

**T.C.
Mersin Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Resim Ana Sanat Dalı**

**ET VE KEMİKTEN PLASTİĞE MASUMİYETİN TÜKENİŞİ
HANS BELLMER & MAMORU OSHII**

Özkan KÖSE

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mersin, 2010

T.C.
Mersin Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Resim Ana Sanat Dalı

ET VE KEMİKTEN PLASTİĞE MASUMİYETİN TÜKENİŞİ
HANS BELLMER & MAMORU OSHİİ

Özkan KÖSE

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Zeki U MAY

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mersin, 2010



T.C.
MERSİN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ ONAY SAYFASI FORMU

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,

Özkan KÖSE tarafından hazırlanan Et ve Kemikten Plastiğe Masumiyetin Tükenişi Hans Belimer & Mamoru Oshii başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından GSF. Resim Ana Bilim / Ana Sanat Dalında YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA TEZİ olarak kabul edilmiştir.

		Başarılı	Başarısız		
Yüksek Lisans	Doktora	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Başkan	İmza Yrd. Doç. Zeki UMay (Danışman)
		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Üye	İmza Prof. Nurseren TOR
		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Üye	İmza Yrd. Doç. Dr. Tuncay YÜCE
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Üye	İmza
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Üye	İmza

Başkan dahil jüri üye sayısı 3

.ONAY

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylanm.

22.09.2010
Prof. Dr. Mustafa S. AKSAN
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü



ÖNSÖZ

“Et ve Kemikten Plastiğe Masumiyyetin Tükenişi” başlığı akademik bir araştırmadan ziyade bir kitap için daha uygun görünebilir. Ancak, sanat üzerine bir araştırma söz konusu olduğunda, konunun bilimsel boyutundan yalıtılması pek de mümkün olmayan o duygusal boyutuyla karşı karşıya gelmek kimi zaman kaçınılmazdır. 2004 yılında, “Kabuktaki Hayalet: Masumiyyet” filminin gösterime girmesinden bu yana, Mamoru Oshii ardında bıraktığı ekmek kırıntılarını tek tek toplayan seyircilerine , Hans Bellmer’in tuhaf, karmaşık, ucube ve aynı zamanda muhteşem sanatını yeniden keşfetme imkanı sunmuştur . Oshii ve Bellmer örneğinde farklı disiplinlerin kucaklaşmasına dair bir kesit sunan bu araştırma “yeniden yaratım” olarak adlandırabileceğimiz üretim sürecini anlama çabasının bir ürünüdür.

Başta, tezime ilişkin fikirlerimin yeni yeni filizlendiği ilk aşamadan daha karmaşık araştırma süreçlerine, bana özgür bir çalışma ve düşünme ortamı sağlayan danışmanım, sayın Yrd. Doç Zeki Umay olmak üzere tüm hocalarıma, her zaman yanımda olan aileme ve son olarak her satırda, her resimde en az benim kadar emeği olan eşime teşekkür etmek istiyorum.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
RESİMLER DİZİNİ	ii
GİRİŞ.....	1

I. BÖLÜM

SÜRREALİZM AKIMINDA AYKIRI BİR KİMLİK OLARAK HANS BELLMER

I.1. Sürrealizm	3
I.2. Antik Yunan'dan Sürrealizme Batı Sanatında Cinsellik Olgusu.....	5
I.3. Hayatı, Sanatı ve Eserleri Bağlamında Hans Bellmer.....	9
I.4. Küresel Eklemlenme Üzerine Notlar ve Bebek Oyunları.....	17
I.5. Cindy Sherman Örneğinde Hans Bellmer'in Güncel Sanata Etkileri.....	31
I.6. Melez Oluşumlar.....	34
I.7. Fiziksel Bilinç ve Bedenin Zihindeki Görüntüsü.....	36
I.8. İçimdeki Hermafrodit ve Siyam İkizim.....	41

II. BÖLÜM

ÜST KÜLTÜR VE KİTLE KÜLTÜRÜ

II.1. Üst Kültür ve Kitle Kültür Yapıları Arasında Etkileşimler	47
II.2. Bilimkurgu ve Cyberpunk	48
II.3. Anime - Manga	55
II.4. Mamoru Oshii	60

II.5. Ghost in the Shell 2: Innocence 65

II.6. İmitasyon Çocuklar ve Ötekileşme Sorunu 67

III. BÖLÜM

TASARIM VE ÖYKÜSEL ORTAKLIKLARI BAĞLAMINDA HANS BELLMER VE MAMORU OSHII

III.1. Bellmer ve Oshii'nin Sahip Oldukları Ortak Miras: Tekinsiz 69

III.2. Bellmer'in İkiz Metaforu ve Roes Ouverte La Nuit 80

UYGULAMALAR..... 87

SONUÇ 100

KAYNAKÇA.....102

RESİMLER DİZİNİ

Resim 1 : Hans Bellmer, The Striped Stockings, tuval üzerine yağlı boya, 1959.....	4
Resim 2 : Hans Bellmer, The Doll, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf, 1934.....	5
Resim 3 : Egon Schiele, Eros, Tuval üzerine yağlı boya, 1911.....	7
Resim 4 : Edouard Manet, Olympia, Tuval üzerine yağlı boya, 1863.....	9
Resim 5 : Hans Bellmer, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf , 1934.....	12
Resim 6 : Hans Bellmer, The Games of the Doll, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf, 1949.....	14
Resim 7 : Hans Bellmer, The Doll, Pembe kağıt üzerine linol baskı, 1949, 16.7 x 12.8 cm	17
Resim 8 : Hans Bellmer, The Doll, Karışık malzeme heykel, 1934-1946.....	19
Resim 9 : Hans Bellmer, The Doll, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf, 1935.....	19
Resim 10 : Hans Bellmer, The Doll, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf, 1935.....	19
Resim 11: Hans Bellmer, The Doll, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf, 1935.....	20
Resim 12: Hans Bellmer, The Doll, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf, 1935.....	21
Resim 13: Hans Bellmer, The Doll, Siyah-beyaz fotoğraf, 1935	21
Resim 14: Hans Bellmer, The Doll, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf, 1935.....	22
Resim 15: Hans Bellmer, The Doll, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf, 1935.....	27
Resim 16: Hans Bellmer, The Doll, Elde Renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf, 1937....	29
Resim 17: Cindy Sherman, İsimli, Fotoğraf,1992-1994.....	32
Resim 18: Cindy Sherman, İsimli, Fotoğraf,1992-1994.....	32

Resim 19: Hans Bellmer, Machine Gun in the state of grace, Karışık malzemeyle heykel, 1937.....	35
Resim 20: İsimsiz, Fiziksel bilinç altı kavramı ve Schilder, Siyah-beyaz fotoğraf, 1935.....	38
Resim 21: Biyonik uzuvlar (National Geographic), Fotoğraf, 2010.....	45
Resim 22: Biyonik uzuvlar (National Geographic), Fotoğraf, 2010.....	45
Resim 23: Biyonik uzuvlar (National Geographic), Fotoğraf, 2010.....	46
Resim 24: Biyonik uzuvlar (National Geographic), Fotoğraf, 2010.....	46
Resim 25: Tezuka Osamu, Astroboy, Anime çizim, 1963.....	57
Resim 26: Mamoru Oshii, Ghost in the Shell, Anime çizim, 2004	59
Resim 27: Ghost in the Shell: Innocence, Film afişi çalışması, 2004.....	61
Resim 28: Jin-Roh the Wolf Briade.....	63
Resim 29: Kırmızı Başlıklı Kız	63
Resim 30: Rintaro, Metropolis, 2001	67
Resim 31: Fritz Lang, Metropolis, 1927.....	67
Resim 32: Mamoru Oshii, Ghost in the Shell, Jenerikten görüntüler, 2004.....	70
Resim 33: Mamoru Oshii, Ghost in the Shell, Jenerikten görüntüler, 2004.....	70
Resim 34: Mamoru Oshii, Ghost in the Shell, Film için hazırlanan kukla bebekler, 2004.....	71
Resim 35: Mamoru Oshii, Ghost in the Shell, Jenerikten görüntüler, 2004.....	72
Resim 36: Geleneksel Japon tiyatrosu ‘Bunraku’ bebekleri.....	74
Resim 37: Geleneksel Japon kukla tiyatrosu ‘Bunraku’ bebekleri.....	77
Resim 38: Geleneksel Japon Kukla tiyatrosu ‘Bunraku’ bebekleri.....	78

Resim 39: Japon tiyatrosu ‘Karakuri Ningyo’ bebekleri.....	78
Resim 40: Japon tiyatrosu ‘Karakuri Ningyo’ bebekleri.....	78
Resim 41: Mamoru Oshii, Ghost in the Shell,2004.....	81
Resim 42: Hans Bellmer, Rose ouverte la nuit, 1934.....	81
Resim 43: Hans Bellmer, ‘İsimsiz’, 1934.....	83
Resim 44: Mamoru Oshii, Ghost in the Shell,2004.....	84
Resim 45: Hans Bellmer, The Doll, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf, 1935.....	84
Resim 46: Hans Bellmer, The Doll, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf, 1935.....	86
Resim 47: Özkan Köse, Siyam İkizleri, 2010, Tuval üzerine karışık teknik, 80x80	88
Resim 48: Ö. Köse, Kırık Gejša Bebek, 2010, Renkli fon kartonu üzerine kuruboya 50x70cm	89
Resim 49: Ö. Köse, Kırık Gejša Bebek 2, 2010, Tuval üzerine karışık teknik, 35x50cm	90
Resim 50: Ghost in the Shell 2: Innocence , Film afişı, 2004.....	90
Resim 51: Ö. Köse, İsimsiz, 2010.....	91
Resim 52: Ö. Köse, “Kapak Kızı”.....	92
Resim 53: Ö.Köse, İsimsiz,2009-2010.....	94
Resim 54: Ö. Köse, İsimsiz, 2010.....	95
Resim 55: Ö. Köse, “Lolita”.....	95
Resim 56: Ö.Köse,“Lolita II”, 2010.....	96

Resim 57: Ö. Köse, İsimsiz, 2010.....	96
Resim 58: Ö. Köse, İsimsiz, 2010.....	97
Resim 59: Ö. Köse, İsimsiz, 2010.....	97
Resim 60: Ö. Köse, İsimsiz, 2010.....	97
Resim 61: Ö. Köse, İsimsiz, 2010.....	98
Resim 62: Ö. Köse, İsimsiz, 2010.....	99

GİRİŞ

Kendi içinde üslup bütünlüğüne ulaşmış her sanat yapıtı, kendisinden sonra gelecek bir başkasının doğumuna gebe dir. Bir tek resim, roman, oyun ya da heykel yoktur ki, izleyenleri arasında bir dehaya ilham kaynağı olmasın, yeni başyapıtların ortaya çıkmasına vesile olmasın. Sanatçının hayal gücüyle beslediği yaratıcılığını harekete geçirmek için bazen bir tek sözcük, bir tek imge bile yeterlidir. Yapıtın sanatsal değerini ve başarısını salt kendisinden öncekilere bağlamak, elbette sanatçının kişisel yaşantısı, yetkinliği ve özgünlüğünün yanı sıra, yaşadığı dönem gibi birinci dereceden etkin unsurları hafife almak olacaktır. Örneğin Notre Dame De Paris adlı eseri için Victor Hugo'ya ilham veren başka bir sanat yapıtı değil, Notre Dame Katedrali'ni ziyaret ettiği bir sırada, 'kulelerden birinin loş, kuytu bir köşesinde' duvarın üzerine kazılı olduğunu gördüğü bir sözcüktür: '**Kader**'. "Taşa oldukça derin bir biçimde işlenmiş, eskilikten kararmış olan bu Grek harflerinin Gotik biçimde yazılmış olmaları bunları birinin oraya Ortaçağ'da yazmış olduğunu gösteriyordu" (Hugo, 1986:9). Örnekten de anlaşılacağı üzere, böylesine küçük bir detayın edebiyat tarihinin en büyük başyapıtlarından birinin ortaya çıkmasını sağlamış olması şaşırtıcı bir sonuç olarak değerlendirilebilir; fakat ne denli hayret verici olsa da, yaşamın küçük bir tohumla başladığı gerçeği kadar şaşırtıcı olamayacağı aşıkardır.

Tarihten yüzlerce örnekle zenginleştirebileceğimiz bu durum, 1930'ların Avrupası'ndan günümüzün çok uluslu, çok renkli kitle kültür ürünlerine değin uzanan bağı anlamamızda biraz olsun yarar sağlayacaktır. Sanatçının yeteneği ve hayal gücüyle birlikte değerlendirmek şartıyla farklı dönemlerden, üsluplardan, disiplinlerden sanat ürünleri arasındaki etkileşimlerin bir kesiti olarak da değerlendirebileceğimiz bu araştırma, Romantizm'den Sürrealizme, Bilimkurgu'dan Cyberpunk'a uzanan, yeni bir bilim dalı

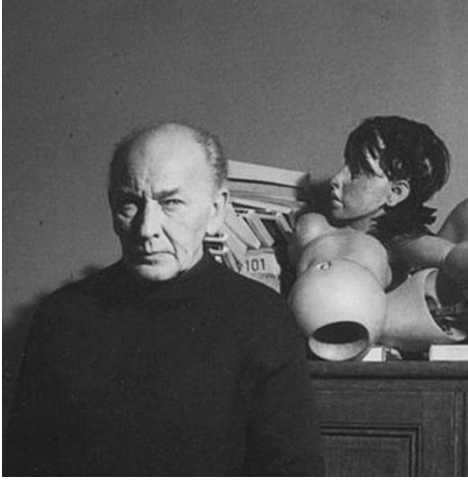
olarak kabul gören psikanaliz ve anime-manga gibi popüler kültür ürünü yeni medyalarla beslenen çeşitli başlıklar etrafında çok katmanlı bir değerlendirme sunmayı amaçlamaktadır.

Tüketim, yeniden üretimdir... çünkü bir ürün ancak tüketildiğinde gerçek bir ürün olur. Örneğin bir elbise ancak giyildiğinde gerçek bir elbisedir; içinde kimsenin yaşamadığı bir ev bir ev değildir; ürün saf doğal haline koruyan nesneden farklı olarak bir ürüne dönüşebilmek için tüketilmek zorundadır. Ürün tüketildiğinde, tüketim ürünü tamamlayan son dokunuşu yapmıştır. Karl Marx. (Wolff, 2000:93).

Hans Bellmer'in 'Bebekleri' ile başlayıp, aradan geçen yarım asırdan sonra Mamoru Oshii ile değişerek devam eden süreç, Oshii'nin de belirttiği gibi ilkin taklit ederek başlayan, sonrasında ise özgünlüğe ulaşan kişisel başarının ve kendini gerçekleştirme olgusunun serüvenidir.

I. BÖLÜM

SÜRREALİZM AKIMINDA AYKIRI BİR KİMLİK OLARAK HANS BELLMER



“Tanrı kendine bakarak insanı yarattı, insan da heykeli ve mankeni yaptı. Bir şeyi sağlamlaştırma gereği, bir başka şeyi kendi işlevine uydurma çabası, işte bu ressamın tüm kaygılarının

konusunu oluşturur”

(Andre Breton).

I.1.Sürrealizm

I.Dünya Savaşı'nın yarattığı büyük yıkım ve dehşetin entelektüel alandaki yansımalarından belki de en önemlisi; burjuvazinin himaye ettiği resmi sanat anlayışının iki yüzlülüğünü ve iflasını gözler önüne sermeyi amaçlayan ve bir karşı sanat akımı olarak ortaya çıkan Sürrealizmin 1920'li yıllardan 1940'ların sonuna değin tüm dünyayı etkisi altına almış olmasıdır. Romantizm ve Sembolizm'den anti doğalcılığı, Dadaizm'den ise karşı-sanat anlayışını devralan Sürrealizm, sanat tarihinin avangard akımları arasında yerini almıştır . Bu nedenledir ki, “1924'te Andre Breton önderliğinde Paris'te yayımlanan manifestoda Sürrealistler, hayret verici ve sarsıcı imgeler yaratarak sıradan deneyimlerin ötesine geçmeyi, sanatçıya atfedilen nitelikleri ve toplumsal kuralları yok saymayı hedeflemişlerdir” (Taylor, 2001: 91).

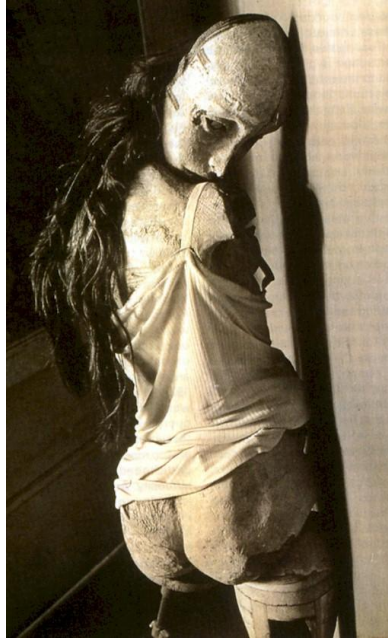
Kökleri, her ne kadar Dada'dan beslense de Sürrealizmin Freud'un psikanaliz alanında gerçekleştirdiği buluşlara gösterdiği ilgi ve değişim olgusuna gösterdiği olumlu tepki, akımın yeni bir algılama ve hissetme biçimine sahip olduğunu göstermektedir. Büyük ölçüde Freud'un psikanaliz kuramını merkeze yerleştiren Sürrealizm için bilinçaltı ve dolayısıyla cinsellik konuları önemli bir yere sahiptir. Sürrealistlerce benimsenen psikanaliz kuramı ve otomatizm gibi teknikler, temelde tüm sorunların toplumsal normların bireye uyguladığı fiziksel ve zihinsel baskının bir sonucu olduğu iddiasını taşımaktadır. Psikanalizin her konuyu cinsellik ekseninde ele alma eğiliminin Sürrealistlerce kabul görmesi erotizmi, akımın öne çıkan başlıklarından biri haline getirmiştir. "Sürrealizmin en belirgin özellikleri arasında kendi içinde odaklandığı cinselliğin cazibesine gösterdiği ilginin batı sanatında kendisinden önceki tüm akımlardan daha açık şekilde gözlemlenmesidir" (Taylor, 2001:92).



Resim 1: H. Bellmer, 1959, The Striped Stockings, Yağlı Boya.

Cinselliği bir problem olarak sanatının merkezine yerleştirmiş olan Hans Bellmer, eserlerinin sanatsal değerine, cüretkarlığına karşın Sürrealizm dendiğinde ilk aklı gelen isimlerden bir değildir maalesef. Bunun başlıca bir kaç sebepten kaynaklandığını

söyleyebiliriz: 1935 yılına kadar Bellmer'in, Paris'teki Sürrealistlerden uzak kalmış olması ve Alman sanatçının, örneğin Salvador Dali gibi kendisini pazarlama yeteneğinden yoksun olmasının doğal bir sonucu olarak sanatını büyük bir reklam kampanyasına dönüştürememesidir. "1930'lu yıllarda Sürrealistler tarafından kabul edilmesiyle birlikte Paris Bellmer için bir sığınağa dönüşmüştür ama yine de bu bir açık çek değildir. Politik görüşü ya da kişisel zevklerinden kaynaklanmasına aldırmaksızın pek çokları, bebeklerle yaptığı kombinasyonları rahatsız edici ve hatta tiksindirici bulmuştur" (Morgan, 1993:7).



Resim 2: H. Bellmer, 1934, The Doll, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf.

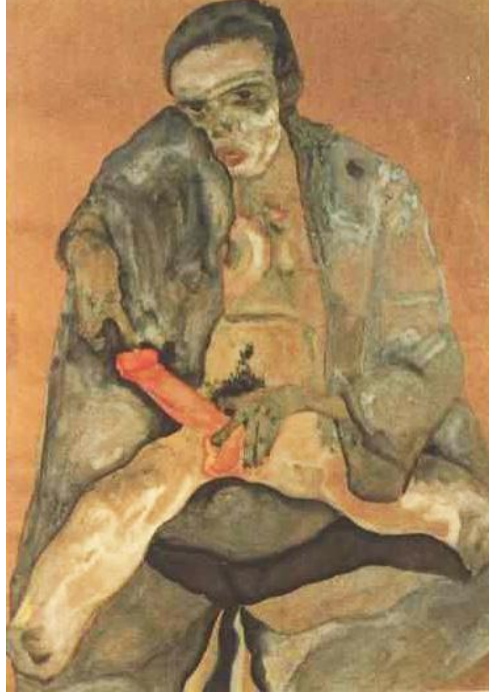
I.2. Antik Yunan'dan Sürrealizme Batı Sanatında Cinsellik Olgusu

Antik Yunan'dan günümüze değin, cinsel ilişkinin ve çıplaklığın seksüel bir niteliğe büründüğü örneklere rastlanabilmekte, fakat özellikle din otoritelerinin ve kurumlarının gerçekleştirmiş olduğu kısımlar nedeniyle pek azı korunabilmiştir. Eski Yunan uygarlığından bugüne kalan seramik örneklerinde, Satir adı verilen mitolojik

yaratıkların, ereksiyon halindeki penislerine rağmen Baküs'ün rahibeleriyle dans ettiğini gösteren sahneler veya ziyafet soflarının ardından grupça sevişen kadın ve erkeklerin betimlendiği şarap kadehlerine rastlanabilmektedir. Roma İmparatorluğu döneminde de bu gelenek bozulmamış, çiftlerin hem heteroseksüel, hem de eşcinsel birleşmelerini gösteren madalyonlar ve gaz yağı lambaları imal edilmiştir. Cinselliğin özgürce ifade edilebildiği bu dönemlerin aksine, Hıristiyanlığın yayılmasıyla, cinselliğe görsel sanatlarda yer verilmesi yasaklanmış ve şiddetle cezalandırılmıştır. Dev penisiyle bereket getirdiğine inanılan Priapos'un aksine Hıristiyanlık, cinselliğe Gotik ve Romanesk dönemlerinde bir suçun ve cezasının betimlendiği kıyamet günü sahnelerinde yer vermiştir. Bu durum, Rönesans ile birlikte, klasik mitolojinin yeniden sanata konu edilmeye başlanmasına dek sürmüştür.

Mitolojik öyküler heteroseksüel cinselliğin yanı sıra eşcinsel heyecanların betimlenmesini sağlayacak kapıyı da aralamıştır. “Michelangelo ilerleyen yaşlarında yakın arkadaşı Tomaso Cavalieri'ye hediye ettiği, Ganimet'e tecavüz sahnesini resmettiği son derece temiz, parlak ve duyarlı çizim bugüne ulaşmıştır” (Taylor, 2000: 89). Bu örnek, sanatçıların cinsel sahnelerin betimlenmesi hususunda tamamen özgür bir ortama kavuştuğunu düşündürmemelidir. Rönesans'ı takip eden Barok-Rokoko ve nihayet Romantizme değin sanatta cinsellik, çıplaklığın -nü- ablukasında tutulmuş; müstehcen sahneler içeren eserler, yalnızca soylular ve saray halkından olan izleyicilerin ayrıcalığı olarak varlığını sürdürebilmiştir. Romantizm sonrası, cinselliğin erotizm ve estetik kavramlarının dışına çıktığı ender örneklerden bazıları Alman Dışavurumculuğunun erken temsilcilerinden Egon Schiele'nin portreleridir. “Kişisel üslubunun temelini oluşturan çizgiyi Klimt'in ya da öteki Sezession sanatçılarının yaptığı gibi dekoratif amaçlarla değil, psikolojik tipler için kullanmıştır. Schiele figürlerini zaman zaman onlara egemen olan bir boşluğun ortasına yerleştirmiş ve bu boşlukla modelinin yalnızlığını, toplumdan

soyutlanmasını belirtmiştir” (İnankur,1997:1621). Özellikle kendisini mastürbasyon yaparken resmettiği oto portreler, teşhircilik ve sapkınlığın ifşası gibi görünmesine karşın, yalnızlaşan bireyin tekil cinsel eylemlilik halini anlatmaktadır.

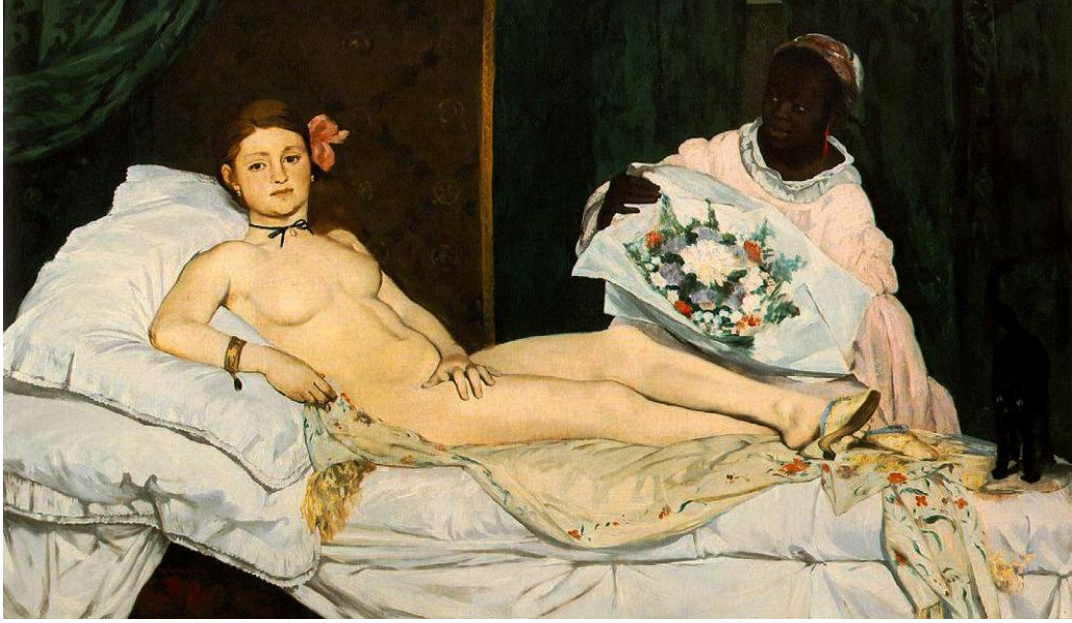


Resim 3: E. Schiele 1911, Tuval üzerine yağlı boya

Sürrealizmle birlikte daha önce hiç olmadığı kadar büyük bir önem kazanan cinsellik sorunu, psikanalizin ışığında çok farklı bir şekilde ele alınacaktır. Hedef, insan doğasının gerçeklerini görmezden gelerek onu kontrol altına almaya kararlı görünen *Burjuva* değerleridir. Sürrealistlerin bu çabası sanat tarihinde bir ilk değilse bile, büyük bir sanatçı topluluğunun, toplum ahlakının iki yüzlülüğüne karşı girişilmiş ilk ortak hareketidir. Toplumun cinselliğin açıkça ifşa edilmesine karşı kullandığı alegorik resimlerdeki mitolojik konulu “nü” ablukasını aşma girişimlerinden en kayda değer olanı Eduard Manet'nin *Olympia*'sı olmuştur. İzlenimcilik akımının öncülerinden olan Manet'nin, 1865'te *Olympia* adlı eserleriyle Paris'te düzenlenen Salon Sergisi'ne

katılmasının reddedilmesinin başlıca sebebi, genel ahlak kurallarına açıkça baş kaldırmış olmasından kaynaklanmıştır. Üstelik bu durum Manet'nin aynı organizasyon tarafından ilk reddedilişi de değildir. 1863'te düzenlenen Salon Sergisi'nde *Kırda Öğle Yemeği* adlı çalışması da, tıpkı Olympia gibi kabul edilmemiştir. Olympia'ya dönersek, Avrupa resim sanatı tarihi boyunca gerek çıplaklık, gerekse kompozisyon bağlamında, hiç de aşağı kalmayacak yüzlerce örneğe rastlamak mümkündür. Hal böyleyken, Olympia'nın bu kadar çok tartışılmış olması ilk bakışta anlamsız görünebilir. Burjuva ahlak anlayışının ve desteklediği resmi sanatın erotizm ve çıplaklık konularına karşı tutumunu daha iyi anlamak için tarihsel birkaç örnek yeterli olacaktır.

Olimpia, Manet'nin geleneğin sanatta çıplaklık anlayışına karşı bir baş kaldırısıdır. Titian'ın 1576 tarihli *Urbino Venüsü*'nden ne kompozisyonel alanda ne de çıplaklık açısından belirgin bir farkı bulunmamasına karşın, Berger'in değımiyle "ideal kadın" imgesi bozulmuştur. 19. yüzyılın ikinci yarısında, Fransa'da yürürlüğe konan genel ahlak yasasına göre, Paris'te bulunan garnizonların yakınında çalışan tüm fahişelere siyah kurdele takma zorunluluğı getirilmiştir. Olympia'nın boynundaki kurdele, mesleğini ifşa etmekte, bu yolla sanatçı geleneksel çıplaklığı "müstehcenliğe" dönüştürmektedir.



Resim 4: E. Manet, 1863, Olympia, Tuval üzerine yağlı boya.

Manet'nin çabaları Sürrealistlerce örnek alınmış mıdır bilemeyiz. Ancak, akımın en sıra dışı isimlerinden biri olan Hans Bellmer, cinsellik konusunda açık fikirli olarak nitelendirilebileceğimiz çağdaşlarının bile cesaret edemeyeceği bir tavır sergileyerek eserlerinde bir diğer tabuyu, pedofili (Sübyancılık: yetişkin bir kimsenin ergenlik öncesi-çocukları cinsel açıdan çekici bulması ve onlara cinsel eğilim duymasına neden olan psikoseksüel rahatsızlık.) , tecavüz ve sadomazoşizm ekseninde yasak cinsel arzuları konu etmiştir.

I.3. Hayatı, Sanatı ve Eserleri Bağlamında Hans Bellmer

Hans Bellmer 1902'de o gün Polonya sınırları içerisinde yer alan, fakat bugün Almanya'ya dahil olan Silecia bölgesinde Katowice adlı bir kasabada dünyaya gelmiştir. Bu biyografik detay, Bellmer'in neden kimi kaynaklarda Polonyalı, kimilerinde ise Alman olarak geçtiğini açıklar niteliktedir. Orta sınıf bir aileden gelen Bellmer'in babası, başarılı bir mühendis ve örnek bir vatandaş olmasını sert mizacına ve basmakalıp Alman

vatanseverliğine borçludur. Bellmer ise duyarlılığı ve yumuşaklığı nedeniyle daha küçük yaşlardan itibaren babasıyla mücadele etmek zorunda kalmıştır. Psikanalitik eleştiriye dayalı değerlendirmeler, sanatçının babasına duyduğu nefretin ardında, eşcinsel ve ensest bir sevginin bastırılması olduğu iddiasını taşımaktadır. On dokuzuna geldiğinde çelik atölyelerinde ve kömür madenlerinde çalışmaya zorlanması Bellmer'in babasının ümit ettiği gibi disiplin ve çalışkanlık gibi erdemler kazanmasından ziyade, sanatçının politik yönünü belirgin bir biçimde ortaya çıkarmıştır. Bu deneyimler neticesinde genç Bellmer'in politik görüşleri Marksist ve Leninist ideolojiden yana netlik kazanacaktır. Şu unutulmamalıdır ki sosyalist ideoloji Bellmer'in bir parçası olduğu Sürrealist sanat hareketinin adeta resmi politik görüşü durumundadır ve hatırlanacağı gibi Salvador Dali, bu ideolojiyi yürekten paylaşmadığı için Sürrealist hareketin dışında bırakılmıştır. Bu proleter deneyimleri sırasında Marksist ideolojiyi çalışma arkadaşlarına heyecanlı bir şekilde aktaran Bellmer, ilgili birimlere şikayet edilir. Ancak tutuklanmasına neden olacak olay 1922'de açtığı bir sergide yer alan guaş çalışmasıdır. "Dadanın daha çok sağ kanat etkilerini taşıyan çalışmasıyla vatandaşları devlete karşı düşmanlığa sevk ettiği iddia edilmiştir" (Liechtenstein, 2001: 4).

Bellmer'in çocukluk ve gençlik yıllarının dayatmacı, sert ve taviz vermeyen baba figürünün yerini, yetişkinliğe adım attığı sırada Nazi rejimi alır. Fakat faşist bir yönetimin iktidara gelmesi, tek başına değerlendirildiği takdirde, Bellmer'in yapıtlarının yalnızca politik, toplumsal ve kültürel yönünü açıklayabilir. Bu bağlamda sanatçıyı merkeze alan psikanalitik incelemeler kadar biyografik veriler de yararlı olacaktır. Bellmer'in bebek serüvenini tetikleyen belli başlı birkaç olay bugün bilinmektedir. Bunlardan ilki, henüz genç bir kız olan kuzeni Ursula'nın ailesiyle birlikte Berlin'e taşınmasıdır. Yeni ergen kuzeninin gelişi Bellmer'in küçük kızlara duyduğu ilgiyi

keşfetmesini sağlar. İkinci olarak, Max Reinhart tarafından sahneye konan, Jack Offenbach'ın yazdığı "Hoffmann'ın Masalları" adlı müzikal oyunun son sahnesinde, olayın baş kahramanı sevdiği kıza evlenme teklif edeceği sırada, onun aslında bir otomat olduğu gerçeğini korkunç bir yoldan öğrenmesi ve üçüncü olarak annesinin Bellmer'e ait oyuncakların bulunduğu bir kutuyu yollamasıyla ortaya çıkan çocukluğa dair nostaljik duygular sanatçının 1932'de ilk bebeğini yapmasında etkili olmuştur.

1933-1935 yılları arasında ürettiği 'Bebek'lerle tanınan Alman Sürrealist sanatçı Hans Bellmer'le ilgili en yaygın kanı, ününü ülkesindeki Dadacılarla ya da Fransız Sürrealist sanat çevresiyle kurduğu yakınlıktan ziyade, büyük ölçüde pornografik unsurlar ve şiddet içeren yapıtlarının, huzursuz edici niteliğine borçlu olduğu düşünülebilir. Yeni ergen kız çocuklarının, sapkın cinsel arzuların edilgen birer nesnesi olarak karşımıza çıktığı heykelleri, baskıları, illüstrasyonları ve fotoğraflarından oluşan çalışmaları bu kanıyı güçlendirse de, Bellmer'in yapıtları bunun çok ötesinde bir derinliğe ve sanatsal dehaya işaret etmektedir. "Bellmer, bebeğini ilk kez Sürrealistlere gösterdiğinde, onun uzun zamandır özlemle bekledikleri devrimci sanatın bir örneği olduğunu anladılar. Esin kaynağını, kadın bedenine uyandırdığı hayranlık duygusundan alan bebek hem sevgi, hem de nefreti bir arada barındırıyor ve gerçek dünyayı reddediyordu" (Alexandrian, 2007: 117). Kadınsı bir duyarlılığın ürünü olan söz konusu bu deha, cinsel kimlik karmaşalarıyla beslenip büyümüş; II. Dünya Savaşının arifesinde ırkçı ideolojilere karşı duruşuyla toplumsal boyutunu ortaya koymuş ve bütünlüğünü sağlamıştır.

Bellmer'in yapıtları üzerinde belirleyici olan etkenlerden, transseksüel eğilimleri, kız kardeşine beslediği ensest arzuları, baskıcı ve otoriter babasına duyduğu nefretin ardına gizlediği homoseksüel aşkı ya da kendisinden oldukça genç kuzeni Ursula'ya ilişkin yasak arzularından oluşan kişisel bozukluklarının mı, yoksa Nazizm'e

duyduğu tiksintinin mi daha önemli bir rol üstlenmiş olduğu tartışma konusudur. Kimileri Bebekleri sanatçı bağlamında değerlendirirken, kimileri ise tarihsel, sosyal, kültürel ve politik unsurların da etkili olduğu bir yaklaşım izlemişlerdir.



Resim 5: H. Bellmer, 1934, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf.

Tanınmış Bellmer araştırmacılarından Therese Liechtenstein'a göre Bellmer'in ilk Bebeğini tamamladığı 1932 yılının aynı zamanda III.Reich'in iktidara geldiği tarih olması bir tesadüf değildir. "Bellmer'in siyasi görüşleri öylesine nettir ki, Nazilerin iktidara gelmesiyle beraber endüstriyel tasarımcı olarak çalıştığı işini bırakmış ve yine bir mühendis olan ağabeyi Fritz'i kendisi gibi çalışmalarını bırakıp bu iktidara hizmet edecek buluşlar yapmaması konusunda ikna etmeye çalışmıştır" (Liechtenstein, 2001:6). Liechtenstein'a göre, Bellmer'in yaptığı ve fotoğrafladığı 'bebekler' Almanya'daki faşizmin yükselişine kısmen bir tepki niteliğindedir. Bellmer'in çalışmaları, baskıcı ve sansürcü Nazi politikasının hayatın her alanında olduğu gibi sanat alanında da izlenen normalleştirme ve sıradanlaştırma görüşüne şiddetli bir saldırı ve sessiz bir direniştir.

Sessiz bir direniştir, çünkü sanatçı yapıtlarını 1934 yılına kadar Fransa dışında, kendi ülkesinde özgürce sergileyememiştir. Bir örnekle açıklamak gerekirse “The Games of the Dolls” adlı ikinci nesil bebeklerinin çeşitli kompozisyonlarından oluşan fotoğraflarının yer aldığı çalışmasını, kolay saklanabilecek ve izleyiciyle arasında mahrem bir ilişki sağlayabildiği küçük bir kitapçık olarak tasarlamıştır. Bu durum sanatçının uyandırmak istediği etkiye hizmet ettiği ölçüde, faşist hükümetin dikkatini çekmeyecek zorunlu bir önlemdir aynı zamanda. Bu anlamda bebekler, ari ırkın güzellik anlayışını temsil eden kadın bedenine ve Nazizm’in yüksek sanat ve kitle kültürü anlayışına karşı bir isyanı simgelemektedirler. Ancak bebekler bununla da sınırlı kalmayıp 1930’lu yıllarda, Almanya’daki faşist Nazi iktidarının Alman sanatı ve popüler kültüründe, cinsiyetin ve cinselliğin sosyal yapıdaki temsillerini ve üstlendiği rolü sorgulamaktadır. Bu bakış açısının dışında kalan tepkiler içinse Bellmer, özünde cinsiyet ayrımcılığı bulunan, kadın düşmanı ve sapkın bir portre çizmektedir. Yine Liechtenstein, bu türlü yaklaşımların, sanatçının yapıtlarında cinselliğe yaklaşımındaki karmaşık ve karşıt özellikler barındıran yapıyı basite indirgediği ve anlaşılmasını engellediğini savunmaktadır. Yazar, bebeğin çelişkili dışavurumları ve Bellmer’in cinsiyet, cinsellik ifadelerinde oluşturduğu dikkatli bakış açısı yönünden fotoğrafları, kasıtlı bir şekilde izleyiciyi öznellik, öz kimlik ve kadın bedeninin nesneleştirilmesi konularında sorgulamaya davet etmektedir.



Resim 6: H. Bellmer, *The Games of the Doll*, 1949, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf.

Kafasındaki fikri hayata geçirebilmesi için arkadaşı ve aynı zamanda eşi Margerete'in doktorunun karısı Lotte Pritzel'den yardım ister. Pritzel bir sahne kostümleri tasarımcısı olmasının yanı sıra, küçük boyutlarda imal ettiği sündürülmüş gibi görünen, ama bir o kadar da erotizmle dolu bebekleriyle tanınmaktadır. Pritzel'in sofistike ve narin bebekleri gerek ölçüleri bakımından gerekse tasarım anlayışlarıyla Bellmer'in yapmayı arzu ettiği gerçek boyutlardaki bebekten çok uzaktır. Pritzel, yardımı dokunacağını düşünerek Bellmer'i Oscar Kokoschka ile tanıştırır. Kokoschka o dönem ünlü Avusturyalı besteci Gustav Mahler'in ölümünün ardından dul kalan eşi Alma Mahler ile sonlanan acı verici aşk deneyimini "Fetish" adını verdiği gerçek boyutlardaki bebekle dindirmektedir. Bu durum akla Pygmalion hastalığı olarak da bilinen vitrin mankenleri ve heykellerle duygusal bir bağ kurma rahatsızlığını getirir. Kokoschka, Fetish'in yapımı için önce Pritzel'e gider, ancak Pritzel'in siparişi kabul etmemesi üzerine Berlin'de bulunan Hermine Moss adlı bebek yapımcısının kapısını çalar. Kulağa ne kadar delice gelse de Kokoschka'nın akli dengesi bu esnada yerindedir. Moss'a yazdığı mektuplarda bebeğin

anatomik yapısının ve tensel özelliklerinin nasıl olması gerektiğini belirtmiştir. Bu mektuplar 1925 yılında *Der Fetish* başlığı altında kitaplaştırılmış ve genç Bellmer Kokoschka'nın *Fetish* ile arasındaki bu ilişkiden son derece etkilenmiştir. Sanatçı yaşadığı çevrede otomobil gezilerine dahi fetişle çıkmış, sosyal çevrelere ve davetlere fetişle katılmıştır. Bellmer'in bebek konseptine duyduğu saplantılı ilgi ve Kokoschka'nın fetişiyile arasındaki ilişkinin benzeşen yönleri kadar farklılıkları da bulunmaktadır. Kokoschka *Fetish*'i gerçekten modeli ve metresiymiş gibi görmekte ve buna uygun şekilde davranmaktadır. Bellmer ise bebeklerini yapay bir nesne olarak konumlandırmıştır. Kokoschka'nın Moss'a yazdığı mektuplarda fantezilerini süsleyen prensesin duygularına karşılık gelmesine dair umutlarını sıkça yinelemiştir. Bebek yapımcısının hangi malzemeleri kullanmasını istediğini belirten talimatlar vermiş, ancak bebeğin üretimine doğrudan müdahale etmekten kaçınmıştır. "Hepsini kendi başına yapmak zorundasın" diye yazmaktadır Moss'a, "aksi halde inanmayacağım". Her iki sanatçı için birer sevgi nesnesine dönüşen bebek figürü, Kokoschka ve Bellmer'in ortak noktaları gibi görünmesine karşın önemli farklılıklar da gözden kaçmamalıdır. Kokoschka için *Fetish* oyuncak bir bebekten ziyade bir metres ve bir model olmuş, sanatçı bu duruma uygun davranmıştır. "Bellmer'in, ölümünden dört yıl önce, 1971'de, ölümü halinde *Bebeği* ile birlikte gömülmek arzusu ona olan bağlılığı gözler önüne sermektedir" (Smith, 2003: 101). Tüm bu bağlılığa ve sevgiye karşın Bellmer, bebeğini parçalamış, iç aksamını ve çalışma prensiplerini gözler önüne sermiş; kısacası onu teşhir etmiştir.

Bellmer'in çalışmaları daha çok, Donald Kuspit'in, Chassequet-Smirgel'e atıfta bulunarak 'modern fetiş' olarak sınıflandırdığı 'kuklalar, mankenler, balmumu bebekler, otomatlar, bebekler, sahne dekorları, alçıdan dökümler, suretler, gizli saat mekanizmaları, taklitler ve illüzyonlar: sanatsal evrenin ve fetişistik büyü'nün bir paçası olan tüm formlar... Ölüm ve yaşam arasında, canlı olanla ve mekanik olan arasında yer alan, aşırı gurur ve kibrin doğurduğu ve tümü fetişle ilişkilendirilebilecek melez yaratımlardır. Ve fetiş olarak, bize bir süreliğine de olsa

muhteşem ve tekinsiz bir dünyada olduğumuzu, dünyanın halen geçerli yasalarca yönetilmediği hissini verirler (Taylor, 2000:61).

Birinci nesil bebek 1933 yılında tutkal ve alçının, metal ve ahşap gövde etrafında şekillendirilmesiyle yapılmıştır. Bebeğin tüm gövdesi tıpkı bir makine gibi sökülüp, yeniden monte edilebilmektedir. “Bu ilk bebek ve onun yeniden kombine edilebilen vücudu Bellmer’i ergen kız fantezilerinin beraberinde işlediği nostalji, ölüm, matem ve melankoli temalarının yer aldığı fotoğraflarına temel oluşturur” (Liechtenstein, 2001:22). Bu ilk bebek, organik ve aynı zamanda mekanik yapının birlikteliğini temel alacak olan ikinci bebeğin aksine daha çok bir otomat görünümüne sahiptir. Kısmen açıkta kalan metal konstrüksiyonun iskeleti ve uzuvların mekanik bağlantı noktaları, bebeğin daha çok erken dönem bilim kurgu figürlerini çağrıştırmasına neden olur.

Sanatçı 1933 tarihinde yaptığı ilk bebeğin otuz kadar fotoğrafını çekmiş, bunlardan on dördü 1934 yılında Sürrealist sanat dergisi Minnotour da yayımlanmıştır. 1935 yılında Sürrealist sanat çevresiyle tanışmak için Paris’e yaptığı bir ziyaret sırasında kendisine destek verecek olan Paul Eluard ve Henri Parisot gibi yazarlarla yakın dostluklar kurar. Fransa’ya tekrar dönüşü 1938 yılında eşi Margerete’i tüberkülozdan kaybedince gerçekleşecektir. 1938’de temelli olarak Fransa’ya gider ve Alman bir mülteci olması dolayısıyla gözetim kamplarında tutulur. Daha sonra bu kamplardaki “misafirliğinde” kendisine Max Ernst ve Ferdinand Spinger gibi sanatçılar katılacaktır. 1940’da tümüyle serbest kalan Bellmer Sürrealist çevrenin büyük bir bölümünün sürgünde bulunduğu Marsilya’ya giderek yeni arkadaşlıklar edinir.

Bu ilk bebek sayesinde Bellmer, Sürrealist sanat çevresine kabul edilmiş ve Avangarde sanatın tanınan isimlerinden biri haline gelmiştir. Berlin’deki atölyesinde

yalnızca ailesinin ve yakın çevresinin desteğiyle çalışmalarını sürdürürken, Paris seyahati sonrasında elde ettiği başarı sayesinde ülke sınırlarını aşan bir üne kavuşmuştur. Elbette her sanatçı için olduğu gibi, Bellmer için de yapıtlarının anlaşılması ve takdir edilmesi, sonraki çalışmaları için yüreklendiricidir. Tüm bu başarı her ne kadar ilk bebekle mümkün olmuşsa da, Bellmer arzu ettiği düşleri henüz gerçekleştirememiştir.

1.4. Küresel Ekleme Üzerine Notlar ve Bebek Oyunları

Lotte Pritzel ile Kaiser Friedrich Müzesi'nde keşfettiği 16. yüzyıldan kalma ahşaptan yapılmış bebekler Bellmer'e ikinci nesil bebeği için daha fazla hareket imkanı ve esneklik sağlayacak çözümleri üretmesinde ilham kaynağı olmuştur. Bu bebekler, her bir eklemin küresel eklemeyle bir diğer uzva bağlandığı, oldukça detaylı bir çalışmanın ürünüdürler. Fakat asıl önemlisi bebeğin gövdesini oluşturan bölümün, küresel eklem biçimli göbek etrafında konumlandırılmış olmasıdır.



Resim 7: H. Bellmer, The Doll, Pembe kağıt üzerine linol baskı, 1949, 16.7 x 12.8 cm.

Bellmer, kardeşi Fritz ile beraber 1935 yazı boyunca ikinci bebek üzerinde çalışmıştır. Baş, eller ve bacaklar, gövdesi ve panoramik mekanizmasının (ilk bebeğin göbek deliğinden bakıldığında içine yerleştirilmiş panoramik mekanizma sayesinde

izleyiciye çeşitli görsel imgeler sunması tasarlanmıştır) akıbeti bilinmeyen ilk bebekten alındığı düşünülmektedir. Küçük küresel eklemler, kolları ve bacakları eklemler için tahta parçalarından yapılmış, ancak bebeğin geri kalan kısmı için daha farklı bir teknik kullanılmıştır. Kuvvetli bir çeşit tutkal ve kağıdı bir arada yoğuracak bir düzenek sayesinde (mikser) sağlam ve üzerinde araç gereçle rahatlıkla çalışılabilecek bir malzeme oluşturulacak; karışım kuruduktan ve gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra bebeğin parçaları ten rengine boyanacaktır. Bu yolla Bellmer ikinci bir çift bacak, bir çift kol, bir çift üst gövde, iki kalça ve dört memesi olan fazladan bir gövde ve küresel eklem biçimli bir karın yapmıştır. İkinci nesil bebek için yapılan bu çalışma 1935 sonbaharında tamamlanmıştır.

İlk nesil bebek için, büyük bir rol üstlenen fotoğraf makinesi aynı şeyi ikincisi için tekrarlar. Bu defa otuz değil yüzden fazla sayıda fotoğraf ve bebeğin ortaya çıkış aşamalarının yer aldığı öyküsel bir yaklaşımın benimsendiği; ahlaksız seks oyunlarının oynanabileceği sahneler yaratmayı, çok yönlü bir çabayla ortaya çıkarmıştır (Webb, 2004:48).

Söz konusu çalışmaya *Bebek Oyunları* adını veren, işte bu ahlaksız oyunların oynandığı sahnelerdir. Küresel eklemlenmenin ilk bebeğe nazaran ikincisine sağladığı en önemli yenilik esnekliği ve çoklu kombinasyonlara imkan sağlayan yapısı sayesinde, fotoğrafların birer doğalcı betimlemenin ötesine geçmesini sağlamış olmasıdır.

Bellmer daha çok, aynı göbek etrafında iki kalçayı birer çift bacakla bir araya getirerek kullanmayı tercih etmiştir. Çift cinsiyetliliğin (hermafrodit) ipuçlarını verdiği bu biçim daha sonraki çalışmalarında sıkça gözlemlenmiş; ayrıca Amerikalı sanatçı Cindy Sherman'ın plastik mankenleri konu edindiği fotoğraflarının yanı sıra, Japon anime yönetmeni Oshii'nin Cyberpunk filmi "Kabuktaki Hayalet: Masumiyet" adlı yapıtını, öyküsel ve düşünsel olarak etkileyecek tartışmasız izler bırakmıştır.

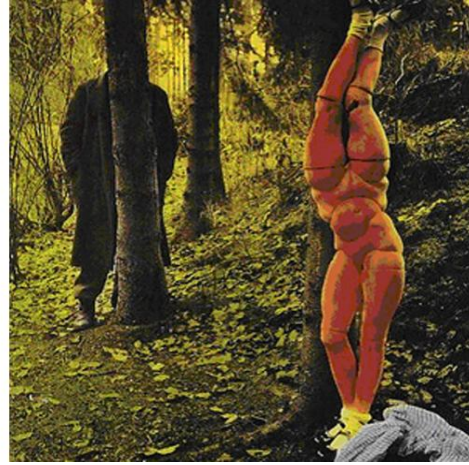


Resim 8: H. Bellmer, The Doll, 1934-1946, Karışık malzeme, Heykel.

Sanatçı, fotoğraflardaki kompozisyonları oluştururken batı sanat tarihi örneklerinden ikonografik açıdan yararlanmış, Rönesans sanatçılarının insan bedeni üzerinde gerçekleştirdiği bilimsel amaçlı anatomik çalışmalardan da etkilenmiştir.



Resim 9: H. Bellmer, The Doll, 1935, Siyah-beyaz fotoğraf.



Resim 10: H. Bellmer, The Doll, 1935, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf.

Sanatçının ikinci nesil *Bebek* çalışmalarındaki çarpıcı unsurlar yalnızca çift cinsiyetlilik imasıyla sınırlı değildir. Fotoğrafların en belirgin özelliklerinden biri, gölgelerin insanın düş gücüne oyunlar oynadığı karanlık, küçük odalar, samanlıklar, sonbaharın etkisini hissettirdiği kasvetli bir orman ve benzeri mekanların içinde yer alan

bebeğe, fotoğrafta ya kısmen gördüğümüz ya da göremediğimiz halde varlığını hissettiğimiz bir zorba tarafından işkence edildiği duygusudur.



Resim 11: H. Bellmer, The Doll, 1935, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf.

Küresel ekleme buluşu sayesinde sanatçı, bebeğin farklı parçalarını kullanarak onlarca değişik kombinasyon gerçekleştirme imkanına kavuşmuştur. Bunlardan bazıları, ikinci bir kalçanın, göğüsün ve dolayısıyla memelerin de yerini aldığı ucube formlardır. Yalnız, sanatçı anatomik parçaları bu şekilde yeniden yerleştirirken kadın vücudundaki kalça (popo) ve memeler arasında göze çarpan biçimsel bir benzerliğe dikkat çekmek istemiş olabilir veya bu benzerliğe ilişkin arketipçi bir yaklaşım sergilediği de düşünülebilir. “Buna benzer sahnelerden birinde bebek sarı ya da siyah renkli bir peruka takmış, arkası hasır örgülü sandalyede eğilerek savunmasızca oturmuş, yüzünü anormal büyüklükteki memelerinin (popo) ardına gizlemeye çalışırken görülür” (Webb, 2004:48).



Resim 12: H. Bellmer, The Doll, 1935, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf.

Bebeklerin yeni ergen görüntülerini pekiştiren, onları savunmasız birer kurban durumuna getiren, gördükleri şiddet, vahşet karşısında çaresizliklerini ve masumiyetlerini simgeleyen bazı aksesuarlar özellikle büyük önem taşımaktadır. Beyaz çoraplar, okullu kızlara özgü siyah ayakkabılar, yırtılmış giysiler ve dantelli süslemeler bu etkiyi güçlendiren unsurlar arasında yer almaktadır.



Resim 13: H. Bellmer, The Doll, 1935, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf.

Bir diğer karakteristik özellik ise mekan seçimleri ve fotoğraflara yaptığı öyküsel katkılardır: Olayların, mutfak, koridor, tavan arası, merdivenler gibi her gün

karşılaştığımız ya da bulunduğumuz mekanlarda cereyan etmesi izleyicide kurbanı karşı bir yakınlık ve acıma, ona hükmeden zorbaya karşı ise çekinme ve korku hissi uyandırmaktadır. Şoke etmek, ilk seriden açıkça daha şiddetli hale getirmek için bu imgelerin yarattığı etkilerden faydalanılmıştır.

Sürrealistlerle olan bağlantısı, özellikle Henry Parisot'un kendisine gönderdiği Lewis Carrol, Sade, Lautreamont, Jarry gibi yazarların kitaplarının etkisi, bu değişimin gerçekleşmesinde yardımcı olmuştur. Yazıları Bellmer'i etkisi altına alan ve bu etkiyi hayatının sonuna kadar yitirmeyen Sade için genel tecrübeleriyle kendisini konu aldı; alışılmış kısıtlamalar karşısında özgürleştirilen cinsellik yalnızca sapkınlığı değil arzu edilen nesnenin değişimini de sağladı (Webb, 2004:50).

Bellmer bu satırları daha sonra Madame Edwarda adlı kitabı resimlemesi dolayısıyla birlikte çalışacağı George Bataille'e yazmıştır. Kitabın ön sözünde Bataille şöyle der: “ Tam önümüzdeki ölüm ve yıkımı göremiyorsak çöşkuya ulaşamayız” (Webb, 2004:51). Ölüm kavramı Sürrealistler için olduğu kadar Bellmer için de önemli bir kavramdır. Ruh ve beden arasındaki ilişkiyi, organik bir bütünü parçalayıp yeniden bir araya getirmek suretiyle konu edinen sanatçı ölüm kavramının asla çok uzağında olmamıştır.



Resim 14: H. Bellmer, The Doll, 1935, Siyah-beyaz fotoğraf.

İkinci bebeğin fotoğrafları Paris'e gönderildiğinde cinsellik konusunda toplumsal ve ahlaki sınırları aşmış, psikanalize duydukları bağıllık sayesinde bilinçaltının karanlık odalarını keşfetme arzusunda olan Sürrealist çevrede -özellikle Breton- bile tüm aşırılıklarına rağmen rahatsızlık yaratmıştır. “Bellmer küçük kızlara karşı cinsellikle yoğrulmuş sapkın bir istek duymaktadır. Yaptığı bebek kendisinin yarı yaşındaki kuzeni Ursula'ya duyduğu bu sapkın ilginin sonucudur ve genç kızın yerini alacaktır” (Taylor, 2000:57). Fotoğraflar Parisot, Valençay, Eluard gibi Sürrealist yazarlar tarafından büyük heyecanla karşılanmıştır, ancak unutulmamalıdır ki çağdaşları Bellmer'in yapıtlarının sanatsal değerini, özgünlüğünü takdir etmelerine ve yarattığı tüm coşkuya karşın Bellmer ile aynı derecede sapkın bir zevki paylaşmamışlardır. Bu isimlerden en önemlisi *The Games of the Dolls* adlı projede birlikte çalışacağı Paul Eluard'dır. Eluard erotik eserlere düşkünlüğüyle tanınmış bir şairdir. O dönem on altı yaşında bir kızı olan Eluard'ın, Bellmer'in aşırıya vardığı küçük kızlara yönelik saplantısını açıkça ifade etmekten kaçınmadığı çalışmalarına karşı farklı bir tavır takınacağı düşünülebilir. Ne var ki Eluard bebeğe duyduğu hayranlığı ifade etmek zorundadır. Sanatçı ve şair arasındaki yazışmaların artmasının bir sonucu olarak ortak çalışmalar yaparlar. 1936 Martında Eluard'ın Bellmer'e İspanya'dan attığı posta kartında düşüncelerinin Bebekle her gün biraz daha fazla meşgul olduğunu ve Paris'e dönmesinin ardından o'nu anlatan bir yazı kaleme almak istediğini eklemiştir. Bu sırada bebeğin ünü Avrupa'yla sınırlı kalmamış 1937 yılında Tokyo'da Mizue Dergisi'nin Sürrealizm özel sayısında *Sürrealist Obje* olarak yer almıştır.

Bellmer ve Eluard'ın ortaklaşa çalıştığı *The Games of the Dolls* adıyla, kitap olarak hazırlanan proje 1938 yılında tamamlanmış fakat Almanya ve Fransa arasında patlak veren savaş nedeniyle ancak 1948'de gerçekleşebilmiştir. Başlık her ne kadar 'Bebek Oyunları' da olsa burada kastedilen “oyun” ilk akla geldiği anlamıyla çocukların

masumane oyunlarından oldukça farklıdır. Başlıkta daha çok sadist ve sapkın bir yetişkinle onun en karanlık arzularının nesnesi ve tutsağı olan savunmasız küçük kıza, bebeğe gönderme yapılmıştır. 1938’de Bellmer’in Paris’e taşındığı sırada Eluard, Man Ray ve Picasso ile çalışmalarını sürdürmesine karşın ikinci bebeğin on dört fotoğrafını seçer ve her biri için ayrı şiirsel bir metin yazar. Ayrıca, Bellmer tarafından hazırlanan önsöz, kitapta, “Küresel eklemlenme konusu üzerine notlar” başlığıyla bulunacaktır. “Bellmer’in biyografisi Peter Webb, önsözün oyunlar için akla uygun bir zemin hazırladığını söylese de, ikinci bebeğin fotoğraflarında tekrarlanan ve kitabın başlığına atıfta bulunan yazı her şey olabilir, fakat Bellmer’in çalışması için akla uygun bir sergileme olamaz” (Taylor, 2000:98). Bellmer’in, Bizanslı bir filozofun icadı olan bir mürekkep hokkasına dair kafa karıştırıcı bir sorgulamayı, bebek fotoğraflarının ikonografisi, ikinci bebeğin geçirdiği dönüşümlerin anlatılması, mekaniğin ve mühendisliğin önemi, Hıristiyanlığın ilk zamanlarından Rönesans’a ve oradan günümüze kadar kat edilen gelişimi sözde bilimsel bir yaklaşımla ele alma çabası, Helenistik dönem heykelleri, çocuklara özgü oyuncaklar, optik aygıtlar, matematiksel denklemler gibi birbirinden farklı konuları çeşitli bağıntılar kurarak ele aldığı kitabın önsözünün sonuç kısmında ise kendi bulgusu olan *fiziksel bilinç* kavramını irdlemiştir. Fiziksel bilinci “...aşağı yukarı, *bilimsel gerçeküstücülükte deney* olarak adlandırır” (Taylor, 2000:99).

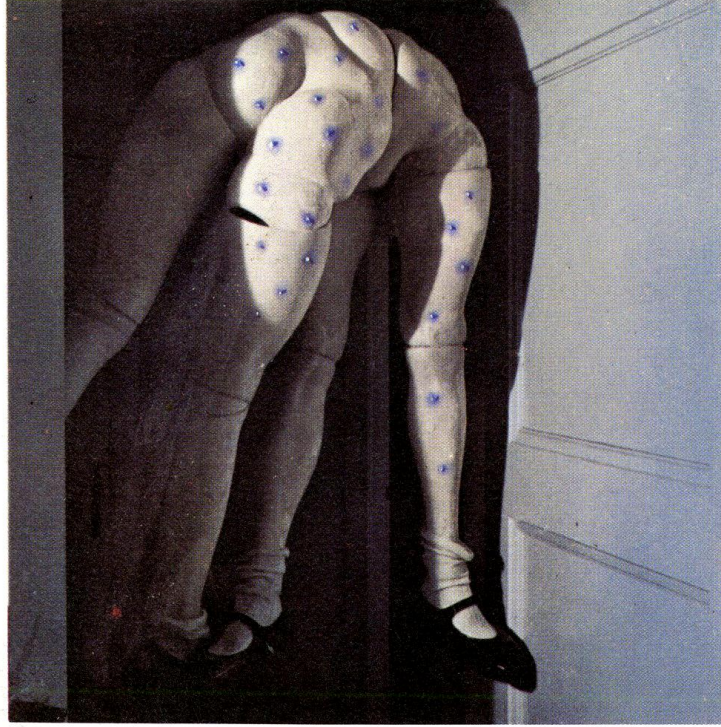
The Games of the Doll projesinin en önemli özelliği, bebeği bir heykel mantığıyla sergilemek yerine sanatçının yeniden ürettiği ve görüntülediği kareleri bir seri olarak kitaplaştırmayı tercih etmiş olmasıdır. Böylelikle bebeğin görüntüsü daha edimsel kılınmıştır. Adeta farklı set ortamlarında poz veriyormuş gibi bir izlenim yaratan fotoğraflar, psikolojik bir karmaşaya dair öyküler anlatmaktadır. “Bebeğin söz konusu fotoğrafları ‘kendileri’ nin bir koleksiyonu niteliğini taşıırken, yaklaşım bakımından

Claude Cahun'un farklı mekanlarda, farklı kostüm ve peruklarla gerçekleştirdiği fotoğrafik çalışmaları hatırlatmaktadır" (Liechtenstein, 2001:13). Bebeğin, heykelin klasik anlamdaki sergileme mantığının aksine, fotoğraflarının yer aldığı bu küçük kitapçık yeniden basılabilir ve ihtiyatlı bir şekilde taşınabilir olması dolayısıyla, seyircisine çok daha özel ve samimi bir deneyim yaşama imkanı sunmaktadır. Bir yönüyle de daha önce sözünü ettiğimiz Nazizmin modern sanat ve sanatçılara duyduğu kuşkuya ve izlediği baskı politikasına karşı alınmış bir önlem niteliğindedir.

Kitap için seçilen fotoğraflar, kadın bedeninin değiştirilerek yeniden düzenlenmesini içermektedir. Vücudun doğal görünümlü parçalarının, doğal olmayan şekillerde yeniden bir araya getirilmesi sarsıcı sahneler ortaya koymaktadır. "Bu fiziksel değişimler, uzuvların sayıca arttırılması ve parçalanmış bölümler belki de erkeğin yaşadığı derin sıkıntı ve endişenin karmaşık bir yansıması olarak görülebilir" (Liechtenstein, 2001:7).

Bebek Oyunları başlığı oldukça dikkate değer bulunmaktadır. Bebek, Bellmer'in küçükken oynadığı oyunlarla bağlantılıdır ve hali hazırda oynamakta olduğu oyunun merkezinde yer alır. "Oyun, nesnel gerçeklik (bir ağaç, merdiven, sandalye) ve süjenin (bebek) birleşmesinin, fantezinin evrensel tabiatını, seyircinin yaratıcısıyla hangi oranda özdeşleşim kuracağını göstererek ispatlar" (Webb, 2004:51). Sanatçının kışkırtıcı nesne olarak da adlandırdığı bebeğin üstlendiği rol oldukça önemlidir ve tabi bu rolün önemi nesnenin esnekliğine, hareket kabiliyetine ve tüm bunların merkezinde yer alan oynak eklemli yapıya bağlıdır. Bilindiği üzere babasının zorlamasıyla tıpkı ağabeyi Fritz gibi mühendislik eğitimine başlayan fakat devam etmeyip yarıda bırakan Bellmer, gerek aldığı eğitim, gerekse mesleki tecrübelerinden edindiği bilgiyi projesinin kuramsal yapısını oluşturmak için sık sık kullanmıştır. Sanatçının kendi buluşu olan eklemleme sisteminin

16. yüzyıl İtalyan matematikçisi Geronymo Cardano tarafından geliştirilen evrensel eklem ve denge çarkı teorilerine dayandırması bu durumu açıklar nitelikte bir örnektir. Cardano'nun teorilerinden başka, makalede sözünü ettiği bir diğer kullanışlı buluş Bizanslı filozofun hangi yöne yerleştirilirse yerleştirilsin devrilmeyen mürekkep hokkasıdır. Bu noktada Bellmer ilginç bir yola başvurmuştur. Denge çarkı ve mürekkep hokkası gibi tasarım ve mühendislik açısından kullanışlı buluşlarla Hazreti Süleyman'ın Tahtı ve Karl May'ın kitabındaki çocuk kahramanın icat ettiği, top biçimli yirmi beş kurşun alan şarjörüyle, hayali bir silah arasında bağlantı kurmaya çalışmıştır. Tüm bu çaba, sanatçının bilimsel tarihin referanslarına başvurması, teorisini sağlam bir zemin üzerine oturtmak içindir. Bellmer, oyuncakların en iyisi olarak nitelendirdiği bebeği farklı bir şekilde konumlandırmıştır. Sanatçının öznel yaratıcılığı, nesnel gerçeklikle buluşarak kendine özgü sanat eserleri ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bebeğin, kışkırtıcı bir nesne olduğunu ileri sürerken, tıpkı Freud'un *Tekinsizlik* adlı makalesinde değindiği üzere, bebeğin bir canlının temsili olması, aynı zamanda cansız olması tekinsiz bir durum yaratmaktadır. "Kışkırtıcı nesnenin bulunduğu en uzak ya da en yakın yerde canlı ve cansız arasındaki karmaşa görülür. Bu bir şeyi canlandırma meselesidir; hareketli, edilgen, uyumlu ve eksik, eklem hareketliliğinin mekanik bir etkeni olacaktır" (Taylor, 2000:100).



Resim 15: H. Bellmer, The Doll, 1935, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf.

Bebek oyunlarında başrol yalnızca bebeğe ait değildir: bir diğer önemli unsur olan topaç, Bellmer'e Efesli Artemis'in yukarıdan aşağı doğru incelen ve onlarca memeyle kaplı vücudunu hatırlatmaktadır. Topacın yer çekimine karşı koyan ve adeta yok sayan gücü ya da direnci, sanatçıyı kışkırtıcı nesnesi ile topaç arasında bir kıyaslama yapmaya iter. Bu nedendir ki hareketin simetriyle olan bağımlı ortaya çıkarmak için deneyler yapmaya gayret etmiştir.

Sanatçı, simetriye dair, kendi buluşu olan bir deneyin yapılmasını özellikle tavsiye etmiştir. Deney, çerçevesiz bir ayna ve çıplak bir fotoğraf kullanılarak, yansıyan ve yansıtının etkileşimi sonucu, biyomorfik biçimlerin simetriden faydalanılarak nasıl elde edildiğini açıklamaktadır.

Kişi bir yargıya varabilmek için sadece çerçevesiz bir aynayı çıplak bir bedenin yer aldığı fotoğrafın karşısına sağ tarafına yerleştirmeli ve yavaşça hareket ettirirken dik açısını muhafaza

etmelidir. Çıplağın görünen kısmı ve yansıması bir bütüne dönüşür. Aslında istem dışı bir bütünmüş gibi algıladığımız simetrik bir görüntünün uydurma yapısıdır, fakat şaşırtıcı olan onun hareketliliğidir. Genişleyen ve küçülen ikili görüntü hayalde yaratılır ve akışkan, şeffaf merhem gibi simetrisinin ekseni boyunca akar. Bu biyomorfik biçim bir bütün olarak ister istemez tek bir organizmaymış gibi görünecektir (Liechtenstein, 2001:54).

Bu durumda biçimlerden birinin gerçek (fotoğraf) diğerinin sahte (ayna) olmasının önemi ortadan kalkar. İkisi tek bir bütüne dönüşür. “...görüntü, bilincin sınırlarında gücünü yitirdiği esnada” Bellmer aynanın üçüncü, baskın bir gerçeklikle ilerlemenin vasıtası olduğuna inanır. Tüm bu biyomorfik biçimler, iki farklı bileşenin tek bir bütün halini aldığı oluşumlar, gerçeküstücü deneylerin bir mantık çerçevesinde konumlandırılmasından ibaret değildir elbette. Bu yönüyle bilimkurgu ve cyberpunk’un benzer enstrümanları kullandığını görmek şaşırtıcı olabilir. Oshii’nin, başından sonuna değin Bellmer’in etkisini hissettiğimiz, araştırmamıza konu olan animasyon filminin başlangıç jeneriği ayna deneyinin en iyi örneklerinden biridir.

Parçalama ve yeniden ama doğal olmayan biçimlerde bütünü bir araya getirme eyleminin çarpıcı bir etki yarattığı oldukça açıktır. Yine de, Bellmer fotoğraflarının etkisini arttırmak için farklı bir teknik kullanmıştır. *The Games of the Dolls* 'da kullanılan on beş fotoğraf elde boyama tekniğiyle renklendirilmiştir. Bu teknik düz bir fırçayla anilin adı verilen, özel şeffaf bir boyanın posta kartlarına uygulanmasını gerektirmektedir. O dönem, fotoğraflar posta kartları üzerine basılması sayesinde, aynı anda hem fotoğraf hem de özgün bir posta kartı elde edilebilmekteydi. Eluard’ın bu tür fantastik ve erotik örneklerinden oluşan oldukça zengin bir koleksiyona sahip olduğu bilinmektedir; öyle ki bu kartlardan bazıları Minnotoure’un üçüncü ve dördüncü sayılarında yer almıştır. “Renkler çoğunluk kırılğan ve solgun leylaklar ve morlar, maviler ve yeşiller, turuncular ve sarılar, doğalcı bir etkiden ziyade yapaylık yaratacak şekilde uygulanmıştır”

(Webb,2004:54). Atmosferin daha fazla yoğunluk kazanması, düzenlemenin ise daha korkutucu ve tehditkar bir hale gelmesiyle bebeğin çaresizliği artmıştır. Kullanılan bu tekniğin bir diğer önemli özelliği ise, yalnızca bebeğin ikinci nesil fotoğraflarına özgü olmasıdır. 1933 tarihli ilk bebek fotoğrafları yalnızca siyah-beyazdır. İlk seriyle karşılaştırıldığında ikinci seride son derece bariz bir ilerleme kaydedildiği görülmektedir. Bebek daha planlı bir şekilde parçalara ayrılmış ve bir araya getirilmiştir. Işık kullanımı dokunaklı olmasının yanı sıra, renklendirmeye etki artırılmış, olağan mekanlarda sıradan aksesuarlarla, sıra dışı nesnelerin bir arada kullanılması, her bir sahnenin gizemine katkı sağlamıştır.



Resim 16: H. Bellmer, The Doll, 1935, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf.

Çalışmada yer alan gerek Eluard'ın şiirsel metinleri, gerekse Bellmer'in önsözü birbirini tamamlayan bir yapı oluşturmuşlardır. Yine de Eluard'ın şiirleri, eşleştirildikleri fotoğrafları anlatma çabası içine girmemiştir. “Daha çok sanatçının rahatsız edici mitler dünyasını çağrıştıran masallara ve çocuksu cinselliğe gönderme niteliğindedir” (Webb, 2004:56). Bebekten ilham alan şiirler, gücünü fotoğrafları pekiştirmek için kullanmıştır.

Webb'e göre Eluard'ın bebekleri yorumlama denemesi, fotoğrafların şiddet içeren çağrışımlarına nazaran daha naziktir.

Onun memleketinden veya anne-babasından söz ettiğini asla duymayacaksın. Olumsuz bir cevaptan ve sessiz bir ağız tarafından verilecek öpücükten korkuyor. Çevik ve özgür, şefkatli bir anne-çocuk kendisini kuşatan duvarların örtüsünü yıkıyor ve gün ışığını kendi rengine boyuyor. Hayvanlardan ve çocuklardan korkuyor. Yanaklarının rengi soluklaşıyor ve otlar daha zalimce yeşeriyor (Webb, 2004:57).

Yukarıdaki dizeler, zulüm ve şiddet Bellmer'in erotik oyunlarında önemli bir yere sahipken, Eluard için heyecan verici olmaktan çok acıma hissi uyandırdığının açık bir ifadesidir. Bellmer'le, küçük kızların süslediği erotik fanteziler konusunda uyumlu bir birliktelik yakalamış olmasına karşın, Eluard'ın, Bellmer'in sadomazoşist zevklerini paylaştığını söylemek mümkün olmayabilir.

Sürrealistler Paris sanat çevresinde, Bellmer ise Berlin'deki atölyesinde birbirlerinden haberdar olmaksızın aynı konular üzerinde çalışmalar yapmış, benzer kaygıları paylaşmışlardır. Bu açıdan bakıldığında, Bellmer'in Berlin'de müstakil bir Sürrealist olduğu izlenimi doğmaktadır. Sürrealistlerin otomatizme duydukları ilginin yanı sıra benimsemiş oldukları femme-enfant (kadın-çocuk) kavramı Bellmer'in çalışmalarının uyandırdığı heyecan ve merakı daha anlaşılır kılmaktadır. Sanatçının küçük kızlara duyduğu cinsel ilgiyi somutlaştırdığı bebek figürü ile Sürrealistlerin femme-enfant kavramı önemli farklılıklara karşın ilk bakışta uyuşmaktadır.

Sürrealistler aralarındaki tüm görüş ayrılıklarına rağmen kadınlar konusunda hem fikirdiler. 'Bir kadının güzelliği, bir erkeğin en mahrem arzularını kendi içinde ete büründürmesinde saklıdır.' diye yazmaktadır Benjamin Peret. Fakat bir kadının gerçekten mükemmel olabilmesi için, içinde melun ve şeytani bir şeyler barındırmalı, aynı zamanda anne ve fahişe olabilmeli, bu arada da yaramaz, arsız bir çocuk gibi davranabilmelidir (Genzmer, 2000:77).

Yukarıdaki tanımdan anlaşılacağı üzere femme-enfant kavramıyla Bellmer'in kışkırtıcı nesne adıyla çağırıldığı bebek arasında önemli farklılıklar bulunmakta, desteklenmesine karşın özellikle hareketin lideri Breton tarafından benimsenen ideallerle uyuşmamaktadır. "Bellmer'in Lolita'sı, Breton'un Arcade 17'de düşlediğinden farklı bir çocuk kadındır" (Passeron, 2000:126).

I.5.Cindy Sherman Örneğinde Hans Bellmer'in Güncel Sanata Etkileri

Bilindiği üzere Amerikalı fotoğraf sanatçısı Cindy Sherman, 1977-1980 yılları arasında ürettiği "Film Sahnelerinden Kareler" adlı bir dizi çalışmayla adını duyurmuştur. Film yıldızları ve aktrislerin bildik hallerine doğrudan göndermeler içeren fotoğrafların sıradan birer feminist eleştiri tekrarının ötesine taşıyan yenilik ise, sanatçının objektifin arkasında olduğu kadar önünde de yer almasıdır. Peruk, makyaj ve aksesuar kombinasyonları Sherman'ın, sistemin kadına biçtiği rolleri bir tek bedende ifade etmesine olanak sağlayacak ölçüde çeşitlilik sunmaktadır. Kadının sosyal statüsü, giyim kuşamı, saç-makyajı çeşitlendikçe aslında tek tipleştiği gerçeğinin yarattığı ironiyi kavramış olması sayesinde Sherman'ın buluşu başarıya ulaştırmıştır.

Sherman, eserlerinde hem kamera arkasında hem de önünde yer aldığı bu farklı tavrını 1992-1994 tarihleri arasında fotoğrafladığı bir dizi plastik mankenle yaptığı çalışmalar haricinde sürdürmüştür. Sherman'ı, kendi bedeninin ve yüzünü fotoğraflarında kullanmaktan alıkoyan faktör, aslında Bellmer'in çalışmalarından aşına olduğumuz mankenlerin veya bebeklerin sahip olduğu kışkırtıcı potansiyeli daha etkin bir biçimde kullanabilmesinden ileri geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Sanatçının, çalışmalarının bazılarında nesnesini Bellmer vari bir biçimde yeniden düzenlerken, kimilerinde ise modelini doğal halini bozmadan; fakat pornografik bir duruş ve çıplaklıkla fotoğrafladığını

görürüz. Temelde biri erkek, diğeri ise kadın formunda iki mankenle çalışan sanatçı, yer yer onları parçalar ve doğal olmayan bir biçimde –bir çift memeyi erkek mankenin üzerinde sergilediği çalışmada olduğu gibi- yeniden kurgular. Çıplak mankenlerin, cinsel kimlikler ve cinselliğin sıra dışı bir biçimde sorgulanmasını içeren fotoğraflarının, çoğu zaman grotesk ve erotizmin estetiğinden yoksun kışkırtıcı birer pornografik niteliğe büründüğü açıkça görülmektedir.



Resim 17-18: C. Sherman, İsimli, 1992 – 1994.

Sherman'ın fotoğraflarının gücünü büyük ölçüde, kullandığı nesnelere tanımsal özelliklerini değiştirmeksizin sergilemesiyle açıklamak mümkündür; onlar birer mankendir. Fotoğraflara baktığımızda kurgusuna, kompozisyonuna, ışık-gölgesine veya başka etkin unsurlara karşın farklı bir algı ya da algılama biçimi yarattığını söylemek güçtür. Peki ama, çıplak mankenlerin grotesk, kışkırtıcı ve pornografik fotoğraflarından oluşan bir dizi çalışma Sherman'ın fantezi, cinsellik ve basma kalıp cinsel kimlikler gibi üzerinde ısrarla durduğu problemlere dair nasıl yeni bir söylem içerebilmektedir? Yanıtı geçmeden önce, pek çoğumuzun başına gelmiş olabilecek komik bir deneyimden bahsedelim. Pek çok kişi, alışveriş merkezinde veya bir mağazada çıplak bir vitrin

mankeniyle karşılaşmış ve kendilerini karşı konulmaz bir biçimde bu yapay ama bir o kadar da seyirlik çıplaklığı izlerken buluvermiştir. Bu durum, kimi zaman çanta, ayakkabı, şapka gibi aksesuarlar üzerinde olduğu halde çıplak karşımızda duran mankenin ortaya koyduğu görünümle oldukça fetiş bir hal de alabilir. Sonrasında ise sahip olduğumuz medeniyete ve toplumsal ahlak değerleriyle çelişen bu en temel dürtülerimizden birine kendimizi kaptırmış olmanın utancını yaşarız. Başkalarının bu utanç anına tanıklık etmiş olmasından duyduğumuz endişeyle suçlu gözlerimiz etrafı araştırır.

En yalın ifadeyle bu durum, insani dürtüler ve toplum ahlakı arasında kalan bireyin yaşadığı ikilemi anlatmaktadır. Sherman'ın fotoğraflarını çarpıcı ve etkili kılan, işte bu çelişkiyi seyircisine yaşatması; toplum, birey, cinsellik ve karşı cins konuları üzerine düşünmeğe sevk etmesidir. Hans Bellmer'in bebek çalışmalarında sergilediği obsesif tavır, hiç kuşku yok ki Cindy Sherman ve daha başka sanatçıların çalışmalarında, mankenler ve bebeklerin birer sanat nesnesi olarak karşımıza çıkmasında etkili olmuştur. Bellmer'in buluşu olan plastik anagram kavramını zaman zaman Sherman'ın çalışmalarında görmek olasıyken, her iki sanatçının tercih ettikleri disiplinin fotoğrafı olması ise bir diğer ortak özelliktir.

Yukarıda sözünü ettiğimiz ortak dil ve biçim benzerliğine karşın Bellmer ve Sherman arasında önemli farklılıklar olduğu kolayca anlaşılır. Öncelikle Bellmer'in parçalara ayırdığı bebek vücutlarını sanatsal bir ifade biçimine dönüştürmesinin ardında toplumsal ve tarihsel etkenler kadar kişisel sebepler ve çeşitli psikolojik bozukluklar olduğu unutulmamalıdır. Küçük kızlara olan saplantılı ilgisi, sanatçının, bu arzusunu küçük kız figürlerini parçalayarak grotesk bir yapıyla yeniden bir araya getirdiği çalışmalarla karşılık bulmuştur. Sherman içinse durum oldukça farklıdır: Fotoğrafları arasında kadın portrelerinin sayıca fazla olmasının tek makul gerekçesi, kadının erkeğe kıyasla bir seyir

nesnesi olarak daha fazla göz önünde bulunmasına yönelik eleştirel bakışın tabii bir sonucudur. Kadın bedenine ait organ ve uzuvları erkek mankenin bedeninde sergilemesi ezberimizi bozan, öğrenilmiş seyirsel alışkanlıklarımızı alt-üst etmeyi amaçlayan son derece bilinçli bir tavidir. Sherman'ın bebeklerinin çıplaklığı, cinselliğin doğası ve toplumsal ahlakın iki yüzlülüğü üzerine bir eleştiri aracıyken, Bellmer'in bebekleri, sanatçının hüküm sürdüğü fantezi dünyasının acınası kurbanları durumundadır. Bellmer'in "kışkırtıcı nesnesi" onun güzelliğini ve gücünü taktir edecek seyirci için bir kutlamayken, Sherman'ın aynı silahı –provakasyon- toplumsal bir eleştiri aracı olarak kullandığını söylemek yanlış olmaz.

I.6.Melez Oluşumlar

Belki de cyberpunk ve Bellmer'in bebekleri arasındaki en önemli ortak özellik, yapı olarak birbirinden farklı iki bileşenin -çoğu durumda mekanik ve organik- oluşturduğu bütün ve onun melez – ucube sonuçlarıdır. 1938'de Almanya'dan ayrılmadan hemen önce yaptığı *Machine Gun in a State of Grace*, adından da anlaşılacağı üzere Sürrealist sanatın benimsediği politik hiciv anlayışına da uygun düşecek şekilde adlandırılmış olmasının yanı sıra, kadın bedeni ve makinenin-mekaniğin sıra dışı bir birlikteliğini sunması açısından büyük öneme sahiptir.



Resim 19: H. Bellmer, Machine Gun in the state of grace, 1937, Karışık malzemeyle heykel.

İnsan- makine melezi unsurlara, Berlin ve New York sanat çevrelerinde Dadacılar tarafından anti-hümanist bir yaklaşım çerçevesinde yer verildiği hatırlanacak olursa, Bellmer'in bu gelenekten fazla uzaklaşmamış olduğu kolayca fark edilir. Bu sıra dışı üç bacaklı, yüksekçe yapılandırılmış çalışma, dua eden bir peygamber devesi ve devasa teleskopların bir birleşimini andırmaktadır. İlk bebeğin iskelet yapısını oluşturan metal çubuk ve süpürge sapı, *Makineli*'nin de temel yapısını oluşturmak için kullanılmış, çeşitli anatomik parçalar; bir kadın yüzünün alt kısmı ve başın üst kısmında kadın cinsel organını çağrıştıran bir yarık, memeler ve bir çift kadın bedenine has kıvrımlı, kaşık biçimli uzuv genel yapıyı tamamlamaktadır. “Hiç kuşkusuz yapıt, Bellmer'in karakteristiğini taşır. Yine de, Picasso ve Miro gibi Paris'teki meslektaşlarının sanatçı üzerindeki etkisi yadsınamayacak kadar açıktır. Picasso'nun 1932 tarihli *Kırmızı Koltukta Oturan Figür*, 1933 tarihli *Mekanik Hermafroditler* adlı çalışmalarının da Bellmer üzerindeki etkisi rahatlıkla görülebilir” (Webb, 2004:59). Makinelinin on iki küresel eklem

kullanılarak, hareketli bir yapıya kavuşturulmuş olması yine Bellmer'e ait özgün bir tavidir. Mekanik oluşumlarla desteklenmiş kadın anatomisine ait parçalardan oluşan çalışmanın adıyla yapısı arasındaki uyumsuzluk bilinçli bir tercihe işaret etmektedir. Kadın ve ölüm gibi çoğu zaman birbirine zıt kavramları kullanarak ifadeyi anlam bakımından güçlendirmek, *Bebek Oyunları* örneğinden de hatırlayacağımız üzere Bellmer'in zaman zaman başvurduğu bir yöntem olagelmıştır. "Makineli'de, ikinci bebeğin fotoğraflarından akılda kalan, makine yapımı olanla, makine benzeri olan ve kadın vücudunun kavisli, tamamıyla tasarlanmış parçalarından oluşan Bellmer'in kombinasyonu ile yeniden karşı karşıya geliriz. Sanki ölüm ve bakire tek bir varoluşta biçim değiştirmişlerdir" (Webb, 2004:60).

I.7. Fiziksel Bilinç ve Bedenin Zihindeki Görüntüsü

Hans Bellmer, pek çok açıdan çağdaşlarından daha cüretkar, hasta ruhlu, ve sapkın olarak görülebilir, ancak O'nun yapıtlarını bu kadar rahatsız edici ama bir o kadar da yadsınamaz şekilde güçlü kılan kendi saplantılarının izini sürerken ortaya çıkardığı gerçeklerdir. Ne var ki, Bellmer'in yapıtları sanatsal gücünü yalnızca ifşa ettiği gerçeklerden almaz; tam aksine gerçek ve kurmacanın, bilimsel olanla hayali olanın sanatçının algısında belirsizleşen sınırlarda birbirine karışması, bir yönüyle bilimsel bulgulara dayandırdığı fikirlerini hayal gücünün ve saplantılarının hizmetine sunması, kendi gerçeğine ulaşmasında O'nun önemli farklılıklarından biridir.

Başta psikoloji ve psikanaliz olmak üzere ortaya koyduğu sanatsal teorilerini geliştirmek ve desteklemek için mekanik, mühendislik, fizyoloji gibi bilimsel disiplinlerden yararlanmış; bilimsel düzlemde doğruluğu tartışmalı olsa dahi sorularına yanıt bulmak adına kendine özgü tezler ileri sürmüştür. Daha önce de sözü geçen ayna

deneyi, tarihsel buluşlara, klasik sanat yapıtlarına ve nostaljik çağrışımlarıyla kendisine ait çocukluk anılarını barındıran oyuncaklara atıfta bulunduğu; Sürrealist şair Eluard’la birlikte çalıştığı Bebek Oyunları adlı projenin önsözünü teşkil eden makale Bellmer’in *fiziksel bilinç ve fiziksel bilinç altı* olarak adlandırdığı kavramlar açısından oldukça dikkat çekicidir.

Sanatçının, kendi icat ettiği –uydurduğu- *fiziksel bilinç* kavramını ortaya atmasında, çalışmalarını yakından takip ettiği Viyanalı Nörolog Paul Schilder’den esinlendiği bilinmektedir. Psikiyatri ve nöroloji alanında son derece saygın bir kariyere sahip olan Schilder *İnsan Bedenin Görüntüsü ve Ortaya Çıkışı* adlı kitabında, kişinin sahip olduğu “ben” imajının kendi algısal bütünlüğünde oynadığı role vurgu yapmaktadır. Bellmer’in Anatominin Görüntüsü adlı çalışmasının yanı sıra bebek temalı çalışmalarında ve kendi tezini geliştirirken Schilder’den istifade etmiştir. Psikiyatrin 1923’de yayınlanmaya başlayan ve 1935’te tamamlanan çalışmaları Bellmer’in kurmacaları üzerinde etkili olmuştur. “Schilder’e göre bireyin bir beden görüntüsü veya kendisine ait bir mekan görüntüsü vardır. Bu birleşmiş fiziksel şema kişinin bedeni ve dış dünyadan gelen duyguların algılanmasıyla ilişkili olarak çizilmektedir” (Lichtenstein, 2001:36).

Schilder, yapmış olduğu klinik çalışmalar sonrasında kişinin beden algısı üzerine ilginç savlar türetmiştir. “Psikiyatrist, çeşitli uzuvlarını yitirmiş hastalarının bedensel algılarının yitirilen uzvun hayaletleri konusunun yanı sıra Bellmer’in babasının da muzdarip olduğu beyin işlevleri bozukluğuna neden olan kol ve bacaklardaki felç yani hemipleji hastalığını kapsayan incelemelerde bulunmuştur” (Taylor, 2000:104). *Agnosia*, yani tanıma yetersizliği olarak bilinen durumla ilgili yazılarına Schilder, işlevlerini yerine getirebilen normal bir beyinde dahi agnosia belirtileri görülebileceğini savunur ve görsel uyarıcıların etkili olduğunu, fakat bedenin görüntüsünün belirlenmesinde bütünüyle etkin

olmadığını göstermek için bir deneye başvurur. Hemen herkesin en azından bir kez uygulamış olduğu bu basit deney, bir bütün olarak ya da ayrı ayrı parçalar halinde, beden görüntüsünün fiziksel kontrol üzerindeki etkisini kanıtlama amacı gütmektedir.



Resim 20: İsimsiz, fotoğraf fiziksel bilinç altı kavramı ve Schilder, 1935, siyah-beyaz fotoğraf.

Kişi, kollarını, dirseklerini bükmezsizin önünde uzatır ve birini çaprazlamasına diğerinin üzerinden geçirerek avuçlarını, parmaklarını kenetleyerek birleştirir. Sonrasında ise aşağıdan yukarıya gelecek şekilde kenetlenmiş eller dirsekler bükülerek göğse bitştirilir.

Parmaklarıyla elinin etrafında dolandığında gözlerden önce parmakların karmaşık görüntüsü zihinde belirir. Şu durumda kişi özellikle bir parmağının bir noktayı işaret etmesini isterse bunu yapamadığını görecektir. Aynı zamanda hemen onun yanındaki parmağı ve diğer elinin parmağını da hareket ettiremeyecektir. Buna rağmen özellikle seçilen bir parmağa dokunulduğu takdirde hareket ettirilebilmektedir. Hata yapma oranı sol elde, sağ elde olduğundan daha yüksektir. Üçüncü ve dördüncü parmaklarda karşılaşılan zorluklar diğerlerinin hepsinden daha fazladır. İkili sarmal tensel ve görsel duyular açık ve net yapısını yitirdiğinde beden görüntüsünün yeniden kurulması gerekmektedir (Taylor, 2000:104).

Schilder'in bedensel görüntünün farklı fiziksel durumlarda, zihinsel algı ve bedensel farkındalık üzerine etkilerini açıkladığı bu metin, Bellmer'in 1930'lara tarihlenen ve ne bebek heykelleriyle ne de grafik çizimleriyle ilgisizmiş gibi görünen bir dizi fotoğrafı aydınlatması bakımından da önemlidir. Fotoğraflarda aynı kişiye mi, yoksa iki farklı kişiye mi ait olduğunu kestiremediğimiz birbirine kenetlenmiş eller farklı koreografilerle sunulmuştur ve Schilder'in teorilerinin Bellmer üzerindeki etkisinin açık bir kanıtı niteliğindedir. Schilder'in çalışmalarıyla Bellmer'in *Oturan Kız* adlı çalışmasında vücut bulan *fiziksel bilinçaltı* konusu arasındaki paralellikler şaşırtıcıdır. 1939'da George Hugnet'le beraber çalıştığı bir projede yer alan çizimde, küresel eklemlemeli kız bebek üzerindeki ince dantelden bluz dışında neredeyse çıplak; uzun ve dar çorapları, yüksek ökçeli botları ve elinde yukarı doğru tuttuğu elmayla bir masada oturmaktadır. Schilder, tıpkı gardrobumuzdaki değişik kıyafetlerle farklı görünümlere bürünmemiz gibi bedensel görüntünün de çok sayıda ve çeşitli olabileceğini iddia etmiştir. Bu anlamda oturan kız adlı çalışma kıyafetlerin değilse bile masa, sandalye gibi cansız nesnelerin figürün kayıp uzuvlarının yerini alması ve farklı bir bedensel görüntü teşkil etmesi bakımından önemli bir örnektir. Kızın vücut yapısı küçük bir çocuk için fazla kadınsı, fakat kurdele, saçları ve yüzüyle yetişkin bir kadın için fazla çocuksudur. Bu tezat, Bellmer'in çizimlerinde küçük kızların şehvetli ve fantastik unsurlar eşliğinde resmedilmesinin temelinde yatan karakteristik özelliklerden biridir. Figürdeki kol, bacak, meme gibi eksik uzuvların yerini sürahi, masa bacağı ve ekmek somunu gibi nesnelerin aldığını görmek bir kez daha Schilder'in "vücut parçalarının sembolik olarak yer değiştirmesi..." ya da "...her fiziksel taşma bir başkasının yerini alabilmektedir." önermelerini akla getirir. Kalça ve memeler gibi anatomik parçaların birbiriyle yer değiştirmesinin, Bellmer için bir anlatım diline

dönüştüğü, özellikle ikinci nesil fotoğraflarında sıkça karşılaştığımız bu durum Schilder'in çalışmalarının ışığında daha anlamlı hale gelmektedir.

“Oturan Kız adlı çalışmada ise yer değiştirme veya bir başka anatomik uzvun yerini alma durumu, izleyicinin dikkatini çeken koltukaltı merkezinde gerçekleşir; koltuk altı şekil itibarı ile kadın cinsel organının yerini almıştır”(Taylor, 2000:103). Bellmer, fiziksel bilinç düzeyinde uzuvlardan birinin, kayıp ya da eksik olan bir diğerin yerini alması durumunu son derece basit bir örnekle açıklar: Diş ağrısı. Diş ağrısı çeken kimse hissettiği acıyı hafifletmek amacıyla gözlerini sıkıca kapatıp yumruğunu sıkacaktır. Bu gayri ihtiyari kasılma, hissedilen acıyı, vücuttaki asıl ağrı merkezinden bir diğerine aktarmayı amaçlamaktadır. Uzuvların veya eşyaların fiziksel bilinç düzeyinde bir başkasının yerini alması bu yolla mümkün olmaktadır.

Kim, oturduğu sırada omzu yükselirken bir kolu kayıtsızca masanın bir ucundan diğerine uzanarak gerilmiş, memesini kolunun üst kısmıyla çenesi arasına saklamış, diğer memesi koluyla masa arasından adeta taşmış, bükülen bileğinin üzerinden dirseğini fark etmeden geçirmiş olan küçük bir kızın fiziksel bilincini açıklayabilir (Taylor, 2000:103).

Yukarıdaki örnek anlaşılması zor bir betimleme gibi görünmesine karşın Schilder'in bedensel görünüm, ego ve başka bedensel görüntülerin kişinin algısındaki rolüne ilişkin sözleriyle açıklanabilir: "Kendi bedensel görünümümüz sahip olduğu ihtimalleri ve varlığını yine diğer vücutlar -nesnelere ve mekanlar- arasında bir vücut olan kendi bedenimiz sayesinde elde eder" (Liechtenstein, 2010:36) sözleriyle Bellmer'in 'oturan kız'ı ile ilişki halinde olan masa, sürahi gibi diğer nesnelere ve tabii izleyiciyle arasındaki ortak fiziksel bilinç paylaşımı durumu açıklanabilir.

Bellmer, "düş gücü yalnızca fiziksel bilinç tarafından bilinen kendi köklerine sahiptir" sözleriyle kendi öznel yaratımı olan bebek varyasyonları ve ortaya attığı fiziksel bilinç kavramıyla bir bağ kurmak istemektedir.

I.8. İçimdeki Hermafrodit ve Siyam İkizim

Normalde Hans Bellmer'in otoerotik, homoerotik ya da feminen eğilimlerinin açık birer yansıması durumundaki yapıtlarının, cyberpunk ve cyborg kavramları ya da Oshii'nin, *Ghost in the Shell: Innocence* filmiyle doğrudan bağlantılı olmadığı düşünülebilir. Ne var ki Bellmer'in gerek çizimlerinde, gerekse bebek kombinasyonlarında sıkça rastladığımız "siyam ikizleri" ve "hermafrodit" motifleri, bölünmüşlük ve bir aradalığı, yani iki farklı bileşenin aynı bedende tezahür etmesi özellikleriyle cyberpunk'un önemli unsurlarından biri olan cyborg kavramıyla örtüşmektedir. 'Melez Oluşumlar' başlığı altında değerlendirdiğimiz *Machine Gun in a State of Grace* adlı heykel çalışması Bellmer'in, günümüzde insan sonrası olarak da adlandırılan insanın makineleşmesi sorunu karşısında kayıtsız kalmadığını göstermektedir. Ayrıca, Hans Bellmer'in ideal güzellik anlayışını reddeden yıkıcı tavrı ve ucube estetiğiyle kültürel anlamda bilimkurgusal değişimi Batı'yla karşılaştırıldığında beklenmedik bir samimiyetle ve başarılı bir şekilde gerçekleştiren Japonya'nın yine bu Batılı ülkelere "kadınsılaştırılması" durumları arasında bir benzerlik bulunmaktadır. Anime ve manga kültürüne ilişkin araştırmalarıyla tanınan Sharalyn O'Raugh *Cinsellik ve Tekil Cyborg (Sex and the Single Cyborg)* adlı makalesinde kendi deyimiyle post-modern sonrası insanın, bireysel ve toplumsal açmazlarını karmaşık teknolojiler bağlamında ele almaktadır. Yazarın konuyu örneklendirmek için seçtiği iki kültürel animeden birinin 1995 tarihli ilk *Ghost in the Shell* filmi, aynı zamanda araştırmamıza konu olan *Masumiyet* filminin selefidir. Söz konusu filmlere gelinceye kadar gerekli ortamın oluşmasını sağlayan coğrafi, kültürel ve tarihsel etkenlere değinen O'Raugh,

böylesine bir kültürel zenginliğin ve özgün anlatım dilinin neden Batı tarafından değil de "Doğulu" Japonya tarafından ortaya konduğunu aşağı yukarı yüz yıllık bir süreç dâhilinde açıklayarak işe koyulur. Japonya'nın 16. yüzyılda başlayan ve kısa sürede iktisadi, askeri ve teknolojik açıdan başarıya ulaşan "Batılılaşma Gayretleri"nin I.Dünya Savaşı sonunda tüm çabalarına karşın Batılılar tarafından "Asyalı Sarı Irk" ötekileştirilmesinin yarattığı hayal kırıklığı ve II.Dünya Savaşı'nın sonunda Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının ulusal boyutta açtığı derin izler, Japon bilimkurgusunun değişiminde ve gelişiminde etkili olan faktörlerin başında gelmektedir.

Hans Bellmer'in yapıtlarındaki hermafrodit ve siyam ikizleri motiflerinin modern bilimkurgunun bir alt türü olan cyberpunk ile benzeşen yönlerini daha iyi anlamak açısından O'Raugh'nın makalesinde film eleştirmeni Rey Chow'un 1933 tarihli filme atıfta bulunarak "King Kong Sendromu" olarak söz ettiği ve kendisinin de bu isimlendirmenin paralelinde "Frankenstein Sendromu" adını verdiği durumdan kısaca bahsederek, Bellmer ve Japon kitle kültürünün yapısındaki temel unsurlar arasındaki ortak noktaları daha iyi aydınlatacaktır. Chow'un tezine göre Batı, Batılı olmayan ülkelerde geçen, yabancı ve vahşi öğeler içeren hikayelere ilgi göstermektedir; ancak bu ilgi son derece yüzeysel olmasının yanında , gelişmiş olanın gelişmekte olana uygulanan barbar sınıflandırmasından duyduğu hazla doğrudan ilgilidir. Bir başka deyişle Doğu ülkelerinde geçen ister fantastik, ister tarihsel öyküler, yalnızca otantik oldukları için değil, "yabancı" ve "vahşi" oldukları için, Batılıların kendi kültürlerini "üstün" bir şekilde konumlandırmaları amacına hizmet ettiği için ilgi çekicidir. O'Raugh, Chow'un *King Kong Sendromu* teorisiyle benzerlikler taşıyan "Frankenstein Sendromu" olarak adlandırdığı savıyla Japonya'yı Batı toplumlarınca yaratılan bir "Frankenstein Canavarı"na benzetir. Mary Shelley'nin 1818 tarihli klasikleşmiş eserini kısaca hatırlayacak olursak: Doğa bilimlerine meraklı genç

Frankenstein uzun süren arařtırmaları sonucu ölüm ve yařam arasındaki sırları çözmeyi başarır ve mezarlardan topladıđı insan parçalarıyla yeni ve yařayan bir bütün yaratmayı başarır. Ancak, büyük buluşunun dış görünüşünün, Tanrının eliyle yaratılan kendisi kadar güzel ve soylu olmayıřı genç bilim adamında bir tiksintiye neden olur ve yaratıđını yok etmek ister. Japonya 16. yüzyıl sonunda bařlattıđı modernleşme sürecini ve Batı'ya entegrasyonu başarılı bir şekilde sürdürmüş, fakat Milletler Konseyi'nin kurucu üyelerinden biri olmasına karşı Konseyin kuruluş bildirgesinde "ırkların eşitliđi" maddesinin reddedilmesiyle bir tür çifte standarda maruz kalmıř, dışlanmıřlıđın yarattıđı hayal kırıklıđı ve utanç II.Dünya Savařı'nda atom bombalarıyla mühürlenene ağır mağlubiyetle birleşince ulusal boyutta Batı'nın yarattıđı Frankenstein ortaya çıkmıřtır. Tıpkı Frankenstein'in görüntüsünün çirkinliđinden ötürü reddettiđi canavarı gibi Japonya da modern Batı tarafından reddedilerek dışlanmasının sonucu olarak daha duyarlı bir kimliđe, O'braugh'un deyimiyile "kadınsı" bir yapıya bürünmüřtür.

Benzer bir kadınsı duyarlılık hali Bellmer'in sanatında, ilk çocukluk ve gençlik yıllarında masküler yapıyı ve dayatmalarını temsil eden baba fiđürü ve onun dış dünyadaki yansıması olan Nazi rejiminin etkilerinden ötürü inkar edilemez boyutlardadır. Güzellik, estetik, iyi ve dođru gibi kavramların, ev içinde babanın, dışarıdaysa devlet yönetiminin otoritesiyle dayatılması Bellmer'de pantolonların altına naylon çoraplar giymek, etekle dolařmak, makyaj yapmak ve peruk takmak gibi küçük isyan gösterilerine sebep olurken, yarattıđı ucube estetiđinde rolü büyük olmuřtur. Yakın tarih, Japon kitle kültürünün de tıpkı Bellmer gibi bu ötekileřtirme ve dışlanmayı kabullenmek yerine kendi dönüşüm serüvenini ve özgünlüđünü ortaya koyduđunu göstermektedir. Kendi kitle kültürünü yaratmakla kalmayıp aynı zamanda dünyaya ihraç eden Japonya'nın, Frankenstein Canavarı'ndan *insan sonrası* Cyborg evriminin anahtarı makine-insan, insan-teknoloji

konularında Batıya nazaran gösterdiği olumlu yaklaşım ve tabana yayma başarısında saklıdır. Günümüzde her yaş gurubuna hitap eden bir çeşitliliğe sahip Japon çizgi romanları arasında Cyberpunk türü önemli bir hayran kitlesine sahiptir. Sadece Japonya’da basılan çizgi roman miktarının –manga- gazete ve dergi miktarına eşit olması bu durumun en belirgin kanıtıdır.

Cyberpunk türü çerçevesinde cyborg motifi, Japon kitle kültürünün popüler konularından biri olarak önemli bir yer tutmaktadır. Mekanik ve organiğin birleşimini temsil eden bu yapı, Batı’da, örneğin Star Wars serisinin kötü adamı Dart Vader karakterinde güvensiz ve korkutucu bir profil çizerken, Japon anime ve mangalarında benzer teknolojik ve organik birleşim ihtimalleriyle barışık yüzlerce örneğe rastlamak mümkündür. Batı’da Cyborg fenomeni yakın geleceğe ilişkin karanlık kehanetleri çağrıştırmaya ve bozulmuş, deforme olmuş, makineleşmiş insan bedeninin mutlak resmi olarak çizilmesinin yanı sıra, ucube ve tekin olmayan bir niteliğe de sahiptir. Kısacası genel anlamda Batılıların tüm gelişmişliklerine rağmen farklı olana duydukları güvensizlik ve peşin hükümlülüklerinin bir kanıtıdır. Bellmer’in yapıtlarındaki hermafrodit yapı ve yapışık ikizlerden oluşan motiflerinin günümüz bilimkurgusundaki karşılığının Cyborg fenomeni olduğunu söylemek yanlış olmaz. Meselenin teknolojik boyutunu bir kenara bırakırsak, hem hermafrodit, hem de yapışık ikizler iki birleşenin aynı bedende bir araya gelmesi özelliğinden ötürü cyborg kavramıyla akraba sayılabilirler. “Yapışık ikizler ve çift cinsiyetli insanlara ilişkin sıkça sorulan sorular güncel Japon anlatılarının cyborg konusuna ilişkin araştırmalarında karşılık bulmaktadır” (Obraugh, 2007:177). Yapışık ikizleri davranış ve kontrol mekanizmalarında ikizlerden hangisinin belirleyici olduğu ya da hermafroditlerde hangi kadınsı ya da erkeksi yönlerinin baskın olduğu soruları akla cyborg’u oluşturan biyolojik ve mekanik bileşenlerdeki karşılığı getirmektedir. “Bu

sorular yapışık ikizler gibi ortaya çıkan cyborglar için anlamsız olabilir, ancak morfolojik olarak tekil olan bizler için ikili oluşumları anlamak açısından önem taşımaktadır” (Obraugh, 2007:177).

Cyborgların görsel betimlemeleri yalnızca ütopyik ya da anti ütopyik bir kehanet değil, fakat daha çok güncel var oluş durumunun yansımalarıdır. Cyborg bedeninin görüntüsü yoğunlaşma ve yer değiştirme konumu olarak işlev görür. Yüzeyinde ve temel yapısında, dönüşüm sürecini gerçekleştiren kültürün korkularını ve arzularını barındırır .Gonzales, Cyborg bedenleri tahayyül etmek(Obraugh,2007:172)

Jeniffer Gonzales’in de altını çizdiği gibi cyborg fenomeni bilimkurgu türünün geleceğe ilişkin kehanetlerinin önemli unsurlarından biri olmakla kalmayıp bugünü ilgilendiren bir problem olarak karşımızdadır.



Resim 21-22: Biyonik uzuvlar (National Geographic), 2010.

Kazalar, savaşlar, kalıtsal hastalıklar gibi çeşitli sebeplerle uzuvlarını, organlarını yitiren veya hiç sahip olmamış kişiler için geliştirilmiş ‘implant’ adı verilen, yaygın adıyla protez olarak bilinen takma kol ve bacakları bilmeyen yoktur. Fakat günümüzde implantların mekanik özelliklerine ek olarak, biyolojik ve elektronik özelliklere kavuşmasıyla birlikte geline nokta, insanın tıbbi nedenlerle de olsa sözcüğün tam anlamıyla makineleşmesi durumu olarak tanımlanabilir.



Resim 23-24: Biyonik uzuvlar (National Geographic), 2010.

Olayın biyolojik kısmında, kayıp uzuvdan arta kalan vücuttaki sinirlerle, çok sayıda motorun görev yaptığı mekanik yapının, beynin sinirlere gönderdiği uyarımlar sonucu hareket ettirilmesi ve bu yolla kayıp uzvun eksikliğinin telafi edilmesi olarak özetlenebilir. “Bu teknolojiye yaşam ve elektronik sözcüklerinden türetilen biyo-nik adı verilmektedir” (Fischman, 2010:83). Deneklerle yapılan çalışmalar, kişinin kayıp uzvundan arta kalan sinirlerle biyonik implanttaki yapay sinirlerin senkronizasyonu yoluyla, yeni yapay uzvun hareket ettirebildiğini göstermektedir. Deneğin, kolunu ya da bacağına hareket ettirmeyi hayal etmesiyle implant tepki vererek arzu edilen eylemin gerçekleşmesi sağlanmaktadır. Bu durum ister istemez akla Bellmer'in, Schilder'den esinlenerek ortaya attığı fiziksel bilinçaltı kavramının, bilimsel açıdan kanıtlanabilir olabileceği düşüncesini getirmektedir.

II. BÖLÜM

ÜST KÜLTÜR VE KİTLE KÜLTÜRÜ

II.1. Üst Kültür ve Kitle Kültür Yapıları Arasında Etkileşimler

Araştırmanın temel problemini, üst kültür (yüksek sanat) ürünleri olan heykel, resim, fotoğraf ve kitle kültürü çerçevesinde ele alabileceğimiz Japon canlandırma sanatı - anime- gibi son derece kendine özgü ve farklı disiplinler arasındaki etkileşimleri oluşturmaktadır. Bellmer'in edilgen kurban durumundaki bebekleri, Mitolojik Kral Pygmalion'dan esinlenen Lord Ewald'ın sadakat ve aşkın vücut bulduğu Hadalay'ına (*Tomorrow's Eve*) değin süren değişimlerinin ardından Oshii'de birer kurban ama aynı zamanda cellat olarak karşımıza çıkarlar.

Ghost in the Shell: Innocence filmi gerek kullanılan canlandırma tekniği, gerekse bu türün belli bir toplumun -Japonya- kitle kültürünün ürünü olması nedeniyle ayrı bir değerlendirmeyi hak etmektedir. Modern Japon anlatı sanatının ürünleri arasında yer alan anime ve manga türlerinin her ikisinde de oldukça önemli bir yere sahip olan filmin, Japonya ve Batı dünyasında yakaladığı başarının ardında yatan sebepler arasında, türün - anime- ait olduğu toplumun kültürel zenginliği ve derinliği gibi farklılıkları aktarmaktaki başarısından ileri gelmektedir.

Kategorik bir tanımlamayla bilimkurgu yapımı olan Ghost in the Shell: Innocence, klasik anlamda bilimkurgu sınırlarını aşan ve kimilerince bir alt tür, kimilerine göreyse 1980 sonrası yeni bir bilimkurgu akımı olarak nitelenen cyberpunk bağlamında değerlendirilmektedir. Nasıl ki cyberpunk daha uluslar arası bir kavram ise anime ve manga da bir o kadar Japon popüler kültürün spesifik ürünlerini niteleyen kavramlar olarak Batı'daki karşılıkları olan çizgi roman ve çizgi film ya da canlandırma film tanımlamalarına sığmayacak ölçüdeki zenginlik ve hassasiyetleriyle kendilerine ait bir

kategoride değerlendirmeye hak etmektedir. Ne anime, ne manga, ne de cyberpunk başlıkları birinci dereceden konumuzla ilgili görünmemesine karşın; Ghost in the Shell: Innocence filminin gerek görsel gerekse öyküsel anlamdaki tarihsel referansları ve Hans Bellmer'in bebekleriyle arasındaki bağın anlaşılması çabası, kısa da olsa sözü edilen bu başlıklara değinmeyi zorunlu kılmaktadır.

II.2. Bilimkurgu ve Cyberpunk

Sırasıyla, bilimkurgu, cyberpunk, anime-manga konularından bahsedilecek olan bu bölüm Mamoru Oshii'nin filmi Ghost in the Shell: Innocence'nin melez bir anlatı türü olarak sahip olduğu karmaşık kökenlerin ve üzerinde inşa edildiği kültürün başka kültürler ve türlerle nasıl bir etkileşim halinde bulunduğunu ve hangi kaynaklardan ne derece beslendiğini göstermeyi amaçlamaktadır.

Bilimkurgu, Batı Uygarlığının bilimsel ve teknolojik deneyimlerini yansıtan ve en belirgin örnekleriyle edebiyat ve sinema alanlarında karşılaştığımız bir anlatı türüdür. Bilimkurgu, 1920'li yıllardan sonra özellikle ABD'de belli başlı bir tür olarak ortaya çıkıp kabul görmesine karşın kökenleri 18. yüzyıl Aydınlanma hareketine tepki olarak doğan Romantizm Akımı'na dek gerilere uzanmaktadır. İngiliz yazar Mary Shelley'nin 1818 yılına tarihlenen "Frankenstein" adlı gotik eseri ilk bilimkurgu roman olarak kabul edilmektedir. Günümüzde bu savın tüm çevrelerde kabul görmesi, eserde konu edilen hikayenin, bilimkurgu türünün başlıca motifleriyle örtüşmesinden kaynaklanmaktadır. Öykünün baş kahramanı Genç Frankenstein bir bilim adamı olarak hastalıkları yok edecek ve hatta ölümü yenebilecek bir buluş yapar; ancak O'nu bekleyen son, ölümsüzlük reçetesini bulan Asklepios'unkinden ya da ateşi tanrılardan çalan Prometheus'unkinden farklı olmayacaktır. "Sistemin denetimi dışında çalışmalarını sürdüren çılgın bilim adamı, hiçbir zaman amacına ulaşamaz (Batur, 1998:25). Bu anlamda Frankenstein'in yaşadığı

felaketler zinciri Romantizm akımının başlıca özelliklerini ortaya koymaktadır.

Romantik akımın belirleyici özelliği, devrimci veya devrime karşı, ilerici veya gerici bir ideolojiyi temsil etmesi değil, her iki duruma da usa aykırı, eytişimsel olmayan ve hayal ürünü yollardan varmasıdır. Bu akımın evrimci coşkusu, tutuculuğu gibi, dünya hakkındaki bilgisizliğinden gelir... Geçmişe sığınmak romantik yanılısamanın biçimlerinden yalnızca bir tanesidir. Geleceğe, eş bir deyişle Ütopyaaya sığınmak da diğere bir çeşididir. Romantik insanın sarıldığı özne önemli değıldir; önemli olan onun yaşadığı gündem ve dünyanın sonundan korkmasıdır (Hauser, 1995:149).

Bir bilim adamı olarak, başına gelen felaketlerin ardından Frankenstein'nın, genç kaşif Robert Walton'a bilgiyi uzak diyarlarda aramaktansa kendi memleketinin sınırları içinde mutlu olmaya çabalaması yönündeki tavsiyesi Hauser'in iddiasını doğrular niteliktedir. "Frankenstein 'yeni bir türün yaratıcısı ve kaynağı olarak bana dua edecek ve bir sürü mutlu ve mükemmel yaratık, varlıklarını bana borçlu olacaklardı' derken kendisini bekleyen korkunç sondan habersizdir elbette" (Shelley, 2009:49). Yaşadığı korkunç felaketler nedeniyledir ki, arkadaşına tavsiyesi cehaletin erdem olduğu yönündedir. Bu söylem, Hauser'in de belirttiğı gibi, Romantik dönemin bilinmeyene duyduğu tipik korku ve endişenin ifadesidir. Bilimkurgu türünün "Tanrı'ya karşı gelen çılgın bilim adamı" olarak da adlandırılan motifiyle birebir örtüşen roman, yalnızca ilk bilimkurgu roman olması sebebiyle değil, eserin fantastik ve korku öğeleri içeren "gotik" yapısıyla da günümüz modern bilimkurgu örnekleri üzerinde sahip olduğu etkiyi korumaktadır. Adeta 'bilimkurgu türünün İnciliymişçesine pek çok tenkit edici ve çözümleyici makalede Frankenstein'dan yapılan alıntılarla karşılaşmak olasıdır. Modern bilimkurgunun farklı yüzlerinden biri olarak da tanımlayabileceğimiz cyberpunk için Frankenstein, cyborg motifinin atasıdır demek mümkündür. Cyborg'un insan ve makine bileşenlerinin aynı vücutta bir araya geldiğı kısmen mekanik, kısmen organik bütün olarak tanımlanması bu savı çürütmez; çünkü sonuç itibarı ile yarattığı hayata geçiren elektriğın gücüdür.

Bilimkurgunun bir diğerk önemli özelliđi yine Frankenstein örneğinde karşımıza çıkar: Geleceğey yönelik kehanetlerde bulunma alışkanlığı. “Örneğın Gernsback bilimkurgudan şunu anlamaktaydı: Scinence fiction’ ile Jules Verne, H. G. Wells ve Edgar Allan Poe tipi hikayeleri kastediyorum –bilimsel gerçek ile kehanet vari vizyonu birleştiren büyüleyici serüvenleri...”(Ersümer, 2006:16). Günümüzde ileri düzeyde bio-nik implantlar kullanılarak gerçekleştirilen operasyonlardan daha önce söz etmiştik. Ridley Scott’ın Blade Runner filminin bir sahnesinde uzak doğulu bir satıcının sıvıyla dolu bir kabın içinden çok sayıda göz implantı çıkardığını görürüz. Bugün mikro cerrahi düzeyinde gerçekleşen operasyonları mümkün kılan, filmde izlediğimiz sahne değildir hiç kuşkusuz. Ancak filmde görmeseydik bu kadar kısa bir sürede, bu çapta bir tıbbi başarının gerçekleşebileceğine inanabilir miydik? Asıl soru bu olmalıdır. “Campell’a göre ise ‘Bilimkurgunun temel düşüncesi gerçekleşmek üzere olan icat ve işleyişleri, ve de onların insanlar, toplum ve uygarlıkların bakış açıları üzerindeki etkisi öngörmenin mümkün olduğudur” (Ersümer, 2006:17). Tüm bilimkurgular temelde bilinene dayalı olması esasında yalnızca bilimkurgunun değil, kurgusal özellikler taşıyan her türün ortak özelliğidir. Bu noktada bilimkurgu, cyberpunk ve Hans Bellmer arasında doğrudan bir bağ kurulamayacağı düşünülebilir pekala. Ne var ki, Bellmer eserlerini Sürrealizm değil de Fütürizm akımı çerçevesinde vermiş olsaydı bile şu an olduğundan daha doğrudan bir bağ kurmak mümkün olmayabilirdi. Nasıl ki bilimkurgu temellerini 19. yüzyıl gotik-romantik edebiyatının doğa üstü ve fantastik özelliklerinden alıyorsa, Sürrealizm akımının da, doğalcık karşıtı Romantizm’in sunduğu ve bilimkurgu türüyle birlikte yararlandığı ortak imkanlar bulunmaktadır. Öncelikle hem Sürrealizm akımının hem de bilimkurgu türünün doğalcı betimleme geleneğini reddeden, sanatçının bireyselliğinin merkezde yer aldığı Romantizm akımının devrimci yenilikleri üzerine temellendiğı söylenebilir. İlk modernist

hareket olarak kabul edilen Romantizm, kendisinden sonra gelen Sembolizm ve Sürrealizm akımları üzerinde önemli bir etkiye sahip olmuştur.

“Sürrealizm miras aldığı bu anti-doğalcı tutumu, gizeme duydukları ilgiyle sıradan olanın ötesine yönelmişlerdir. 1924’te Andre Breton önderliğinde Paris’te yayımlanan manifestoda sürrealistler hayret verici ve sarsıcı imgeler yaratarak, sıradan deneyimlerin ötesine geçmeyi, sanatçıya atfedilen nitelikleri ve toplumsal kuralları yok saymayı hedeflemişlerdir” (Taylor, 2000:91).

Bilimkurgu yazarları ve sinemacılarının Sürrealist sanatçılarla sahip oldukları ortak özellikler, her iki yaklaşımın da genlerindeki Romantizmin öznelciliği ve hayal kurma özgürlüğüdür. Sürrealizmin psikanaliz ve düş gücüyle, bilimkurgunun ise gelecekçilik ve teknoloji temalarıyla anlatmaya çalıştığı temelde aynı şey, yani kendi gerçeğidir. “Sanatçı, yarı gerçek gibi görünen bir şeyi kafasında kurduğu zaman bile, aslında gerçeklik dediğimiz bütünün bileşik parçalarını yeni bir biçimde düzenlemekten, yeniden ortaya koymaktan başka bir şey yapmıyordur” (Suçkov, 1982:9)

Frankenstein, Romantik edebiyatın ortaya koyduğu belki ilk bilimkurgu örneğidir, ancak tek değildir. Fransız edebiyatçı, oyun yazarı ve şair Villiers de l’Isle-Adam’ın, 1886 tarihli bilimkurgu romanı *Tomorrow Eve*, geç romantik dönemde vermiş olduğu bir bilimkurgu eseridir. Bilim ve duygu gibi birbirine zıt kavramların romanda işlendiğini görmek ve üstelik bu romanın Mamoru Oshii’nin 2004 tarihli filminin metnine kaynaklık ettiğini gösteren emarelere rastlamak olasıdır. Örneğin eklemlenmeli yapısıyla dikkat çeken gynoid modeli, Villiers’in romanındakiyle aynı adı taşımaktadır: ‘Hadalay’. Yeri gelmişken romanın kendisinden sonraki pek çoklarına öncülük etmiş olması nedeniyle doğrudan esere işaret eden, bilimkurgu tarihinde özel bir sınıflandırmadan bahsetmek gerekebilir. “Hugo Gernsback’ın çıkardığı ucuz bilimkurgu dergilerinde şekillenen politikalar temelde (Thomas) Edison vari bireysel mucitlik kültüne ve teknolojik

ilerlemeye sorgusuz inanca dayalıydı” (Ersümer, 2006:17).

Romanın baş kahramanının Thomas Alva Edison olduğu düşünülürse bilim dünyasının önemli figürlerinden biri olan Edison’un gerçek ve kurmaca arasındaki ilişkiyi güçlendirdiği rahatlıkla söylenebilir. Auguste Villiers L'Isle'nın, Thomas Alva Edison'un baş karakter olduğu Tomorrow Eve adlı eseri bir anlamda, Oshii'nin Bellmer'le olan görsel ortaklığının yazılı metnini oluşturur diyebiliriz.

Romantik dönem sanat ürünlerinin bilimkurgu türü üzerindeki etkileri yalnızca Tomorrow's Eve ve Frankenstein eserleriyle sınırlı kalmaz. E.T.A. Hoffmann'ın *Kum Adam* adlı fantastik öyküsü, bilimkurgusal açıdan değil, ancak içerdiği korku ve dehşet öğeleri akıldışı ve metafizik bir durumun hizmetine girdiği takdirde, türün kendi içinde ayıklama arzusunda olduğu unsurlar halini aldığı gözlenmiştir. Tam bu noktada Kum Adam'ın edebi değerinin yanı sıra bilimkurgu türüne katkılarından söz etmek mümkün olmaktadır. Başlangıçta bir çelişki varmış gibi görünebilir, ancak klasik bilimkurgunun reddettiği “zihni felce uğratan dehşetiyle birlikte akıl dışılık, öznelik, aşkınlık ve sınırları zorlamak arzusunu temsil eden Gotik tarzla hesaplaşma içindedir” (Ersümer, 2006:22). Bir yandan bilimkurgunun kendi içinde gotik tarzın fantastik öğelerini ortadan kaldırmaya çalışırken, diğer yandan cyberpunk bu unsurlarla içli dışlı olmakta sakınca görmemiştir. Tzevetan Todorov, fantastik anlatıyı akla uygunluk ve akıl dışılık özelliklerine göre “tekinsiz” ve “gerçeküstülük” olarak tanımlamıştır. “...anlatılan şeyler ‘gerçek mi, yanılsama mı?’ sorusuna yanıt verildiğinde, bildiğimiz gerçekliğin yasalarıyla açıklanabiliyorsa, kimi gotik öyküleri içine alan ‘tekinsiz’ adlı türe, büsbütün başka bir gerçek alanına ait ise ‘olağanüstü’ türüne geçildiğini ifade etmiştir”(Ersümer, 2006:24). Bu tanımlamadan hareketle Hoffmann'ın *Kum Adam* adlı öyküsünü “tekinsiz” olarak sınıflandıran Freud, Hoffmann'ı ‘*tekinsizliğin büyük ustası*’ olarak tanımlamıştır. Freud'un

makalesine konu olan Kum Adam, aynı zamanda Hans Bellmer'in 1933 yılındaki Offenbach'ın sahne uyarlamasıyla Bellmer'in ilk bebeğini yapmasında etkili olan olaylar dizisi içinde yer alması şaşırtıcı bir tesadüftür.

Cyberpunk ve fantastik anlatı türleri arasındaki önemli benzerliklerden biri "beden" sorununa yaklaşımlarıdır. Hans Bellmer'in parçalanmış, uzuvları yer değiştirilmiş grotesk bebek figürlerinin estetik özelliklerinin Mamoru Oshii'nin anlattığı, 2032 yılında geçen, ileri teknoloji ve yabancılaşma eksenindeki öyküyle sağladığı uyumu açıklar niteliktedir.

Bilimkurgu türü içerisinde "Star Wars gibi Uzay Operaları, Kıyamet Sonrası Kara Ütopya, Uzaylıların İstilasası, Mutasyona Uğramış Yaratık Tehdidi..." gibi dış etkenleri konu alan türlerin aksine, cyberpunk insanın iç dünyasına doğru, dıştan içe bir yolculuk gerçekleştirmiştir. Bilimkurgunun bu alt türü ya da diğer yüzü, devletlerden daha güçlü çok uluslu şirketler, sanayi casusluğu veya anarşinin hizmetindeki bilgisayar korsanlarının siber uzaydaki maceraları ve aşırı bilgi yüklenmesi gibi konuların merkezinde bireyin kendini bulma çabası, türün en seçkin örneklerinin başlıca problemini oluşturmaktadır.

Cyberpunk sözcüğü ilk kez 1983 yılında Amazing Science Fiction Stories adlı dergide yayınlanan "Cyberpunk" adlı kısa hikayeye ortaya çıkmıştır. Türkçe karşılığı güdüm bilim olan İngilizce cybernetic sözcüğünün kısaltması olan cyber ile, "punk" yani suçlu sözcüğünün birleşmesiyle türetilmiştir. "Sibernetik, bir sistem olarak canlılarda ve makinelerde, iç ve dış bilgi alverişinin kontrol, denetim ve yönetim bilimlerine verilen addır"(Ersümer, 2006:34). Cyberpunk adından da anlaşılacağı üzere yüksek düzeyde iletişim, bilgi akışı ve suç temalarını bir arada harmanlama özelliğiyle, yakın gelecekteki kalabalık metropollerin çok kültürlü ortamlarında geçen öyküler anlatır. Dünya dışı

yaratıklar ve mutasyona uğramış hayvanların yerine, gerçek bir tehdit unsuru olarak teknolojik imkanlar sayesinde aşırı gelişmiş bilgi düzeyiyle insan faktörünün olduğu; gelişen teknolojiyle fiziksel sınırları küçülen dünyanın aksine bizim ilk adıyla internet olarak bildiğimiz siber uzayın sonsuz genişliğinde gerçekleşen polisiye olaylar anlatılmaktadır.

Bir başka deyişle, klasik bilimkurgunun uzaylı istilacılar ve dev canavarlar gibi temsili anlatım motiflerinin yerine makineleşmiş insan, insanlaşmış makine motifleriyle doğrudan insan konusuna eğilen ve psikolojik yönü sosyolojik yönünden daha ağır basan bir türdür diyebiliriz.

Klasik bilimkurgunun geçmişi reddeden yenilik arayışlarına karşın, cyberpunk eski ve yeni bir arada sentezlemekte bir sakınca görmemektedir. Post modern bilimkurgu olarak adlandırılmasının en önemli nedenlerinden biri de bu yönüdür. Ölüm ve yaşam gibi konulara Yunan Mitolojisi, Hıristiyanlık ve Budizm gibi inanç sistemlerinin öngörülerinden faydalanarak ve kendi içinde yeniden biçimlendirerek yer verir. İster kıyamet günü teması olsun, ister gotik öykülerin gizemli perili evleri, isterse İsa Mesih'in insanlığı kurtarmak için ölümünden binlerce yıl sonra dirilip yeryüzüne ineceği kehanetleri; cyberpunk kendisinden önce iz bırakmış her tema ve motifi kendi gerçekliğine uyarlayarak yeniden üretir. Ghost in the Shell: Innocence filminde Oshii'nin en gelişmiş alt yapılarla beslenmiş modern şehrin sokaklarında 1950'li ve 1960'lı yılların klasik Amerikan arabalarıyla doldurmasının nedeni yalnızca bu otomobillere duyduğu ilgiyle açıklanamaz. İnsanın tanımının değiştiği, ama insanın yalnızlığının değişmediği bir dünyada bu otomobiller nostalji duygusu yaratmaktadır.

II.3.Anime ve Manga

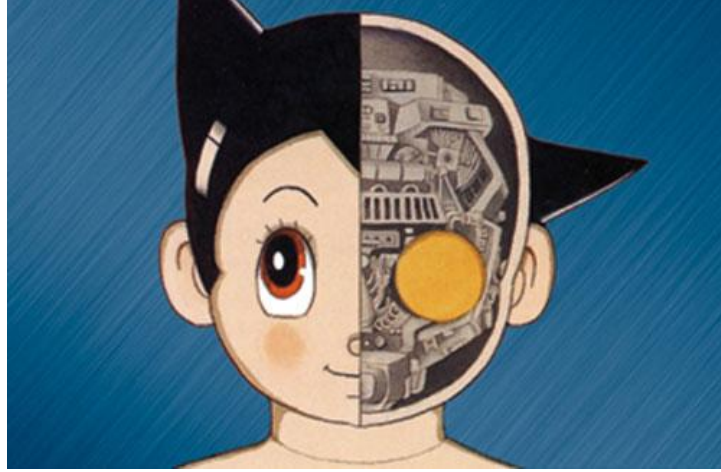
Cyberpunk'ı kuramsal ve uygulama alanında yalnızca Amerikalı edebiyatçı ve düşünörlere mal etmek, türün gelişiminde en az onlar kadar katkı yapmış Japon edebiyatçıları, sinemacıları ve çizirlerine büyük haksızlık yapmak anlamına gelmektedir. Blade Runner ve Johny Memonic gibi ses getiren Hollywood yapımlarında bile Uzak Doğu ve özellikle Japon kültürünün etkisi çok költürlölüğünün yanı sıra gelecekte insanların tüm çevrelerini kuşatan yüksek teknolojiler bağlamında kendine sıkça yer bulmuştur. Tabi bu algının oluşmasında II.Dünya Savaşı'nın ardından Japonya'nın gerçekleştirdiği endüstriyel atılımlar neticesinde, ileri teknoloji ürünü elektronik eşya ihracatçısı bir ülke durumuna gelmesi önemli bir rol oynamıştır. Yine de gelişmiş bir sanayi ve bilişim teknolojilerinin kalbi olması Japonya'nın post modern bilimkurgu alanında üstlendiği rolü açıklamakta yeterli değildir. Asıl üzerinde durulması gereken soru Amerika'nın batısında yer alan bu Uzak Doğu ülkesinin költürel etki alanının nasıl bu denli geliştiğidir.

“İkinci Dünya Savaşı'nın sonlanmasından bu yana Japon Bilimkurgusu, tıpkı Amerikan bilimkurgusunun Birinci Dünya Savaşı sonrası olduğu gibi dünya költürünün bir parçası haline gelmiştir”(Bolton ve diğ. 2009:7). Ancak Amerikan bilimkurgusu edebiyat alanında Japon bilimkurgusu ise sinema ürünleriyle ortaya çıkmıştır. Japon bilimkurgu edebiyatı sınırlı da olsa Rusya ve Fransa gibi ülkelere girmeyi başarmıştır, ancak Kuzey Amerika'ya Japon popüler költürünün girmesi video kasetler, çizgi romanlar ve bugünküyle karşılaştırıldığında oldukça ilkel oyun konsolları gibi yeni ortamlar sayesinde mümkün olmuştur. Bu yeni ortamlarda genellikle bilimkurgu temalarına yer verilmesi Japon popüler költürünün ihraç ürünlerine gelecekçi özellikler taşıyan bir ruhla katkıda bulunmuştur. Yeni medyaların modern mitler üreten Japon popüler költürüne, uluslar arası alanda daha geniş kitlelere –özellikle gençlere- ulaşma imkanı tanınmasıyla beraber,

çizerler, animatörler ve bilimkurgu film sektörü, Avrupalı ve Kuzey Amerikalı eğlence tekellerinin kontrol alanı içinde fakat dikkatlerinden uzak kalmayı başarmışlardır.

Japon sinemasının Amerikan tarzı “Western” filmlerine gösterdiği yakın ilgi Japon bilimkurgu sinemasının bir yandan kendi ulusal hassasiyetlerini gözeten, diğer yandan ise Batı’lı tüketicinin damak tadına uygun ürünler vermesinde etkili olmuştur. Dışa doğru en önemli sinemasal açılımlar 1950’li yıllarda God-zilla, yani canavarların kralı tarzındaki doğa üstü felaket filmlerinin Batı’da, özellikle Amerika’da ilgiyle karşılanmasıyla başlamıştır. Sonu daha başından belli hikayenin kahramanın yenilmez, beyaz, Cowboy klişesi üzerine kurulduğu basmakalıp westernlerden sıkılan Batı gençliği, Japon anlatı sanatının farklı ve yeni öykülerini ilgiyle karşılamıştır. Tabii farklı mutfakların sunduğu lezzetler her zaman orijinal haliyle tüketilmez: Filmlere İngilizce dublajlar yapılır, karakterlerin otantik isimlerinin yerini batılı isimler alır ve film, metninden müziğine montajlanarak öykü değiştirilir; böylece aslından farklı varyasyonlar elde edilir. Hikayenin katmanları soyularak ortaya orjinalinde Japon kukla tiyatrosundan ve savaş sonrası toplumsal duyguların izlerinden arındırılmış “trash” (çöp) filmler çıkarılır. Geriye kalan - her ne kaldıysa- Amerikalı gençler için yeni ve heyecan vericidir. “Canavar filmleri 1960’lı ve 1970’li yıllarda bile televizyon gibi aslında yapım aşamasında hedeflenmeyen ortamlarda dahi popülerliğini korumayı başarmıştır. Televizyon istasyonları, bu filmleri maliyetlerinin ucuzluğu nedeniyle tercih ediyor, daha çok çocukları ve gençleri hedefleyen program saatlerinde yer veriyorlardı”(Bolton ve diğ. 2009:8). Japonya’nın II.Dünya Savaşı’nın bitiminde atom bombası deneyimini yaşamış olmasının doğal bir sonucu olan mutasyona uğramış devasa canavarların modern kentleri yok ettiği filmler, bu deneyimin popüler kültür alanında ifade edilmesi olarak yorumlanabilir. Her ne kadar kökenlerinin Japon mitlerine dayandığı iddia edilse de canavar filmleri; geliştirdiği modern silahlara ve

teknolojik imkanlara rağmen doğa üstü canavarı alt edemeyen Japon insanının, bilinmeyen karşısındaki çaresizliğini dile getirmektedir. Japon bilimkurgusunun canavar hikayeleri ölçüsünde sevilen ve izlenen bir diğer konu ise “robotlar” dır.

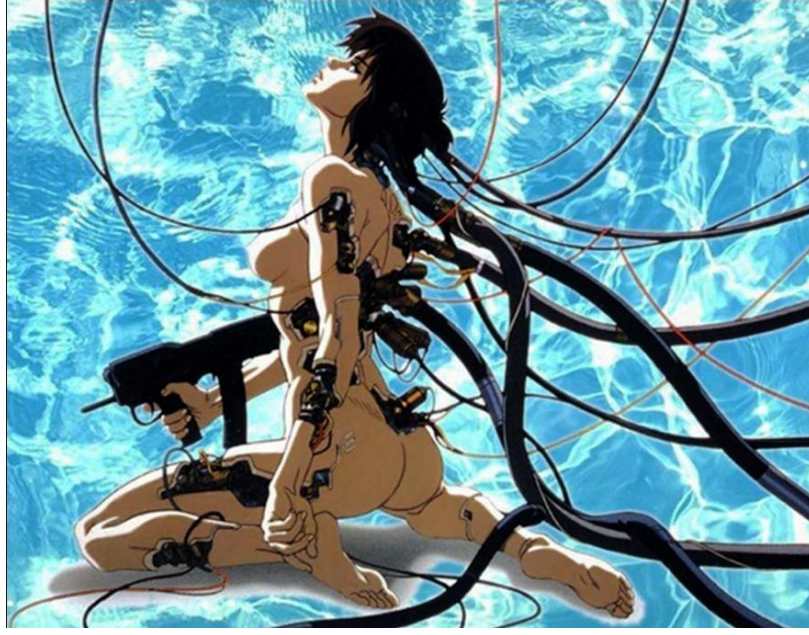


Resim 25: T. Osamu, Astroboy, 1963.

‘Robot’ konusuna gösterilen ilgi, Japon popüler kültüründe yeniden çevrimi yakın zamanda gösterime girmiş olan, Tezuka Osamu’nun 1963 yapımı Astroboy adlı animesiyle birlikte manga ve animelerde her geçen gün artmıştır. En basit tanımıyla insansı mekanik yapının özgün tezahürleri olan bu popüler kültür ikonlarının bir ihraç ürünü olarak, hem Japon iç pazarında hem de Japonya dışı oyuncak pazarlarında önemli bir pay edinmesinde anime ve manga önemli bir rol üstlenirken, Japon oyuncak endüstrisi de animelerin yaygınlaşmasında etkili olmuştur. Animelerle büyüyen Robot konseptine duyulan ilgi, oyuncak pazarının gelişimiyle zirveye ulaşmış olmasına karşın tarihsel kökenleri daha eskilere dayanmaktadır. Bilimkurgu türünün, cyberpunk’ın yanı sıra bir başka türevi olan steampunk’ın (buhar-punk) motiflerinden önemli bir bölümünü, buhar gücüyle hareket eden yapay insanlar veya insan görünümlü makineler oluşturmaktadır. Kökenleri 19. yüzyıl Romantik Edebiyatına kadar gerilere giden steampunk’ın robot motifine en iyi örneklerden biri Villiers de l’Isle-Adam’ın “Hadalay” adlı makine-kadın

figürüdür. Hikayeye göre Edison'un dostu ve hamisi Lord Ewald için tasarladığı ideal eş Hadalay'ın konu edildiği Tomorrow Eve, steampunk'ın dönemin teknolojilerinin şekillendirdiği mekanik insan –robot- tasarım anlayışını yansıtan eserleri içinde özel bir yere sahiptir. Cyberpunk'ı basitçe, insanlığın yakın geleceğine odaklanan bir yaklaşımın ürünü olarak tanımlayabilirsek eğer, steampunk'ın geçmişe dönük, nostaljik bilim temelli kurmacalar olduğu iddia edilebilir. Bilimkurgunun hemen her türü ve her dönemini meşgul eden robot ve cyborg konuları Batı'nın popüler kültüründe “tekin olmayan” ve “güvensiz” figürler olarak korku yaratırken, Japonya'da Astroboy ve benzeri karakterler çocuklar için olduğu kadar yetişkinler için de popüler hale gelmiştir. “1960'ların sevimli çocuk robotları, 1970'lere gelindiğinde süper robotlara, 1980'lerin adeta gerçek gibi görünen robotlarıysa, 1990'ların cyborglarına dönüşerek günümüze dek gelişimlerini sürdürmüşlerdir” (Bolton ve diğ. 2009:11).

Anime ve manga türlerinin kültürel gelişiminin ve yaygınlaşmasının ardında bir başka popüler kültürün –Hollywood- yarattığı tehdit yatmaktadır. “Animenin gelişimindeki en göze çarpan gerçeklik, küresel film pazarının Holywood tarafından ele geçirilmesidir.” (Napier, 2008:28). Napier'in yapmış olduğu saptama, Sharalyn O'braugh'ın daha önce de değindiğimiz “Frankenstein Sendromu” olarak adlandırdığı tezini doğrular niteliktedir. 1950'li yıllardan sonra, gelişen Japon bilimkurgu sinemasının Holywood karşısında kan kaybına uğramasıyla sekteye uğramış, ancak özellikle 1980'lerde Akira ve benzeri animelerin başarıya ulaşması, yeni bir sanat biçimi olarak animeye duyulan ilginin artmasını sağlamıştır. Bir başka deyişle Batı'nın dışladığı, ötekileştirdiği, baskın, tekelci anlayışıyla, kültürel asimilasyon politikaları yürüttüğü pek çok ülkeden biri olan Japonya, kendi kültürel mirasının birikimi üzerine temellendirdiği, yeni ve özgün bir sanatsal ifade biçimiyle ortaya çıkmıştır.



Resim 26: M. Oshii, Ghost in the Shell, 1995.

1990’lardan günümüze anime ve manga türlerinin dünya genelinde, kültürel alandaki etkilerinin artmasının en önemli göstergelerinden biri Hollywood sinema endüstrisinin başarılı örneklerinde, anime estetiğinin ve görsel özelliklerinin ön plana çıkmasıdır. “Anime ve manga türlerinin modern bilimkurgu sineması üzerindeki etkileri Gizemli Şehir ve The Matrix filmlerinde açıkça görülmektedir”(Ertan, 2002:85). Bu noktada Japon popüler kültüründe 1980’lere kadar devam eden Batı’dan tek taraflı etkilenme sürecinin tersine dönmeye başladığını söylemek yanlış olmayacaktır. The Matrix filmiyle Ghost in the Shell arasındaki biçimsel –görsel estetik- ve öyküsel benzerlikler olduğuna ilişkin bir değerlendirme karşısında Mamoru Oshii’nin yanıtı şöyledir:

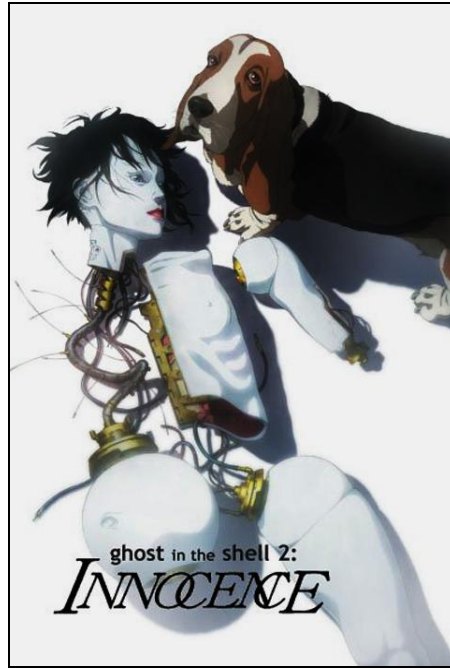
Yakın geçmişte Japon bilimkurgu sineması 2001 Uzay Yolu Destanı, Blade Runner ve Terminatör gibi filmlere çok şey borçludur... Farklı kültürlerin film yapma biçimleri arasında, geçmişte ve günümüzdeki etkileriyle simbiyotik bir ilişki bulunmaktadır. Bana sorarsanız iki film de birbirinden oldukça farklı,” der ve devam eder: “Hem, kimin kimden çaldığının bir önemi yok, Japon animasyonu Amerikan film anlayışından çok fazla şey ödünç almıştır. Sonuçta bu, karşılıklı bir etkileşimdir” (Interview with Mamoru Oshii, 2004).

Manganın özellikle Japonya'daki başarısının sırrı, Batı'lı çizgi romanlardan farklı olarak, bütünü kapsayıcı tek tip bir süper kahraman klişesi yaklaşımı sergilemek yerine, farklı yaş guruplarından kadın, erkek, genç ve çocuklara hitap eden zengin bir çeşitlilik sunmasıdır. Böylesine yoğun bir talep görmesi nedeniyle manga, muazzam bir üretim-tüketim hacmine sahiptir. Günümüzde mangaların Japonya'da satılan ürünlerin %22.2 gibi bir bölümüyle, toplamda yayınların %36.7' sini oluşturduğu iddia edilmektedir. Mangaların farklı ilgi alanlarına hitap eden geniş ürün yelpazesinde cyborglar, aynı platformu paylaştığı robotlar, androidler, makine suitler ve yapay zeka motifleriyle birlikte önemli bir yer tutmaktadır. Cyberpunk'ın anime ve mangadaki temsili olarak karşımıza çıkan "Mecha" -mekanik, makine sözcüklerinin kısaltılmış hali- türü İngilizcedeki *mechanical* sözcüğünden türetilmiştir. "Hem anime hem de mangada, asıl olarak mekanik özelliklere sahip her türden araç, robot, silah, gemi ve benzeri nesnelere verilen genel isimdir" (Manga Terimleri Sözlüğü, 2007:31).

II.4. Mamoru Oshii

1951 Tokyo doğumlu ünlü Japon yönetmen ve yazar Mamoru Oshii, uzun metrajlı anime filmlerinin yanı sıra pek çok TV dizisi ve gerçek oyuncularla hayata geçirdiği film projeleriyle uluslararası bir üne kavuşmuştur. Üniversiteden 1976'da mezun olan sanatçı kariyerine 1977 yılında bir prodüksiyon şirketinde storyboard (öykü resimleme) sanatçısı olarak başlamıştır. Aradan geçen otuz üç yıla Jin-Roh The Wolf Brigade (1991), Patlabor (1987-1993), Ghost in the Shell (1995), Ghost in the Shell 2: Innocence (2004) gibi baş yapıtlarla beraber pek çok proje sığdıran Oshii, Cannes'de Altın Palmiye (2004), Venedik Film Festivali'nde ise Altın Aslan(2008) gibi ödüller için aday gösterilmiştir. 1995 tarihli ilk Ghost in the Shell filmi, 1996'da Birleşik Devletler ve Avrupa'da büyük ilgiyle karşılanmış, ayrıca Birleşik Devletlerde video filmler arasında

zirveye oturan ilk ve tek anime film olma başarısını ulařmıştır. Cyberpunk türünün en iyi örneklerinden biri olan film, anime kültürünü ve karakteristik özelliklerini başarıyla yansıtmayı sayesinde, türün görsel estetiğinin etkilerinin açıkça sergilendiğı, Wachowski Kardeşlerin 1999 tarihli The Matrix adlı cyberpunk filmi üzerinde tartışılmaz bir etkiye sahiptir.



Resim 27: Ghost in the Shell: Innocence, Film afiři çalışması, 2004.

“Oshii, filmlerini Hollywood’a benzer bir aksiyon-macera formülünü uygulayarak yönetmeyi tercih etmektedir. Sanatçının, görselliğın büyük önem taşıdığı filmlerinde öykü ikinci sırada, karakterlerse öyküden sonra üçüncü sırada gelmektedir. Ayrıca Oshii’nin motivasyonun temelinde, yaşadığımız dünyadan farklı ortamlar yaratma kaygısı yatmaktadır”(The Works of Mamoru Oshii,2010). Sanatçı hemen her filminde merak uyandıran, son derece hareketli bir başlangıcın ardından daha yavaş bir ritimle devam eden anlatımı kısa süreli aksiyon sahnelerinin aralara yerleştirerek, tek düze olmaktan uzak bir tarz yaratmayı başarmıştır. “Montaj aşamasında filmlere eklediğı

yaklaşık iki dakikalık diyalogsuz sahnelere, kompozitör Kenji Kawai'nin müziklerinin eşlik etmesi yönetmenin tipik özelliklerindedir” (The Works of Mamoru Oshii, 2010). Ayna metaforu, su, cam vb. değişik yüzeylerdeki farklı tezahürler, Oshii filmlerinin ayırt edici özellikleri arasında yer almaktadır. Ghost in the Shell 2’de, aynı zamanda ilk filmin ana karakteri olan Motoko’nun, “kimileri aynaya bakar, ama şeytanı görmez” sözleri, ayna metaforunun bireydeki potansiyel narsistik tehdidine dikkat çekerek, hem aynanın mitolojik kökenlerine hem de güncel hayata göndermeler yapmaktadır. Aynaların yanı sıra balıklar ve kuş sürüleri de Oshii filmlerinin vazgeçilmez unsurları arasında yer almaktadır. Bunların yanında, Oshii’nin sahip olduğu Gabriel isimli ‘basset hound’ cinsi av köpeğinin, pek çok filmde az ya da çok karşımıza çıkması yine yönetmenin imzası niteliğindedir.

Oshii, projelerinin büyük bir kısmını, popüler mangaların animeye uyarlanması yoluyla gerçekleştirmiştir. Anime ve manga türleri arasında, sinema ve edebiyat arasındaki ilişkiyle benzer özellikler olduğunu söyleyebiliriz. Nasıl ki edebiyat, sinema için gerekli olan konu, öykü, anlatım gibi unsurların kaynağını oluşturuyorsa, mangalar da animeler için benzer bir kaynak sağlamaktadır; üstelik yazınsal olduğundan çok görsel bir kaynaktır bu. “...aşırı basitleştirmek olsa da, iki medya arasında pek çok resimsel benzerlik olduğu da kesindir”(Napier, 2008:30). Her iki sanat formu da görselliği ön planda tutan Japon kültür mirasını devam ettirmektedir. Oshii, Ghost in the Shell ve daha başka manga uyarlamasında orijinal manga metnindeki mizahi unsurları ayıklayarak, daha yavaş ve daha karanlık bir atmosfer yaratmıştır. “Oshii’nin filmleri soğuk, kasvetli ve yakıcıdır. Teknolojiye duyulan güven üzerine inşa edilmiş bir tınıya sahiptir” (Andrez Bergen, 2004). Edebiyattan sinemaya uyarlanan pek çok örnekte olduğu gibi, manga ve anime türleri benzer kaynaklardan beslenmelerine karşın birinin diğerine uyarlanması söz konusu

olduğunda bariz farklılıklar ortaya çıkabilmektedir. Susan J. Napier “Anime” adlı kitabında bu durumu şöyle açıklıyor:

İki medya arasındaki temel bağ, tamamında olmasa bile çoğu animedeki öykünün önce manga halinde ortaya çıkmış olmasıdır. Bu anime versiyonları, orjinallerinden oldukça farklıdır, sadece başka medyada ortaya çıktıkları için değil, genelde orijinal mangayla ilgili olmayan kişiler tarafından yönetildiği için... Ancak anime, manganın kendi yazarı tarafından yönetilse bile, filmin formatı, zaman kısıtlılığı ve tasarım kısıtlamaları kaçınılmaz olarak metinler arasında önemli değişikliklere sebep olur (Napier, 2008:30).

Bu konuda ki tüm eleştirilere rağmen Oshii, bir film yaparken en önemli şeyin orijinal metne sadık kalmak olmadığını savunmaktadır. “Roman ve film olsun, çizgi roman ve film olsun, bunlar tamamıyla başka şeylerdir” (The Works of Mamoru Oshii,2010).

Mizahi unsurlarla filmleri arasında mesafe koymasının nedenleri, büyük ölçüde yönetmenin takip ettiği entelektüel ve kültürel gelenekle açıklanabilir. “Kariyerine genel olarak bakıldığında, Avrupa kültürünün Oshii üzerinde Amerikan kültüründen ve hatta Japon kültüründen daha etkili olduğu apaçiktir” (Andrez Bergen, 2004).



Resim 28: Jin-Roh the Wolf Briade



Resim 29: Kırmızı Başlıklı Kız

Grimm Kardeşlerin “Kırmızı Başlıklı Kız” adlı masalı, politik eleştirel yönleri ağır basan bir film olan Jin-Roh the Wolf Brigade’nin senaryosunu oluştururken yararlandığı Avrupa kökenli kültürel unsurlardan yalnızca biridir. Öğrencilik yıllarında muhalif gençlerden oluşan AMPO hareketinin bir üyesi olan Oshii, 1960’lı yıllarda Amerika Birleşik Devletleri ve Japonya arasında imzalanan “Karşılıklı İş Birliği ve Güvenlik Anlaşması”na karşı tavrının 1991 tarihli Jin-Roh’da sergilediği politik eleştirel tutumuyla örtüştüğü görülmektedir. “Gerçek oyuncuların rol aldığı ‘Avalon’ nun sembolizm mirasının şekillenmesinde ise ‘Kral Arthur Efsaneleri’ ve Rus yönetmen Andrei Tarkovsky etkili olduğu iddia edilmektedir” (Andrez Berger, 2004) Özellikle Ghost in the Shell 2’de, biçimsel düzeyde, diyalogları serpiştirme tekniği, oldukça açıktır ki, filmlerinde bu tekniği kullanmakta büyük bir yeteneğe sahip olan Fransız Yeni Dalga Akımı temsilcilerinden Jean Luc Godard’dan ödünç alınmıştır. Bilindiği üzere Godard, Hollywood’un, hikayenin devam ettiği klasik sinema biçimini reddeden yaklaşımlarıyla tanınmıştır. Aralıklı ve parça parça anlatım tarzı, zaman ve mekanı böler; bu yolla sanat ve sinemaya dair harflerin, sözcüklerin, görüntülerin, sesin, müziğin ve resimlerin oluşturduğu bir çeşit kolaj meydana getirir. Godard’ın alıntılarını kullanma tekniği, sözcükleri ve görüntüleri birbiriyle sıkça bir araya getiren, özellikle dili sinemada ön plana çıkaran farklı bir boyut kazandırır.

Var oluşun anlamı ve insan ruhuna dair sonu gelmez sorgulamalarında Oshii, edebiyat ve felsefeden yararlanır; tüm dünyayı yüzyıllar boyu etkilemiş olan Konfüçyüs’den yaptığı seçmelerden Tevrat’a, geniş coğrafyalara yayılmış kaynaklardan alıntılara yer verirken; aralarında Isac Asimov’dan, René Descartes’e, Jacob Grimm ve daha pek çoklarının bulunduğu efsanevi düşünürlerle dek uzanmakta olduğunu görürüz (The Works of Mamoru Oshii,2010).

Çoğu zaman, her nasılsa, belirli farklılıkların yalın bir şekilde bir kültürden diğerine aktarılması mümkün olmayabilir. Godzilla filmlerinin, Birleşik Devletlerde

gösterilen versiyonlarında, karakterlerin isimlerinin Batı kökenli isimlerle değiştirilmesi, yapılan dublajla diyalogların değiştirilmesi ve montajlarda eklenen müziklerle tamamen ayrı bir film ortaya çıkması bu durumun kaçınılmaz bir sonucu gibi görünmektedir. Oshii, geçmişteki seçmeci tutumunun, dünyanın geri kalan kısmının yaptığı işlere yabancılık hissetmemesinde önemli bir role sahip olduğunu; farklı duyarlılıkları seçilmiş bir bütünde bir araya getirmekten keyif aldığını söylemektedir. Avrupa edebiyatını, özellikle de incili okuyarak büyüdüğünü anlatan yönetmen, Innocence filminin yapım aşamasını tamamlamasının ardından, kendisini öncesine kıyasla daha fazla Japon hissettiğini; ancak içeriği oluşturan unsurlar dikkatle incelendiği takdirde filmin Amerikan olmaktan çok Avrupalı olduğunu, hatta Japon kültüründen ziyade Avrupa kültürünü yansıttığını ifade etmiştir.

II.5. Ghost In The Shell 2: Innocence

Ghost in the Shell, insanların, ruh ile bilinçlerini robotlar, cyborglar ve cinsiyetsiz yapay bedenlere transfer etmeyi seçmiş olan bireylerle kuşatılıp, azınlık durumunda olduğu yakın bir geleceği ön görmektedir...

Bu film, dünyanın insan ırkı etrafında döndüğü düşüncesinden hareket etmiyor. Bunun yerine insan, hayvan ve robotlardan oluşan tüm yaşam formlarının eşit olduğu sonucuna ulaşıyoruz. Hiçbir şeyin mutlak olmadığı şu gün ve şu çağda hayatta neyin değerli olduğunu ve diğerleriyle beraber nasıl yaşayabileceğimizi düşünmeliyiz. Günümüzde ihtiyaç duyduğumuz şey insanı evrenin merkezine yerleştiren bir hümanizm anlayışı değildir; insanlık kendi sınırlarına ulaşmıştır. Ufkumuzu genişletmeli ve hayata daha geniş bir perspektifle yaklaşmamızı sağlayacak bir felsefeye sahip olmalıyız (Oshii, 2004).

Film, Oshii'nin, sınırlarının insanlarca her geçen gün artarak belirsizleştirildiğine kuvvetle inandığı hümanizmi, sürekli ve tutarlı bir şekilde sorgulamaktadır. "İnsanlığı anlamak için onunla kıyaslayabileceğiniz bir şey bulmalısınız.

İnsanın kendisine tarafsız bir gözle bakması daima güç olmuştur. Bu filmde bebekleri ve hayvanları kullandım” (Oshii, 2004).

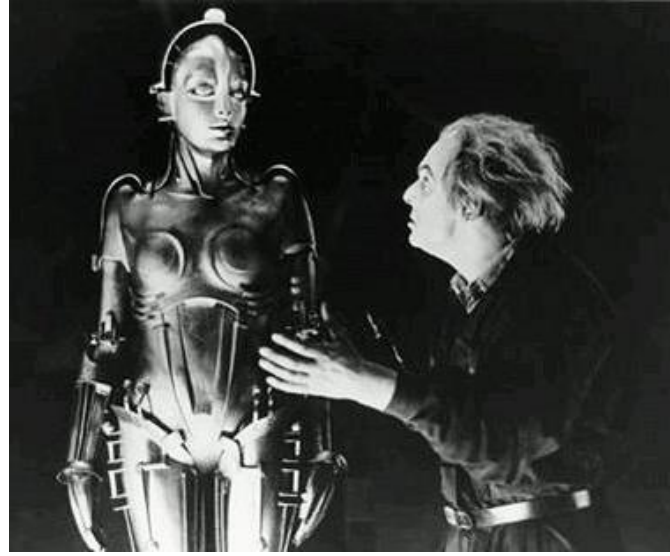
Oshii otuz yıl boyunca, yani Hans Bellmer’in küresel eklemli bebeklerinin fotoğraflarına ilk görüşte aşık olduğundan bu yana, bebek teması üzerinde çalışmak istemiştir. “Bellmer’in küresel eklemli bebekleri öylesine güzel tasarlanmıştır ki, onlara bakmaktan asla sıkılmazsınız” (Interview with Mamoru Oshii, 2004). Oshii, otuz yıl sonra New York Uluslararası Fotoğraf Müzesi’nde, normalde Paris’teki Pompidou Center’da ikamet eden “ilk aşkı”yla yeniden bir araya gelir. Bu karşılaşma Ghost in the Shell 2’ye dair önsezileri için Oshii’de derin bir etki bırakacaktır. “Bu bebekler, kol ve bacak gibi uzuvların eklemlerini bir arada tutan toprakla ünlüdür ve son derece güzeldirler” (Oshii, 2004). Sonrasında ise Berlin’de, Bellmer’e ilham verdiği söylenen bebekle tanışırılır (Kaiser Frederich Müzesi’nde sergilenen 16.yüzyıla ait ahşap bebek) ve ardından İtalya’da, gerçek cesetlerin model alındığı balmumu heykel müzesini görmeye gider.

New York’a yaptığı ziyaret, Bellmer’in bebeklerinden aldığı ilham duygusunun yanında, filmde kullanacağı şehir dokusuna da karar vermesi bakımından önemli bir rol oynamıştır. Gökyüzüne doğru uzanan devasa binaların yarattığı kasvetli, gotik şehir manzarası, hikayenin geçtiği 2032 yılı için ideal bir yakın-gelecek metropolü sunmaktadır.

New York dikey çizgileriyle gökyüzüne uzanan meşum gökdelenlerin şehri olarak karşına çıktı. Nereye giderseniz gidin sizi düz ve dik yüzeylerle kuşatan şehir tamamen yakın plan; çünkü uzağı görme imkanınız yok. Yukarı doğru yükselen binaların arasındaki boşluklardan süzülen ışık huzmelerini gördüğümde tüm megalopolis bana dev bir tapınak hissi verdi (Oshii, 2004).

II.6. İmitasyon Çocuklar ve Ötekileşme Sorunu

Anime ya da mangalardaki ‘mecha’ türünde temelde benzer motiflerle karşılaşmak olasıdır. İstinasız her mecha öyküsü iktidar, güç, adalet, aşk gibi günümüz gerçeklerini, yaşadığımız dünyadan daha farklı bir mekan ve zaman örgüsü içinde ele alır. Ancak pek azı için bu önemli kavramlar ya da olaylar birer dekor ya da arka plan olmaktan öteye geçebilmektedir.



Resim 30: Rintaro Metropolis, 2001 **Resim 31:**F. Lang, Metropolis,Filmden Bir Sahne, 1927

Bu bağlamda Oshii'nin, iradesi dışında birer bebeğe dönüştürülen gynoidleriyle karşılaştırabileceğimiz bir diğer anime figürü, Osamu Tezuka'nın 1949'da, Fritz Lang'ın (1927) aynı adlı filminden yola çıkan mangasından sinemaya uyarlanan Metropolis (2001) filminin ana karakteri olan Tima'dır. Metropolis kenti, insanlar ve robotların ayrılmış bölgelerde birlikte yaşadığı bir yapı sunmaktadır. Ne var ki, şehrin her alanda tek hakimi olan Kızıl Dük, insanlar ve robotlar arasındaki ayrılıkları derinleştirecek provakatif eylemleri gizliden gizliye desteklemektedir. Bu iki unsurun birbirine duyduğu tepki arttıkça Kızıl Dük'ün iktidarı ve gücü her geçen gün pekişmektedir. Buraya kadar

alıřılmış bir emek-sermaye çatıřmasını anlatan film Kızıl Dük'ün bir organ taciri ve çılgın bir bilim adamı olan Dr. Laughton'a, kaybettiđi kızının fiziksel özelliklerine tıpatıp sahip bir android yapması talimatını vermesiyle farklı bir boyut kazanacaktır. Tima'yı özel yapan yalnızca Kızıl Dük'ün ölen kızına olan benzerliđi deđildir. Tima aynı zamanda Dük'ün Metropolis'e hükmetmek için inşa ettirdiđi Ziggurat adlı gök deleni harekete geçirecek anahtardır. Yitirilen 'kıymetli'nin yerine konan imitasyon çocuk –ki bu motif Tezuka'nın 'Astro Boy' adlı başyapıtından alınmıştır- geçmişe dair hiçbir şey hatırlayamamakla birlikte kendisini gerçek bir insan sanmaktadır; ta ki vücuduna aldığı ölümcül yara çeřitli devreleri ve kabloları gözler önüne serene kadar. İmitasyon çocuđun gerçekte beklenmedik bir biçimde yüzleşmesi tahmin edileceđi gibi travmatik bir durum yaratacaktır.

Bu travma ölümcül mekanik bedenleri içerisinde yaşadıkları utanç ve dehşetin sonucunda kullanıcılarını acımasız bir biçimde öldürmelerinin ardından intihar eden gynoidlerinki kadar derin ve şiddetlidir. Tima, gerçek bir insan olduğundan kuşku duyduğ u bir sırada insanların makinelere karşı giriştiđi acımasız şiddet olaylarına tanık olmuş, artık hayatta olmayan bir çocuđun taklidi olduğ u gerçeđiyle yüzleştiđinde ise nefret ve intikam duygusuyla hareket etmeđe başlamıştır. Her iki örnekte de yapay zekaya yüklenen sevme yetisi, üzüntü, utanç, öfke, nefret, intikam ve ahlak gibi insana özgü kavram ve deđerlerin yol açabileceđi sonuçlar anlatılmasına karşın; esasında gelecek temalı bir kurgudan ibaret olan filmlerin bugüne ayna tutmakta olduğ unu görürüz. Shakespeare'in trajedyalarında olduğ u gibi; olayın kahramanı ister Danimarka Prensi olsun, ister Kıbrıs Kralı, kuşku ve öfke intikam olarak eyleme dökülmesi üzerine şekillenen konu her zaman insan doğası, toplum ahlakı ve bireyin sorunları gibi konuların farklı bir dönem ve mekanda seyirciye sunulması pratiđine dayanmaktadır .

“Masumiyet” ve “Metropolis” filmleri kurgu, olay örgüsü ve karakterler açısından değerlendirildiği takdirde birbirinden oldukça farklı iki sanat yapıtıyla karşılaşmamız kaçınılmazdır. Masumiyet filmi, bireyin giderek yalnızlaştığı ve dış manipülasyonlara karşı savunmasız hale geldiği bir gelecekte “ben kimim?” sorusuna alternatif yanıtlar arayışında olduğunu görüyoruz. Metropolis filmi ise, makine-insan birlikteliği ve karşıtlığı teması çerçevesinde ele aldığı ve içinde bulunduğumuz yeni mekanik evrimin eşiğinde “öteki” sorununa daha genel bir yaklaşım sergilemektedir. Ancak, her iki filmin ortak paydası, masumiyetin tükenişi temasını kendi özgün anlatım dillerini kullanarak dramatik bir biçimde ele almaktaki başarısıdır.

III. BÖLÜM

TASARIM VE ÖYKÜSEL ORTAKLIKLARI BAĞLAMINDA HANS BELLMER VE MAMORU OSHII

3.1. Bellmer ve Oshii'nin Sahip Oldukları Ortak Miras: Tekinsiz

Oshii, filmin yapım notlarında ve mülakatlarında, gynoid konseptinin film boyunca biçimsel ve öyküsel olarak referans aldığı Hans Bellmer'in bebeklerine çok şey borçlu olduğunu açıkça ifade etmiştir. “Herkesin, bir başkasını kopya ettiği belirli bir zaman vardır. Bu esinlenme durumu olağan karşılandığında, hemen arkasından gelecek olan adım, tüm dünyanın özgün ürünler vermeye hazır olmasıdır. Ben yaratıcılığa bu şekilde bakıyorum” (Oshii, 2004). Bellmer'in etkisi, gynoidlerin tasarımından, Bellmer'in sanatının oldukça tanınmış örneklerinin yeniden yaratılmasına film boyunca görülmektedir. Steven T. Brown Ghost in the Shell 2'de Bellmer'in çalışmalarından alıntılandığı açıkça belli olan birkaç sahneyi gözden geçirerek Bellmer'in yapıtlarının

önemini, sanatçının problem edindiği mekanik arzunun sorgulanması bağlamında tartışmaktadır.



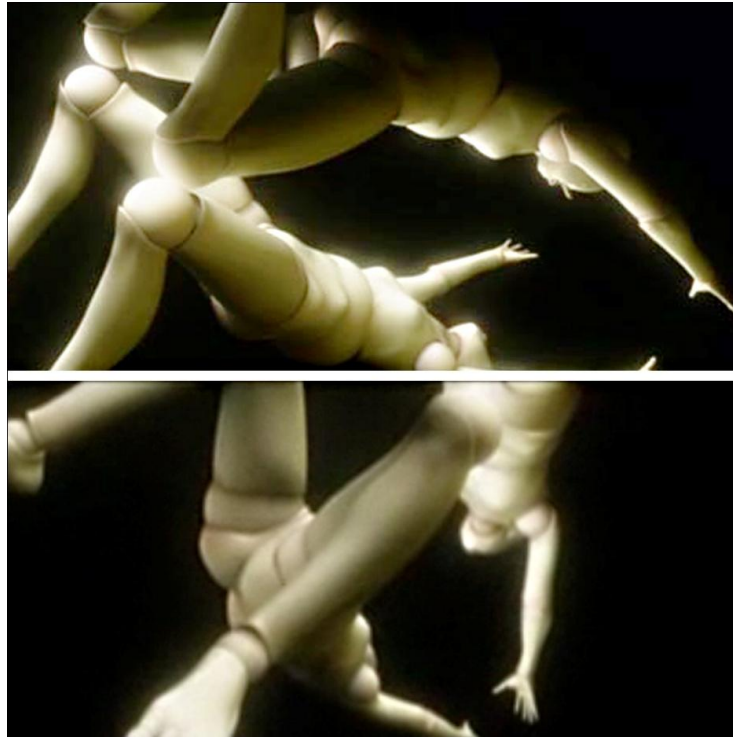
Resim 32: M. Oshii, Ghost in the Shell, Jenerikten görüntüler, 2004.

Bellmer, 1946 tarihli yayınlanmamış notlarında, ‘vücudu ve uzuvları önce ayrıştırıp sonra doğaya aykırı bir biçimde yeniden bir araya getirme olasılıklarından söz ediyorum’ diye yazmaktadır. Bellmer’in bebekleri üzerindeki deneysel çalışmalarıyla gerçekleştirmeyi amaçladığı şey, bedensel bir anagram inşa etmektir. ‘Beden bir cümle gibidir; bizi adeta, kendisini meydana getiren bileşenler olan harflere ayırmamız için davet etmektedir; belki de bedenin gerçek anlamı, böylelikle sonu gelmez anagram akışını yeniden açığa çıkarabilir (Brown, 2008:237).



Resim 33: M. Oshii, Ghost in the Shell, Jenerikten görüntüler, 2004.

Bellmer'in bebekleri, robotik işlevlerle donatılmamış olmasına karşın, tasarımlarının sıklıkla teşhir edilen sözde mekanik hareket yapısı, otomat benzeri yapısını özellikle vurgulamak üzere tasarlanmış gibi görünür. Sanat tarihçisi Therese Liechtenstein şimdiye kadar yapmış olduğu çalışmalarda, bedenlerin birer makine gibi sökülüp yeniden bir araya getirilmesine dikkat çekmiştir. Bellmer'in bebekleri, II.Dünya Savaşı'nın sonrasında pek çok sanatçının konu ettiği mekanikleşmenin cisimleşmiş halidir. Bellmer üzerinde önemli bir etki bırakmış E.T.A.Hoffmann'ın kısa öyküsü *Kum Adam*'daki otomat Olympia'yı hatırlatır şekilde canlı ve ölü, cansız ve canlandırılmış olan arasındaki sınırların belirsizleşmesiyle bebekler tekinsizliği çağırır. Bellmer'in 1933-1935 yıllarında ürettiği ikinci nesil küresel eklememeli bebekleriyle, Mamoru Oshii'nin *Ghost in the Shell: Innocence* filminde gördüğümüz gynoidlerin tasarımları arasındaki benzerlik kuşkusuz yadsınmaz.



Resim 34: M. Oshii, *Ghost in the Shell*, Jenerikten görüntüler, 2004.

Japon yönetmen, filminin geneline serpiştirdiği ipuçlarının da işaret ettiği üzere, Bellmer'in yapıtlarına duyduğu hayranlığı göstermekte ısrarcı davranmıştır. Ancak, biçimsel anlamdaki bu tasarım ortaklığını öyküsel bakımdan destekleyen bir diğer önemli unsur Bellmer ve Oshii'nin hikayelerini aynı noktada birleştirir.



Resim 35: M. Oshii, Ghost in the Shell, Film için hazırlanan kukla bebekler, 2004.

Bu unsur, edebiyat alanında gotik ve fantastik eserlerin sahip olduğu belirleyici niteliklerin ölçütü durumuna gelen “Tekinsizlik” kavramıdır. Daha önceki bölümlerde, Tzevatan Todorov'un tarafından yapılan, fantastik anlatının akla uygunluk ve akıl dışılık özelliklerine göre ‘tekinsiz’ ve ‘gerçeküstü’ ayrımlarından söz etmiştik. Bir cyberpunk örneği olmasına karşın Innocence filmi, mantığın sınırlarını zorlayan olaylar örgüsüyle kuşatılmış; filmin geneline hakim olan tekinsiz atmosfer, ölüm, nostalji ve yalnızlık gibi kavramlarla pekiştirilmiştir. Tekinsizlik kavramı çerçevesinde ele alırsak Bellmer'in bebekleri ve Oshii'nin filmi arasındaki ortak alana zemin hazırlayan eserin E.T.A. Hoffmann'ın *Kum Adam* adlı hikayesi olduğunu söyleyebiliriz. Gerek Bellmer'in çalışmalarında, gerekse Oshii'nin filminde, Hoffmann'ın öykülerinde yarattığı, Freud'un kaleme aldığı makalenin ardından somutlaşan tekinsizlik kavramını, sanatsal bir tema olarak başarıyla kullanmış oldukları aşikardır.

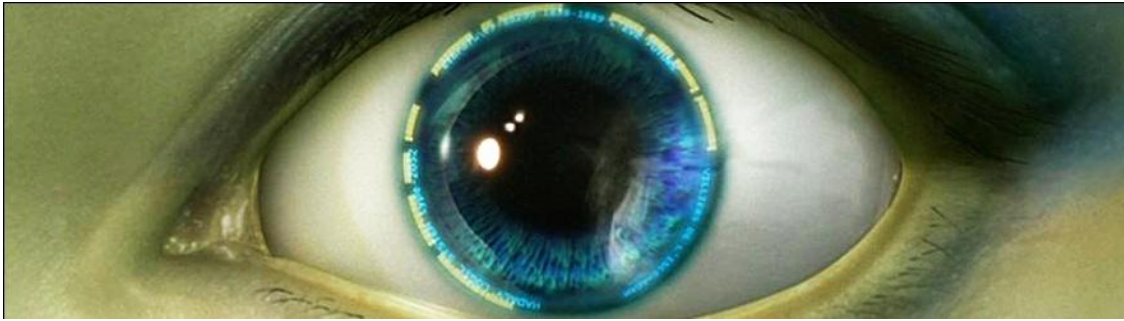
Hoffmann, tekinsizlik duygusu yaratma başarısını sergilediği pek çok kısa hikaye yazmışsa da, tekinsizlik teması üzerine Freud'un yazdığı makalenin ardından Kum Adam, bu türün temel ölçütlerini belirleyen bir baş yapıt durumuna gelmiştir. Bellmer'in, 1932 tarihinde ilk bebeğini yapmasında etkili olan hususlardan bir tanesi de Hoffmann'ın bu ünlü öyküsü olmuştur. Offenbach'ın sahneye uyarladığı eserin, Max Reinhart'ın yönetiminde gerçekleşen temsillerinden birinde izleyiciler arasında Bellmer, eşi Margrette ve kuzeni Ursula'nın da yer aldığı bilinmektedir. Bu bilgiler ışığında değerlendirildiği takdirde öykünün, Bellmer üzerinde bıraktığı etki, bebeklerle yaptığı çalışmalarının dramatik yönünde kolayca fark edilecektir.

Freud'un, tekinsizlik başlıklı makalesi öncelikle, dilbilimsel bir yaklaşımla sözcüğün farklı Avrupa dillerindeki anlamlarının ve sözlükteki karşılıklarının açıklanmasıyla başlar. Okuyucuya, sözcüğün anlamına ilişkin bir karşılaştırma yapma imkanı sağlayan bu bölümün ardından, hikayede yer alan tekinsizlik hallerinin çözümlemesiyle yazısını sürdürür. Almandaki *Unheimlich* sözcüğü, dostane, güvenilir ve tanıdık anlamlarını içeren *heimlich* sözcüğünün 'un' takısı alarak türetilmesiyle tam aksi durumların tanımlanması için kullanılmaktadır. Sözcüğün karşılık geldiği güvensizlik duygusu belli belirsiz, hissedildiği halde tam olarak emin olunamayan durumların yarattığı kuşku, korku ve endişenin yanı sıra, bilindik ve tanıdık olduğu halde yabancılaşma hissi veren olayları da içine almaktadır. Yine de, sözcüğün kesin bir anlamı olmamakla beraber, pek çok anlamı barındırdığı söylenebilir.

Avrupa edebiyatına olan yakınlığını bildiğimiz Oshii, kendisinden öncekilerden devraldığı mirası, filminde ustalıkla değerlendirir. Öykünün olay örgüsünde birden fazla tekinsizlik unsuruna birbirini takip eden bir sırayla yer verir.

‘Kademeli olarak tekinsizlik etkisini yaratmanın en kesin yöntemlerinden bir tanesi hikaye üzerinden anlatmaktır,’ diyor Jentsch, belli bir karakterin gerçek biri mi, yoksa bir otomat mı olduğu konusunda ikilemde bırakır ve böylelikle, okuyucunun dikkatinin doğrudan belirsizlik üzerinde yoğunlaşmaması için muhakeme etmeye sevk edilmeli ve mevzu ansızın ortaya konmalıdır (Freud,2003:135).

“Canlı mı, yoksa bir makine mi?” ikileminin yarattığı tekinsizlik hissi, filmin genelini saran ve toplum yaşamı, kitle iletişimi ve bireyin nevrotik sorunlarını kapsayan diğer tekinsizlik hallerini sürekli olarak besler ve güçlendirir. Filmde karşılaştığımız ilk tekinsizlik hali, Hoffmann’ın Olympia’sından da hatırlayacağımız insansı görünümüyle otomatın izleyici de uyandırdığı güvensizlik ve yabancılaşma hissidir. Innocence filmi, tasarım anlayışını Bellmer’in küresel ekleme prensibinden alan gynoilerden başka, tarihsel geçmişi, Geleneksel Japon Kukla Tiyatrosu’na bir alternatif olarak geliştirilen ‘Karakuri Ningyo’ olarak adlandırılan bebeklerle zenginleştirilmiştir.



Resim 36: M. Oshii, Ghost in the Shell, Jenerikten görüntüler, 2004.

Innocence filmi, bilgisayar korsanlığı, sanayi casusluğu, kime hizmet ettiği meçhul gizli servisler arasında yaşanan çekişmeler, devletlerden güçlü çokuluslu şirketler ve ileri teknoloji temalarıyla donanmış olmasına karşın merkezinde, bireyin kimlik problemlerini yerleştiren bir yapıdır. Çevrenin, insanın ve hatta canlı tanımının değiştiği bir dünyada, geçmişle olan bağımızı korumak ve aslında kim olduğumuz sorusuna ilişkin

hatırlatmalarda bulunmak için arkasında Japon Mitolojisinden ve Avrupa edebiyatından izler taşıyan ekmek kırıntıları bırakır. Oshii filminde, iletişim ağı genişledikçe küçülen dünyasında sıkışan bireyin artan psikolojik çöküntüsünü ve paranoya krizlerini gözler önüne serer. “Aynı anda bir çok yerde birden görülen emareler ve kitle iletişim ağının kaçınılmazlığı, şehrin kendisinin ve hemen hemen herkesin metalaşma mekanizmasının bir nesnesi haline geldiği anlatılmaktadır; gerçeklik, kitle iletişiminin sanallığına dönüşmüştür. Böyle bir dünyada insan otomata benzemeye başlamıştır” (Brown, 2008:226).

Bütün şehirdeki yaşamı kuşatan ışıklı dev reklam panolarının bilinçaltına yerleştirdiği mesajlar ve boyundaki sınırlar aracılığıyla nete bağlanma yoluyla, iletişimin konuşma olmaksızın zihinsel bir eyleme dönüşmesi, bireyi birer kuklaya dönüştürecek en büyük tuzaklardır. Bilgi alış-verişini vücudunun bir parçası durumuna gelen elektronik aygıtlar aracılığıyla yapan kişi ister istemez dışarıdan gelecek saldırılara ve yönlendirmelere açık hale gelecektir. Yeniden klasik edebiyata dönersek, Hoffmann’ın Kum Adam öyküsünün sonunda, olayın talihsiz baş kahramanı Nathaniel, hikayenin kötü adamı Coppelius’un bir işaretiyle kendisini bulunduğu kulenin tepesinden aşağı atar. Öyküden anladığımız kadarıyla bu durum, Nathaniel’in çocukluğunda, çok sevdiği babasının şüpheli bir kaza sonucu ölümü ve aşık olduğu Olimpia’nın bir otomat olduğunu öğrenmesinin ardından geçirdiği delilik nöbetleri bağlamında değerlendirildiği taktirde kaçınılmaz bir son; bir başka deyişle genç adamın kaderi gibi görünmektedir. Coppelius, Nathaniel’in kaderini, belki de daha babasını ondan almadan çok önce çizmiştir. Öyküde kahramanın ‘kaderi’ olarak karşımıza çıkan kavramın filmdeki karşılığı, ipleri bilinmeyen oyuncacısının elinde bir kuklaya dönüşmek olduğunu görürüz. Tekinsiz, değişen çağa ve modern hayata rağmen varlığını sürdürmüş, kontrolün yine bir başkasının elinde olduğu teknolojik ihtimaller dahilinde bir kayma gerçekleşmiştir.

Filmin baş kahramanı Batou, yeni ortağı Togusa ile birlikte gynoidlerin işlediği cinayetler üzerine yürütülen soruşturmayı derinleştirdikçe, kendi bedeni üzerindeki kontrolsüzlüğü ve kimlik sorunlarıyla yüzleşmek zorunda kalacaktır. Oshii'nin Japon Mitolojisinden yapmış olduğu alıntılarla geçmişe dair güçlü referanslara yer verdiği örneklerden bir tanesi de 'Nue' adlı grotesk karakter hakkındadır. Efsaneye göre Nue, maymun başlı, kaplan bacaklı, yılan kuyruklu bir yaratıktır. On ikinci yüzyılda, Japon İmparatoru Konoe her gece gördüğü kabusların ardından hastalanır. 1153 yılı yaz aylarından bir gece, sabah iki sularında Kyoto Sarayı'nın üzerinde kümelenen kara bulutlara doğru, samuray Minamoto Yorimasa'nın fırlattığı alevli ok Nue'yi öldürür. Buluttan aşağı düşen Nue'nin cesedinin bugün hala Japon Denizi'nde bir koyda yattığı sanılmaktadır.

Kukla olmakla ilgili endişe, Kenji Kawai'nin koral melodi formunda hazırladığı filmin giriş jeneriğindeki "kuklaların şarkısı" adlı film müziğiyle izleyiciye duyurulur. Şarkı, tanrıların yeryüzüne ineceği yeni bir dünyanın şafağını beklerken "bu dünyadaki varlıkları, hayalleri yavaş yavaş yok olan cansız çiçeklerin ruhları için acıyla yas tutan Nue'nin şarkısıdır. Ghost in the Shell bağlamında Nue'nin "kuklaların şarkısı", gynoid'in belki ilk, belki de yüz bininci kez tekrarlanan üretim-yaratılış- aşamasına tanık olduğumuz açılış jeneriğine eşlik eder. Buraya kadar ki süreçte, kuklaların ve onların yakın akrabaları olan otomatların, cyborgların ve robotların varlık bilimsel konumları ve film boyunca yakasını bir türlü kurtaramadığı insanlarla olan bağları ve ıstırap dolu "kuklaların şarkısı" yalnızca insanlığın, şarkıda bahsi edilen çiçekler gibi yavaşça yok olup giden organik varoluşunu değil, Oshii'nin de dile getirdiği gibi belki de bebeklerin ve robotların insanlaşmasıyla tükenen masumiyetin yasını tutmaktadır. Fakat Nue, her ne kadar geçmişe özlem duyarak güzelliğin ve masumiyetin yitirilisinin yasını tutsa da, yeni bir dünyanın şafağını duyurur. Bu yeni dünyanın gerektirdiği şey Ghost in the Shell 2 bakış açısıdır (Brown, 2008:224).

Oshii'nin Innocence'ında yer alan, insan biçimli bebeklerin çeşitliliği tarihsel ve kültürel bağlamda Japon Kültürünün bir yansımasını gözler önüne serer. Japonya'nın mekanik bebeklerle ilgili geçmişi 14. yüzyıla dek uzanmaktadır. Fakat Innocence'da

gördüğümüz Karakuri Ningyo adı verilen bebekler Edo Dönemi'nde Takeda Omi'nin kurduğu ve Geleneksel Japon Tiyatrosu ile rekabet halindeki tiyatronun örnekleri arasından seçilmiştir. Bir saat ustası olan Takeda Omi Batı'dan ithal edilen saat mekanizmalarını kullanarak ningyolara hareket imkanı sağlamıştır. “Tahta çarklar ve ip mekanizması içeren teknolojiyle karakuri ningyo üzerinde uzmanlaşan Takeda, buluşunu ağırlık merkezi kum, su ve civa gibi elementlerin yer değiştirmesi prensibine dayanan ve tamamıyla yeni bir mekanizma olan balina kemikleriyle geliştirdiği teknik üzerine inşa edilmişti” (Brown, 2008:230).



Resim 37: Geleneksel Japon tiyatrosu 'Bunraku' bebekleri.

Geleneksel Japon tiyatrosunda kullanılan bunraku bebeklerinin aksine karakuri ningyolar kendi kendisine hareket edebilir, edemiyorsa bile en azından öylemiş gibi görünür.

Bunraku bebekleri bir, iki metre boyundadır. Kolları, bacakları, elleri ve ağızları oynayan küçük adamlar ya da küçük kadınlardır bunlar; her bebeği ortada görünen üç adam oynatır, onu çevreler, tutar, ona eşlik ederler: usta bebeğin üst yanını ve sağ kolunu tutar: yüzü açık, düz, aydınlık, duygusuz, 'yeni yıkanmış bir soğan gibi' soğuktur; yardımcıları kara giymiştir, yüzlerini bir kumaş gizler...(Barthes,1996:56).



Resim 38: Geleneksel Japon tiyatrosu 'Bunraku' bebekleri.

Karakuri'nin karmaşık yapısı zaman zaman bir kullanıcı tarafından yönlendirilmesini gerektirmesine karşın, hareket tarzı bariz bir şekilde mekaniktir. Geleneksel kuklalar canlandırmayla hareket ettirilip ve konuşutulmalarına karşın hareketleri otomatlaşmış değildir. "Karakuri sözcüğünün ifade ettiği otomasyon anlamı ayın zamanda Ghost in the Shell 2'deki otomatları kuklalardan ayıran özelliktir" (Brown, 2008:176).



Resim 39-40: Takeda Omi'nin 'Karakuri Ningyo' bebekleri.

Film boyunca farklı özelliklere sahip çeşitli ningyolarla karşılaşmamıza karşın, tekinsizlik duygusunu en güçlü biçimde yansıtanların Takeda'nın mekanik bebeklerinin benzerleri olduğu söylenebilir. İnsan gibi görünen bu mekanik bebeklerin hareketlerindeki anormal çabukluk ve mekanizmanın işleyişi esnasında duyulan klik sesi, kurulu zembereğin çalıştığını göstermektedir.

Karakuri ningyo, bu özellikleriyle hem çekici hem de rahatsız edici olma durumunun tam da kesiştiği yerde durmaktadır; mekanik ve organik arasındakine benzer şekilde, insana olan benzerliği ile bir o kadar farklı olması, karakuri ningyonun, hikayenin kahramanlarının karşılaştığı türevleri karşısında yaşadığı “tekinsizlik” duygusunun temel nedenidir.

Başka bir açıdan, cansız bir nesnenin canlı olduğu kuşkusu nedeniyle bebekler aklımızdan çıkmayarak bizi tedirgin eder. İnsanlar örnek alınarak tasarlanmışlardır ve insandan başka bir şey değildirler. Bu gibi karmaşalara bir otomat olarak ‘Bilgisayar Korsanı Kim’in somutlaşmış hali neden olur ve bizi tam olarak tekinsizliğin bir başka tezahürüne götürür. Freud, tekinsizliğin, insan gibi görünenin aslında mekanik olduğunun anlaşılması halinde davet edileceğini iddia etmiştir. Otomat tekinsizlik potansiyeline sahiptir, çünkü insan gibi görünen şey aslında mekaniktir.

Filmdeki bir diğer tekinsizlik hali, karakterlerin çeşitli manipülasyonlar yoluyla zaman ve mekan algılarıyla oynanmasının de javu ve halüsinasyonlar yoluyla yansımalarıyla sergilenir. Bilindiği üzere de javu beynin, yorgunluk veya başka sebeplerden dolayı bir görüntü, ses vb. herhangi bir girdiyi, giriş anı sırasında algılayamamasından kaynaklanabilir. Beyin bu girdiyi algıladığında kişi bu olayı daha önce yaşadığı hissine

kapılabilir. Başka bir deyişle, kişi yaşadığı anı daha önce yaşamış olduğu veya gördüğü bir yeri daha önce gördüğü hissine kapılır. Böyle bir durumda, insanlar tanıdıkları çevrede ve hatta evlerinde bile yabancılik duygusunu hissedebilirler.

Filmdeki ‘Kim’ karakterinin ontolojik açıdan, bilimsel gelişim ve evrim teorileri bağlamında insan sorununa dair yaptığı açıklamalardan hemen sonra, Oshii’nin kullandığı, Bellmer’le ortak bir diğer tekinsizlik unsuru olan “ikiz metaforu” ile karşılaşırız.

Bu çağda, ikiz kardeşler olan robotik ve elektronik nöroloji 18. yüzyılın, insanı makine olarak gören teorisini yeniden diriltti. Ve şimdi tüm bu bilgisayarlar, belleği dışı vurma becerisine sahip insanlar, işlevlerinin sınırlarını genişletmek için kendi mekanikleşme süreçlerini saldırgan bir şekilde sürdürdüler. Darwin’in “doğal seçim” teorisini arkalarında bırakmak için bu kararlılık evrimin kusurlarının üstesinden gelecek ve aynı zamanda onu dünyaya getirecek mükemmelliği ortaya çıkaracaktı. Hayat yalanı, mükemmel silahlarla donanmış bu kabusu doğurdu (Brown, 2008:234).

Kim’in bu açıklamayı yapmasının ardından Batou’nun başı klik sesleri çıkararak Togusa’ya doğru döner ve filmin ilk açılış sahnesinde gördüğümüz intihara teşebbüs eden gynoid’de olduğu gibi yüzünü oluşturan katmanın açılmasıyla derinin altındaki mekanizmayı gözler önüne serer. Batou’nun mekanikleşmesini Togusa’nın dehşetle karşılaşmasının ardından, döngünün tersine işlemesiyle bir diğer deja vu sahnesi yeniden başlar. Böylece tekinsizliğin filmdeki tezahürlerinden biri; tıpatıp birbiriyle aynı olma durumuyla karşılaşmış oluruz.

3.2 Bellmer’in İkiz Metaforu ve Roes De La Nuit

‘İkizler’ paradoksal olarak ölümsüzlük vaat etmesinin yanında ölümü müjdeler. İkizlerin sayısının artmasıyla kimliğin anlamının değer kaybına uğramasına neden olur.

Sanal ve gerçeğin nihai kaynaşma durumu, birey için tüm bedeni acının kaynağı olarak görülebilir ve bu sanallığın tümüyle karşıtı olarak algılanmaya başladıktan sonra görülen, ikize dair halüsinasyonlar altında vücuttan dışarı çıkarılır. Bunu izleyen safha psikologların “kendini ikileştirme” dedikleri durum olabilir.

Bebeğin görüntüsü tekrar tekrar kendisinin bu çeşit ayrılma ve birleşme hallerini yineler. Bellmer, *Anatomy of the Image*'ın ikinci bölümünde nesnel ve sanal gerçekliğin anlamlarını titizlikle ele alır. Bellmer'e göre ikilik, bir bütün olarak bireyin gerçekte iki bölümü olması, şizofreninin bölünmüş kimlikleri gibi bir şeydir. Eğer “ikilik” bilinç tarafından yönetiliyorsa, bu durumda bireyi deliliğe değil kuvvetlenmeye doğru götürür. Bellmer'in sanal benliği bizim hayali ikiz dediğimiz şey, bilinçaltı ve üst bilincin arzularının yansıtılmasıdır.



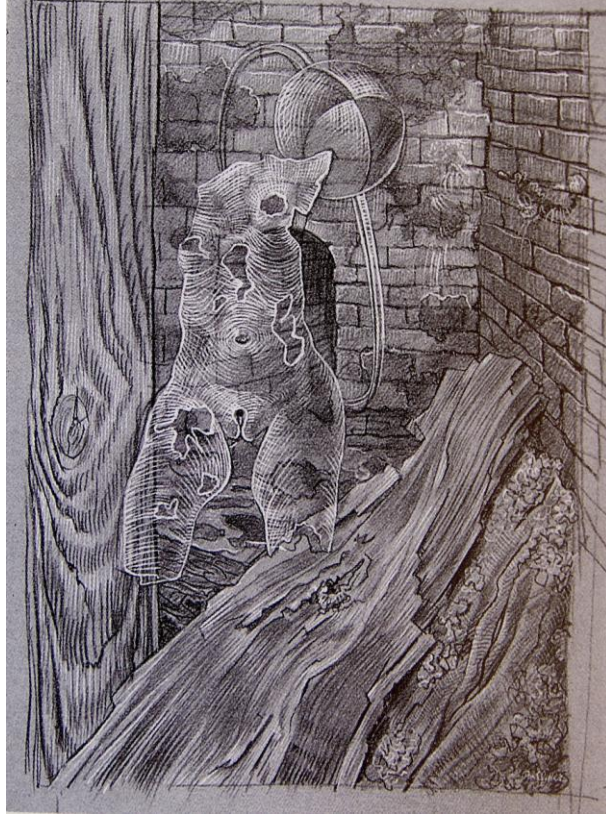
Resim 41: M. Oshii, *Innocence*, 2004



Resim 42: H. Bellmer,
Rose ouverte la nuit, 1934.

Belki de Oshii'nin Bellmer'i anlaması konusundaki en kayda değer sahne, dış mekanda Batou'nun, efendisini ve iki polis memurunu henüz öldürmüş olan gynoidle karşı karşıya geldiği sahnedir. Gynoid, kendi elleriyle göğüs kafesini yırtarak parçalamadan

önce tekrar tekrar yardım ister. İntihar teşebbüsünde bulunduğu tam bu anda Batou'nun silahından çıkan büyük bir patlamayla vurulur. Prodüksiyon notlarında Oshii'nin de doğruladığı üzere, bu kendi kendine zarar verme sahnesi Bellmer'in 1934'de, bebek fotoğraflarıyla eş zamanlı olarak yaptığı "*Rose ouverte la nuit*" adlı çalışmasından yapılmış doğrudan bir alıntıdır. Beyaz guaş ve kalemin kağıt üzerine uygulanması tekniğiyle yapılan *Rose ouverte la nuit* resimdeki küçük kız iç organlarını gözler önüne serer ve iç kısmın çıplaklığını (organların) teşhir eder ki; Bellmer araştırmacıları arasında, aynı döneme ait tüm tek renkli çalışmalar içinde "aşırı biçimde rahatsız edici" olarak değerlendirilir. Sanatçının, bebeğin iç yapısını ve mekanizmasını gözler önüne seren bir dizi fotoğrafik çalışması benzer bir dışa vurma eğilimini yansıtmaktadır. "Fiziksel Bilinçaltının Anatomisi" adlı çalışmadan bahsederken de değindiğimiz üzere, Bellmer içten dışa, dıştan içe çevirmek konusunda bilinçli bir eğilime sahiptir. *Rose ouverte la nuit*'daki sıra dışı sahnede, figürün sol tarafından belirgin kontrastlarla giren zarif süslü motiflerin, dantelli bir perdeymişçesine dalgalandığı görülür. Bellmer'in diğer çalışmalarında olduğu gibi *Rose ouverte la nuit*'daki karışık motifler titreşen enerji dalgalarını gösterir; gerilim ve arzu kızın bedeninden yayılır. Oshii'nin gynoidini, Bellmer'in kendi derisini yırtıp iç organlarını açığa çıkaran kız figürüyle yan yana getirdiğimizde, gynoidin göğüs kafesini yırttığı sahnede, yüzündeki ifadenin benzer bir kayıtsızlığı yansıttığını görmek dikkat çekicidir. Bu ifade, zaman zaman Bellmer'in çalışmalarıyla da karşılaştırılan, Oshii'nin prodüksiyon aşamasında ziyaret ettiği ve İtalya'da ki Anatomik Balmumu Figürler Müzesi'nde, gerçek cesetlerin yüzlerinden birebir alınmış yüz anlatımlarıyla da örtüşmektedir.



Resim 43: H. Bellmer, “İsimsiz”, Kağıt üzerine kuru boya 1934,

Bir diğer benzerlik, gynoidin Batou’yla giriştiği kısa mücadelede geriye doğru şiddetli çarpmasıyla deforme olan tuğla duvardır. Tuğladan inşa edilmiş duvarlar, Bellmer’in çizimlerinde ve baskılarında sıkça karşılaştığımız kapalı ve klostrufobik mekanların vazgeçilmez unsurları arasında yer almaktadır. Tıpkı Rose ouverte la nuit adlı çalışma gibi, 1934 yılına tarihlenen “Tuğla Hücredeki Bebek” olarak bilinen isimsiz çalışma, terk edilmiş, izbe bir mekanda, duvarların, bir hücre veya mezarı çağrıştırmalarına, başı ve uzuvları gövdesinden ayrılmış kadın bedenini çevrelediği sahne, izleyiciyi, kurbanın çaresizliği ve sonrasında kaçınılmaz olarak ölüm kavramıyla yüzleştirmektedir.

Dar sokağı aydınlatan lambanın titreşen ışığıyla, duvar üzerinde yansımalarını gördüğümüz enerji dalgalanmalarının daha ziyade, gynoidin bedeninden yayılan arzu ve gerilimden kaynaklandığı hissine neden olmaktadır. Bu durum ister istemez akla Bellmer’in monokrom çalışmasındaki dalgalanan süslü motifleri çağrıştıır. Fakat Bellmer’in kız figürü

kendi elleriyle açtığı karnına ve iç organlarına dikkatle bakarken, Oshii'nin gynoidinin, tam da göğsünü yırtarak kendine zarar verdiği anda doğrudan kameraya baktığı ve yalnızca Batou'dan değil, izleyiciden de yardım istediği görülür (Brown, 2008:239).

Gynoidleri üreten Locus Solus şirketi, ruhlarını kopyalamak için ergen kız çocuklarını kaçtırmakta, hafıza ve bilincin gynoide kopyalanması sırasında benliği organik bedeninden silinen kızlar birer bebeğe dönüştürülmektedir. Mekanik bir bedende istismar edilen küçük kızlar dikkatleri üzerine çekmek için kullanıcılarını öldürür ve ardından kendilerine zarar vererek intihar eder. Bu sahneyi ve diğerlerini anlamak için büyük önem taşıyan ipucu, şirket sorumlularından birinin vahşice öldürülmesi üzerine yapılan inceleme sırasında Batou'nun fark ettiği bir detayda gizlidir. Soruşturmanın akışı sırasında Batou cinayet mahalinde Hans Bellmer'in "Doll" adlı kitabının bir kopyasını bulur. Kitabın 1995 yılında Japonya'da yayımlanan baskısının kapağında Bellmer'in elde boyama tekniğiyle renklendirildiği küresel eklememeli bebek fotoğraflarından biri yer almaktadır.



Resim 44 : M. Oshii, Innocence, 2004,
Filmden bir sahne.



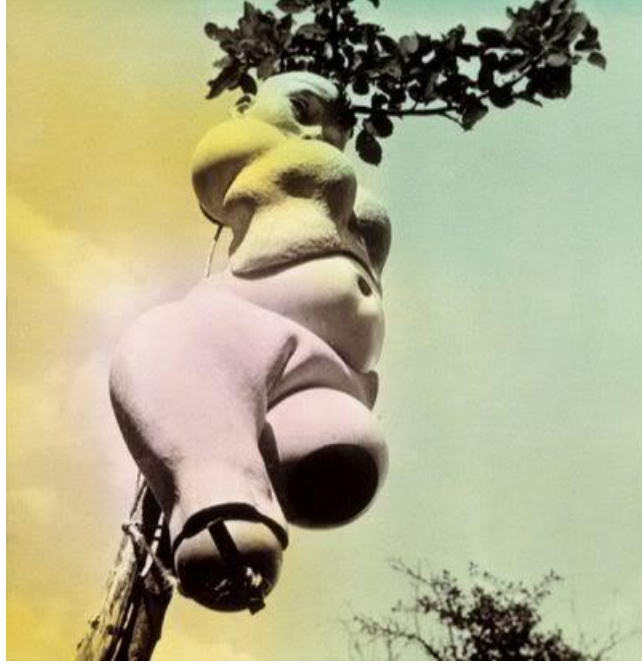
Resim 45: H. Bellmer, The Doll, 1935,
elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf.

Kameranın, kitabın başlığını ve hatta yazarın adını görebileceğimiz kadar uzun bir süre bu detay üzerinde durması Bellmer'in çalışmalarının Ghost in the Shell 2'yi anlamak için kritik

bir öneme sahip olduğunu kanıtlamaktadır. Batou'nun kitabın içinde bulduğu ipucu, Bellmer'in çalışmalarının bir bütün olarak filmde ne denli önemli bir yere sahip olduğunu gösterir. Bu ipucu, Batou'nun suç mahallindeyken ve evinde sık sık incelediği, kaçırılan küçük kızın üç boyutlu holografik bir fotoğrafıdır. Bellmer'in kitabının arasına yerleştirerek hikayeye dahil ettiği küçük kızın fotoğrafıyla Oshii, bizlere Locus Solus'un bilinçlerini kopyalamak için kaçırdığı kızların eninde sonunda Batou tarafından kurtarılacağını vaat eden görsel bir metafor sunmaktadır (Brown, 2008:242).

Bellmer'in büyük ilgi gösterdiği içten dışa tersine döndürebilme konusu, Oshii tarafından gynoidlerin ve diğer robotlara insansı nitelikler atfedilmesiyle gelecekte gerçekleşmesi beklenen bir öngörü olarak ele alınmıştır. 'Robotları, bize benzer şekilde imal etmemizin ardında yatan gereklilik nedir?' 'Yapay zekayı, bize benzemeye zorlamadan da yaratmak mümkündür'... Bunlar, Ghost in the Shell 2'de ningyo'nun tekinsizliğine ilişkin film boyunca akla gelen bazı sorulardır.

Fakat Oshii bununla yetinmez. Robotlara insansı özellikler atfedilmesine dair eleştirilerinin yanında insanlığı da sorgular. Adını, Cyborg Manifesto adlı çalışmasıyla üne kavuşan Donna Haraway'den alan Coroner Haraway adlı karakterin, gynoidlerin demonte edildiği ve asılı vaziyette hareketsiz dururken şaşılacak ölçüde güçlü bir şekilde Bellmer'in ağaca bağlanmış veya kırımlerde sallanan bebeklerini çağrıştırdığı bir sahneyle izleyicinin dikkatini sınamayı sürdürür.



Resim 46: H. Bellmer, 1935, Elde renklendirilmiş siyah-beyaz fotoğraf.

Yukarıdaki çözümlmelerden de anlaşılacağı üzere Oshii, filminin sahip olduğu entelektüel derinlik nedeniyle izleyicisinden hazırlıklı olmasını; filmiyle buluşmadan önce evde dersine iyi hazırlanmasını bekler. Seyircinin pasif birer katılımcı olmaktan daha başka bir rol üstlenmediği 'seyirlik' filmlerin aksine Innocence, kapanış jeneriğinin ardından hafiflediğinizi hissederek salondan ayrılacağınız filmlerin tam tersi, cevap bekleyen pek çok soruyu yanınızda götüreceğiniz türden bir yapımdır.

UYGULAMALAR

Bu bölüm genel hatları ile Hans Bellmer ve Mamoru Oshii'nin yapıtları üzerine yapılan araştırmanın kaçınılmaz sonuçlarından biri olan görsel pedagojik sürecin tortusu niteliğindeki çalışmaları kapsamaktadır. Çalışmalarda genel olarak, Bellmer'le birlikte anılmasına alıştığımız pedofili kavramı veya siyam ikizi ve hermafrodit metaforlarının yanında, Oshii'nin filmindeki öyküsel ve grafiksel unsurları bir araya getirmeyi amaçlayan bir yaklaşım benimsenmiştir. Seçilen çalışmaların tümü, Bellmer'in ortaya koyduğu "plastik anagram" kavramının Asyalı kadın imajlarının deformasyonunda yeniden yorumlanmasının yanında, gerek Oshii'ye özgü, gerekse popüler kültürün ortak belleğine yer etmiş imgeler araştırma sonucunda elde edilen veriler ışığında yeniden yorumlanmaya çalışılmıştır. Ridley Scott'ın 1982 tarihli Blade Runner filmindeki Chine Town örneğinden de hatırlanacağı gibi, özellikle 80 sonrası bilimkurgu sinemasının çok kültürlü dev metropol dekorlarında görmeye alıştığımız Uzak Doğu'ya özgü kadın imajına katkıda bulunan saç, makyaj gibi detayların doğrudan referanslarıyla söz konusu etkinin güçlendirilmesi amaçlanmıştır.



Resim 47: Ö. Köse, Siyam İkizleri, 2010, Tuval üzerine karışık teknik, 80x80 cm.

Resim 47’deki ‘Siyam İkizleri’ adlı çalışma, Bellmer’in genellikle yapışık ikizler ve hermafrodit konuları bağlamında ele aldığı; aynı göbek etrafında tek vücut halini alan, kimi zaman ikiz, kimi zaman ise iki farklı cinsin birlikteliği durumlarının bir türevidir. 1933 yılında keşfettiği ‘küresel ekleme’ yöntemi sayesinde kavuştuğu olanakların doğal bir sonucu olan bu tema, Bellmer’in çalışmaları arasında nadir sayılabilecek birkaç kağıt üzerine guaş uygulama haricinde iki çift bacak ve iki kalçanın bir göbek etrafında birleşmesi yoluyla sağlanmıştır. Siyam İkizleri adlı çalışma da ise tam tersine, iki çıplak kadın gövdesinin aynı göbek etrafında buluşmasıyla meydana gelmiş bir

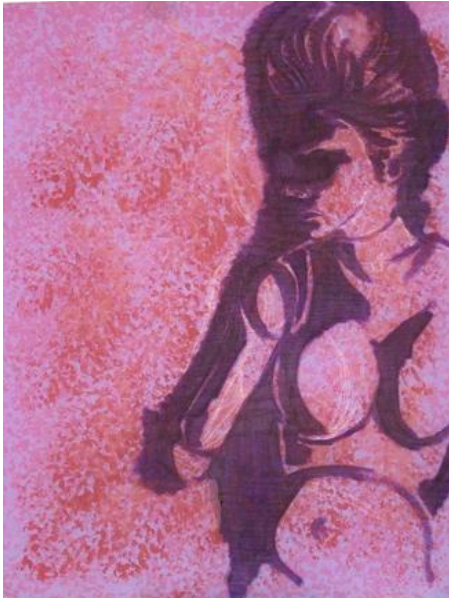
figür yer almaktadır. Figürün üst kısmını oluşturan (kompozisyona göre) kadının dalgasız, düz saçları ve yüz hatları, etnik kökeni bakımından-uzak doğulu- bir tahmin yapacak kadar ipucu verirken; başını arkadan gördüğümüz alt tarafta kendinden geçmiş olduğu izlenimi uyandıran kadın için her hangi bir tahminde bulunmak güçtür. Kontrast renklerin bir arada yoğun bir biçimde kullanımıyla yer yer tek düze bir atmosfere sahip olmasına karşın, resmideki sıra dışı kompozisyon, figürün tuvalin dış hatları zorlarcasına hareketi sayesinde monotonluk belli ölçüde azaltılmıştır. Çıplaklığına rağmen kadınların ortak bedeninin ucube formu ise estetik beğeniye hitap etmekten uzaktır. Bir anlamda çirkinin estetiğini sunan çalışma bu yönüyle Bellmer'e daha yakın bir duruşun izlerini taşır.

Resim 48'da gördüğümüz "Kırık Geysa Bebek" adlı çalışma, 'Siyam İkizlerine' nazaran daha dramatik bir olayın; tecavüz ve istismarın açık emarelerini taşımaktadır. Açık gözlerine rağmen bilincinin yerinde olmadığını hissettiren mekanik bebek tecavüz eyleminin hemen ardından uzuvları kopmuş, vücudu yarı çıplak bir vaziyette yerde yatarken gösterilmiştir.



Resim 48: Ö. Köse, Kırık Geysa Bebek, 2010, tuval üzerine yağlı boya, 70x100 cm.

Resim 49 ise, yine uzuvları kopmuş bir bebeği gösteren monokrom bir resimdir. İlk bakışta rastlantısal ama yalın bir tarzı yansıttığı izlenimini yaratan bu ahşap üzerine yağlı boya çalışmanın, hafızanın bir miktar zorlanması halinde kompozisyonu ve duygusuyla, Oshii'nin, Innocence filminin afişindeki parçalanmış olduğu halde yerde uzanmış gynoid figürünü hatırlatacaktır.



Resim 49: Ö. Köse, Kırık Geyşa Bebek , 2010, Ahşap üzerine karışık teknik, 35x50.



Resim 50: Ghost in the Shell 2: Innocence Film Afişi, 2004.

Oshii'nin filmde masumiyet kavramını farklı şekillerde ele aldığını görürüz: ilkin mekanik bedenlere sıkışmış küçük kızların masumiyeti, ikincisi ise yönetmenin basset hound cinsi köpeğiyle temsil edilen hayvanların masumiyetidir. Kavramın sözlük tanımını dikkate alacak olursak; genel anlamda olumsuz yaşamsal deneyimlerden yoksun, kötü ve çirkin olandan habersiz olandır masum. Bu çerçeveden bakıldığında taktirde çocukların ve hayvanların –özellikle de hayvanların- masum olduklarını söylemek olasıdır.

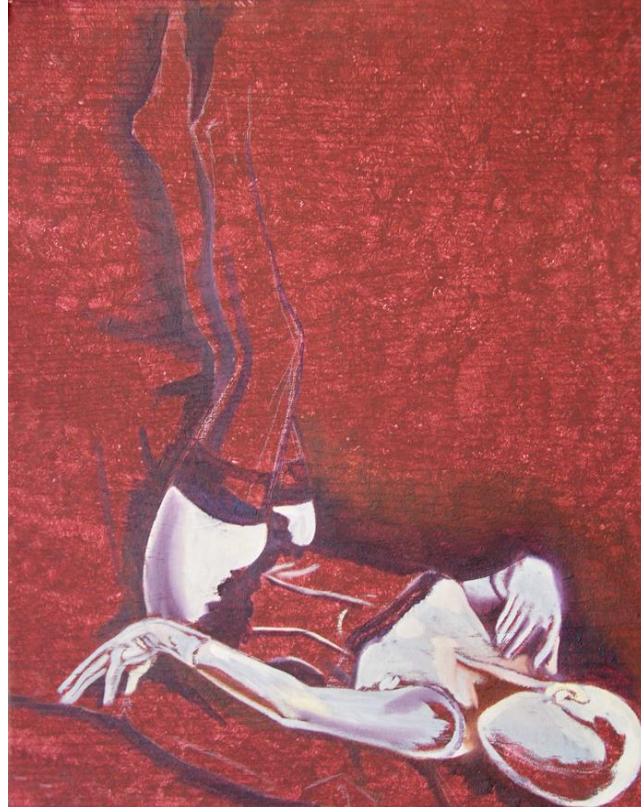
Resim 51’de yüzleri ve kimliklerine dair herhangi bir ip ucu bulunmayan üç kadın figürüne irice bir köpek eşlik etmektedir. Kadına özgü olan yüksek ökçeli ayakkabılar ve iç çamaşırları gibi çekici unsurlarını bir arada sunan bu imajlar, reklam panolarını hatırlatır niteliktedir. Fetişistik unsurların ön plana çıkarıldığı çalışma figürlerin vücut anlatımları ve maksatlı çıplaklıklarıyla bir tek amaca hizmet eder gibi görünmektedir: İzleyicisini memnun etmek.



Resim 51: Ö. Köse, İsimlessiz, 2010, Kağıt üzerine akrilik, 70x100 cm.

Sol başta duran bir çift bacağın hemen arkasında yerde yatmakta olan köpek figürü ise bacakların verdiği mesaja karşı tam anlamıyla kayıtsızdır. Seyircisinde beğeni, kıskançlık, cinsel arzu gibi farklı duygular uyandırabilecek bacak dizisi köpek için anlamsızdır. Bu nedenledir ki, aynı ortamı paylaştığımız köpek, kedi gibi diğer canlılar bizim masum, sessiz ve güvenilir tanıklarımızdır.

Köpeğin yadsınamaz varlığı, yalnızlığın güven veren hissiyatının ilkin titreştirmesine karşın sonrasında sessizliğine itimat edebileceğimiz bir tanık olduğundan kuşku duymayız.



Resim 52: Ö. Köse, Kapak Kızı, 2010, Ahşap Üzerine yağlıboya, 35x50 cm.

Resim 52 'de görmekte olduğumuz “Pin up Kızı” ya da “Kapak Kızı” adlı çalışmada, koyu dokulu zemin üzerinde açık renkli bir tek figür yer almaktadır. Açık renkli figürün yer yer koyu renkli zeminle kaynaştığı çalışma adından da anlaşılacağı üzere popüler kültürün ortak belleğine yer eden bir imgeyi tanımlamaktadır. Terim, 1940’ların başında Amerika’da kullanılmaya başlamıştır. Dilimize “çivilemek” olarak çevirebileceğimiz sözcük genel olarak, ünlü aktrislerin cinsel cazibelerini sergileyen illüstrasyon ve fotoğraflarının yer aldığı posterlerin duvarlarda sergilenmesi durumuna karşılık gelmektedir. Hollywood’un tanınmış aktrislerinin çoklukla üzerlerinde mayolu vb.

kıyafetler olduđu halde sıcak ve davetkar bir biçimde seyirciye gülümsedikleri bu imajlar, özellikle denizaşırı ülkelerde görev yapan Amerikalı askerlerin baş ucu resimleri olarak üne kavuşmuş ve literatüre girmiştir.

Pin up Kızı adlı çalışmada, bu türe ait bildik bir şekilde poz veren bir kadın figürü görülmektedir. Ancak bu kadın, kanlı canlı bir insan değil, bir vitrin mankenidir. Vücudunun işveli hali, jartiyerli çorapları, dantelalı büstiyeriyle kadınsılığını hissettiğimiz figürün yüzünün olmaması ise konunun kadın kimliğinden ziyade kadın imgesi bağlamında ele alındığını işaret etmekte, bize bir şablon sunmaktadır. II. Dünya Savaşı sırasında Amerikalı askerlerin soyunma odası dolaplarını süsleyen pin up resimlerin büyük bir bölümünde Betty Grable'ın yüzü olduğu düşünüldüğünde figürün bir portresinin olmaması daha anlamlı hale gelecektir.

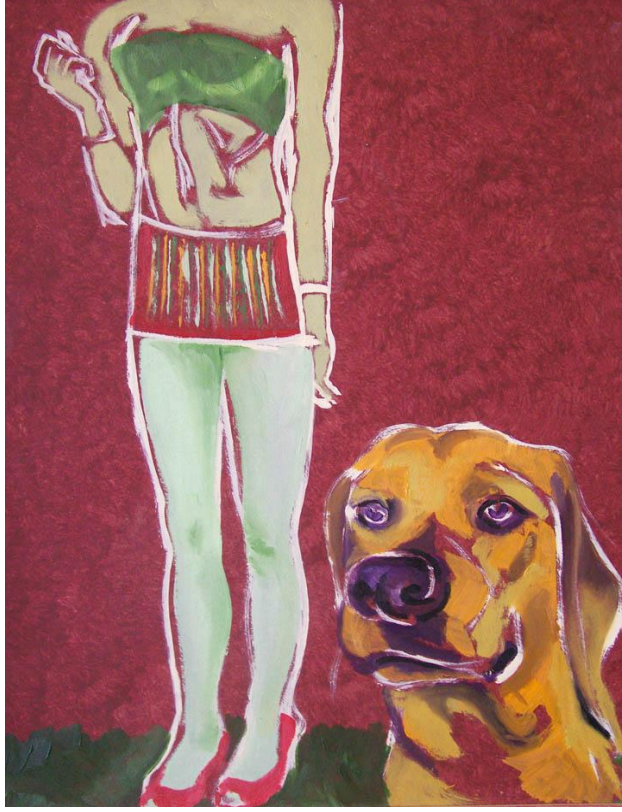
Seçilmiş çalışmalar, genel olarak renk, biçim, kompozisyon gibi bir üslup bütünlüğünü sağlayan unsurlar açısından değerlendirildiği takdirde, birbirlerinden farklı özelliklere sahip olmakla beraber, tematik anlamda bir bütünlük sağlaması öncelikle amaçlanmıştır.

Hans Bellmer'in mekanikleşme olgusu ve cinsel kimlik karmaşaları eksenindeki çalışmalarına paralel, Mamoru Oshii'nin güçlü düşünsel temeller üzerinde inşa ettiği görkemli yapıtında, yabancılaşma problemini yüksek teknoloji bağlamında yeniden yorumladığını söylemek yanlış olmaz. Farklı dönem ve disiplinlerin temsilcileri olan bu iki sanatçının yapıtlarını ortak bir başlık altında araştırmanın zorlukları bir yana; her biri görsel ve estetik birer başyapıt olan eserlerini referans alan uygulamaların ölçütü ancak ve ancak ortaya konan işlerin samimiyeti olabilir.

“Et ve Kemikten Plastiğe Masumiyyetin Tükenişi” adlı araştırma, post modernizm üzerine yapılan tartışmaların yerini post modern sonrası sürece terk ettiği günümüzde, farklı katmanlara ve farklı boyutlara sahip bir konuya giriş ya da genel bir bakış sağlamayı amaçlamaktadır. Konuya ilişkin temel nitelikteki kaynakların azlığı araştırmacının karşı karşıya geldiği zorlukların başında gelmekte; ancak bu durum gerek araştırmacı gerekse okur için henüz bakir sayılabilecek bir alan sunmaktadır. Bu durum konunun, yüksek lisans aşamasını takip edecek olağan süreçlerde, akademik çerçevede ve uygulamada daha kapsamlı ve daha yetkin bir şekilde irdelenmesi için araştırmacısına umut vermektedir.



Resim 53: Ö. Köse, İsimsiz, 2010, Tuval Üzerine yağlı boya, 90x120 cm.



Resim 54: Ö. Köse, İsimsiz, 2010, Ahşap üzerine yağlı boya, 43x35 cm.



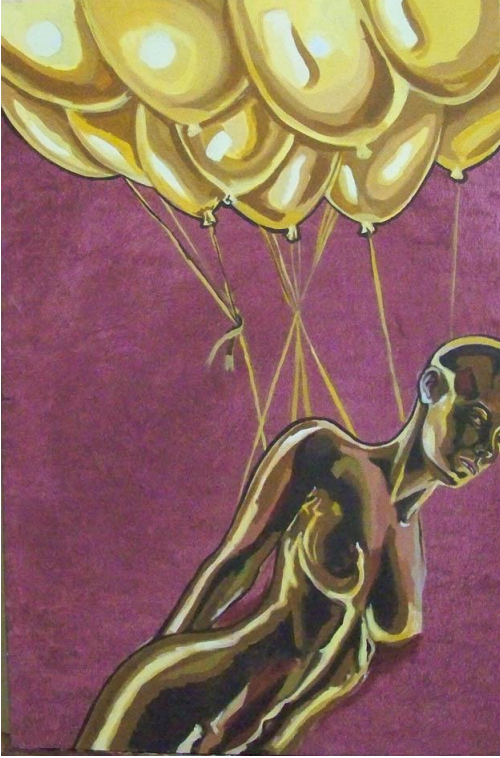
Resim 55: Ö. Köse, "Lolita", 2010 Tuval üzerine akrilik, 70x100 cm.



Resim 56: Ö. Köse, “Lolita II”, 2010, Tuval üzerine akrilik 100x70 cm.



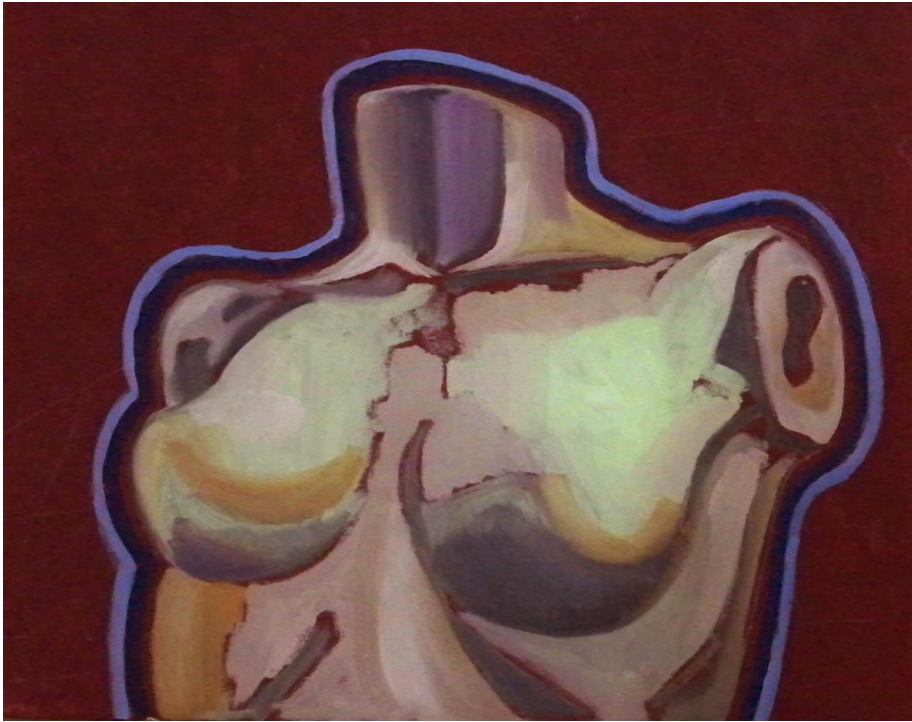
Resim 57: Ö. Köse, İsimli, 2010, Ahşap üzerine akrilik, 38x49 cm.



Resim 58: Ö. Köse, İsimsiz, 2010
Tuval üzerine akrilik 100x70 cm.



Resim 59: Ö. Köse, İsimsiz, 2010
Tuval üzerine akrilik 100x70 cm.



Resim 60: Ö. Köse, İsimsiz, 2009, Ahşap yağlı boya, 35x43 cm.



Resim 61: Ö. Köse, İsimsiz, 2009-2010, Tuval üzerine akrilik, 80x100 cm.



Resim 62: Ö. Köse, İsimsiz, 2010, Tuval üzerine akrilik, 80x60 cm.

SONUÇ

Bu arařtırmada, yazılı tarih boyunca insanođlunun kendi benzerlerini yaratmak konusunda sürekli tekrarlanan saplantılı ilgisinin gözler önüne serilmesi amaçlanmıřtır. Antik Yunan'dan geleneksel Japon kukla tiyatrosuna, plastik sanatlardan çizgi romana, edebiyattan sinemaya bu saplantının yaratıcı süreçlerle birleřmesinin ürünü olan çeřitli tür ve dönemlere ait çok sayıda örneđe rastlamak olasıdır.

Sanat tarihinin baş yapıtları ya da günlük yařantımızda görmeye alıştıđımız vitrin mankenleri temelde aynı amaca hizmet etmektedir: Kendi benzerlerini yaratma arzusuna. “Tanrı kendine bakarak insanı yarattı, insan da heykeli ve mankeni yaptı. Bir şeyi (oturtmalık, ağaç gövdesi) sağlamařtırma geređi, bir başka şeyi (başın, kolların yerine geçen tahta parçaları) kendi işlevine uydurma çabası, işte bu ressamın tüm kaygılarının konusunu oluşturur.” Andre Breton (Batur,1997:330). Breton'un da belirttiđi gibi Tanrı'nın aslında neye benzediđini bilmesede, insanođlunun hayal gücü, onun kendi görüntüsünden farklı olamayacađı hükmüne varmasına neden olmuřtur. Michelangelo, Sistina Şapeli'ndeki '*Adem'in Yaratılıřı*' sahnesinde Tanrı'yı bir insan görünümünde resmetmiřtir. Breton'un sözlerini tersten okuduđumuz taktirde “insanođlu kendine bakarak hem Tanrı'yı, hem de heykel ve mankenleri yarattı” sonucuna varırız. Eski medeniyetlerin çok Tanrılı dinlerinde bu eğilimi açıkça görmek mümkündür. Yunan Tanrıları'nın ideal insan bedenine sahip mermer heykelleri aslında toplumların ortak bilincindeki mükemmel insanın bir tezahürüdür.

Antik Çağların mükemmellik anlayışı, günümüz toplumlarında tarihsel bir merak ya da arkeolojik bir eğlence olarak yerini alırken Tanrı ve ölümsüzlük kavramları bireyin içine sıkıştığı dehlizlerle her geçen gün biraz daha anlamsızlaşır. Günümüzün, insan sonrası toplumlarında iletişim araçlarının etki alanı genişledikçe bireyin dünyasının daralması ve üzerindeki baskının artmasının en çarpıcı yansımalarından biridir Bellmer'in sakatlanmış, güdük bırakılmış bebekleri. Bellmer'in, ruh ve beden arasındaki ilişki, fiziksel bilinç teorisi ve makineleşme temaları çerçevesinde araştırdığı gerçekler, Oshii'nin filminde ortaya koyduğu teknolojiyle barışık, alternatif bakış açısından sonra ilkin olduğu kadar karanlık ve soğuk görünmemektedir.

Sonuç olarak, Bellmer'in yüksek sesle haykırdığı gerçeği Oshii metanetle kabullenir: Tanrı aslında yoktu ve hiçbir zaman da var olmadı. O'nu da bize benzeyen diğer her şey gibi biz yarattık.

KAYNAKÇA

Aydın, B. (2007). *Uzak Doğu'dan çizgi roman manga; manga sözlüğü*. İstanbul; Yapı Kredi Yayınları: 30-34.

Alexandrian, S. (2007). *Surrealist Art*. Thames and Hudson; Singapore

Batur, E. (2000). *Modernizmin serüveni*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Barthes, R. (1996). *Göstergeler imparatorluğu*. (Çev. Tahsin Yücel) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Berger, J. (2004). *Görme biçimleri*. (Çev. Yurdanur Salman) İstanbul: Metis Yayıncılık.

Brown, S.T. (2008). *Mechademia: Limits of the human*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Volume 3,222-254

Ersümer, O. (2006). *Bilimkurgu sinemasında siberpunk*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınları.

Ertan, E. (2002). *Sinema Dergisi; En İyi 25 Bilimkurgu Filmi*. İstanbul; 1 Numara Herats Yayıncılık 9, 78-91

Fischman, J. (2010). *Biyonik İnsan: Makineler vücudun parçası olacak*. National Geographic Türkiye. İstanbul: Doğu Yayın Grubu. Ocak: 87-101.

Freud, S. (2003) *The Uncanny*. London: Penguin Books

Ghost in the Shell 2:Innocence - The Inspiration by About.com: Anime. Erişim tarihi: 1 Haziran 2010; http://anime.about.com/library/weekly/bl_inspiration.html

Ghost in the Shell: Innocence, (2004). Go fish pictures. Erişim tarihi: 1 Haziran 2010
<http://www.gofishpictures.com/GITS2/main.html>

Hauser, A. (1995). *Sanatın toplumsal tarihi*. (Çev. Yıldız Gölönü) İstanbul: Remzi Kitabevi.

Hoffmann, E.T.A. (2008) *Seçme masallar*. (Çev. İris Kantemir) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları

Hopkins, D. (2006). *Dada ve gerçeküstücülük*. (Çev. Suat Kemal Angı) Ankara:Dost Kitabevi Yayınları.

İnankur, Z. (1997). *Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi*. İstanbul:Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları

Interview with Mamoru Oshii by Todd Gilchrist ;16 Eylül 2004; Erişim tarihi; 1Hariran 2010 <http://uk.movies.ign.com/articles/548/548854p2.html>

Manson, K. (1995) *Dahilerin esin perisi*. (Çev. Suna Güler) İstanbul: Afa Yayınları

Lichtenstein, T. (2001) *Behind Closed Doors*. Los Angelos and Berkeley: University of California Press

Morgan, R.C. (1993) *Hans Bellmer Miscellany*. New York: Anders Malmberg and Timoty Baum.

Napier, S.J. (2008). *Anime*. (Çev. M. Murat Başekim) İstanbul: Es Yayınları.

Orbaugh,S. (2007). *Robot Ghosts*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 172-192

Passeron, R. (2000). *Sürrealizm sanat ansiklopedisi*. (Çev. Sezer Tansuğ) İstanbul: Remzi Kitabevi.

Sinema Dergisi,(2001): *Anime kabuğunu kırıyor*. İstanbul; 1 Numara Herats Yayıncılık , 10, 86-91

Shelley, M. (2009). *Frankenstein*. (Çev. Neslihan Güler) İstanbul: Lacivert Yayıncılık.

Smith, M. (2003). Art History Reviews. Birkbeck College, University of London

Suçkov, B. (1982). *Gerçekçiliğin tarihi*. (Çev. Aziz Çalışlar) İstanbul:Adam Yayıncılık.

Taylor, S. (2000). *The anatomy of anxiety*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

Taylor, S. (2001). *A shine on the nose: Sexual metaphors in surrealism*. Portland: Portland State University

The Works of Mamoru Oshii. Wikipedi (2010). Erişim Tarihi; 1 Haziran 2010
http://en.wikipedia.org/wiki/Mamoru_Oshii

Webb, P. (2004). *Death, desire and the doll*. Paris: Solar Books.

Wolff, J. (2000). *Sanatın toplumsal üretimi*. (Çev. Ayşegül Demir) İstanbul: Özne Yayınları.

Yüksel, B. (1998). *Bilimkurgu sinemasında şiddet ve ideoloji*. İstanbul: Kitle Yayınları.