer patlamalar, radyasyondan mutasyon geiren insanlar, savař sırasında kullanılan silah, tank ve uçaklara benzeyen uzay araçları çocukların eđlence kaynađına dönüřmüřtür.

Japon Neo Pop sanatılarının bakıř açısı gösteriyor ki savař sonrası yeni Japon anayasasının 9. Maddesi ile ordusu dađılan Japonya'da ekonomideki gerilemeler, terörist saldırılar, atom bombası travması toplum üzerinde řok etkisi yaratmıřtır. Aynı dönemde Amerika'nın Pasifik okyanusunda gerekleřtirdiđi atom bombası denemeleri bu yok oluř korkusunun toplum zihnine kazınmasına ve halkın kabuđuna ekilmesine neden olmuřtur. Japonya'da yařanan bu geliřmeler kendini dönemin politik zihninde hibir řekilde gösterememiřtir. Fakat dev afet ve kıyamet hayallerine dönüřerek Manga ve animenin yüzeysel, süperdüz dünyasında dıřavurmaya bařlanmıřtır. Otakunun hayranı olduđu Manga ve Animelerde yer alan bu tarz imgeler ülkenin yařadıđı derin psikolojik baskıya bir gönderme olmuřtur. Bu kùltür içinde büyümüř Japon Neo Pop nesli ise bu durumdan haberdardır. Canavarların, uzaylıların, nükleer savařların ortaya ıktıđı Manga ve Anime kùltüründeki korkun imgelerini sömürerek, ülkenin savařtan sonra yüceltmeyi setiđi ciddi bir biçimde bozuk olan tarihini, tekrar hayal etmeye alıřmıřlardır.

Manga konusunda ulařılan bir bařka sonutan bahsedecek olursak; Murakami'nin Manga'yı Geleneksel Japon sanatının bir devamı niteliğinde yeni bir Japon Sanatı olarak görmesidir. Sanatı bu iddiasına kanıt olarak aslında Meeji dönemine kadar "Nihonga" yani Batı kriterlerine göre Japon Sanatı olmadıđını ve bir alt kùltür yüksek kùltür ayrımı yapılmadıđını söylemiř, sanatın Japonlar için sadece dini törenlerde bir araç olduđunu kanıt göstermiřtir. Murakami'nin öne sürdüđu iddiaları ile birlikte Ukiyo-e baskıları ve günümüz Mangası arasındaki teknik, izim tarzı ile tür bakımından ele aldıkları konu ve benzerliklerde bakılacak olursa birbirlerine benzediđi ařıkardır. Ukiyo-e baskıları günümüz Mangası nasıl tüketiliyorsa savař öncesi Japonya içinde öyle tüketiliyorladı ve o dönemin alt kùltürünün bir parçasıydı. Sanatı'nın bu konuda yorumlarına bakıldıđında aslında geleneksel Japon sanatı olan Ukiyo-eler, Batı'nın etkilemediđi geleneksel Japonya'yı ve yařam tarzını temsil ederken Mangalar ise savař sonrası Batı'nın etkisiyle kökten deđiřen Japon yařam tarzı, kùltürü ile batılılařan fakat Japon ruhunu kaybetmeyen yeni Japonya'ya bir metafor olmuřtur denilebilir.

Saplantı derecesinde Manga ve Anime hayranı olan Otakular da Japon Neo Pop Sanatçılarının odak noktası olmuştur. Şunun altını çizmek gerekir ki Japon Neo Pop Sanatçılarının bahsettiği Otaku denilen bireyler 1970'lerde savaş sonrası dönemden sonra tüketim kültürünün hız aldığı Japonya'da dünyaya gelmiş bireylerdir. Aslında Japon Neo Pop Sanatçılarının çoğu da kendilerinin bir Otaku olduğunu dile getirmiştir ve Manga kültürü sanatçıların hayatının bir parçasıdır. Tabii tezde de değinildiği gibi Otaku'nun anlamı günümüzde Manga kültürünün yaygınlaşmasıyla bu kültürü takip eden her bireyin kullandığı sıradan bir takma ada dönüşmüştür. Otakuları küçük bir alt kültürden kitle kültürüne dönüştürmüştür. Otaku; Japon popüler altkültüründe yetişen, altkültürü bir hayat tarzına dönüştüren yeni nesil Japonlar arasından çıkmıştır. Otaku'nun anlamına bakıldığında Batı'da da karşılıkları olduğu görülmektedir. Örneğin; Amerika'da karşılığı "Nerd" veya "Geek" Türkçe'de kaba anlamıyla "İnek" olarak tabir edilen bireyler Otaku'ya benzemektedir. Takashi Murakami Otakular için geleceğin insanı benzetmesi yapmıştır. Günümüz orta yaş ve genç nesline bakıldığında çoğu bireyin bu tanıma ne kadar yakın olduğu farkedilebilir. Altkültür olayları içinde büyümüş, sosyal ağla birebir yaşayan, internette tüm gün arkadaşlarıyla sohbet eden, video oyunu oynayan, çeşitli nedenlerden evden çıkmayı sevmeyen, animasyon, çizgi roman, yabancı diziler, filmleri tv şovlarını takip eden ve onlardan üretilen tüketim ürünlerini satın alan, koleksiyonunu yapan, gerçek dünyanın getirdiği sıkıntı ve problemlerden uzaklaşmak için kendi yarattıkları hayal dünyası içinde yaşayan bireylerin her geçen gün çoğaldığı görülmektedir. Aslında sonuç olarak bakıldığında burada Otaku bir nevi tüketen insanı temsil etmektedir. Tüketim ürünlerinin yarattığı alt kültür içinde büyüyen ve yetişkinliğe ulaşsa bile bu altkültür olaylarını bırakmayan ve hayatının bir parçası yapan büyümüş çocuklardır. Vizyonda yayınlanan filmlerine, dizilere, animasyonlara ve diğer popüler kültür ürünlerine bakıldığında popüler kültür endüstrilerin ne denli büyümüş çocuklara hitap ettiği ve yeni büyümüş çocuklar yarattığı görülebilmektedir.

Bu tez araştırmasında ulaşılan bir diğer sonuç Japon Neo Pop sanatçıların "Otaku" ya bakış açısidir. Murakami, Manga ve Anime hayranı olan Otaku'yu aslında kendi ülkesinin bir metaforu olarak görmektedir. Japonya'da tıpkı Otakular gibi gerçeklikten uzaklaşmak için kendi yarattığı hayal dünyasının içine kaçmıştır ve ergenliğine ulaşamamıştır. Sanatçı, bu düşüncesine temel olarak savaş sonrası yeni Japon anayasasının 9. maddesine değinmiştir. Anayasanın 9. Maddesi; Japon ordusunu terhis etmiş Japon ordusu küçük çapta bir savunma birimine dönüşmüştür. 1970'lerde Soğuk savaşın başlamasına rağmen eski ordu gücü Japonya'ya geri verilmemiş aksine ülkenin savunması Japon hükümetinin aldığı kararla Amerika'ya devredilmiştir. Bu gelişen olaylar, Japonya'nın küçük bir çocuğun ailesine olduğu gibi Amerika'ya karşı bağımlılık sergilemesine neden olmuştur. Sanatçıya göre kendisini savunamayan bir ülkenin erkekliğine ulaşamamış küçük bir çocuktur. Büyüyemiyen, kendi yarattığı hayal

dünyasında yaşayan bir ülkenin de olgun bireyler yaratması söz konusu olamaz. Savaş sonrası Japon kültürü ise bu durumun eseri olmuştur. Bu konunun sanatçının Süperdüz akımı içinde önemli bir yeri olmuştur.

Tez araştırmasında ulaşılan diğer bir sonuç ise Japon Neo Pop sanatçıların çalışmalarına baktığımızda onların çalışmalarında yer alan Manga benzeri imgelerin hiçbirinin Amerikan Pop Sanatın 'da olduğu gibi temellük yöntemine göre kesip, kopyalayıp yapııştırarak ve yüksek sanata aktarıldığının görülmemesidir. (Örneğin; Roy Linchestein'in çizgi romanlarda yer alan kareleri kesip dönemin endüstriyel tekniklerini kopyalayarak tuvallerine birebir aktardığı resim çalışmaları vb. gibi.) Aksine sanatçıların çalışmalarında yer alan Manga karakterleri sanatçıların kendi tasarımlardır. Sanatçılar, çalışmaları için tasarladıkları Manga karakterlerini problemlerini anlatmak için bir ifade aracı olarak kullanmış aynı zamanda Manga ve Anime endüstrisinin bir parçası haline getirmiş, savaş sonrası Japon toplumunun yarattığı popüler kültürü içinde faaliyet göstererek Japon çizgi karakter kültürünü dağıtmayı amaçlamışlardır. Sanatçılar, Manga, Anime tüketicisi Otakuların odalarından gizlenmiş savaş sonrası Japonya'sının problemleri Otakuların arzuları, fantezileri eserlerine yansıtılmışlardır.

Ünlü Japon Neo Pop Sanatçısı Takashi Murakami bunu bir adım daha öteye götürmüştür. İlk kez 1999'da Tokyo Pop dergisinde yayınlanan "Greetings: You are Alive!" başlıklı makalesinde Amerikan ideolojisini yayan "Pop" temasını ele alarak Amerika tarafından geliştirilen bu kültürel yaşam stiline savaşı kaybeden ülkesine yakışmayacağını değinmiş, çağdaş Japon kültürünü anlatmak için bu temayı çok dar bulduğunu dile getirerek reddetmiştir. Sanatçının 1999'da yayınladığı makale Süperdüz akımının temelini oluşturmuştur.

Süperdüz akımı, 2000 yıllarının başlarında Murakami'nin Manga ve Manga temelli alt kültürlerden etkilenecek yarattığı yeni bir Japon sanat akımıdır. Süperdüz'ün temsil ettiği düşünce yapısı ve sahip olduğu özellikler bakıldığında Süperdüz'e Japon Neo Pop Sanatın bir uzantısı ya da tamamıyla Japonlaşmış ona paralel bir akım olduğu söylenebilir. Hatta Süperdüz akımında yer alan sanatçılar 1990'ların başlarında ortaya çıkan Japon Neo Pop akımında da aynı fikirlerle akımın yer almış, aynı çalışmaları kullanmış ve o çalışmaların devamı niteliğinde eserler üretmişlerdir. Fakat sanatçı Amerikan ideolojisini temsil eden "Pop Sanat" kavramını benimsememiş, sadece Japon popüler kültürünü ve ideolojisini temsil eden "Süperdüz" akımını ilan etmiştir.

Manga kültürünün, Süperdüz akımındaki yeri; geleneksel Japon sanatı ile olan tarihsel bağı, Manga ve Animelerin içinde saklı atom bombası travmasına, Doğu ve Batı'da yarattığı dipsiz rengârenk, çekici, seksi, sevimli, hayat dolu ama içi boş tüketim kültürü bakımından derindir. Görüldüğü gibi Süperdüz kavramı tek bir sorunu içinde bulundurmamaktadır. İçinde birden fazla

sorunu arařtırmıř ve çözmeye çalıřmıřtır. Tıpkı bir photoshop programında açılan her katman gibi Süperdüz, bütün bu katmanların birleřtiđi tek bir katmana dönuřtüđu yeri temsil etmiřtir. Sonuç olarak bakıldıđında Manga ve Manga temelli alt kültürler, Animeler, Japon çizgi karakterler kültürü ve onları oluřturduđu dev tüketim endüstri Japon Neo pop sanatı ve Süperdüz sanatçıları için önemli bir kaynak olmuř ve onların kendi fikirlerini ifade edebilecekleri bir araca dönuřmüşlerdir.

Süperdüz sanatçılarının çalıřmalarına bakıldıđın da akımın öncüsü Takashi Murakami'nin çalıřmaları üzerinde Manga imgelerinin yoğun olduđu görölmektedir. Sanatçı kendisini bir Otaku olmayı başaramayan biri olarak belirtmiřtir. Aslında sanatçının bu yorumuyla bir Otaku gibi kabuđuna çekilip Manga ve Animelerden oluřan kendi hayal dünyasına kaçmak yerine ülkesinde gerçekteşen olaylara karşı kayıtsız kalmadıđı yönünde bir sonuç çıkartılmaktadır. Sanatçı çocukluđundan itibaren içinde bulunduđu, hayran olduđu Manga kültürü ile sanat anlayıřını birleřtirmiş, ülkesinin görmezden geldiđi problemlerinin Batı'daki imajı halini alan Manga ve Anime kültürünün bir parçası olarak çalıřmalarına yansıtmiřtır. Sanatçının çalıřmaları ve projelerinin iřleyiřine bakıldıđında Murakami'nin Manga ve Manga temelli kültürlerin iřleyiři, Batı ve Dođu tüketim kültürü içindeki yeri ve önemi hakkında oldukça bilgi sahibi olduđu da görölmektedir. Sanatçı, 2000 yıllarında dünya çapında yaptıđı stratejik sergilerle Süperdüz akımını ilan etmiş ve öncülüđünü yapmıřtır. Süperdüz akımına bakıldıđında akım, sanatçının Japon Neo Pop Art döneminde otaya attıđı fikirleri savunan ve destekleyen bir yol izlemiřtir. Ülkesinde bir alt kültür sanatı olmaktan kaçamayan sanat anlayıři; ancak Batı'da kazandıđı önemli başarılarla, Batı sanat dünyasında kendine bir yer edinmiřtir. Sadece bununla kalmayan akım, Takashi Murakami'nin plan ve stratejileriyle akım Sanat dünyasında Takashi Murakami markasını temsil eden bir kaynađa dönuřmüřtür. Murakami, řirketiyle Japonya'nın yarattıđı Manga ve Anime kültürünün içinde çalıřarak onun bir parçası haline gelmiřtir. Tezde sanatçı hakkında elde edilen verilere bakacak olursak, Murakami'nin bir reklam ajansı ve üretim řirketi etiđinde sanata ticari yönde yaklařtıđı görölmektedir. Tasarladıđı manga karakterleri sanatçının yaptıđı manga, anime, film, oyuncaklar, kart oyunları, çanta vb. řekillerde inanılmaz renk sayısı ve boyutlarda müzelerde ve aynı řekilde daha ekonomik boyutlarda mađazalardaki yerini almıřtır. Murakami'nin Dob karakteri ise sanatçının alternatif kiřiliđini temsil etmektedir. Dob řirindir fakat bir anlamı yoktur, gerçekliđi, cinselliđi ve yařamı anlamayan bir karakterdir (Lubow, 2005). Aslında karakter Japon toplumunun olumsuz yönlerini temsil etmektedir. Murakami onu bir çağdař sanat nesnesi olarak resimleri ve heykellerine tařımıřtır. Murakami sergilediđi diđer eserlerinde Manga ve Animelere saplantılı derecede hayran olan iktidarsız ülkesinin yarattıđı Otakulara, onların yařam řekillerine, cinselliđi bakıř açılarına, gerçekteşen kaçmak için kullandıkları iki boyutlu dünyalarına yönelmiřtir. Manga ve Animelerde saklanan

Japon toplumunun travmalarını kazıp bulunduğu yerden çıkarmaya çalışmıştır. Manga ve Animeler de hayal edilen iki boyutlu Japonya'yı ve oluşma nedenlerini eserlerinde yansıtmıştır. Ülkenin sevimli çizgi karakterlerinin oluşturduğu fenomen olan "kawaii" (şirinlik) kültürünü ve altındaki karanlık anlamı çalışmalarında yansıtmıştır.

Bu tez araştırması sonuç olarak Manga ve Anime'nin tezde bahsedilen Japon Neo Pop Sanatçıları ve Süperdüz akımının oluşmasında Manga ve Anime kültürünün dolaylı ve direkt etkileri olduğunu kabul etmektedir. Tezde bahsedilen sanatçıların hepsi Manga ve Manga temelli olaylardan etkilendiklerini kabul ederek kendilerinin de bir Otaku olduğunu iddia ediyorlardır. Sanatçıların yaptığı çalışmalara bakıldığında kendileri bir Mangaka'nın çizdiği Manga ve Anime karakterlerinden veya illüstrasyonlarından farklı değildir hatta tuvalerde sergilenen çoğu çalışma aynı şekilde onların yarattığı bir çizgi dünyanın parçalarıdır. Aslında genel olarak baktığımızda sanatçı tüm dünyada beğeni toplayan ve hayran kitlesi yaratan Manga ve Anime sahip olduğu grafik ve çizim tarzını güzel sanatlar dünyasına taşımıştır. Tabii buradaki çalışmalar büyümeyi reddeden Japonya'yı ve onun içi boş tüketim için üretilen sevimli yüzünü temsil ediyor. Sanatçılar başka ülkelerde sadece çocukların eğlence kaynağı gibi görünen fakat Japonya'da yetişkinlere de hitap eden sevimli çizgi dünyaları Japonya'nın problemlerini dışa vurmak için kullanıyor.

Bu tez çalışması sonuç olarak Manga ve Anime'nin Batı'da yakaladığı başarı ve oluşturduğu hayran kitlesinin de Japon Neo Pop Sanatçısı Takashi Murakami ve Süperdüz akımının başarılı olmasında bir rol oynadığını düşünmektedir. Manga kültürü ve Japon popüler kültürü ürünleri Batı'da o kadar güçlü bir etki faktörüne dönüşmüştür ki Japon hükümeti tarafından desteklenmiş ve ülke için bir yumuşak güç kavramına dönüşmüştür. Manga karakterleri, Japon kültürünü, gelenek ve göreneklerini Batı'ya tanıtan, Japon kültürünü Batı'ya sevdiren bir elçi görevine bürünmüşlerdir. Japon karakterleri, Mangalar, Animeler, Japon video oyunları vb. Japon popüler kültürene ait diğer ürünler ile Japon kültürü son kırk yılda Batı popüler kültürünün önemli bir parçası haline gelmişlerdir. 1980'lerde Japon pop kültürü hatırı sayılır bir hayran kitlesine ulaşmış ve 2000'li yılların başında özellikle Pokemon çılgınlığı ile doruk noktasına ulaşmıştır. Batı'da Japon popüler kültür ürünlerine karşı bir hayranlık başlatmıştır. Cool Japan akımının yükselmesine olanak sağlamış, Japon çizgi romanları, animasyonları, video oyunları Batı Popüler kültürünün önemli bir parçası olurken, Batı'da Oscar, altın portakal gibi başarı ödülleri almışlardır. Batı sanatı ve eğlence sektörü için bir ilham kaynağına dönüşmüşlerdir. Milyonlarca Batılı hayranın hayat tarzını, yaşayış biçimini etkilemiş ve değiştirmiştir. Günümüzde internet ve sosyal ağlar sayesinde Japon popüler kültürü (Manga, Anime, Mangalardan uyarlanan filmler, video oyunları) Batı yaşam tarzının, onlarla büyüyen nesil ve çoğu günümüz genç neslinin normal hayatlarının bir parçası haline gelmişlerdir. Manga

fenomeninin popülaritesi dünya çapında akademisyenlerin ilgisini de üzerine çekmiştir. Ülkemiz dâhil olmak üzere dünya çapında birçok üniversitede Manga, Anime, Manga, Anime serileri, Japon kültürü, Japon popüler kültürü, Japon sanatı, sahip olduğu “yumuşak güç” Batı’da yarattığı alt kültürler vb. konularda akademisyenlerin odak noktası olmuş ve onların ilgisini Japonya üzerine yöneltmiştir. Manga ve Anime Batı Üniversitelerinde panellerin, söyleşilerin, tez araştırmalarının konusu haline gelmiştir. Manga ve Animeler Japonya’da alt kültüre ait popüler kültür ürünleri olmalarına rağmen Batı tarafından Japonya’dan gelen bir sanat eseri muamelesi görmüşlerdir. İşte Manga kültürünün hem akademik hem de sosyal alanda doruğa ulaştığı bu dönemlerde Japonya’nın Manga ve Anime kültürü gibi alt kültürlerinden etkilenerek ortaya çıkan “Süperdüz” akımı kendisini Batı’da göstermeye başlamıştır.

Ulaşılan sonuçlar şöyle soruları da akla getirmektedir. Manga kültüründen etkilenmiş Süperdüz akımının bir yandan amacı Japon pop sanatçılarının Batı’nın Japon kültürüne karşı bakış açısını da mı eleştirmekti? Ya da Süperdüz akımı Batı’ya, Batı’nın Japonya’dan beklediği ve görmek istediği, Batı bakış açısının oluşturduğu “Japon sanatı” kavramını mı sunmak istemiştir? Bu sorular konu dışı olsa da araştırılması önerilmektedir. Çünkü Süperdüz akımı ve Japon Neo pop sanatçılarının çalışmaları Batı’da “yüksek sanat” statüsüne yükselmiş olsa da akım ve sanatçıların işleri Batı’da bir yer edinmeden önce Japon kültüründe alt kültürün bir parçası olmaktan öteye çıkamamıştır. Sanatçıların resimlerini eleştiren Japon halkı için onların çizdiği resimlerin her gün etraflarında gördükleri Manga ve Animelerden farklı olmamıştır. Batı bakış açısından baktığımızda Manga ve Animeler 19.yy olduğu gibi Batılılar için Japonya’dan gelen egzotik ürünlerdir. Bu nedenle büyük bir ilgi kaynağına dönüşmüş ki sanki Manga ve Manga temelli kültürler Japon popüler kültürünün bir parçasını değil de tümünü oluşturuyormuş gibi bir izlenim oluşturmuştur. Bunda bu politikayı daha fazla kazanç için destekleyen Japonya hükümetinin de payı olmuştur. Tabii yine Manga ve Anime Japonya’nın kültür ihracat endüstrisinin dev bir payını oluşturmaktadır. Dünya çapında en çok tüketilen Japon popüler kültüre ait ürünlerdir. Fakat çoğu Manga ve Anime yaratıcısı eserlerinin temsil ettiği anlam ve kavramların Batı’ya ihraç edildiğinde tamamıyla Batı tüketim kültürü tarafından sömürüldüğüne ve anlamını yitirerek sadece tüketilen bir imaja dönüştüğünden şikâyetçidir. Aslında Takashi Murakami Batı kültürü ile Doğu kültürü arasındaki kültür farklılığını ve Batı’nın Doğu’ya ürünlerine karşı hayranlığını kendi akımında bir avantaja veya karşı bir eleştiriye dönüştürüldüğü görülmektedir. Süperdüz akımı ile Japon popüler kültüre ait Manga ve Animelerin grafik anlatım tarzını, çizim karakteristiklerini Batı sanat dünyasının oluşturduğu yüksek sanata aktarmıştır.

Manga, bir popüler kültür ürününün küresel düzeyde popülaritesi arttıkça dönüşebileceği, üretebileceği tüketim kültürü ürünlerine, oluşturabileceği alt kültürlere, popüler

akımlara, resim, müzik, sinema alanında olabileceği ilham kaynağına, zamanla tüketicinin yani bir bireyin hayatında ne kadar önemli bir yere sahip olabileceğine, markacılığa, tüketicinin hayat tarzına, yaşam biçimine, alışkanlıklarına nasıl etki edebileceğine, onları yönlendirebileceğine ve kontrol edebileceğine hatta bir ülkenin dahi tüm dünyada imajını değiştirebileceği bir medyuma dönüşebileceğini gösterebilen, örnek teşkil eden önemli bir kanıttır. Günümüzde popüler kültür ürünleri, (sinema, müzik, TV şovları, animasyonlar, video oyunları vb. gibi) yarattıkları hayali dünyaları ve doğurduğu popüler kültürler gün geçtikçe bir bireyin hayatında daha önemli bir yer almaya başlamıştır. Günümüzde bir bireyin hayatında hayali karakterler, (bu bir manga karakteri, oyun karakteri, film yıldızı olabilir.) gerçekten daha gerçek olmaya başlamıştır. Özellikle bilgisayarların neredeyse her evde olduğu, cep telefonlarının bir bilgisayar kadar güçlü olduğu bu dönemlerde internetin hayatımızın bir parçası haline gelmesi ve sosyal ağların yaygınlaşması potansiyel tüketici olan bireyleri küresel bir popüler kültür ağının parçası haline getirmiştir. Zaman geçtikçe değişen toplum yapısı, yeni genç nesil ve geçmiş popüler kültürü içinde büyüyen günümüzün yetişkin nesli toplumda bir anne, baba, abi, abla, teyze, hala, dayı, arkadaş vb. olduğunda büyüdüğü kültür ve alışkanlıklarını çevrelerine ve bireylerin çocuklarına da dolaylı ve direkt olarak aşılacaktır. Bir yandan değişen popüler kültür yapısı tüm nesle birlikte etki etmektedir. Örneğin; Manga ve Animeleri, video oyunlarını seven bir anne veya baba isteseler ya da istemeseler aynı hobileri çocuklarına da aşılayacaklardır veya bu tarz popüler kültür ürünlerine ilgisi olan bireyler yönetmen, yazar, ressam, müzisyen, akademisyen veya politikacı vb. meslek sahibi olduklarında aynı ilgiyi işlerine taşımaktadırlar. Aynı şekilde Manga gibi popüler kültürde yaygınlaşan ve önemli bir yere ulaşan her şey, tüm bireylerin üzerinde de dolaylı ve direkt etkili olabilir, bireyin alışkanlıklarını değiştirebilir. Örneğin; bir 20 yıl önce video oyunu oynamak, çizgi karakterlerin olduğu bir çizgi film ya da filmi izlemek sadece çocukların yapacağı bir çocuk işi olarak görülürken günümüze baktığımızda bu ön yargı önemli derecede azalmıştır. 7'sinden 70'ine herkesin elinde bir akıllı telefon mevcuttur ve akıllı telefonlarda yer alan video oyunu uygulamaları her yaşta insanlar tarafından oynanmaktadır. Tüketim kültürü içinde sempatik, tatlı, çekici çizgi karakterler şirketleri temsil eden yüzlere dönüşmüşlerdir. Japon popüler kültürünün en önemli yüzü olan kawaii kültürünü oluşturan Beyaz kedici "Hello Kitty" bunu en iyi örnekleyen karakterdir. Türkiye'ye baktığımızda Tukkell, Arçelik, Migros, Yapı kredi vb. gibi önemli kurumlar da maskot çizgi karakterler tarafından temsil edilmektedir. Beyaz perdeye baktığımızda yaklaşık son 20 yıl da eskiden hiç olmadığı kadar Japon ve Amerikan çizgi romanlarının ve video oyunlarının beyaz perde de hâkimiyeti söz konusudur (Örn: Demir Adam, Örümcek Adam, Batman, Süpermen, Kabuktaki hayalet, Godzilla, Assassin Creed, Resident Evil gibi daha nice seriler). Önümüzdeki yıllarda telif hakkı Hollywood tarafından alınmış nice Manga, Japon video oyunlarından, Amerikan çizgi romanlarından ve video oyunlarında gelen karakterlerin filmleri kendini beyaz perde de gösterecektir. Fakat bu çizgi

karakterlerden filme uyarlanan serilerin hikâye içeriği ele alındığında, hitap ettiği kitleye bakıldığında bu filmlerin geçmişe nazaran çocuk kitlesine hitap etmek yerine günümüzde daha çok bir genç veya yetişkine hitap ettiği görülmektedir. Çizgi karakterler yetişkinlerin eğlence kaynağına dönmüşlerdir. Dünya eskisine nazaran hiç olmadığı kadar popüler kültürün etkisi altındadır ve bu tüketim ürünleri tarafından yaratılan alt kültürleri takip etmektedir. Özellikle yabancı dile iyi olan bireyler tarafından Manga, Anime gibi yabancı popüler kültürlere ait ürünler ile ilgili haberler daha yakından takip edilmekte ve genel de aynı bireyler tarafından kendi ülkelerindeki web sitelerinde paylaşılmaktadır. Manga gibi popüler kültür ürünleri günümüzde internet ve sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla küresel popüler kültür ağının önemli bir parçası haline gelmiş, yaygınlaşmış ve yaygınlaşmaya devam etmektedir. Bu tez çalışması herkes Manga ve Anime kültürünü takip ediyor diye bir anlam çıkarmamaktadır fakat milyonlarca insanın bu popüler kültür ürünlerini takip ettiği aşikârdır. Bölgesel sansürlerden dolayı birçok Manga ve Anime serisi Amerika'da veya farklı ülkelerde yayınlandığında içinden Japon kültürüne ait içerikler çıkarttırmakta yerel kültüre daha uyumlu hale getirilmekte ve uygunsuz bulunan bölümler kesilmektedir. Bunlara rağmen bir popüler kültür ve ürünü olarak Manga ve Anime küresel düzeyde çok geniş bir kitleye hitap etmekte ve her geçen gün sahip olduğu hayran kitlesini çoğaltmaktadır. Manga, bir popüler kültür ürününün güçlendiğinde kendisini takip eden veya takip etmeyen bir bireye nasıl direk veya dolaylı bir şekilde etki edeceğine, hayatında bir yer kaplayabileceğine örnek teşkil etmektedir.

Takashi Murakami'nin geleceğin insanı olarak hitap ettiği hayatın getirdiği sıkıntılardan uzaklaşmak için Manga ve Anime'nin yarattığı hayal dünyasını kaçan, alt kültürün bir parçası olan Otakular gibi Batı'da kendi Otakularını yaratmıştır. Japonya'nın Batılılaşma döneminde yaşadığı ekonomik, politik, sosyal problemler, terörist saldırıları ve nükleer enerji günümüzde gelişmiş ve özellikle gelişmekte olan bütün ülkelerin ortak problemleridir. Batı'da da hayatın getirdiği problemler, işsizlik, zor çalışma koşulları, toplumun yaşadığı ekonomik, sosyal ve politik sorunların, nükleer enerjinin ön plana çıkması bireyi her zamankinden daha fazla kabuğuna çekilmesine neden olmakta ve popüler kültürü tatlı bir kaçış aracına dönüştürmektedir. Günümüzde yabancı popüler kültürü ve ürünlerin takip etmek, Amerikan veya Japon çizgi roman veya animasyonları, Taht oyunları gibi yabancı dizileri delicesine izlemek, arkadaşlarla çevrim içi video oyunu oynamak birçok genç veya orta yaşlı bireyin günlük hayatın bir parçası haline gelmiştir. Aslında Popüler kültür, tüketim kültürünün toplumu yönlendiren, etkileyen karanlık yüzünü göstermektedir. Manga gibi Japonya ve Batı'da geniş bir kitleye hitap eden bir kültürün sanat üzerine etkisi kaçınılmazdır.

KAYNAKÇA

Tek yazarlı yada editörlü kitap

- [1]. Adrian, F. (2011). Before and After Superflat. Hong Kong: Blue Kingfisher Limited.
- [2]. Okada, T., Morikawa, K., Sawaragi, N., Matsui, M., Munroe, A., Eccles, T., & Siegal, K. (2005). *Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture*. (T. Murakami, Dü.) Japan Society, New York.
- [3]. Brehm, M. (Dü.). (2002). *The Japanese Experience İnevitabile*. Hatje Cantz Verlag.
- [4]. Cantek, L. (2002). *Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- [5]. Gravett, P. (2008). *Manga Japon Çizgi Romanının Tarihi*. (R. Baksoy, Çev.) İstanbul: Plan B.
- [6]. Thornton, S. (2008). *Sanat Dünyasında Yedi Gün*. (M. Haydaroglu, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- [7]. Hayden, C. (2012). *The Rhetoric of Soft Power: Public Diplomacy in Global Contexts*. Lexington. Books.
- [8]. Kinsella, S. (2000). *Adult Manga : Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Richmond: Curzon.
- [9]. Öztekin, M. K. (2011). *Manga Bir Kültürel Direniş Aracı*. (L. Cantek, Dü.) İstanbul, İstanbul, Türkiye: İletişim Yayıncılık A. Ş.
- [10]. Natsu, O. (2009). *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*. University. Press of Mississippi.

Derlemede yer alan yazı ya da bölüm

- [11]. Allison, A. (2006). Cuteness as Japan's Millennial Product. A. Allison içinde, *Millennial Monsters Japanese Toys and the Global Imagination* (s. 35-48). A Philip E. Lilienthal Book in Asian Studies.
- [12]. Aya Takano. (2005). T. Murakami (Dü.) içinde, *Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture* (s. 72). Japan Society, Yale University Press, New York.
- [13]. Doraemon. (2005). T. Murakami (Dü.) içinde, *Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture* (s. 36-39). Japan Society, Yale University Press, New York.
- [14]. Munroe, A. (2005). İntroducing Little Boy. T. Murakami (Dü.) içinde, *Little Boy The Arts of Exploding Subculture* (s. 241-261). Japan Society, Yale University Press, New York.
- [15]. Murakami, T. (2005). Superflat Trilogy Greetings, You are Alive. T. Murakami (Dü.) içinde, *Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture* (s. 151-161). Japan Society, Yale University Press, New York.
- [16]. Hello Kitty. (2005). T. Murakami (Dü.) içinde, *Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture* (s. 44-47). Japan Society, Yale University Press, New York.
- [17]. Yoshimoto Nara. (2005). T. Murakami (Dü.) içinde, *Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture* (s. 60-61). Japan Society, Yale University Press, New York.
- [18]. MR. (2005). T. Murakami (Dü.) içinde, *Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture* (s. 40). New York: Japan Society, Yale University.
- [19]. Sawaragi, N. (2005). On The Battlefield of Superflat Subculture and Art in Postwar Japan. M. T. (Ed) içinde, *Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture* (s. 187-207). New York.
- [20]. Time Bokan Series. (2005). T. Murakami (Dü.) içinde, *Little Boy The Arts of Japan's Exploding Subculture* (s. 12). Japan Society, Yale University Press, New York

Dergide tek yazarlı makale

- [21]. Ateş, M. Y. (2003, Mayıs). Mucizeden Duraklamaya Japon Ekonomisi: Sonuçlar, Sebepler *Uluslararası Ekonomik Sorunlar Dergisi*(9). Şubat 03, 2016
http://www.mfa.gov.tr/mucizeden-duraklamaya-japon-ekonomisi_-sonuclar_-sebepler.tr
adresinden alındı
- [22]. Sakurada, Y., & Torikai, S.-i. (2008, 09). Fantaziler Dünyasına Hoş geldiniz. *Nipponia*(46), 12-17.
- [23]. Hidemine, T. (2008, 09). Otaku Pop Kültürü, Küresel Bir Fenomene Dönüşüyor. *Nipponia*(46), 18-19.
- [24]. Nakashima, T. (2006). Defining "Japanese Art" in America. *The Journal of American Studies*, No.17 (s. 245-262). İçinde
- [25]. Tunç, A. Z. (2003). Tüketici Toplumun Sanatı Pop Art ve Kaynakları açısından kitle iletişim

araçları. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*(8), 113-121. 12 30, 2016 tarihinde <http://e-dergi.atauni.edu.tr/ataunikkefd/issue/view/1021000282/showToc> adresinden alındı.

Tez

[26]. Büyüm, B. (2010). A Study of Popular Culture and Fandom: The Case of Japanese Manga. *Bilkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarım ve İktisat Departmanı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

[27]. Lisica, C. (2010, Eylül). Beyond Consumption: The Art, Merchandise and Global İmpact of Takashi Murakami and a Superflat Generation. *University of the Arts London*.

Web Sayfası

[28]. *1970 Osaka*. (2016, Haziran 16). Haziran 16, 2016 tarihinde ExpoMuseum.com: <http://www.expomuseum.com/1970/> adresinden alındı.

[29]. *Akihabara Katliamı ve Miyazaki'nin İdamının Ardından*. (2008, Temmuz 18). Mayıs 16, 2016 tarihinde anime.gen.tr: <http://www.anime.gen.tr/blog/2008/07/18/akihabara-katliami-ve-miyazakinin-idaminin-ardindan/> adresinden alındı.

[30]. *Anayasanın 9. Maddesi Orduya Engel*. (2013, Temmuz 26). Ocak 20, 2017 tarihinde Kıbrıs Time: (<http://www.kibristime.com/dunya/anayasanin-9-maddesi-orduya-engel-h20116.html>) adresinden alındı.

[31]. *Aya Takano*. (2005). Ocak 03, 2017 tarihinde Kaikai Kiki: <http://english.kaikaikiki.co.jp/artists/list/C5/> adresinden alındı.

[32]. Britannica, T. E. (2015). *Heian period*. Eylül 3, 2016 tarihinde Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/event/Heian-period> adresinden alındı.

[33]. *Chiho Aoshima*. (2005). Ocak 03, 2017 tarihinde Kaikai Kiki: <http://english.kaikaikiki.co.jp/artists/list/C6/> adresinden alındı.

[34]. *Cosplay*. (2016, Mayıs 5). Mayıs 5, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cosplay> adresinden alındı.

[35]. *Doraemon*. (2016, Mart 02). Mart 02, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> adresinden alındı.

[36]. *Ecchi*. (2016, Mart 02). Mart 02, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Ecchi> adresinden alındı.

[37]. *Hayao Miyazaki*. (2016, Haziran 10). Haziran 10, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki adresinden alındı.

[38]. *Hayao Miyazaki*. (2016, Haziran 10). Haziran 10, 2016 tarihinde Nausicaa: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/> adresinden alındı.

[39]. *Hello Kitty*. (2016, Mart 02). Mart 02, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Hello_Kitty adresinden alındı.

[40]. *Hentai*. (2016, Mart 02). Mart 02, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Hentai> adresinden alındı.

[41]. *Finding Mr Dob – the essence of Takashi Murakami*. (2010, Nisan 17). Mart 20, 2017 tarihinde I Spyer: (<https://nicholasspyer.com/2010/04/17/finding-mr-dob-the-essence-of-takashi-murakami/>) adresinden alındı.

[42]. Gomez, E. M. (1999, Temmuz 18). *Art/Architecture: The Fine Art of Biting İnto Japanese Cuteness*. Mayıs 29, 2017 tarihinde The New York Times: <http://www.nytimes.com/1999/07/18/arts/art-architecture-the-fine-art-of-biting-into-japanese-cuteness.html> adresinden alındı.

[43]. *Kaikai Kiki Company*. (2005). Aralık 25, 2016 tarihinde Kaikai Kiki Company Web sitesi: <http://english.kaikaikiki.co.jp/whatskaikaikiki/> adresinden alındı.

[44]. McGray, D. (2009, Kasım 11). *Japan's Gross National Cool*. 02 03, 2016 tarihinde Foreignpolicy: <http://foreignpolicy.com/2009/11/11/japans-gross-national-cool/> adresinden alındı.

[45]. *What is Kaikai Kiki?* (2005). Aralık 13, 2016 tarihinde Kaikai Kiki: <http://english.kaikaikiki.co.jp/whatskaikaikiki/> adresinden alındı.

[46]. *Manga*. (2012, Şubat 10). Şubat 10, 2012 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Manga_\(çizgi_roman\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Manga_(çizgi_roman)), adresinden alındı.

- [47]. *Time Bokan*. (2016, Aralık 10). Aralık 10, 2016 tarihinde Wikipedia The Free Encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Time_Bokan adresinden alındı.
- [48]. *Pop Art*. (2016, Aralık 30). Aralık 30, 2016 tarihinde Wikipedia, the free encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Pop_art#cite_note-42 adresinden alındı
- [49]. *Psychedelic art*. (2016, Mayıs 5). Mayıs 5, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Psychedelic_art adresinden alındı.
- [50]. *Otaku*. (2016, Aralık 10). Aralık 10, 2016 tarihinde Wikipedia, The Free Encyclopedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Otaku> adresinden alındı.
- [51]. *Mr.* (2016, Aralık 26). Aralık 26, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Mr._\(artist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mr._(artist)) adresinden alındı.
- [52]. *Mr.* (2005). Mayıs 25 2017 tarihinde Kaikai Kiki: <http://english.kaikaikiki.co.jp/artists/list/C7/> adresinden alındı.
- [53]. *Manga'yı Keşfet!* (2010). Mayıs 2, 2016 tarihinde İstanbul Modern Sanatlar Müzesi Web Sitesi: http://www.istanbulmodern.org/tr/sergi/gecmis-sergiler/mangayi-kesfet_259.html adresinden alındı.
- [54]. *Research: Takashi Murakami and Yoshimoto Nara*. (2013, Nisan 26). Aralık 25, 2016 tarihinde Wordpress web sitesi: (<https://hellojenna.wordpress.com/tag/aya-takano/>) adresinden alındı
- [55]. *Renkli Şeyler*. (2016, Şubat 03). Şubat 03, 2016 tarihinde Wordpress: (<https://renklisheyler.wordpress.com/literature/anime-manga-genres/>). adresinden alındı
- [56]. Rich. (2014, Ekim 21). *Shunga:Japan's Ancient Erotica*. Ekim 12, 2016 tarihinde Tofugu: <https://www.tofugu.com/japan/shunga-japanese-erotica/> adresinden alındı
- [57]. Stamler, H. (2015, Şubat 24). *Murakami Protege Mr. Invites You into the Dark Depths of Neo Pop*. Ocak 05, 2017 tarihinde https://creators.vice.com:https://creators.vice.com/en_uk/article/murakami-protege-mr-invites-you-into-the-dark-depths-of-neo-pop adresinden alındı.
- [58]. *Takashi Murakami*. (2016, Şubat 31). Şubat 31, 2016 tarihinde <http://www.takashimurakami.com/> adresinden alındı.
- [59]. *Hiropon and My Lonesome Cowboy (Two Works), 2001*. (2017, Mart 20). Mart 20, 2017 tarihinde Paddle 8: (<https://paddle8.com/work/takashi-murakami/81227-hiropon-and-my-lonesome-cowboy-two-works>). adresinden alındı.
- [60]. Lubow, A. (2005, Nisan 3). *The Murakami Method*. Mayıs 30, 2017 tarihinde The New York Times Magazine: <http://www.nytimes.com/2005/Nisan/03/magazine/the-murakami-method.html> adresinden alındı.
- [61]. Murakami, T. (2013, Ocak 14). Takashi Murakami: Superflat and Super Awkward. *TalkAsia*. (K. L. Stout, Röportaj Yapan) Ekim 25, 2017 tarihinde <http://edition.cnn.com/2013/Ocak/13/world/asia/talk-asia-murakami/index.html> adresinden alındı.
- [62]. Syed, S. (2011, Ağustos 18). *Comic giants battle for readers*. Ağustos 1, 2017 tarihinde BBC: <http://www.bbc.com/news/business-14526451> adresinden alındı.
- [63]. Edmond de Goncourt. (2015, Mayıs 03). https://en.wikipedia.org/wiki/Edmond_de_Goncourt adresinden alındı
- [64]. Hayao Miyazaki. (2016, Mayıs 23). Mayıs 23, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki adresinden alındı
- [65]. Hayao Miyazaki. (2016, Mayıs 23). Mayıs 23, 2016 tarihinde The Hayao Miyazaki Web: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/miyazaki/> adresinden alındı
- [66]. Hello Kitty. (Mart, 02 2016). Mart 02, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki>Hello_Kitty adresinden alındı.
- [67]. Hokusai. (2015, Haziran 8). Ağustos 06, 2015 Wikipedia Free Encyclopedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hokusai> adresinden alındı
- [68]. Hokusai. (2017). Hokusai Manga. Hokusai Manga. Fransa Milli Kütüphanesi. Ocak 10, 2017 tarihinde <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6000278b/f20.item> adresinden alındı
- [69]. Manga. (2015, Haziran 10). Ekim 06, 2015 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: [http://tr.wikipedia.org/wiki/Manga_\(çizgi_roman\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Manga_(çizgi_roman)), adresinden alındı

- [70]. Mecha. (2016, Şubat 03). Şubat 03, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mecha> adresinden alındı
- [71]. Mr. (2005). Ocak 03, 2017 tarihinde Kaikai Kiki: <http://english.kaikaikiki.co.jp/artists/list/C7/> adresinden alındı
- [72]. Mr. (2016, Aralık 26). Aralık 26, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Mr._\(artist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mr._(artist)) adresinden alındı
- [73]. Otaku. (2016, Aralık 10). Aralık 10, 2016 tarihinde Wikipedia, The Free Encyclopedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Otaku> adresinden alındı.
- [74]. Pop Art. (2016, Aralık 30). Aralık 30, 2016 tarihinde Wikipedia, the free encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Pop_art#cite_note-42 adresinden alındı.
- [75]. Reasearch: Takashi Murakami and Yoshimoto Nara. (2013, Nisan 26). Aralık 25, 2016 tarihinde Wordpress web sitesi: (<https://hellojenna.wordpress.com/tag/aya-takano/>) adresinden alındı
- [76]. Sakoku. (2015, Haziran 9). Wikipedia Free Encyclopedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sakoku> adresinden alındı
- [77]. ShindoL no Bunka Jinruigaku. (2015, Haziran 9). My Anime List: ("ShindoL_no_Bunka_Jinruigaku", myanimelist,2015) adresinden alındı
- [78]. Şinto. (2016, Haziran 10). Haziran 10, 2016 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Einto> adresinden alındı
- [79]. Şogun. (2015 Haziran 10). Haziran 10, 2015 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Dgun> adresinden alındı
- [80]. Time Bokan. (2016, Aralık 10). Aralık 10, 2016 tarihinde Wikipedia The Free Encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Time_Bokan adresinden alındı
- [81]. Ukiyo-e. (2015, Haziran 10). Haziran 10, 2015 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e> adresinden alındı
- [82]. *Tanuki*. (2015, Aralık 9) (2015, Aralık 9). Wikipedia Free Encylopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_raccoon_dog adresinden alındı
- [83]. *Kara Gemiler*. (2015, Mayıs 3). Mayıs 3, 2015 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Ships adresinden alındı
- [84]. Bakenekoi. (2015, Haziran 9). Haziran 9, 2015 tarihinde Wikipedia Free Encyclopedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Bakeneko> adresinden alındı

Söyleşi/Röportaj

- [85]. Selçuk M., & İbrahimoglu S., (2012, Mart 06) *Konuşmak Lazım. [TV Programı]* TGRT. Temmuz 31, 2016 tarihinde alındı
- [86]. Interview: Yayoi Kusama. (2013, Ocak 30). Aralık 10, 2016 tarihinde <https://www.timeout.com/london/art/interview-yayoi-kusama> adresinden alındı
- [87]. Keiji Nakazawa. (2003, Ekim). Keiji Nakazawa Interview. (A. Gleason, Röportaj Yapan) Haziran 10, 2016 tarihinde <http://www.tcj.com/keiji-nakazawa-interview/> adresinden alındı.

Rapor

- [88]. Jetro. (2005, Mart). *"Cool" Japan's Economy Warms Up*. Research Department Japan External Trade Organization (JETRO). Economic Research Department Japan External Trade Organization (JETRO).
- [89]. Çavdar, U., & Korkmaz, G. (2010). Türkiye'de bir alt kültür olarak Manga: Bir giriş denemesi. Mart 02, 2015 tarihinde <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=313> adresinden alındı.

Resimler

- [90]. (1853).Amiral Perry'nin Savaş Gemisinin Japon Tasviri. Kasım 30, 2017 tarihinde <https://tr.pinterest.com/pin/470837336021331136/> adresinden alındıAoshima, C. (2006). The
- [91]. Divine Gas. Aralık 5, 2017 tarihinde <https://www.kumicontemporary.com/view/divine-gas-chiho-aoshima.html> adresinden alındı
- [92]. (1945).Atom bombası saldırısından sonra. A.B.D Ulusal Arşivleri. Aralık 4, 2017 tarihinde <https://www.theatlantic.com/photo/2016/05/hiroshima-before-and-after-the-atomic-bombing/482526/> adresinden alındı

- [93]. C.Wirgman. (1862). Japon Punch. Kasım 30, 2017 tarihinde <http://www.renegade-revolution.com/2014/02/18/crash-course-manga-ladies-comics/> adresinden alındı
- [94]. Cosplay, T. (2014). Final Fantasy X Yuna. Aralık 2, 2017 tarihinde <https://www.facebook.com/Tomia.OfficialPage/photos/a.588858297855752.1073742001.137464896328430/588858721189043/?type=3&theater> adresinden alındı
- [95]. Eisen, K. (18 yy.). Fahişe. Kasım 28, 2017 tarihinde <https://tr.pinterest.com/pin/397161260861022074/> adresinden alındı
- [96]. (1974).Expo 70 Osako Tower of The Sun. Aralık 3, 2017 tarihinde <http://www.expomuseum.com/1970/> adresinden alındı
- [97]. (1945).Fat Man. Aralık 4, 2017 tarihinde <https://tr.pinterest.com/pin/380765343472586009/> adresinden alındı
- [98]. Fujio, F. F. (1969-1996). Doraemon Manga. Aralık 2, 2017 tarihinde http://doraemon.wikia.com/wiki/Chapter_018:I_Love_Roboko adresinden alındı
- [99]. Gogh, V. (1887). Fahişe. Kasım 28, 2017 tarihinde <https://tr.pinterest.com/pin/96053404533215008/> adresinden alındı
- [100]. great, O. (1997-2010). Tenjou tenge. Aralık 1, 2017 tarihinde http://animerulezzz.org/?ttl=Manga%20Online:%20Tenjou%20Tenge%20-%20Volume%2022%20-%20Chapter%20136%20-%20Page%2054&t=MangaReader/view_read&aid=37&attl=Tenjou+Tenge+++Volume+22++Chapter+136&p=54&lang=en adresinden alındı
- [101]. Hamilton, R. (1956). Bugünün Evlerini Bu Denli Farklı, Bu Denli Cazip Kilan Nedir? Aralık 3, 2017 tarihinde <http://irenajurek.blogspot.com.tr/2012/02/just-what-is-it-that-makes-todays-homes.html> adresinden alındı.
- [102]. (1974-).Hello Kitty Ürünlerinden Örnekler. Aralık 1, 2017 tarihinde <https://mystrangefamily.files.wordpress.com/2013/09/hello-kitty-holiday-products-sparkle-bee.jpg> adresinden alındı
- [103]. Hokusai. (1814). Balıkçı'nın Eşinin Rüyası. Kasım 30, 2017 tarihinde <https://www.artsy.net/artwork/katsushika-hokusai-tako-to-ama-shao-tohai-nu-dream-of-the-fishermans-wife-or-diver-girl-and-octopus> adresinden alındı
- [104]. Hokusai, K. (1828-1834). Cuckoo and Azaleas. Kasım 30, 2017 tarihinde <http://japaneseprints.org/hokusai/cuckoo-and-azaleas/> adresinden alındı
- [105]. Honda, I. (1954). Godzilla. Aralık 3, 2017 tarihinde <https://www.amazon.com/Godzilla-Criterion-Collection-Blu-ray-Takashi/dp/B005VU9LKE> adresinden alındı
- [106]. Katsushika, H. (2009). Hokusai manga. National Library of France. Department of Manuscripts. <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6000278b/f20.item> adresinden alındı
- [107]. Kishimoto, M. (1999-2014). Dokux Kuyruklu Tilki Naruto Manga. Kasım 29, 2017 tarihinde http://www4.mangafreak.net/Read1_Naruto_645_9 adresinden alındı
- [108]. Kuniyoshi, U. (1849-1850). Sangoku yoko zue 三国妖狐図会 (The Magic Fox of Three Countries). Kasım 29, 2017 tarihinde http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=3278251&partId=1 adresinden alındı
- [109]. (1945).Little Boy. Aralık 4, 2017 tarihinde <https://tr.pinterest.com/pin/380765343472586009/> adresinden alındı
- [110]. (2017).Maid CafePinafore 3. Tokyo. Aralık 2, 2017 tarihinde <http://cooljapan-city.com/area/tokyo/pinafore3/> adresinden alındı
- [111]. MR. (2011). Give Me Your Wings-Think Different. Aralık 6, 2017 tarihinde https://creators.vice.com/en_us/article/ez5pgz/murakami-protege-mr-invites-you-into-the-dark-depths-of-neo-pop adresinden alındı
- [112]. MR. (2008). Team Rabbit. Aralık 6, 2017 tarihinde https://creators.vice.com/en_us/article/ez5pgz/murakami-protege-mr-invites-you-into-the-dark-depths-of-neo-pop adresinden alındı
- [113]. MR. (2013). Stationed at the Convenience Store. Aralık 6, 2017 tarihinde https://creators.vice.com/en_us/article/ez5pgz/murakami-protege-mr-invites-you-into-the-dark-depths-of-neo-pop adresinden alındı

- [114]. Murakami, T. (1997-98). Miss Hiropon. Aralık 5, 2017 tarihinde <http://www.mynewsdesk.com/no/astrop-fearnley-museet/images/takashi-murakami-hiropon-1997-764684> adresinden alındı
- [115]. Murakami, T. (1998). My Lonesome Cowboy. Aralık 4, 2017 tarihinde http://english.kaikaikiki.co.jp/news/list/studio_report_7/ adresinden alındı
- [116]. Murakami, T. (2001). Jellyfish Eyes Cream. Aralık 4, 2017 tarihinde <https://pufflesandhoneyadventures.files.wordpress.com/2015/04/the-psychedelic-world-of-takashi-murakami-900x450-2.jpg> adresinden alındı
- [117]. Murakami, T. (2001). KaiKai Kiki. Aralık 5, 2017 tarihinde <http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2013/contemporary-asian-art-hk0471/lot.950.html> adresinden alındı
- [118]. Murakami, T. (2001). LV tasarımları. Aralık 5, 2017 tarihinde <https://thedespicableduchess.wordpress.com/2015/07/18/goodbye-murakami-multi-coloured-monogram-design-discontinued-at-louis-vuitton-forever/> adresinden alındı
- [119]. Murakami, T. (2001-2009). Time Bokan Serisi. Aralık 5, 2017 tarihinde <https://www.gagosian.com/exhibitions/february-10-2009--takashi-murakami> adresinden alındı
- [120]. Murakami, T. (2001-2009). Time Bokan serisi Tuval ve Ahşap üzerine Akrilik. Aralık 4, 2017 tarihinde <https://blogs.commons.georgetown.edu/cctp-725-fall2013/2013/10/22/death-in-pop-art-from-warhol-to-murakami/> adresinden alındı
- [121]. Murakami, T. (2002). Second Mission Project ko2, 1999, at Wonder Festival, . Aralık 5, 2017 tarihinde <https://www.dezeen.com/2007/11/13/takashi-murakami-at-moca/> adresinden alındı
- [122]. Murakami, T. (2006). Rainbow Dob. Aralık 4, 2017 tarihinde <https://guyhepner.com/product/mr-rainbow-dob-by-takashi-murakami/> adresinden alındı
- [123]. Nagashima, S. (1993). Japan Nagashima Special. Aralık 6, 2017 tarihinde <http://www.zeprook.com/nagashimagallery.html> adresinden alındı
- [124]. Nara, Y. (1999). Pyromaniac Day and Pyromaniac Dead of Night. Aralık 5, 2017 tarihinde <https://www.artslant.com/ny/works/show/349567> adresinden alındı
- [125]. Nara, Y. (2002). Amorken. Aralık 5, 2017 tarihinde <http://publicdelivery.org/yoshitomo-nara-white-dog-aomori-ken/> adresinden alındı
- [126]. Nobuhiro, W. (1994-99). Rurouni Kenshin Manga. Kasım 30, 2017 tarihinde <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2012/05/01-1/new-rurouni-kenshin-manga-launches-in-jump-sq> adresinden alındı
- [127]. Ohtomo, K. (2012). Rurouni Kenshin. Japonya. Kasım 30, 2017 tarihinde http://asianwiki.com/Rurouni_Kenshin adresinden alındı
- [128]. Okamoto, T. (1970-). Expo 70 Osaka Tower of The Sun. Aralık 3, 2017 tarihinde <http://dollybonnybaa.tumblr.com/post/27267281043> adresinden alındı
- [129]. (1996-).Pokemon Manga. Aralık 1, 2017 tarihinde https://www.rightstufanime.com/images/productImages/9781421530543_manga-pokemon-adventures-1-sample2.jpg adresinden alındı
- [130]. Santana, W. (2009-). Baby Lemur, Hello Kitty Hospital. WEEK IN PHOTOS: Baby Lemur, Hello Kitty Hospital, More. Sanrio. Aralık 1, 2017 tarihinde <https://news.nationalgeographic.com/news/2009/01/photogalleries/WIP-week114/photo3.html> adresinden alındı
- [131]. Shindo. (2013). ShindoL's Cultural Anthropology. Haziran 9, 2015 tarihinde <https://www.amazon.com/ShindoLs-Cultural-Anthropology-COMICS-JAPANESE/dp/4887745001> adresinden alındı
- [132]. Sojo, T. (1053-1140). Chojugiga Hayvan Resimleri. Kasım 30, 2017 tarihinde https://commons.wikimedia.org/wiki/File:EB1911_Japan_-_Priests_caricatured_by_Toba_Sojo.jpg adresinden alındı
- [133]. Tagawa, S. (1931-1981). Norakuro Manga. Kasım 30, 2017 tarihinde <https://tr.pinterest.com/pin/152629874842165412/> adresinden alındı

- [134]. Tajiri, S. (1996). Pokemon. Kasım 2017, 30 tarihinde <https://wallpapercave.com/pokemon-ash-wallpaper> adresinden alındı
- [135]. Takano, A. (2004). Earth. Aralık 6, 2017 tarihinde https://www.perrotin.com/artists/Aya_Takano/15/earth/9362 adresinden alındı
- [136]. Tanaami, K. (1969-1975). Collage Book7_12 (1969-1975) (1969). Aralık 3, 2017 tarihinde <https://tr.pinterest.com/pin/484418503649899255/> adresinden alındı
- [137]. Tezuka, O. (1947). Yeni Hazine Adası. Kasım 30, 2017 tarihinde http://tezukainenglish.com/wp/?page_id=734 adresinden alındı
- [138]. Tezuka, O. (1951-1968). Astro Boy. Kasım 30, 2017 tarihinde http://www.paulgravett.com/articles/article/osamu_tezuka adresinden alındı
- [139]. Tezuka, O. (1967-1988). Phoenix Manga. Kasım 30, 2017 tarihinde http://tezukainenglish.com/wp/?page_id=747 adresinden alındı
- [140]. (1945).Tokyo İkinci Dünya Savaşı. Kasım 30, 2017 tarihinde <http://bowshrine.com/rare-photographs-of-1917-1950-japan/> adresinden alındı
- [141]. Toriyama, M. (2001). Final Fantasy X Yuna. Aralık 2, 2017 tarihinde http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Walkthrough:Dissidia_012_Final_Fantasy/Coolawits/CG-Yuna adresinden alındı
- [142]. Yanobe, K. (1991). Foot Soldier (Piyade). Aralık 5, 2017 tarihinde <http://journals.openedition.org/ceroart/432> adresinden alındı
- [143]. Yanobe, K. (1991). Yellow Suit. Aralık 5, 2017 tarihinde <http://www.yanobe.com/artworks/yellowsuit.html> adresinden alındı
- [144]. Yokoo, T. (1972). The Beatles. Aralık 3, 2017 tarihinde <https://tr.pinterest.com/pin/312366924124387383/> adresinden alındı
- [145]. Yoshida, T. (1975). Time Bokan serisi Ekran Alıntısı. Aralık 4, 2017 tarihinde <https://order.mandarake.co.jp/order/detailPage/item?itemCode=1040575587&ref=dos> adresinden alındı

ÖZGEÇMİŞ

Adı ve Soyadı: Hasan KESKİN

Doğum Tarihi: 30.05.1985

E-mail: hsnkeskin5@gmail.com

Lisans Eğitimi: Mustafa Kemal Üniversitesi Resim Bölümü 2006-2010

Katıldığım Karma Sergiler ve Yarışmalar:

2003 Carlisle High School Resim Yarışması 1.ödülü Carlisle/AR

2003 Arkansas State Art Contest 3. Ödülü Arkansas / Amerika

2003 Carlisle High School Senior Resim Dalında Akademik Ödül Carlisle/ARKANSAS

2009 Nevruz Bayramı Karma Resim Sergisi /ANTAKYA

2009 15.Bahar Şenliği Resim Heykel Sergisi /ANTAKYA

2009 Antakya 25.Festivali Karma Özgün Baskı Sergisi /ANTAKYA

2009 İnönü Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi 4.Ulusal Resim Yarışması
(Sergileme)/MALATYA

EKLER

¹ Katsushika Hokusai (葛飾北斎) (d. 1760, Edo - ö.10 Mayıs 1849), Japonya'da Edo döneminde yaşamış Japon sanatçı, ressam, oymabaskı ustası, tahta oymacısı ve Ukiyo-e ressamıdır (Hokusai, 2015).

² Japonca 'da Manga çizerlerine verilen addır

³Yüzen Dünya Resimleri; Ukiyo-e (浮世絵), "değişken dünyanın resimleri", Japon tahta blok baskısı ve 17. - 20. yüzyıllar arasında yapılan, eğlence merkezi, tiyatro, tarihi efsane ve çeşitli doğa motiflerinin resimleridir. Japonya'da tahta blok baskısının ana sanatsal türüdür (Ukiyo-e, 2015).

⁴ Özellikle zengin, güçlü üst sınıf toplumuyla ilişkisi olan, lüks hayat ve mevki karşılığı onları eğlendiren ve arkadaşlık sunan kültürlü, dans, şarkı ve sanat üzerine eğitim almış bağımsız kadınlara verilen addır (Courtesan, 2015).

⁵ 1790'larda ilan edilen sansür kanunları ile Ukiyo-eler, denetleyiciler tarafından mühürlenmeleri gerekmekteydi aksi takdirde eserlerin satılması yasaktı. Mühürsüz satılan resimlerin sahipleri ağır cezalara çarptırılalardı.

⁶ (İngilizce; ShindoL's Cultural Anthropology Japonca; 新堂エルの文化人類学) 1 cilt ve 7 bölümden oluşmaktadır. 5 Ağustos 2011 ve 4 Ekim 2013 tarihleri arasında yayımlanmıştır (ShindoL no Bunka Jinruigaku, 2015).

⁷ Hentai (変態 or へんたい Japonca olan kelime anlam bakımından her türlü, sapıkça, tuhaf cinsel arzu ve eylemler anlamlarına gelir ama aslında Japonya'da bir manga ve anime türünü betimlemez. "Hentai" kelimesi İngilizcede benimsenerek uluslararası düzeyde, pornografi içeren Japon çizgi roman ve animasyon (manga ve anime) türlerini tek bir başlık altında toplamak için kullanılmıştır (Hentai, 2016).

⁸ Ecchi (ya da Etchi, Japonca エッチ) Japon dilinde argo olarak şakacı cinsel eylemleri tarif etmek için kullanılır. Sıfat olarak kullanıldığında seksi, edepsiz ve yaramaz anlamına gelmektedir. Anime ve Manga hayran toplulukları içinde erotik şakacı cinsellik olarak tanımlanır. Ecchi manga ve animler çıplaklık ve seksi giyim tarzları gibi öğeler içerebilir. Başkarakterleri zor durumda bırakabilecek cinsel espriler ve durumlar içerir ama Hentai de olduğu gibi seks ve pornografik sahneler içermez. Amerikan Pastası gibi popüler olmuş gençlik filmlerine benzemektedir (Ecchi, 2016).

⁹ Japoncada "Kitsune" (狐, Kitsune) "Tilki" anlamına gelmektedir ama daha çok Japon Mitolojisinde ve masallarında geçen sihirli güçleri olan, şekil değiştirebilen,(genelde kadına dönüşüp erkekleri baştan çıkaran),illüzyonlar yaratabilen, insanları kandırıp onlarla dalga geçmeyi seven bilge kutsal Yokaileri tanımlamak için kullanılır. Pirinç, yemek, bolluk ve bereket Tanrıçası İnari'niin habercileri olarak anılırlar. Bir Kitsunenin kuyruk sayıları ne kadar fazla ise o kadar, yaşlı, bilge ve güçlü olduklarına inanılırlar ("İnari-Shinto Rice Kami," onmarkproductions,2015).

¹⁰ Rakun-köpek türünün bir alt kültürü olarak bilinirler. Gerçekte hatta vardılar ve Japonya'nın doğal hayvanlarındanlardır. Japon halk masallarında insanları kandırmayı seven afacan, neşeli, şekil ve kılık değiştirebilen canlılardır (Tanuki, 2015).

¹¹ The bakeneko (化け猫, "changed cat""değişmiş Kedi") anlamına gelen Bakeneko, Japon halk masallarında ve efsanelerinde Yokai'ye dönüşmüş kedilere denir (Bakenekoi, 2015).

¹² Kami (神) Şintoizm'de kullanılır ve "hayat için önemli olan, rüzgâr, yağmur, ağaç, dağ, ırmak ve bereket gibi kavram ve şeylerin şeklini alan kutsal ruhlar" olarak tercüme edilebilir. Bazı kamiler yerel olup, sadece belirli bir yerin ruhu veya koruyucusuyken, diğerleri büyük doğal oluşumları, nesnelere ve işlemleri temsil ederler (Kami, 2016).

¹³ Edo dönemi 1603 – 1868

¹⁴Sakoku ((鎖国)Japonca zincirlenmiş ülke anlamına gelir. Japonya'ya tek bir yabancıya bile ülkeye girmesine izin verilmemesi ve tek bir japonun bile Japonya'yı terk etmemesi politikasıdır. Bu suçların cezası ölüm olup 1633-39 yılları arasında uygulamaya koyulmuş ve 1853 yılında Komodor Matthew Perry'nin kara gemileriyle Japonya'ya gelmesi ve ülkeyi zorla tekrar dış ticarete açmasıyla sona ermiştir. Buna rağmen 1868 Meiji yenileme dönemine kadar Japonya'yı terk etmek yasadıydı (Sakoku, 2015).

¹⁵ Şoğun (将軍) ("Orduların Kumandanı") Japonya'da bir askeri rütbe ve tarihsel unvandır. Modern askeri seviyelendirme sistemindeki karşılığı Harekât Komutanına eşittir. Unvan olarak Seii Taişoğgun'un (征夷大将軍) kısa biçimidir, Japon tarihindeki çeşitli zamanlardaki feodal yönetimdir ve 1867'de Tokugawa Yoşinobu'nun Meiji İmparatorluğu için feragat edışıyle son bulmuştur (Şogun, 2015).

¹⁶ Japonizm (Fransızca'da "Japonisme" denir, ilk kez 1872'de kullanılmıştır.) Japon sanatının, modasının ve estetiğinin batı kültürüne etkisidir. Genellikle terim olarak özellikle İzlenimcilik üstünde Avrupa sanatına Japon etkisini kasteder.

¹⁷ Edmond de Goncourt (May 26, 1822 – July 16, 1896), doğan Fransız yazar Edmond Louis Antoine Huot de Goncourt, edebiyat eleştirmeni, sanat eleştirmeni, kitap yayıncısı ve aynı zamanda Goncourt Akademisinin kurucusudur (Edmond de Goncourt, 2015).

¹⁸ (Japoncada , 黒船, kurofune, Edo dönemi terimidir.) Japonların 16. Ve 19. yy içinde batılı gemilere verdiği addır (Kara Gemiler, 2015).

¹⁹ Yüksek İhanet Hadisesi (The High Treason Incident) (大逆事件 Taigyaku Jiken), diğer adıyla Kotaku Hadisesi olarak bilinir.(Kotoku Incident) (幸徳事件 Kōtoku Jiken), 1910'da Japon imparatoru Meiji'yi öldürmek için düzenlenen Sosyalist-Anarşist suikast komplosu girişimiydi. 1911'de solcuların toplu tutuklanmasına ve 12 sözde şüphelinin idam edilmesiyle neden oldu.

²⁰ Akabon; Savaşın sonra yayın evlerinin çoğunun yol olması malzeme kısıtlılığı çizgi roman basımının pahalılaşmasına neden olmuş önceden ana okuyucu olan fakir halka manga ekonomik olarak fazla gelmiştir Bu nedenle baskıya alternatif olarak üretimin maliyetini düşürmek için koyu açık z tonlamaları elde etmek için kırmızı mürekkep kullanmıştır. Kırmızı mürekkeple basılan bu mangalara Akabon manga adı verilmiştir.

²¹ Japoncaya da (鉄腕アトム) " Tetsuwan Atomu "yani Mighty Atom (Güçlü Atom) olarak bilinen karakter Batıda ise "Astro Boy"(Uzay çocuğu) olarak bilinmektedir.

²² "Anime" Japoncada "Animasyon" anlamına gelir ve bütün animasyonları tarif etmek için kullanılır ama kelimenin anlamı zamanla değişerek tüm dünya tarafından sadece Japonya ya özgü animasyonları tarif etmek için kullanılmaya başlanmıştır.

²³ Mecha, meka veya mecha olarak da bilinir, bilim kurgu veya fantastik/gelecekçi türlerde sıklıkla rastlanan, bir pilot tarafından kontrol edilen, yürüyen araçlardır. Mecha genellikle, gerekli olmamasına rağmen, iki tekerleklidir. Göründükleri birçok kurguda mechalar, savaş makinalarıdır: vidaları ve tekerlekleri yerine bacakları olan zırhlı dövüş araçlarıdır (bazı istisnalar vardır). Ayrıca, manga Patlabor ve Amerikan minyatürleri oyunu Battletech gibi bazı hikâyeler; ağır inşaat işi, polis görevleri veya itfaiyecilik gibi sivil amaçlar için kullanılan mecha içerir (Mecha, 2016).

²⁴(Metamedia form ve içerik arasındaki içeriğin yeni teknoloji ve yeni medya geliştirmesine göndermedir

²⁵ Japonya'da Live Action adındaki filmler genelde Mangaların filme uyarlanmış halleridir.

²⁶ Kodomo Manga türü; çocuklara hitap eder. Bu tarz Mangaların hikâye anlatım tarzı küçük çocukların anlayacağı türden basit bir dile sahiptir. İçinde komik, eğlendirici, eğitici karakterler ve konular yer almaktadır. Günümüzde dünya çapında adını duyurmuş Hello Kitty, Doeramon, Hamtaro vb. seriler bu türe örneklerdir (Renkli Şeyler, 2016).

²⁷ Shonen Manga türü, yaklaşık 8 ve 18 yaş arası gençlere hitap etmektedir. Özellikle erkeklerin ilgi gösterdiği bir manga türüdür. İçlerinde macera, dövüş, savaş, futbol vb. gibi spor dallarını konu almakla beraber bu Manga türü içinde cesaret, sevgi, arkadaşlık gibi temalarda aygın bir şekilde bulunmaktadır. Shounen Mangalardaki kız karakterler erkek izleyici ve okuyucu kitlesine hitap edecek şekilde güzel ve çekici tasarlanırlar. Bazen abartılı vücut oranlarına da sahip olabilirler. Sadece erkeklere hitap etseler de popüler olmuş çoğu Shounen manga serisi kız hayranlar tarafından da takip edilmektedir. Genel olarak bütün dünyada en çok ilgi görmüş Manga türü olmuştur. Fairy Tail, Naruto, Bleach, Sword Art Online, One Piece, Dragon Ball, Magi, Slam Dunk, Kaptan Tsubasa, One Punch Man vb. manga serileri bu türün en iyi örnekleri arasında yer almaktadır (Renkli Şeyler, 2016).

²⁸ Shoujo Manga; sadece genç kızlara hitap eden bir manga türüdür. Bu tarz Manga serileri genelde 13-18 yaş arası genç kızları hedef alır. İçlerinde aşk, ikili ilişkiler, romantizm, drama, moda, aşk üçgeni vb. gibi konular yer almaktadır. Bu tür mangaların grafik anlatım tarzı ve çizim tekniği Shounen mangalara göre farklıdır. Bu tarz Mangalarda kızların yüzleri tath, sevimli, gözleri diğer serilerdeki Manga karakterlerine göre daha büyük, parlak, vücut oran orantıları daha ince, uzun ve narindirler. Erkek karakterler ise kızların gözüne hitap edecek şekilde normalden daha yakışıklı, sevimli hatta biraz feminen çizilmektedirler. Günümüzde Sailormoon, Peach Girl vb. Manga ve anime serileri bu türün en popüler örnekleridir (Renkli Şeyler, tarih yok)

²⁹ Seinen manga türü genel olarak 18-30 yaş üstü yetişkinleri hedef alır. Seinen türü içeriğinde Shounen mangalara nazaran aşırı derece de kan, şiddet, korku, gerilim, aksiyon, akıl oyunları ve cinsel öğeler içermektedirler. Hikâye bakımından gençlere hitap eden Shounen Mangalara göre daha ağır, kafa yorucu konuları ele almaktadır. Çoğu zaman bu tarz Manga türünün hikâyeleri çok karmaşıktır. Psikolojik ve felsefi yanları daha ağır basar. Cowboy Bebop, Hellsing, Ghost in the Shell, Basiliks, Kenshin, Mirai Nikki, Death Note vb. Mangalar bu türün başlıca örnekleridir (Renkli Şeyler, 2016).

³⁰ Josei türü, genç kızlara hitap eden Shojo Manga türüne göre anlatım ve hikâye bakımından daha gerçekçidir. Yetişkin bayanlar için hazırlanan Manga serileridir. Aşk, ikili ilişkiler, romantizm gerçek hayata daha yakın ve gerçekçidir. Nana, Loveless, Paradise Kiss vb. Mangalar bu türün başlıca örneklerindedir (Renkli Şeyler, 2016).

³¹ Mecha (Meka) aslında "machine" (makine) kelimesinden türemiş olan bu Manga türü insanlar tarafından kullanılan dev robotların veya makinelerin yer aldığı, genelde bilimkurgu ağırlıklı konuları işleyen Manga türleridir. Bu tarz mangalar genelde dev robotları kullanan pilotların hikâyelerini konu almaktadırlar. Bütün Manga türleri arasında başta gelen en popüler türlerden olmuştur. Gundam serileri, Evangelion, Voltran, Savaş Gemisi Yamato, başlıca popüler olmuş Mecha serileridir (Renkli Şeyler, 2016).

³² Gekiga, deneysel olarak yapılan Manga çalışmalarına verilen addır. "Doujinshi" ise Manga ve Anime hayranlarının çizdiği, sevdiği karakterleri tasarladıkları alternatif, parodi hikâyelerde kullanıp, çizdikleri hayran yapımı Mangalardır (Renkli Şeyler, 2016).

³³ Shonen ai (erkek-aşk) ve Shoujo ai (kız-aşk) manga ve anime türleri, Yaoi ve Yuri ile benzer konuları ele almaktadırlar fakat daha sade, hikâye ağırlıklıdır ve cinsellik içermezler (Renkli Şeyler, 2016).

³⁴ Yaoi türü, içinde eşcinsel erkekler arasındaki ikili ilişkileri konu alan Mangalardır. Erkekler arasındaki ikili ilişkileri konu alsa da ironik bir şekilde erkek okuyucular yerine kız okuyucuların arasında dev hayran kitlesine sahiptir. Bu seride erotizm daha ağır basar, cinsel sahneler romantizm ve duygu yüklüdür ama Hentai'ye nazaran içlerinde cinsellik içermezler. The Tyrant Falls in love, Maiden Rose vb. Mangalar Yaoi Manga türünün başta gelen örneklerindedir (Renkli Şeyler, 2016).

³⁵ Yuri türü ise "Yaoi" türü ile benzer anlatım özellikleri gösterir fakat içlerinde eşcinsel kızların ikili ilişkilerini konu almaktadırlar. Kannazuki no Miko, Strawberry Panic! Bu türün örneklerindedir (Renkli Şeyler, 2016).

³⁶ Ecchi (ya da Etchi) Japon dilinde argo olarak şakacı cinsel eylemleri tarif etmek için kullanılmaktadır. Sıfat olarak kullanıldığında seksi, edepsiz ve yaramaz anlamına gelmektedir. Anime ve Manga hayran toplulukları içinde erotik, şakacı, cinsellik içeren Manga ve Animeler olarak tanımlanmaktadırlar. Hikâyelerinde yer alan başkarakterler cinsel espriler içeren zor durumlarla karşılaşır. Bu tür içinde "Fan Service" (Hayran Servisi) denilen durumlar, çıplaklık ve seksi giyim tarzları gibi öğeler mevcuttur fakat Hentai'ye nazaran içinde seks ve pornografik sahneler içermezler. Aksine Adının anlamında olduğu gibi şakacı, komik cinsel eylemler içermektedirler. Amerikan Pastası gibi popüler olmuş gençlik filmlerine benzetilebilir. To love ru, Love Hina, Freezing, vb. başlıklar Ecchi Manga ve Anime türlerine örneklerdir (Ecchi, 2016).

³⁷ Hentai Manga, yetişkinlere yönelik içeriklerin bulunduğu Manga ve Anime türüdür. Japonca olan kelime anlam bakımından her türlü, sapıkça, tuhaf cinsel arzu ve eylemler anlamlarına gelir fakat Japonya'da bir Manga veya Anime türünü betimlemez. Japonya'da pornografi içeren manga türlerine genelde "Adult Manga" veya "Adult Anime" denir. "Hentai" kelimesi Batı'da İngilizce'de benimsenmiş uluslararası düzeyde, pornografi içeren Japon çizgi roman ve animasyon (Manga ve Anime) türlerini tek bir başlık altında toplamak için kullanılmıştır (Hentai, 2016).

³⁸ Doujinshiler orijinal Mangalar gibi market, büfe, alışveriş merkezlerinde satılmaktadırlar. İşin ilginç tarafı ise orijinal Manga karakterinin kullanıldığı Doujinshilere, orijinal karakterlerin telif haklarına sahip olan Manga şirketleri kolay kolay dava açmazlar. Hatta onlar için reklam görevi yaptıklarını ve yeni Manga çizerlerinin yetişmesinde Doujinshilerin önemli rol oynadıklarını düşünmektedirler.

³⁹ Sert Güç genelde başka ulusların iç meselelerini askeri tehditler yoluyla değiştirebilecek daha güçlü uluslarla bağlantılı bir ülkenin askeri ve ekonomik kapasitesinden kaynaklanan zorlama kabiliyetinden oluşur.

⁴⁰ Kanji Japonca'da Çin yazı karakterlerine verilen isimdir.

⁴¹ (Ev hizmetçi gibi giyinen ve gelen müşterileri "efendisi" gibi karşılayan genç kızların garsonluk yaptığı kafeler)

⁴² (fanlar tarafından çizilen sevdiği karakterleri farklı hikâyelerde betimledikleri fan ürünü lisanssız mangalar)

⁴³ 1960'larda uyuşturucu madde alımıyla oluşan anormal şuur durumlarından etkilenerek meydana gelen bir popüler kültür akımını tarif eder. Ayrıca Halisünatif etki, tribal aklın görüntüleri de denmektedir. Psychedelic sanatta, akımın Sanatçıları, değişmiş bilinçaltının deneyimlerini yansıtmaya ya da tekrar yaratmaya çalışırlar. Psychedelic sanat son derece çarpık ve gerçeküstü görseller ile parlak renkler kullanır (Psychedelic art, 2016).

⁴⁴ Manyetik raylı hızlı trenler (kurşun trenler) ile cep telefonu teknolojisinin tanıtımı ilk kez bu fuarda gerçekleşmiştir. Fuji grubu ilk İMAX filmine bu fuarda sponsorluk etmiştir. Fuar da Atom enerjisi üzerinde durulmuş, Nükleer enerjinin, geleceğin enerji kaynağı olduğundan, gelecekte uzayda yolculuk yapılabileceği hatta zamanda yolculuğun mümkün kılınabileceğine ilişkin inanılmaz vaatler de bulunulmuştur (1970 Osaka).

⁴⁵ İkinci Dünya Savaşından sonra en çok bebek doğum oranının olduğu dönemdir.

⁴⁶ Bota mum koyup yakarak nehre bırakmak aslında önemli Japon geleneklerinden biri olan "Obon'un (Bon festivali) son gecesinde yapılan Toro Nagashi (yüzen fenerler) törenini temsil eder. Obon genelde ay takvimine göre yedinci ayın on beşinci gününde kutlanır. Halk, Obon döneminde atalarının ruhlarının evlerine geri dönüp ailelerini ziyarete geldiklerine inanırlar ve evde kurdukları küçük tapınaklarda onlar için dua ederler. Üç gün boyunca çeşitli adak ve törenler düzenlerler. Son gecesinde ise atalarının ruhlarına diğer dünyaya göndermek

ve onlara rehberlik etmesi için kâğıt fenerler içinde koydukları mumları yakarak nehre bırakırlar. Japonya da Obon dönemi bazı bölgelerde Hiroşima da hayatlarını kaybedenleri anmak için 13-16 ağustos günleri arasında da yapılır (Obon, 2016).

⁴⁷ Mangadan uyarlanan anime serisi ile manga arasında farklılıklarda bulunmaktadır.

⁴⁸ Şinto dini Japonya'nın temel ilk dinidir. Budizm ülkede kendisini 6yy.sonra gösterir. İnanç felsefesinde Doğaya, yaşayan tüm canlılara saygıyı öğretmek vardır. Şinto bir tür animizmdir. Kami adındaki kutsal ruhlara inanılır. Kamilerin hayat için önemli olan rüzgâr, yağmur, ağaç, dağ, ırmak, hayvanlar, kutsal yerler ve hatta insanların içinde(doğasında) yer alırlar. Kamiler bütün canlıların içinde olduğu düşünülür ama sadece belirli obje ve kutsal yerlerde kamilerle iletişime geçilebileceğine inanılmış.(insan tarafından tasarlanmış tapınak vb. Yorishiro,(kutsal dev ağaç)Shinta(Dağ),Shrines (Tapınak) ve kamidana (evlerde kullanılan küçük tapınaklar) inanca göre olağandışı kutsal ruhları içinde barındıran doğal yerler ve tapılacak yerler olarak görürler. Din 2.Dünya savaşından sonra Japon militalizimini ortadan kaldırmak için ABD'nin etkilerinden dolayı resmi din olma özelliğini kaybetmiştir.1970'lerden sonra halkın çoğu ya hiçbir dine inanmamakta ya da Şinto veya Budizime inandıkları belirtilir. Şinto dinine karşı inanış azalsa da dine ait sayısız tören genel kültür inanışı veya topluluk festivallerinde kendini gösterir (Şinto, 2016).

⁴⁹ "Hiropon" Japonya da savaş sonrası dönemde üretilen bir ilacın adıdır.

⁵⁰ (Kaikai Kiki Company, 2005).

⁵¹ (Akihibara Katliamı ve Miyazaki'nin İdamının Ardından, 2008).