

ANİMELERDE DİSTOPYAN DÜNYALAR:

'MORE THAN HUMAN'

ANİMASYON FİLMİ UYGULAMASI

Yüksek Lisans Tezi

Emre Yaratıkol

Eskişehir 2022

**ANİMELERDE DİSTOPYAN DÜNYALAR:
'MORE THAN HUMAN' ANİMASYON FİLMİ UYGULAMASI**

Emre YARATIKOL

12247352040

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Tezli Yüksek Lisans Programı

Danışman: Profesör Fethi Kaba

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Ocak 2022

ÖZET

ANİMELERDE DİSTOPYAN DÜNYALAR: ‘MORE THAN HUMAN’ ANİMASYON FİLM UYGULAMASI

Emre YARATIKOL

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ocak 2022

Danışman: Profesör Fethi Kaba

1516 yılında Thomas More tarafından ortaya atılan distopya kavramı, zaman içerisinde değişerek hem insanlık tarihinde hem de kurgusal evrenlerde karşımıza çıkmaktadır. Geçmişte kendini mağaraya çizim yaparak ifade eden insanlık, günümüzde hayalgücünü animasyon sanatı ile gelecek nesillere aktarmaktadır. Bilim kurgunun her geçen gün, sinemada daha fazla işlenmesinden dolayı sinemacıların kurgusal dünyaları ve varlıkları beyazperdeye aktarımı zorlaşmıştır. Bu zorluk sinemada yeni tekniklerin ortaya çıkmasına aracı olmuştur. Teknolojinin gelişmesi sayesinde, canlandırma tekniklerinden ve bilgisayar ortamından yardım alan sinema ve bilimkurgu sektörü yerini animasyona bırakmıştır.

Distopya kavramı ile sinema üzerinde pek çok çalışma gerçekleştirilmesine karşın animasyon sanatında distopyaların işlenmesi üzerine Türkçe’de yeterli akademik çalışma bulunmamaktadır. Bu açıdan çalışma animasyonun görsel anlatım gücünü kanıtlamak adına bu boşluğu doldurmak açısından önem arz etmektedir.

Distopya kavramının kavramsal açıklaması ve sanat eserlerine yansımaları incelendikten sonra animasyon ve özelde de Japon animelerinde ne şekilde ele alındığı içerik ve biçime nasıl etki ettiği ayrıntılı olarak incelenmiştir. Elde edilen veriler ışığında “More Than Human” kısa animasyon filmi üretilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Anime, animasyon, distopya, sinema

ABSTRACT

DISTOPIAN WORLDS IN ANIMES: 'MORE THAN HUMAN' ANIMATION FILM APPLICATION

Emre YARATIKOL

Cartoon (Animation) Department

Anadolu University, Institute of Fine Arts, Jan 2022

Advisor: Profesör Fethi KABA

The concept of dystopia, which was introduced by John Stuart Mill in 1868, has changed over time and appears in both human history and fictional universes. Humanity, which expressed itself by drawing in the cave in the past, transfers today its imagination to future generations with the art of animation. Due to the fact that science fiction is being processed more and more in cinema, it has become difficult to transfer the fictional worlds and assets of filmmakers to the cinema screen. This difficulty has been important in the emergence of new techniques in cinema. Thanks to the development of technology, cinema and science fiction sector, which received help from animation techniques and computer environment, left its place to animation.

Although many studies have been carried out on cinema with the concept of dystopia, there are not enough academic studies in Turkish on the processing of dystopias in the art of animation. In this respect, the study is important in terms of filling this gap in order to prove the visual expression power of animation.

After examining the conceptual explanation of dystopia and its reflection on works of art, in animation and how it is handled in Japanese anime in particular, how it affects the content and style is examined in detail. In the light of the data obtained, a short animated film "More Than Human" was produced.

Key words: Anime, animation, dystopia, cinema

ÖNSÖZ

“Animelerde Distopyan Dünyalar: ‘More Than Human’ Animasyon Film Uygulaması” başlığına sahip tezimde, çalışmalarına yön veren Sayın Prof. Fethi KABA’ya, Dr. Öğr. Üyesi Sabahatin ÇALIŞKAN’a ve tezimi şekillendirirken benden bilgilerini esirgemeyen Doc. Dr. Çiğdem Taş ALİCENAP’a teşekkür ederim.

Çalışmam süresince önüme çıkan engellere rağmen bana her daim hedefimi hatırlatan ve arkamda olan başta annem Esra YARATIKOL olmak üzere aileme teşekkür ederim. Ayrıca manevi anlamda desteklerini esirgemeyen ve yazım sürecinde yanımda olan sevgili Gizem ÇAKMAK’a en derin sevgilerimi sunarım.

Araştırmamın ve filmimin animasyon yapımcılarına ve animasyon severlere ilham olmasını diliyorum.

Emre YARATIKOL

27/01/2022

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı” ile tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

İmza

Emre YARATIKOL

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
GÖRSELLER DİZİNİ.....	ix
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. DİSTOPYA KAVRAMI	3
1.1. Thomas More ve Ütopya Kavramının Ortaya Çıkışı.....	3
1.2. Distopya Kavramının Ortaya Çıkışı.....	8
1.3. Disiplin, Totaliter Yönetimler ve Gözetlemecilik.....	11
1.4. II. Dünya Savaşı Sonrası Travmalar.....	19
1.5. Gerçekleşmemiş Distopya Türleri.....	21

İKİNCİ BÖLÜM

2. ANLATILARDA DİSTOPYA KAVRAMI.....	28
2.1. Plastik Sanatlarda Distopya Kavramı.....	30
2.2. Edebi Eserlerde Distopya Kavramı.....	41
2.3. Sinemada Distopya Kavramı.....	46
2.4. Animasyon Alanında Distopya Kavramı.....	53

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ANİMELERDE DİSTOPIK DÜNYALAR.....	58
3.1. Animasyon Sanatı ve Konsept Yaratmak.....	58
3.2. Japonya’da Mahşer İmgesi ve Japon Sanatları ’Manga’ ve ’Anime’ye Yansıması.....	62
3.3. Distopyan Animeler.....	69

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. ‘MORE THAN HUMAN’ KISA FİLM ANİMASYON UYGULAMASI.....	75
4.1. Ön Prodüksiyon	75
4.1.1. Hikâye.....	75
4.1.2. Karakter Tasarımları.....	78
4.1.3. Konsept Tasarımı.....	81
4.2. Prodüksiyon.....	82
4.2.1. Arka Plan Tasarımı.....	83
4.2.2. Sahne Tasarımı.....	86
4.3. Prodüksiyon Sonrası.....	90
SONUÇ	93
KAYNAKÇA.....	95

ÖZGEÇMİŞ

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. Amrosius Holbein gravürü. Resimdekiler John Clement, Raphael Hytlodaeus, Thomas More ve Pieter Gilles, Utopia kitabından, 1516	4
Görsel 1.2. Thomas More'un, Hans Holbein Jr. tarafından 1527'de yapılan portresi.....	5
Görsel 1.3. Thomas More'un Ütopya eserinin ilk baskısı için hazırlanan tasvir.....	6
Görsel 1.4. Hieronymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi, 1504.....	10
Görsel 1.5. Yengeni Zamyatin'in Biz eseri için yapılmış bir illüstrasyon.....	12
Görsel.1.6. Banksy, "What are you looking at?", 2004 Marble Arch Street, London, GB.....	14
Görsel 1.7. Jeremy Bentham'ın Panoptikon Projesinin Tasarımı.....	15
Görsel 1.8. Panoptik Hapishane Tasarımı, Illinois Eyalet Hapishanesi, 1954.....	16
Görsel 1.9. Black Mirror dizisi "Nosedive" adlı bölümden bireylerin topladıkları puanlara göre eylemlerini gerçekleştirebildiklerini gösteren bir kare.....	17
Görsel 1.10. Le Corbusier'in Makine Şehri.....	20
Görsel 1.11. "The Book of Eli" filminden bir kare.....	23
Görsel 1.12. "I, Robot" filminden bir kare.....	25
Görsel 1.13. Steampunk temalı robot tasarımı.....	26
Görsel 1.14. Wild Wild West filminden bir kare, 1999.....	26
Görsel 1.15. Post-apokaliptik, siberpunk ve steampunk türlerine ait filmlerin detaylarını ve gruplamasını içeren tablo.....	28
Görsel 2.1. Edvard Munch, The Scream, 1893.....	31
Görsel 2.2. Jacob Epstein, The Rock Drill, 1914.....	32
Görsel 2.3. Edward Kienholz, The Portable War Memorial, 1968.....	33
Görsel 2.4. İwo Jima'da zafer sonrası askerlerin yükselttiği bayrak, 1945.....	34
Görsel 2.5. Zdzisław Beksiński, İsimsiz, 1976.....	34
Görsel 2.6. George Segal, Holocaust Memorial, 1984.....	35
Görsel 2.7. Tetsuya Ishida, İsimsiz, 2003.....	36
Görsel 2.8. Kris Kuksi, Imminent Utopia, 2008.....	37
Görsel 2.9. Kris Kuksi, Imminent Utopia, 2008, Detay.....	37
Görsel 2.10. Michal Karcz, Beautiful Apocalypse, Dijital foto-manipülasyon.....	39

Görsel 2.11. Memed Erdener, Gelecekteki Olası Felaketlerin Şimdideki İzlerini Silme Birimi, 2021, Eskişehir Modern Müze.....	40
Görsel 2.12. Blade Runner, filmin distopik ortamından bir kare, 1982.....	48
Görsel 2.13. Mad Max serisinden bir sahne, Max ve çeteler arasındaki kovalamaca, 1997.....	49
Görsel 2.14. The Matrix filminden bir kare, Neo'nun makinelerin hâkim olduğu gerçek dünyada uyanışı, 1999.....	50
Görsel 2.15. Snowpiercer filminden bir kare, isyan başlamadan hemen öncesi, 2013.....	51
Görsel 2.16. Dune filminden bir kare, 2021.....	52
Görsel 2.17. Wall-E filminden bir kare, Wall-E'nin çöp yığınlarıyla dolu bir dünyayı temizleme çabası, 2008.....	53
Görsel 2.18. Robots animasyon filminden bir kare, Rodney ve paslıların Kötü yönetime karşı başkaldırısı, 2005.....	54
Görsel 2.19. Treasure Planet animasyon filminden bir kare, Filmden steampunk izlenimleri, 2002.....	55
Görsel 2.20. Persepolis animasyon filminden bir kare, 2007.....	56
Görsel 2.21. The Mitchells vs The Machine filminden kare 2021.....	57
Görsel 3.1. Batı animasyonlarına karşı Japon animesi.....	61
Görsel 3.2. Yalınayak Gen (Hadashi No Gen), 1983, patlama sahnesi.....	65
Görsel 3.3. Hotaru No Haka (Ateşböceklerinin Mezarı), 1988.....	67
Görsel 3.4. Akira anime filminden nükleer patlama sahnesi.....	70
Görsel 3.5. Neon Genesis Evangelion anime filminin bir afişi.....	71
Görsel 3.6. Mamoru Oshii, Ghost in the Shell, anime filminden bir kare, 1995.....	72
Görsel 3.7. Hayao Miyazaki, Kaze No Tani No Naushika filminden bir kare, 1984.....	73
Görsel 3.8. Hiroyuki Akihura, Jin-Roh: The Wolf Brigade.....	74
Görsel 4.1. Emre Yaratıkol, E-ve karakter tasarımı sayfası.....	78
Görsel 4.2 Emre Yaratıkol A-dam karakter tasarımı sayfası.....	79
Görsel 4.3. Emre Yaratıkol O-bots karakter tasarımı sayfası.....	80
Görsel 4.4. Emre Yaratıkol Warden karakter tasarımı sayfası.....	80
Görsel 4.5. Emre Yaratıkol, V-reaktörü konsept tasarımı.....	81
Görsel 4.6. Emre Yaratıkol Moto-Punk konsept tasarımı.....	81
Görsel 4.7. Emre Yaratıkol, Shockball konsept tasarımı.....	82

Görsel 4.8. Emre Yaratıkol, Pulsebomb konsept tasarımı.....	82
Görsel 4.9. Emre Yartıkol, Yoybomb konsept tasarımı.....	82
Görsel 4.10. Emre Yaratıkol, Arka plan tasarımı örnek_1.....	84
Görsel 4.11. Emre Yaratıkol, Arka plan tasarımı örnek_2.....	85
Görsel 4.12. Emre Yaratıkol, Arka plan tasarımı örnek_3.....	85
Görsel 4.13. Emre Yaratıkol, Arka plan tasarımı örnek_4.....	85
Görsel 4.14. Emre Yaratıkol, Arka plan tasarımı örnek_5.....	86
Görsel 4.15. Emre Yaratıkol, Sahne tasarımı örnek_1.....	87
Görsel 4.16. Emre Yaratıkol, Sahne tasarımı örnek_2.....	88
Görsel 4.17. Emre Yaratıkol, Sahne tasarımı örnek_3.....	88
Görsel 4.18. Emre Yaratıkol, Sahne tasarımı örnek_4.....	89
Görsel 4.19. Emre Yaratıkol, Sahne tasarımı örnek_5.....	89
Görsel 4.20. Emre Yaratıkol, Sahne tasarımı örnek_6.....	90
Görsel 4.21. Emre Yaratıkol, Sahne üzerine filtre ekleme.....	91
Görsel 4.22. Emre Yaratıkol, More Than Human film logosu.....	92

GİRİŞ

İnsanođlu yaratılışından bugüne var olmak ve türünü devam ettirmek için kendini farklı şekillerde eğitmiş ve donatmıştır. Varoluşu insanı farklı zorluklarla karşılaştırmış ve insanları bu sorunları çözmek için evrimleştirmiştir. Varoluş sürecinde karşımıza çıkan çeşitli engeller, insanların sorun çözmekte zekalarını kullanmalarını sağlamış ve bu beraberinde yeni olguları harekete geçirmiştir. Hayal kurma eylemi, yeni ortaya çıkan olgulara verilebilecek en doğru örneklerdendir. Yaşadığımız dünyada karşılaştığımız sorunlar; toplumların çıkar çatışmaları, savaşlar, ekonomi ve doğal felaketler hayal kurmamızda farklı roller oynar. Geleceğimiz hakkında endişelenmek bize olumlu ya da olumsuz bakış açıları sunar; çevremizdeki kaynaklarımız hayal gücü ile şekillenir. Yaşanan felaketler, devrimler ve insanlığın milimetre taşı sayılabilecek olaylar, insanlarda farklı arzuların ve korkuların ortaya çıkışına sebep olur.

Ütopyalar, insanın arzuları ve zorlukları karşısında anlam kazanmış ideal toplum tasarılarıdır, distopyalar ise insanın çektiği sıkıntılar ve biriktirdiği korkuların oluşturduğu dünya tasvirleridir. Bu iki olgu, insanın geçmişinden ve duygularından güç alır. Toplumlar ve devletler bu süreçte başrol oynamaktadır. Yaşanan savaşlar, devrimler, felaketler, teknolojik gelişmeler insanları hep bir adım ilerisini düşünmeye itmiştir. Ütopyalar her şeyin kusursuz olduğu, insanların sorunsuz yaşadığı mükemmel dünya tasavvurlarıdır. Distopya kavramı ise ütopyanın karşısında yer alır. Bu iki düşüncenin, insanın iç dünyasındaki cevaplanmayan soru ve fikirler tarafından kendi öz bulgularımız ile birlikte süzgeçten geçirilip, geçmişte var olup olmadıkları veya gelecekte var olup olmayacakları araştırılmaktadır. Şu an yaşadığımız dünyanın ütopya mı yoksa distopya mı olduğunu kavramak mümkün değildir diyebiliriz.

İnsanların ütopya ve distopya arayışı ile yaratma çabası bunu en iyi yapabilecekleri alan olan sanatla var olmuştur. İnsanlar kendi ütopyalarını kitaplar sayesinde yaratmış, resim ve filmler ile metinsel betimlemeleri görüntülere geçirmişlerdir. İnsanlar hayal güçleri ile sınırları zorladıkları dünyalar kurmuş, kendi kabuslarından ders çıkarmışlardır. Kitaplara konu olan ütopyalar ve distopyalar birçok okuyucuyu derinden etkilemiş, yeni fikir ve düşüncelere kapılar aralamıştır. Filmler görsel olarak bu dünyaları insanlara sunar ve insanları içine davet eder. Distopyan filmler, kimi zaman savaşların içine, kimi zaman dünyanın sona erdiği ve umutların tükendiği anlara, kimi zaman ise umutların yeşerdiği

noktalara uzanmamızı sağlar. Animasyonlar ile distopyan dünyalar yaratılmış, geçmişten izler taşıyan yeni evrenler çizgisel bir anlatımla görsele dönüştürülmüştür.

Günümüzdeki sanat alanlarında, distopya kavramından yola çıkılarak çok sayıda eser bulunmaktadır ve üretilmeye devam edilmektedir. Sinemanın bu konuyu sıkça ele almasının yanı sıra Animasyonun hatta özellikle ‘Anime’ olgusunun distopya kavramını ne denli işlediği sorusu bu tezin ana çıkış noktası olmuştur. Bu sorunun doğrultusunda çalışmada, distopya kavramı görsel ve yazınsal alanda araştırılarak; distopya kavramının tanımı, tarihsel süreçte nasıl gelişim gösterdiği ve sanat eserlerine nasıl yansıtıldığı ayrıntılı olarak incelenecektir.

Animeler içerisinde imajlar, alt metinler ve varsayımlar ile okuyucuya iletmeye çalışmıştır. 1.Bölüm olan Distopya Kavramı başlığında, geçmişten günümüze dayanan önemli olayların insanlar üstündeki etkileri ve bu etkilerin sanat eserlerine olan yansımaları kanıtlanamadığından varsayımlara yer verilerek açıklanmıştır.

Distopya kavramının animasyon içerisinde kullanımının araştırılmasına ve gözlemlenmesine karşın, araştırma içerisinde dünya genelindeki animasyonların değil animelere yani Japon animasyonları içerisindeki dünyalar incelenmiş ve değerlendirilme yapılmıştır. Bunun nedeni batı tarzı animasyon filmlerinin çoğunlukla çocuklara; animelerin ise daha olgun izleyicilere hitap etmesi, derin ve vurucu anlatılara sahip olmasıdır (şiddet, cinsellik, politik ve psikolojik öğeler vs.).

Bu çalışmada distopyanın kavramsal açıklaması ve sanat eserlerine yansımaları araştırıldıktan sonra animasyon ve özelde de Japon animelerinde ne şekilde ele alındığının, içerik ve biçime nasıl etki ettiğinin ayrıntılı olarak incelenmesi amaçlanmıştır. Batı’da üretilen animasyon filmlerin aksine Doğu’da Japon animelerin neden konu olarak distopyayı daha çok ele aldıkları sorusuna cevap aranmıştır. Bu amaç çerçevesinde Akira, Ghost In The Shell, Evangelion, Nausicaa ve Jin-Roh anime filmlerinde distopya kavramını nasıl işledikleri incelenecektir. Filmler seçilirken Japonya’nın gelecekle ilgili farklı korkularını (teknoloji, savaş, doğa vs.) konu alan filmler olmasına dikkat edilmiştir. Sonuç olarak Elde edilen bulgular ışığında “More Than Human” filmi üretilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1.DİSTOPYA KAVRAMI

Distopya kavramı 19.yüzyılda ortaya çıkmıştır. Fakat Distopya kavramının doğmasına sebep olan kavram Ütopya'dır. Bu doğrultuda Distopya kavramının ortaya çıkışını araştırabilmek için ilk olarak Ütopya kavramını ele almak gerekmektedir. Ütopya kavramı ideal ve kusursuz bir toplum düzeni arayışına cevap olarak varolmuştur. Distopya kavramı ise Antiütopya tanımına sahip olsa da bu araştırmada asıl anlamı ve ortaya çıkışının cevapları yer almaktadır. Ütopya kavramını oluşturan sınırlar ve ona karşıt olarak görülen Distopya kavramı ile arasındaki ince çizginin önemi vurgulanmaya çalışılmıştır. Ütopyan dünyaların yaratım sürecinde rol alan etkenler aynı zamanda bu dünyayı distopyaya çevirebilecek güce sahiptir. Ütopyan bir dünya yaratımı mükemmellik gerektirir; hatasızdır ve kusursuzdur. Dolayısı ile kusursuzluğun amaçlandığı bir toplum yapısı onu oluşturan parçaların getirdiği bir sonuç olarak distopyaya dönüşmeye zorunlu görünmektedir. Bu bağlamda Distopya kavramını en iyi şekilde ifade edebilmek için, araştırmaya Ütopya kavramını ilk kez ortaya atan Thomas More ile başlanmıştır.

1.1. Thomas More ve Ütopya Kavramının Ortaya Çıkışı

Ütopya kavramını ilk kez hümanist bir yazar ve aynı zamanda devlet adamı olan Thomas More ortaya atmıştır. More, 16.yy'da İngiltere'de yaşamış ve 1516 tarihinde Yunanca 'Utopia', olmayan iyi yer anlamına gelen Ütopya kitabını yazmıştır (Kavas, 2019, s. 2). Kumar'a göre:

More'un kitabı 1516'da Louvain'de (Belçika) Latince yayımlandı. Bu nedenle, 1551'de Ralph Robinson İngilizceye çevirinceye kadar 'Utopia' tam anlamıyla Latince bir sözcüktü. More'un yeni uydurduğu Latince Utopia sözcüğü, yakın dönem Yunancasından örnek alınarak yaygın bilimsel sözcükler olarak kullanılan çeşitli terimlerin bir araya gelip kaynaşmasından meydana gelmişti: au- olmayan; eu - iyi; ropos- bir yer; -ia, bölge anlamı türeten bir sonek (Kumar, 2005, s. 9).

Kitabın editörlüğünü, 15.yy'da yaşamış filozof Erasmus yaparken, 1494-1519 yılları arasında yaşamış ressam Ambrosius Holbein ise kitaptaki gravürleri resmetmiştir (Görsel:1). Orijinal ismi, "De Optima Reipublicae Statu Deque Nova İnsula Utopia" olan ve Latince kaleme alınan kitap, bir adadaki toplum düzenini anlatmaktadır (Şen, 2006, s. 2).



Görsel 1.1. Amrosius Holbein gravürü. Resimdekiler John Clement, Raphael Hytlodaeus, Thomas More ve Pieter Gilles, *Utopia* kitabından, 1516 (Erden, 2012, s. 4)

Ütopya kavramı Almanca'da ise 'utopie' şeklinde kullanılmaktadır. Gordon Mashall tarafından kusursuz bir toplumu, ideal bir devleti ifade eden hayali bir kurgu olarak tanımlanmıştır (Erden, 2012, s. 2). Bu kavram, 16.yy'da ortaya çıkmış olsa da kullanılmaya başlandıktan sonra, siyasetten sanata, edebiyattan felsefeye kadar birçok alanda pek çok insanın üzerinde düşünmesine neden olur. Toplumun, var olan durumlara karşı memnuniyetsizliğinden dolayı ortaya çıkmış bir kavram olduğu için, Ütopya kelimesini eleştiri biçimi olarak da adlandırmak mümkündür.

Thomas More, kitabını kaleme almaya başladığı dönemde Avrupa'da başlayan Aydınlanma yani Rönesans ütopya kavramının gelişmesine ve benimsenmesine zemin hazırlamıştır. Rönesans'ın temelinde yer alan hümanizm fikri ile birleşen More'un eserinde insanı merkez alan bir toplum düşüncesi yatmaktadır. Ütopya ideali, hali hazırdaki düzenin ulaşması gereken nokta olarak tanımlanabilir. Ütopyacılık kavramı ise ilerlemeci, akılcı, toplumun refahını önemseyen ve daha iyi yönetilmesini sağlayarak yolunda yürümeyi hedefleyen politik bir anlayıştır.

Ütopya kavramı More aracılığıyla türetilmiş olsa da dilbilimciler ve eskiçağ tarihçileri o dönemde aynı anlama gelen başka kavramlar da kullanıldığını dile getirirler. Bu nedenle More'un eserini kaleme alırken antikçağ edebiyatından da etkilenmiş olabileceğini söyleyebiliriz. Platon'un felsefik bakışı ve Herodot'tan edindiğimiz bilgiler bunlara birer örnek niteliğindedir (Usta, 2017, s. 5). Tüm bunlardan yola çıkarak, More'un Platon'un Devlet isimli yapıtından etkilendiğini söylemek mümkündür ve bu

durum en iyi More'un ağzından aktırılarak açıklanabilir: "Platon der ki, 'filozoflar kral, krallar filozof olursa devletler mutlu olur.' Filozoflar krala tavsiyede bulunmayı, akıl vermeyi görev saymadıkları müddetçe mutluluk her zaman bizden uzak olacaktır." (More, 2005, s. 53)

Zaman geçtikçe ütopya kavramı, sahip olduğu anlamdan farklı olarak çeşitli kaymalar yaşamıştır. Hatta zıt kabul edilebilecek yorumlara evrildiği de görülür. İlk anlamından sonra daha farklı betimlenmiş, birçok yaşam pratiğine dokunmuştur. Bunlara örnek olarak; Fransız Devrimi, faşizm, ütopyacı sosyalizm, totalitarizm, komünizm gibi daha birçoğunu saymak mümkündür. Ütopya kavramının temel anlamını karşılayan 'olmayan yer' betimlemesi çok anlamlılığa sebep olduğundan, biraz önce sayılan kavramları etkileyebilmesinin de temel sebebinin bu olduğu söylenebilir.



Görsel 1.2. *Thomas More'un, Hans Holbein Jr. tarafından 1527'de yapılan portresi (Şen, 2006, s. 11)*

More, bulunduğu çağın yönetim biçimi olan Monarşi'nin halk üzerinde eşitsizlik yaratmasından ve bu düzenin kralı tanrısallaştırılıp halka gereken değer vermemesinden rahatsızlık duymaktaydı. More, bir adalet adamı olarak halkın eşit değerlerle yargılanmasını ve ülkenin elde ettiği gelir ve ganimetlerin yine halkla birlikte eşit bölüşülmesi gerektiğini düşünmekteydi; böylece halkın yönetime daha sadık kalacağı kanısındaydı. Soyluların, zenginlerin ve din adamlarının halkın kalanına kıyasla adaletsiz bir şekilde gelir elde etmesi ve eşit yargılanmamasının önüne geçilebilirse, halkın daha

mutlu olacağına ve verimli çalışacağına inanmakta idi. More, devletin yönetiminde gördüğü yanlışları açık ve net bir şekilde anlatamadığı için yazdığı Ütopya kitabında hayali bir ada tasviri üzerinden devlet ve toplum ilişkisini eleştirmiştir. Oysa, More, Kral VII.Henry'nin yakın dostu ve danışmanıydı. Yönetimde kral More'a güven duymaktaydı, birlikte aldıkları kararlarla krallığın daha parlak bir geleceğe ulaşmalarını hedeflemektelerdi. Tüm bu yakınlığa rağmen Thomas More'un ölüm nedeni Kral VII.Henry tarafından ölüm cezasına çarptırılması olmuştur. Ayrıca 1527 yılına ait Hans Holbein Jr.'ın More'u resmettiği portresi günümüze ulaşmıştır (Görsel 1.2).

Günümüz koşullarının aksine, bir antitez niteliği taşıyan Ütopya kitabı anlattığı sosyalist toplum yapısından dolayı batı dünyasının ilk sosyalist eseri ve yazarı More da ilk sosyalisti kabul edilir. Ütopya kitabında ada ülkesi içerisinde üretimin, tüketimin, adaletin, yasaların en iyi şekilde işlenmesi önemli bir noktadır. Aynı zamanda bireylerin zihinsel mutluluğu ve ruhsal sağlıklarının korunması da amaçlanmıştır.



Görsel 1.3. Thomas More'un Ütopya eserinin ilk baskısı için hazırlanan tasvir. (Doğan, 2019, s.

10)

Ada kavramını betimlemekle kalmayıp görsellerle de destekleyen Ütopta kitabı'nda (Görsel 1.3) tarım ve toprağın önemi de vurgulanmaktadır. Erden, More'un yarattığı Ütopya adasını şu şekilde aktarmaktadır:

Adada günde 6 saat çalışılır, yatma, kalkma, yemek yeme, eğlenme saatleri kesindir, herkes bir örnek giyinir, özel mülkiyet yoktur, para yoktur vb... 16. Yüzyıl'da İngiltere'de sırf ekmek çaldığı için insanlar ölüm cezasına çarptırılırken, "Toplum her insana eşit bir güvenlik sağlamadığı sürece, bir insanı para çaldı diye öldürmek doğru değildir" yorumunu getirmiştir More. Ancak kitabın savunduğu eşitlik ve adalet sistemiyle çelişen bir kölelik uygulaması vardır. Felaketlerden uzak durma üzerine kurulmuş bir düzen için bireyi yok sayan ve siyasi iktidarın tek elde toplanmasını savunan Utopia adasının köylerinde de cadde aralıkları aynı, evler tek tiptir ve her köyde 40 kişi yaşar. Bu 40 kişiden ikisi köledir ve şiddet içeren (hayvan kesmek gibi) işler Utopia'lıların şiddet olgusuyla hiç tanışmamaları için bu kölelere yaptırılır. Mülkiyet arzusu, sahiplenme duygusu oluşmasın diye de her 10 yılda bir kura çekilişiyle evler değiştirilir. Yöneticilere duyduğu güvenden ötürü kimse ihtiyacından fazlasını edinmeye çalışmaz. Burdan çıkartabiliriz ki: More, sadece 'iyi yer'i değil, aklındaki 'iyi insan' tasarımını da yazmıştır (Erden, 2012, s. 4).

Bireylere, mutlu ve huzurlu bir toplum oluşturma gayesi içinde olan Ütopyalılar kişilere ellerindeki en iyi şartları vadeder. Bu sebeple düzen, mevcut şartlardaki seçenekler içinden bireyleri kendi yaşam standartlarına göre tercih yapmaya yönlendirir. Ancak bir kişinin kendi standardı, bir diğeri için yetersiz olabilmekte veya o kişinin isteklerine ters düşebilmektedir. Yani ütopyan bir sistem oluşturulurken o sistemi oluşturan parçalar kusursuzlaştırılmaya çalışıldığında bu durum yeni sorunların ortaya çıkmasına sebebiyet verebilmektedir. Mükemmel bir düzen oluşturmaya çalışıldığında eklenen unsurlar, o toplumu yozlaşmaya sürükleyebilecek olan hataları üstü örtülü bir şekilde barındırmaktadır.

Mükemmel işleyen bir düzen oluşturulurken, zaman içerisinde farklı iktidarların otoriteyi ele almasıyla toplum içindeki bireylerin bu düzene sadık kalması için yaratılan net ve sert kurallar düzenin yerini kaosa bırakabilecek yapıya sahiptir. Kısacası Ütopyan düzenler, içerisinde Distopyaların oluşmasına sebebiyet verebilecek unsurları barındırmaları nedeni ile kendi anti tezlerine paralellik göstermektedir.

1.2. Distopya Kavramının Ortaya Çıkışı

Distopya kavramının ters ütopya, karşı ütopya, kakotopya, anti ütopya gibi farklı biçimlerde adlandırılmaları mevcuttur. Distopya kavramı, ütopya kavramı ortaya çıktığı anda varolmuş olsa da ilk kez 1868 yılında İngiliz Avam Kamarası'nda yaptığı bir konuşmada John Stuart Mill kullanmıştır. Kullandığı distopya kavramının 'gerçekleşmesi için fazla kötü olan' manasına gelen bir anlamı vardır. Bu kelime 'Ütopya' terimine göndermede bulunur. Yunanca'da "hastalıklı ve kötü" anlamına gelen "- dys/ -dis" ön takısı ile yer anlamında kullanılan "topos" kelimesinin birleşiminden oluşmaktadır (Erden, 2012, s. 9).

Distopya kavramı, uzunca bir süre devletlerin toplumları yönetirken yarattıkları baskıcı, kuralcı, sınırlayıcı ve gözetleyici unsurların bir sonucu olarak doğmayı ve anlam bulmayı beklemiştir. Bu açıdan bireysel hakları ihlal eden baskıcı rejimler de distopya olarak tanımlanabilir. Mill, İngiliz Avam Kamarası'nda yaptığı konuşmasında kaosla beslenen ve zorba bir yönetim ile çalışan kötü bir yeri ifade etmek için distopya terimini kullanır. Mill'in de belirttiği gibi Ütopya var olabilecek en iyi toplum ve yönetim biçimi olarak ifade edilirken, distopyan dünyalarda bunun tam tersi bir durum hakimdir ve bu durum distopyayı ütopyanın anti-tezi konumuna koyar. Baskıcı totaliter rejimin insan haklarını hiçe sayarak birey üstündeki kötü etkilerinden, kişiyi kimsesizleştirip sisteme bağımlı bıraktığı toplum üstünden güç alan gözetleyici iktidar yönetimleri, distopyanın dikkat çeken unsurlarındandır. "Ütopya ilk kez betimlendiğinden beri, distopya da ortaya çıkmak için gölgeler arasında sessizce emeklemeye başlamıştır." (Yamaç, 2013, s. 36) Distopyan dünyalarda kötülükten, zayıflıktan ve korkudan güç alınır, sınıflar arası ayrımcılık dikkat çekici boyuttadır. İnsanlar iç dünyalarındaki kötülüğü daha kolay dışa vurmaya başlar, güç arzusunun tahmin edilemez boyutlara ulaşması ile kendinden zayıf olanı hor görmek kolaylaşır.

Sarcey distopya kavramını şu şekilde betimlemektedir: "Distopya, toplumumuzun belirleyici çizgilerinden birinin acemice azması sonucu kötüye gitmiş bir gelecek dünyanın betimlemesidir." (Sarcey , Bouchet, & Picon , 2003, s. 148) Bireyler içinde bulunmak istemedikleri kaotik düzenin kurbanları olmuşlardır. Yönetimin getirdiği sınırlar insanların özgürlüklerine tacizde bulunmaktadır; öyle ki insanların aile, sanat, din, felsefe, tüketim, üretim hatta cinsel üreme haklarına kadar her konuya karışmak mümkündür. Kumar'a göre;

Antiütopyacı eleştirinin ağırlığı, ütopyanın sığ iyimserlerin sorumsuz hayali olduğu ve imkansızlığı noktasında değildi: Tam tersine. Onları sarsan, modern ütopyanın fazlasıyla olanaklı olması, Mannheim ve diğerlerinin de gösterdiği gibi, gerçekleşme sürecinde olmasıydı (Kumar, Ütopyacılık, 2005, s. 148).

Distopya fikri, ütopyan dünyaların her ne kadar kusursuz denilebilecek tasvirlerine ev sahipliği yapsa da yarattıkları bu kusursuz toplum algısının kaosa ve ızdıraba sürekleyebilecek potansiyele erişebileceğini savunur. Ütopyalar, herkesin eşit şartlar altında her konudan faydanabildiği, mutluluğun hüküm sürdüğü adil düzenler olarak hayata geçirilmeye çabalandığında meydana gelecek problemler, birçok farklı distopya yazarı tarafından da etkileyici bir biçimde kaleme alınmıştır. Thomas More'un yaratmış olduğu mutlu ada ülkesini anlatan Ütopya kitabında her ne kadar ideal ve mutlu bir toplum hüküm sürse de aslında altında kölelik sisteminin yer aldığı görülür. Kölelerin oluşturmuş olduğu bir düzen sayesinde ayakta kalan ütopyan bir dünyanın ne kadar süre daha varlığını devam ettirebileceği önemli bir sorudur. Daha da önemlisi devamlılığın sağlanmasının dışında, ütopya kavramının kendi anlamına ne kadar tezat olabileceğinin kanıtı niteliğindedir.

Popper, ütopyaların otoriter yanlarını açıklar ve bir noktada bütün ütopyaların distopyaya dönüşebilme ihtimalinden bahseder. Popper, azınlığı oluşturan topluluğun merkezleşmiş kuvvetli iradesi ile kendi içinde bir diktatörlük kanalını oluşturmasının ihtimalinden bahseder. (Popper, 2017, s. 37) Erden ütopyanın nasıl böyle bir evrim geçirebildiğini şu şekilde açıklamaktadır: “Ütopyadaki tüm o mükemmeli getiren araçlar, distopyalardaki cehenneme inen basamaklardır.” (Erden, 2012, s. 15) Kumar ise ütopyanın, karşı ütopya tarafından en başından beri gizli bir şekilde takip edildiğini düşünmektedir. Ona göre bu iki kavramın kaçışı uzun süre engellenmiştir, ayrıca ütopya ve distopya terimlerini dairesel bir dansa benzetmektedir (Kumar, 2006, s. 172).

Distopya kavramının yaygınlığı ve kullanımı daha çok 20.yüzyılın başlarında hareketlenme yaşamıştır; aynı zaman dilimi boyunca yaygınlığı artmıştır. Bu durumdan hareketle, 20.yüzyılı distopyaların zirve yaptığı, distopyaların hüküm sürdüğü, distopya çağı, distopik zenginliğin yaşandığı çağ gibi tanımlarla açıklamak mümkündür. Ütopya kavramı, gelişim sağlanabilecek en üst noktaya ulaşmak anlamına gelen bilimi ve teknolojiyi el üstünde tutar. Fakat distopya sınırlarında, teknoloji toplumların ilerlemesinde baskın bir duruma vardığı için yadırganır ve eleştirilir. Distopyan

dünyalarda, gelecek toplumlarını karanlığa gömecek olan ilk sebep, teknolojinin kontrol edilemez boyutlara ulaşmasıdır (Tatar, 2015, s. 24).



Görsel. 1.4. Hieronymus Bosch, *Dünyevi Zevkler Bahçesi*, 1504

(https://tr.wikipedia.org/wiki/D%C3%BCnyevi_Zevkler_Bah%C3%A7esi), (Erişim tarihi: 1 Kasım 2021)

Ütopya kavramı, dünyada da bir cennet hayatı yaşanabileceğini tasavvur eder. Ütopya kavramı için hiçbir zaman varolmamış, varolamayacak kadar güzel betimlemeleri yapılır ve bu betimlemeler bir nevi cennet umudu niteliği taşır. Ütopyalar ve mitler, dünyevi veya dini görüşte olup olmadığına göre değişen fikirlerini ileri sürerek ideal toplum tasarımlarını oluştururlar. Bu tasarımlar, insanoğlunun yerleşmiş ve derin özlemlerini yansıtan cennet tasviri biçimindedir (Bilge, 2015, s. 42). Bu tasvirler kimi sanatçılar tarafından konu olarak seçilmiştir. Hieronymus Bosch'un 1504 yılına ait *Dünyevi Zevkler Bahçesi* isimli üç panelden oluşan tablosu buna örnek verilebilir. (Görsel 1.4). Tabloda, soldan sağa sırasıyla cennet, dünya ve cehennem tasvirleri yer almaktadır. Ütopya ve distopya kavramlarının ilişkisini açıklayabilecek betimlemelere sahip eserin üç panelinde de ütopyaların distopyaya dönüşümü görülebilmektedir. Tablo, ütopya ve distopya kavramlarının yanı sıra cennet ve cehennem kavramlarıyla da özdeşleşir. Gök, Bosch'un eserindeki sol panelin distopyan dünyalarla ilişkili örneklerini şu şekilde vermiştir: diğer panellerde yer alan, doğanın getirdiği güzellikler sol panelde kasvetli ve kötü hisler uyandıran bir hale bürünmüştür. Bosch, ayrıntılı çizimi ile distopyan bir dünyaya uygun birçok farklı betimlemeyi bir araya getirmiştir. Bunlara örnek olarak; çeşitli işkencelere maruz kalan, alev çukuruna atlayan insanları, patlayan dağ

görüntülerini, çeşitli kumar oyunları oynayanların cezalandırılışları gösterilebilir (Gök, 2018, s. 62).

Distopyan yönetimlerde bireylerin mevcut düzeni sorgulamamaları ve düzene sadık kalmaları amaçlanır. Kaotik sistem içerisindeki bireylerin davranışları ve düşünceleri farklı yöntemler ile kontrol altına alınmaktadır. Yönetim ve iktidar yüceltilerek bireyler toplum içinde yalnızlaşır. Bu sayede ötekileştirilen birey, korku içerisinde hareket etmeye mahkûm kalır. Disiplin yöntemleri ile toplum içinde yalnızlaşan bireyler azınlık haline gelir ve otoriteye karşı çıkmadıklarından dolayı itaat etmeye zorlanır. Halk sıkı düzen içinde hem denetlenir hem de gözetlenir. Bu gözetimin içine hapsolan birey, kendi hal ve hareketlerine dikkat etmek durumunda kalır. Bu bakımdan totaliter yönetimler, Distopyan kurguların en büyük örnekleridir.

1.3 Disiplin, Totaliter Yönetimler ve Gözetlemecilik

Disiplin kavramının bireysel, kurumsal veya politik toplumun herhangi bir alanında otorite sağlanmasında önemli bir ölçüde önceliğe sahip olan bir iktidar tekniği olduğu fikri kabul görür. Disiplinin, iktidarın bireyselleştirme tekniği olarak adlandırıldığı söylenebilir (Çoşkun, 2010, s. 52). Disiplin kavramı, distopyan dünyalarda önemli bir olgudur. Yamaç, Foucault'nun disiplinleri, beden işlenmesine ve bir denetim altında tutulabilmesine imkân sağlayan ayrıca bedenin düzenli bir şekilde itaatinin gerçekleşmesine olanak tanıyan yöntemler olarak tanımladığını dile getirir (Yamaç, 2013, s.18). Totalitarizm, toplumu bütün bir olgu olarak ele almaktadır, ayrıca aynı mantıkta bütün olarak dönüştürmek ister. Böylece tam anlamıyla bir kontrol mekanizmasına dönüşür ve amacı sistematik bir şekilde toplumu sürekli düzenleyen ideoloji, siyasal parti, liderlik ve devlet olgularının bütünlüğünü sağlamaktır. Bu olguların ışığında disiplin kavramının totalitarizme hizmet ettiği söylenebilir. Totalitarizm kavramının en dikkate değer özelliği, toplumun siyasal şekilde total kontrolünü sağlamaktır. Totalitarizm, toplumu devletle bütün görür ve birbiri arasında ayrıştırmada bulunmadan ortak bir dünya görüşünü topluma dayatır (Çetin, 2002, s. 12).

Totaliter yönetimlerin baskın olduğu kurgularda, etnik ve sınıfsal ayrıştırmalar bulunur. Ümit vermeyen, kaygı dolu bir gelecek yaşantısı üzerinde durulur. Bu dünyalarda bireysel özgürlüklerin önüne geçme amacı güden bir iktidar görmek

mümkündür. Bir nevi toplum mühendisliği sayılabilecek bu olgu, birçok alanı tehdit eder. İlk kez XVIII. yüzyılda ortaya çıkan ve sonrasında önemli ölçüde güç kazanmış olan totaliter yönetimlerin amacı bireyler üzerinde verimli düzeyde etken olmaktadır. Böylece dayatılan kimlikler saptanabilir duruma gelir ve yönetimler için hükmedilebilecek bir ortam oluşur. Aydınlanma Dönemi ile değişen fikirler devletlerin davranışlarında da büyük değişimlere yol açmıştır. Orta Çağ'da beden üzerinde kontrol kurma teknikleri işkence ve benzeri yöntemlere başvurulurdu. Aydınlanma Dönemi ile birlikte ise işkence yöntemleri fiziksel bir olgu olmaktan uzaklaşarak baskı ve disiplin kavramlarıyla birleşmiştir. Aydınlanma, aklın ve bilimin önderliğinde ilerlenecek bir yol iken, dikta bir rejime dönüşmüştür. Bilim, toplumun refah ve huzuru üzerinde durup, daha iyiye ilerlemesini sağlama amacı güderken, aydınlanma kendi antitezini yaratmıştır (Erden, 2012, s. 13). Berdyaev, totalitarizm ve ütopya kavramlarının bağlamını şu şekilde kurmuştur: “Her ütopya totaliteryendir, her totaliteryen rejim ütopyacıdır.” Bu totaliteryanizm de ancak ötekini yok sayarak var olur.” (Berdyaev, 2009, s. 187)



Görsel 1.5. *Yengeci Zamyatin'in Biz eseri için yapılmış bir illüstrasyon (Doğan, 2019, s. 7)*

Baskıcı totaliter yapıya sahip, acıların yaşandığı, adaletsizliğin hüküm sürdüğü bir yerin distopyan dünya olması kaçınılmaz bir sonuçtur diyebiliriz. Yevgeny Zamyatin'in “Biz” adlı eseri (Görsel 1.5) de bu tanımlamaları kapsayacak yapıya sahip olarak “cehennem haritaları” şeklinde betimlenmiştir. Aslında Ütopyalarda da Distopyalarda da her zaman kişisel zevklerin önünde toplum hizmeti yer alır. Fakat hizmet kavramının içerisine adalet ve duygu gibi faktörler girdiğinde Ütopya ideal olan, Distopya korkunç olan anlamlarına sahip olur. Ayrıca Distopyan kurgularda gözetim yapan baskıcı taraf

refah ve huzur bulabilirken, bastırılan ve ezilen taraf için bu durum cehennemde yaşamaktan ibarettir.

Totaliter yönetimler, insanları gelecek kaygıları ile güderek, hiçbir zaman değişmeyeceklerini düşündükleri mutsuz ve savunmasız hayatlarında yaşamaya mecbur bırakır ve aciz hissettirme konusunda oldukça başarılıdırlar. İnsanlar bu denli korku ve tehdit altında yaşarken, insanların itaat göstermemeleri pek mümkün değildir. Bilinçlerine zayıf oldukları gerçeği yüklenmiştir; insanlara dayatılan bu hissiyatların işe yaraması, onların her zaman denetim altında tutulabileceğinin kanıtı niteliğindedir. Yönetimler, adeta insanları sistem gerekliliğine inandırmış kendini aciz gören insanoğlunun farklı bir yol düşünmemelerini sağlamıştır. Elbette tehditle bastırılan ve zorlama bir biçimde yaşamaya mahkûm bırakılan insanların korku hissetmesi kaçılmazdır. Albert Camus'tan aktaran Ağkaya geçtiğimiz yüzyıl için toplumun yaşadığı korkuyu şu şekilde betimlemektedir: “17. yüzyıl, matematiğin çağıydı; 18. yüzyıl doğa bilimlerinin; 19. yüzyıl ise biyolojinin çağıydı. Bizimkisi, yani 20. yüzyıl ise korkunun çağıdır.” (Aktaran Ağkaya, 2016, s. 32)

Foucault'nun 18.yüzyıl için bahsetmiş olduğu farklı bir iktidar teknolojisinin betimlemesi şu şekilde aktarılabilir; amaç, otoriteye boyun eğen ve içselleştiren, itaatkâr davranışlarda bulunan ve koyulan her türlü kurala uyan profiller yetiştirmektir. Bireylerin yaşamı, iktidar tarafından göz önünde tutulur. İktidar kavramı, bireylerin davranışlarının ve hareketlerinin içine girer, günlük alışkanlıklarını düzenler. Ayrıca hayatlarının kontrol mekanizmasına sahip olacak düzeyde etkileyerek yönlendirirler. Tüm bunları açıklayan kavram ise biyo-politikadır. Foucault biyo-politikanın iki farklı şekilde geliştiğini söyler ve Canpolat şöyle aktarır:

İnsan bedenine bir makine olarak yaklaşan birinci biçimi disiplinci bir iktidardır. Amacı bedeni disipline etmek, yeteneklerini geliştirmek ve ekonomik denetim sistemleriyle bütünleştirmektir. İkinci biçimi ise insan bedenine bir doğal tür olarak yaklaşır ve nüfuzu düzenleyici bir denetim üzerinde yoğunlaşır (Canpolat, 2005, s. 102).



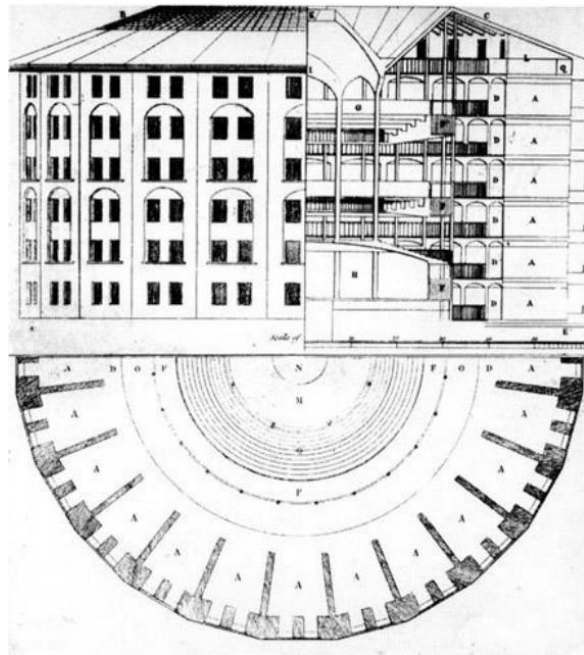
Görsel.1.6. Banksy, ‘‘What are you looking at?’’, 2004 Marble Arch Street, London, GB
(<https://www.widewalls.ch/murals/banksy-what-are-you-looking-at>) (Eriřim Tarihi: 5 Kasım 2021)

Banksy'nin alıřmaları politiktir ve modern kltr yansıtır. Aynı Őekilde 2004 yılında yapmıř olduėu duvar resmi ‘‘What are you looking at?’’ (Görsel 1.5) aktarılan durumları protesto eder niteliktedir. Kapalı devre televizyon kamerasını manipule ederek kullandıėı eseri, Birleřik Krallık'ın bugnlerde uyguladıėı gzetim kltrnn aık bir alay konusu olarak karřımıza ıkmaktadır. İngiltere'deki kapalı devre televizyon kameralarının sayısı řařırtıcı seviyelere ulařmaktadır ve Banksy, sessiz sanat protestosu ile hkmete karřı nasıl hissettiėini ifade eder. Aynı zamanda bunu halka aık bir alanda kurgulayarak toplumla paylařır.

Yakın aėın geliřiyle beden kontrol devri kapanmıř, kiřinin kendi iradesiyle kapitalist sisteme uyum saėladıėı ve kolayca iktidarın istediėi Őekilde disipline edildiėi ruh kontrol devri bařlamıřtır. Foucault, iktidar mekanizmalarının ilerlemesini ve yapısını kolaylařtıracak bazı tekniklerden bahseder. Örneėin; fabrikadaki iřiler, okuldaki öėrenciler, hapisanedeki suçlular veya hastanedeki hastalar. Bahsedilen kurumlardaki insanların davranıřlarının denetimi disiplin olgusuna dayanmaktadır. Bu noktadan sonra dzen biiminde devrimsel deėiřimler yařanır ve gzetim toplumu kavramı ön plana ıkar. Geliřmelerde ilerleyen teknoloji ve tekniklerin payı yadsınamaz dzeydedir. Modern toplum kavramı iin bireylerin davranıřlarını ve pratiklerini kapsayan btn hareketlerin gzetim altında tutulmaya bařlandıėı sylenebilir. Bylece toplumsal yařamda tamamen dzen hkim olmaya bařlar. Hapishane mantıėından askeri dzene kadar toplumda yansımaları grlr. Toplum ierisindeki her bir birey tek merkezden ynetilir ve herkesin uyduėu kurallar vardır. Belli bir noktadan sonra kimse

neyi niçin yaptığı sorgulamaz; itaatkarlık baskın gelir. Sorgulamadan hareket edilen bu düzende bireysellik ortadan kalkar ve birey olgusu nesneleşmeye başlar. Bu durum bireyselliğin sonunu getirir ve özgürlük kavramı ortadan kalkar. (Bentham, Pease-Watkin , & Werret, 2008, s. 119)

Otoriteler için en önemli konulardan biri, gözetim altında tuttukları bireyler hakkında her türlü bilgiye sahip olmaktır. Gerekli veya gereksiz; hiçbir noktayı atlamadan bilmek hatta bilmekle kalmayıp kayıt altına almak isterler. Otoriteye göre hiçbir açıklık ve bilinmeyen kalmamalıdır, denetim her alanı yoğun bir şekilde kaplamış durumdadır. Tüm bu istekler bazı keşifleri doğurur. Foucault, 19.yüzyıl'da gözetleyen iktidarın eksik kalan yanlarını "Panoptikon" kavramı ile doldurduğu söyler. (Foucault, 2005, s. 18) Panoptikon kavramı Yunanca'da 'panoptos' herkes tarafından görülen ve 'panoptes' her şeyi gören anlamına gelen kelimelerden türer. Ayrıca teleskopla mikroskobun birleşimini betimlemektedir. (Macey, 2005, s. 124) Gözetim toplumunda yalnız bir göz herkesi izlemez; aynı zamanda herkes birer gözcü konumundadır. Bu gözler her yerededir ve bireyler her daim kendilerini baskı altında hissederek kısıtlamalara giderler. Kimse ne zaman gözetlendiğini bilmez çünkü bu durumun her an gerçekleşme ihtimali vardır. İnsanlar hangi zamanlarda gözetlendiklerini bilmedikleri için eylemlerini her zaman gözetleniyormuş gibi davranarak gerçekleştirirler.



Görsel 1.7. Jeremy Bentham'ın Panoptikon Projesinin Tasarımı
(<https://tr.wikipedia.org/wiki/Panoptikon>), (Erişim Tarihi: 8 Kasım 2021)

İngiliz hukukçu aynı zamanda filozof Jeremy Bentham'ın tasarımı olan Panoptikon gözlem yapısı (Görsel 1.6) için yeni iktidar teknolojisinin sonucu olarak ortaya çıkan bir keşiftir diyebiliriz. Bentham, bu planı 1787 yılında oluşturmuştur. Ayrıca Panoptikon kavramı “her an gözetim altında” anlamına gelmektedir. (Çoşkun, 2010, s. 55) . Foucault, Panoptikonun kurallarını şu şekilde aktarmıştır:

Çevrede halka halinde bir bina, merkezde bir kule; bu kulenin halkanın iç cephesine bakan geniş pencereleri vardır; çevre bina hücrelere bölünmüştür, bunlardan her biri binanın tüm kalınlığını kat etmektedir; bunların, biri içeri bakan ve kuleliklere karşı gelen, diğeri de dışarı bakan ve ışığın hücreye girmesine olanak veren ikişer pencereleri vardır. Bu durumda merkezi kuleye tek bir gözetmen ve her bir hücreye tek bir deli, bir hasta, bir mahkûm, bir işçi veya bir okul çocuğu kapatmak yeterlidir. Geriden gelen ışık sayesinde, çevre binadaki hücrelerin içine kapatılmış küçük silüetleri olduğu gibi kavramak mümkündür. Ne kadar kafes varsa, o kadar küçük tiyatro vardır, bu tiyatrolarda her oyuncu tek başınadır, tamamen bireyselleşmişti ve sürekli olarak görülebilir durumdadır (Foucault, 1992, s. 251).



Görsel 1.8. *Panoptik Hapishane Tasarımı, Illinois Eyalet Hapishanesi, 1954* (Gutting, 2010, s. 121)

Bu yapının en büyük özelliği (Görsel 1.7) dairesel alanda bulunan hücreler içindeki mahkumların, hücrelerinin neresinde olurlarsa olsun göz önünde bulunmasıdır. Ayrıca dairesel yapının ortasında bulunan kuledeki gardiyanları net bir şekilde göremeyen mahkumlar, kendilerinin ne zaman izlendiklerini bilemedikleri için yaptıkları her hareket

izleniyormuş hissine kapılmaktadırlar. Ne zaman gözetlendiğini bilemeyen mahkumlar, yapacakları her yanlış hareket için cezalandırılacaklarından, kendilerini mukayese yapmaya zorluyor ve olumsuz davranışlardan sakınarak yaşıyorlar. Panoptikon her ne kadar hapishane projesi olsa da zamanla denetleme ve gözetleme mekanizmasını ifade eden bir terime dönüşmüştür. Bentham’a göre Panoptikonun amacı, iktidarın hükmünün kendini fark ettirmeden toplum üzerinde sürekli bir görüle bilirlik bilincini sağlamasıydı. İlerleyen zamanlarda bu terim teknoloji ile güçlerini birleştirerek “Süper-Panoptikon” adını almıştır. Süper-Panoptikon kavramını ilk kez Mark Poster kullanır ve David Lyon geliştirir. Elbette bu kavramın gelişmesinde teknolojinin rolü büyüktür. Bilgisayarlar ve veri tabanları sayesinde yapılabilen iletişim, Panoptikon tasarımının kurumsal yapıya bağlı durumuna ket vurur ve her türlü alana yayılabilmesini sağlar. Böylece bireyler pazarlanan bir nesne durumuna sokulur. Veriler uzaktan da işlenebilir ve her şey kayıt altına alınabilir. GPS cihazlarından, cep telefonuna, sokak kameralarından, kullanılan internet sitelerine ve sosyal medyaya kadar her türlü iletişim aracı Süper-Panoptikon bünyesinin ayrılmaz parçası haline gelir. (Bilge, 2015, s. 37)

Diğer bir gözetleme ve izleme yönetimi ise Sinoptikondur. Panoptikon’un aksine tek bir gözlemci yoktur. Çoğunluk azınlığı gözler ve azınlığından söylediklerini dikkate alarak eylemlerini ona göre şekillendirir. Mathisen’in bahsettiği Sinoptikon modelinde, günümüz modern insanının hem ruh hem beden etkileşiminde kitlesel iletişim araçlarının, başta internet ve televizyon olmak üzere büyük rolü bulunmaktadır. Çoğunluğa sahip kitle, medyatik azınlığı takip eder ve hayranlık duyarak onlar gibi olmak ister, böylece bireyler sistemin istediği parçalara dönüşür. (Mathiesen, 2004, s. 98)



Görsel 1.9. *Black Mirror* dizisi “Nosedive” adlı bölümden bireylerin topladıkları puanlara göre eylemlerini gerçekleştirebildiklerini gösteren bir kare (Kaya, 2017, s. 154)

Black Mirror dizisinin ‘‘Nosedive’’ isimli bölümünde bireyler, davranışlarına ve kazandıkları özelliklere göre puanlar toplamaktadır. Bu karede ise (Görsel 1.8) 3.8’in altında bir puana sahip kişilerin düğün salonuna giriş yapamayacağını aktaran bir tabela yer almaktadır. Hatta bu kural o kadar katıdır ki tabelanın alt kısmında ‘‘Taviz Yok’’ ibaresi yer almaktadır. İnsanlar ev tutmaktan bir davete katılmaya, iş bulmaktan hastaneye giriş yapmaya kadar birçok alanda belli kurallara göre hareket ederler. Bu gözetim dünyasını sinoptik gözetim sistemine benzetmek mümkündür. Bireyler statü kazanabilmek için iktidarla her şeyi paylaşmakta ve kendilerine özgür bir alan bırakmamaktadırlar. Her ne kadar bu eylemleri gerçekleştirirken mutlu olmasalar da mutlu görünmeye çabalamaktadırlar.

Korku ve kaygı dolu ortamın hazırlanmasına ivme kazandıran en büyük etken teknolojidir. Artan üretim araçları, hızla gelişen kentler teknolojik gelişmeleri beraberinde getirir. Toplumsal tüketim ile bireyin yalnızlığı aynı oranda artmaya başlar. Distopyan bir kurgu, mükemmel derecede sosyal, politik veya teknolojik altyapıya sahiptir. Teknolojik ilerlemelerin ve bilimsel gelişmelerin sağladığı küresellik ve kapitalizm kavramları; kurgularda aidiyet, bellek, yenilenme zorunluluğu, köklere bağımlılık, uygulanan hıza uyum sağlama gibi olguları beraberinde getirerek bu tarz kaygıların hissedilmesine uygun ortam yaratır. (Favaro, 2017, s. 2) Teknolojinin ilerleyiş hızı, gözetlemeci totaliter yönetimler ve yaşanan gelişmelerin kontrolden çıkma ihtimali birleştiğinde felaket senaryoları da öngörülür olmaya başlar.

Teknolojinin günlük hayatın içine fazlasıyla girmesi haberleşme ve iletişim araçlarının her alana yayılması ile mahremiyet sınırlarının tekrar çizilmesi kaçınılmazdır. Gözetlemeciliğin iş, eğitim, aile gibi daha özel kurumlara kayması, birey üstündeki baskının giderek artmasına sebep olmuştur. Üzerindeki baskıdan kurtulmak isteyen insanlık, soluğu bilgisayar ve cep telefonları ile bağlandıkları sosyal medya ve internette aramaya başlamıştır. Fakat siber dünyada yarattıkları sahte ütopya aslında gizliden gizliye büyüyen bir distopyadan farklı değildir. Her anlamda ifşalanan insanoğlu, bu medyumda kendinden farklı bir kişinin rolüne bürünmek ve kaçmak zorunda bırakılmaya zorlanmıştır. Kendi realitesinden uzaklaşma gereği duyan bireyler, siber dünyalarda görmek istemediklerini yok sayarak yüzlerine yalan ifadeler takınmakta ve avatarları aracılığıyla yeni benlikler kazanmaktadırlar.

Distopyalardaki bir diđer konu, ilerleyen teknolojik yapının getirdiđi makineleşme problemidir. Makinelerin ve robotların yaygınlaşacağıının varsayımları, insanođlunun hayatından iş ve düşünce gibi birbirinden farklı fakat önemli deđerleri alabilecek kapasitede olması öngörülmektedir. Zira makineler düşünememelerine rağmen uzak gelecekte her türlü iş gücünü yerine getirebilecek ve insana ihtiyaç duymayacak seviyeye gelebilirler. Bunun sonucunda insanođlu, insana gerek duymayan yeni bir toplum ile karşı karşıya kalabilir ve bu durum savařlara beraberinde de farklı tehditlere kapı açabilir. Bunlara ek olarak insanlar artık insansı özelliklerini yitirebilir ve kendilerini makineleştirebilirler. Bu olgular, insanı insan yapan birtakım duyguların deđerini azaltarak kendi dünyalarını iç çatışmaya sürüklemeleri için neden yaratabilecek güçtedir.

Toplumların yaşam koşullarının iyileşmesi fikri 20.yüzyıl başlarında doğmuştur. Fakat I. Dünya Savařı sonrasında bunun gibi fikirler derinden sarsılmıştır. II. Dünya savařından çıkan ölkelerdeki toplumlara bakıldığında savařın sanrıları hala gözlemlenebilmektedir. Bu sebepten dolayı travmatik durumlar yaşayan bazı insanlar, savařın bittiđini kabullenememişlerdir. Bittiđini kabul eden kesim bile savařın yeniden başlayacağı düşüncesinden irkilmektedir. Dolayısıyla insanlar, yeni bir savařın daha kapıda olacağına inanmakta oldukları için her daim tetikte durmaları gerektiđi fikrinde takılı kalmışlardır.

II. Dünya savařı sonrasında öncelikle askeri irtibat amacıyla gelişimi sağlanan bilgisayar teknolojileri ilerleyen yıllarda hem iş hayatında hem de sosyal yaşama yayılmaya başlamıştır. Amerika ile Sovyetler arasındaki gizli savař teknolojinin farklı alanlara kapı aralamasıyla yerini savařtan ziyade bir yarışa evriltmiştir. Farklı alanlarda ortaya çıkan rekabetler, insanların henüz sindiremedikleri korkularının yeni rekabete dayalı ortamlarda tekrar doğmasına sebebiyet vermiştir.

II. Dünya Savařı Sonrası Travmalar

II. Dünya Savařı ve ardından gelen Sođuk Savař ile insanların üzerindeki korku ve baskı artmakla kalmamış pek çok insanda travmatik etkiler bırakmıştır. Savařların acımasızlığı ve oluşabilecek yeni tehditlerin haberleri insanları sürekli tetikte olmaya zorlamıştır. Potansiyel istilacıların işgalleri ile oluşabilecek yıkım ve katliamların sonucunda doğabilecek yeni kara düzenlerin korkusu içten içe insanları sindirmiştir. Böylece yaşanan II. Dünya Savařı'nın sonunda ilerleyen teknolojik gelişmelerin

oluşturduğu yeni düzeninin, aktarıldığı gibi refah ve mutluluk doğurmayacağı tam tersi vahşet ve korkudan ibaret olduğu anlaşılmıştır. (Antmen, 2008, s. 117) Soğuk savaş döneminde Amerika ve Sovyet Rusya arasındaki rekabetin getirdiği nükleer silahlanma, uzay yarışı gibi konular var olan kaygıları farklı boyutlara taşımıştır.

20.yüzyılda pek çok düşünürün ve yazarın bu korkuları kaleme alması ile distopyanın varlığı önemli derecede hissedilmiştir. Yazarların, romanlarında farklı boyutlarda veya evrenlerde geçen distopyalar yaratarak insanların bilinçaltındaki korkulardan ve umutsuzluktan yararlandıkları gözlemlenmiştir. Yaratılan distopyalar farklı evrenlerde geçen kötücül, umutların yitirildiği, savaşların oluşturduğu kıyamet ve kıyamet sonrası düzenleri ele alan konular ile bu tip bilinçaltındaki korkuları betimlemektedir. Jacques Baudou, insanların hissettiği korku ve öngörülen felaket senaryoları için şu cümleleri kurmuştur:

1930'lu yıllardan bu yana, dünyanın, kendi ırkının yok oluşunu hazırlayan insanlar tarafından üretilen silahlarla yok edilebileceği fikri varlığını sürdürmektedir. Hiroşima ve Nagazaki'deki nükleer patlamalar bu yok oluş fikrine yadsınamaz bir inandırıcılık katmış ve nükleer kıyamet, savaş sonrası yıllarda üzerinde ısrarla durulan bir lightmotif halini almıştır (Baudou, 2005, s. 97).

İkinci Dünya Savaşı'nı büyük bir yeniden yapılanma ve konut ihtiyacı izler. Sosyal ve ekonomik koşullar, büyük ölçekte hızlı bir yeniden inşayı zorunlu kılmaya başlar.



Görsel 1.10. (Solda) Le Corbusier'in Makine Şehri (Ville Radieuse) ; (Sağda) Makine Şehri ilham alınarak tasarlanan Marsilya'daki Konut Üniteleri (Unite d'Habitation) (Demirok, 2018, s. 106)

20.yüzyılda başlarında Le Corbusier'in tasarladığı ideal kent fikri üzerinden ilerleyen ve kökeninde makineleşmenin yattığı projeler (Görsel 1.9) basit ve sonuç odaklı verileri ilke edinmiştir. Bu örnekler modern şehir ütopyası sınıfında yer almaktadır ve II.

Dünya Savaşı'nın getirdiği toplumsal bazı isteklere cevap olma niteliği taşır. Milyonlarca kişiye konut sahipliği yapma amacı güder. Fakat iki projede gerçekte tamamlanmamıştır.

Japonya'da II. Dünya Savaşı'nın yıkımından nasibini almıştır. Tokyo yerle bir olmuş ve Amerikalılar şehri yok edecek konuma getirmiştir. Hiroşima ve Nagazaki atom bombası tarafından yerle bir edilmiştir. Savaş sonrası Japonya'da modernizm ve eski rejiminin estetiği yerinden edilmiştir. Yaşanan gelişmeler insanları oldukça kolay etkilemiştir. 1950'li yıllarda dünyanın sonunu konu alan birçok roman yazılmıştır. II.Dünya Savaşı sonrası yaşanan toplumsal değişimler sadece edebiyat ile sınırlı kalmaz. Sanat ortamı bu yoğunluktan büyük bir paydada etkilenmiştir. Korku ve kader temaları sanatçıların sıklıkla ele aldığı konular haline gelmiştir. İnsanların yaşadığı korku dolu travmaların barındırdığı enerji, eserlere yansımıştır. Böylece Aydınlanma Çağı'nın getirdiği akılcılık fikri bu dönemde büyük bir çöküş yaşamıştır.

Batur, bilimkurgu sinemasının en güçlü zamanının 1950'li yıllar olduğundan bahseder. Ona göre bu durumun açıklaması II. Dünya Savaşı'nın sebep olduğu karamsar dönem ve Soğuk Savaş sırasında üst noktalara çıkan gerilimdir. (Batur, 1998, s. 15) ABD'nin II. Dünya Savaşı'na katılması ile Hollywood bir nevi göreve çağırılarak, yıldız oyuncu kadrolarıyla adeta her biri reklam kampanyası niteliği taşıyan modern mitler üretilmiştir. (Scognamillo, 1994, s. 19) Ülkede tahmin edilemez radikal değişiklikler de yaşanmaya başlamıştır. Erkeklerin savaşa gitmesi ile kadınların iş gücünde üretici konumda yer alması en etkili örneklerdendir. (Hobsbawn, 2006, s. 429) Soğuk Savaş sebepli olası bir nükleer saldırının sonuçlarının yaratacağı kitlesel yıkımlar, baskın ideolojinin karşısında duran komünizmin; emperyalist ve kapitalist sistemi sindireceği korkusu veya merkezi bir totaliter yönetimin gücüyle farklı dünyalardan gelen robot yaratıkların saldırısına karşı olan kaygılar ortaya çıkmaya başlar. (Vincenti, 2008, s. 82)

1.5. Gerçekleşmemiş Distopya Türleri

Distopyalar, doğaları gereği belirsizliklerden oluşur. Bilim kurguların çoğunun ütopyan ve distopyan ögeler barındırdığını söylemek mümkündür. Distopyalar, alternatif bir durumu veya ortamı meydana getirebildiklerinden bilim kurgu için uygun seçimlerdir. Genel olarak distopyalar toplumların tehlikeli ve yabancılaştırıcı vizyonları olarak

görülür. Distopyaların ezici çoğunluğu, günümüz dünyasıyla bir bağına sahip olsa da genellikle hayali bir gelecekte veya alternatif bir tarihte karşımıza çıkar.

Teknoloji, hayatımıza amansız bir şekilde girerek sadece insanlığa hizmet etmeyi amaçlamaz, aynı zamanda günümüzün ve geleceğin uygarlığının şeklini belirleyen kritik bir unsurdur. İnsan teknolojiden faydalanırken, kapitalist sistemin getirdiği kötücül yapı yüzünden toplum yozlaşarak bu durumu faydadan çok zarara çevirebilir. İnsanın açgözlülüğü; doğanın katledilmesi, kitlesel imha silahlarının geliştirilmesi gibi pek çok duruma göz yummasına sebep olmuştur.

Şu durumu belirtmekte fayda vardır ki; kimi araştırmacılar distopik filmleri sinema olgusu içerisinde bilim kurgunun bir alt türü olarak nitelendirmektedir. Araştırma da ise bahsi geçen kategoriler ayrı birer tür olarak ele alınacak ve klasik tarzda distopik filmler olarak değerlendirilecektir.

Bilim kurguların distopyalara yakınlığı insanlığın korku ve fantezileri ile birleşmesi ile bariz bir şekilde gözlemlenebilmektedir. Bu kurgular içerisinde insanların yönetim ve teknolojiyi mevcut düzenler içerisinde bağnazlaştırması, kişilerin hayal ve düşüncelerine konu olur. Ortaya çıkan önsözler insanların yeni distopik dünyalar oluşturmalarına imkân yaratır. Bu nedenle bilim kurguların bazı türleri distopyalar ile paralellik göstermektedir. Bilim kurgunun alt türlerinde yer alan bu kavramların mı distopyaları anlattığı yoksa distopyan düşüncelerin mi bu kurguları doğurduğu tartışılmalıdır. Bu bölümde distopyan kurgulara sahip olan bilim kurguların alt türlerden örnekler verilerek ilerlenecektir.

Apokaliptik ve post-apokaliptik kurgular distopya türündeki yapıtların önemli bir kısmını oluşturmaktadır. Apokaliptik kelimesi Türkçe'de 'kıyamet' anlamına gelmektedir. Kıyamet kavramı ise köken bakımında Yunanca ifşa anlamına gelen 'apokolipsis' kelimesinden türetilmiştir. (Napier, Anime: Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosu'na, 2008, s. 287) Post-apokaliptik kavramının karşılığı 'kıyamet sonrası'dır. İnsanlığın tamamının veya çok büyük bir kısmının kitlesel çapta etkilenişi söz konusudur. Kültürel, endüstriyel veya ekolojik olarak devasa boyutta dengesel değişimler yaşanır. Post-apokaliptik kavramı da bu değişikliklerden hatta yokoluşlardan sıyrılarak hayatta kalabilen insanların kurduğu yeni ve farklı düzen anlayışı ile ilerleyen yaşamı anlatır. (Yürür, 2015, s. 189)

Post-apokaliptik kurgularda, kıyamet kavramı gerçekleşmekte olan bir süreci anlatmaz. Kıyamet tarihte gerçekleşmiştir ve artık kıyametin etkilerinin yarattığı durumlar söz konusu hale gelmiştir. Kıyamet sonrası kurgular, totaliter kontrol, kaotik ortam, katı düzen, suç ve şiddet, bilim ve teknoloji gibi konuları işler. Ayrıca çökmüş uygarlık sisteminin parçalarının temizlenme yeniden düzene sokma istediğini anlatır.



Görsel 1.11. “*The Book of Eli*” filminden bir kare (<https://www.dia.org/events/adventures-and-quests-book-eli-2010>) (Erişim Tarihi: 5 Kasım 2021)

2010 yapımı “*The Book of Eli*” filmi kıyamet sonrası post-apokaliptik bir dönemde geçmektedir. Kıyametten başarılı bir şekilde çıkan insanların yaşam mücadelesini konu alır. Filmin kahramanı Eli, bir kitap uğruna mücadele verse de aslında bu çabanın insanlığın kurtuluşuna yarayacağını düşünmektedir. (Balı, 2016, s. 86)

Post-apokaliptik temanın işlenmesinde çevresel faktörlerin büyük bir etkisi bulunmaktadır. Bunlara insanların ekolojik sistemi bozması, tüketim çılgınlığı, çevresel felaketler ve teknolojik gelişmeler sonucu doğanın tahrip olması gibi olgular örnek verilebilir. Post-apokaliptik kurgularda genellikle ayrılan iki farklı evren görmek mümkündür. Bu ayrışmanın temelinde, çoğunlukla sınıfsal ve etnik durumlar yaratmaktadır. Ayrıca kendini elit bulan yönetici konumdaki bir grubun hükmettiği halka zulüm göstermesi ve baskı altında tutması da söz konusudur.

Soğuk Savaş süreci II. Dünya Savaşı’nın etkileri bitmeden başlamıştır ve bu durum yeniden savaş sürecine girilme korkusu yaratarak post-apokaliptik sinemanın ortaya çıkışında etkili olmuştur.

Siberpunk kurgu türü insanoğlu ve makineler arasındaki sınırın birbirinden ayrıştığı ve bağların kopukluk yaşadığı bir duruma geldiği evreyi konu alır. Siberpunk'ı (Cyberpunk), “siber” (cyber) ve “punk” kelimelerinin birleşimi oluşturur. Siber (cyber) kelimesi ise “sibernetik”den gelmektedir. (Ersümer, 2013, s. 17) Siberpunk türünde, bilim ve teknoloji çok ilerlese de insanların büyük bir kısmının yaşam kalitesinin çok düşük olduğu görülür. Siberpunk terimi, ilk kez bilimkurgu yazarı Bruce Bethke tarafından kullanılmıştır. Ayrıca 1983 yılında kaleme aldığı öykünün ismidir. (Erol, 2013, s. 22) Bethke, “siber” sözcüğü kullanarak yüksek tabanlı teknolojinin getirdiği yaşamın, “punk” sözcüğü ile de 1970’li yıllarda ortaya çıkan ve sonrasında kültürel bir yapıya evrilen müzik kolunun ve illegal sokak yaşantısının üzerini çizmek istemiştir. (Ersümer, 2013, s. 17) Sevin, Siberpunk kurgu türünü şu şekilde aktarmaktadır:

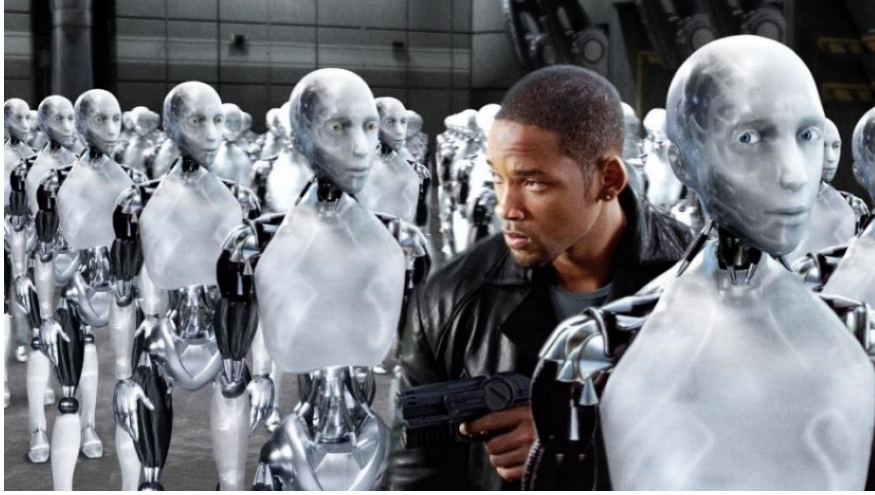
Siberpunk (Cyberpunk)'ın kökenleri Yeni Dalga bilim kurguya dayanmaktadır. 1960 ve 1970’lerin klasik hikâye anlatımında Yeni Dalga yazarları, toplumun genelde distopyan sonuçlarla birlikte yeni bir teknoloji ve kültürün sürekli bir kargaşa ile başa çıktığı bir dünya sunmaya çalışmışlardır. R. Zelanzy, J.G. Ballard, P.J. Farmer, H. Ellison gibi Beat kuşağı yazarlarının Dadaizm ve kendi retrorik fikirlerinden etkilenen bir avangartlıkla uyuşturucu kültürü, teknoloji ve cinsel devrimin etkisini incelemeleriyle başlamıştır (Sevin, 2018, s. 38).

Teknoloji basit bir makineleşme sorunundan daha fazlasıdır; teknolojiyi ideolojik bir fikirdir. Bu bağlamda siberpunk temalı kurgularda teknolojik gelişmelerin büyük bir etken olduğunu söylenebilir. Endüstri devriminin yarattığı bir sonuç olarak insanoğlu, kapitalist sistem altında günden güne ezilmeye başlar. Bu durumun yarattığı yıkım ile insanın yalnızlaşma süreci baskın hale gelir. Böylece siberpunk kurgularda, insanın hissettiği duyguların yansımaları da görülmektedir. Siberpunk kurgunun distopik tasvirleri, klasik distopyan kurgulardan farklı betimlemeler içerir. Siberpunk kurgu, teknolojiyi merkez alır. Siberpunkın içeriğinde distopyan kurgulara benzer olarak gözetleme ve baskı temaları yer alsa da aynı zamanda özgürlük aracı olarak betimlemeler bulunmaktadır ve kurgularda teknofilik¹ bir durum söz konusudur. (Erol, 2013, s. 61)

Siberpunk temalı film ve kitaplarda genellikle özgürlüğüne kavuşma şansı bulan makineler yani robotlar konu edilir. Makinelerin yapımı ve yaratımında rol alanlar insan olsa da makineler kendi idolojilerine sahip çıkan bir tutum sergiler. Makinelerin isyanlarının bir nedeni; kendilerini araçsallaştıran sisteme karşı çıkmalarıdır. Özellikle

¹ Teknofili: Teknolojiye, özellikle de bilgisayarlara ve yüksek teknolojiye olan sevgi ve aşırı hayranlık. (<http://www.thefreedictionary.com/technophilia>)

insan görünümüne sahip robotlar siberpunk teması başta olmak üzere birçok distopyan kurgu da karşımıza çıkmaktadır. İlk kez Karel Capek tarafından kullanılan ‘‘robot kavramı’’ organik olarak tanımlanmıştır; zaman içerisinde mekanik olarak yeniden tanımlanmış ve ‘‘android’’ ismini almıştır. (Baudou, 2005, s. 103)



Görsel 1.12. ‘‘I, Robot’’ filminden bir kare.

(<https://www.imdb.com/title/tt0343818/mediaviewer/rm1679789824/>) (Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021)

Isaac Asimov’un aynı adlı kısa öyküsünden uyarlanan 2004 yapımı ‘‘I, Robot’’ olması gerekenin çok üzerinde bir düzeyde insani davranışlara sahip robotların, hayatın her alanına yayılmasını konu eden siberpunk temalı distopyan bir filmidir. İktidar ileri teknoloji robotları insanların hizmetine sunmuştur. Toplum ise sorgulamadan ve bu fikrin arkasında yatan düşünceleri irdelemeden robotları hayatlarının önemli noktalarına hatta evlerine dahil eder. İktidarın beklemediği ve istemediği gelişmeler yaşandığında makinelerin yeni ve farklı rolleri olduğu ortaya çıkar. Artık makineler insanları özgürlüklerinden alıkoyabilecek daha da kötüsü hayatlarını ellerinden alabilecek güce ve otoriteye sahiptir.

Steampunk terimi ilk kez Amerikalı yazar K.W. Jeter tarafından kullanılmıştır. Bu terimi hem kendi yazdığı hem de yazar arkadaşları James Blaylock ve Tim Powers’ın yazdığı Neo Viktoryan öyküleri sınıflandırmak için kullanmıştır. (Perschon, 2012, s. 1) Kurgularda buharlı makineler büyük bir öneme sahiptir. Steampunk türü Viktoryan Dönem bilim kurgusu olarak bilinse de aslında geçmişi çok daha eskiye dayanır. Jules Verne ve H.G. Wells gibi usta yazarların romanlarında aynı bakış açısını görebilmek

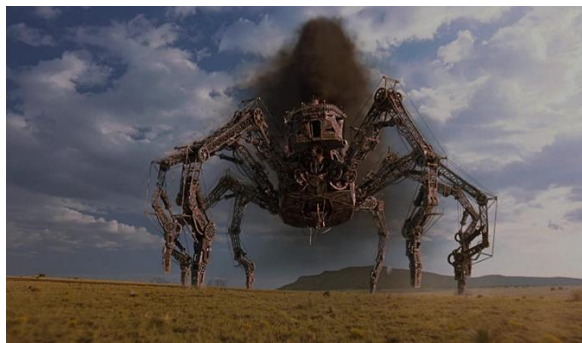
mümkündür. Steampunk türü kurgularda, döneminin ilerisinde teknolojik olgulara yer verilmektedir.

Steampunk altkültürü makineler, aletler ve araçlarla oldukça yakındır. Eski tarz makine ve araçların yoğun kullanımı, modern teknolojinin yarattığı ruhsuz ve mutsuz duruma karşı bir tepki olarak nitelendirilebilir. (Guffey, 2014, s. 261) Duyarsızlaşıp, durumlara kayıtsız hale gelen insanoğluna, steampunk türü oldukça ilginç ve cazibeli görünmüş ve yarattığı hayal gücüyle kaçış duygusu sağlamıştır diyebiliriz.



Görsel 1.13. Steampunk temalı robot tasarımı (Cengiz,2017, s. 18)

Steampunk akımının en önemli sembollerinden olan mekanik aletler ve çarklar steampunk sanatçıları tarafından oldukça estetik bir görüntü olarak nitelendirilmektedir; bu araçlar steampunk türü icatlarda yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Steampunk estetiğini modern ve modern olmayan olguların birleşimi şeklinde nitelendirebiliriz. Özellikle zeplin ve çark steampunk türünü simgeleyen araçların başında gelmektedir. Bu olgulara Endüstri Devrimi'nin buhar ve mekanik imgelerini, Enformasyon Devrimi'nin sayısallığını temsil eden “Casshern” filmi doğru bir örnek gösterilebilir. (Sevin, 2018, s. 43)



Görsel 1.14. Wild Wild West filminden bir kare, 1999

(<https://www.imdb.com/title/tt0120891/mediaviewer/rm611963649/>) (Erişim Tarihi: 8 Kasım 2021)

1999 yapımı ‘‘Wild Wild West’’ filmi klasik western öğeleriyle steampunk türüne ait ikonları başarılı bir şekilde birleştirmiştir. Steampunk türüne uygun olarak icatçı tabir edilebilecek karakterlere sahiptir. Klasik şekilde bu kurguda da buharlı trenle yolculuklar görülebilmektedir. Görselliğin yani sıra kullanılan araçlar ve icatlar dikkat çekmektedir. Wild Wild West filmine ait Görsel 1.13’de görülebileceği üzere eserde, devasa robotik bir örümcek yer almaktadır. Kullanılan teknoloji genellikle kötü karakterlerin emellerine hizmet eder.

Steampunk türü genellikle geçmişe karşı hissedilen nostalji ve optimist bir bakış açısıyla kurgulansa da steampunk özellikleri distopyan filmlerin kesişim noktalarını oluşturmaktadır. Steampunk türünün distopyan dünyalarla kesişmesindeki en büyük sebep kullanılan teknolojidir. Fakat steampunk ileri düzeyde bir teknolojiye sahip geçmiş sunmakla kalmaz, 19.yüzyıla anımsatacak bir gelecek tabiriyle de karşımıza çıkar.

Tür	Özellikler	Temalar	Örnekler
Post Apokaliptik	<ul style="list-style-type: none"> - Kitlesel yok oluşlar gerçekleşmiştir. -Düzenler yerini kaosa bırakır. -Nükleer, jeolojik, ekolojik hatta kozmolojik felaketler görülebilir. -Yeni dünyaya karşı yaşam savaşı 	<ul style="list-style-type: none"> -Nükleer yokoluş -İnsanlığın sonunu hazırlayan hastalık yada Zombi İstilasası -Ekolojik felaket veya çöküşler. - Uzay dışı tehditlerin yaşattığı kıyametler 	<ul style="list-style-type: none"> -MadMax (Film) -The Road (Kitap) -Fallout (Oyun) -The Walking Dead (Tv serisi) -Wall-e (Animasyon)
Siberpunk	<ul style="list-style-type: none"> -İnsan ve teknoloji arasındaki sorunları ele alır. -Makineleşme ön plandadır. -Yapay zekanın insan ile olan ilişkisi konu edinilir. -Sanal dünyaların insan hayatına etkisine değinilir. 	<ul style="list-style-type: none"> -Kontrolden çıkan makineler - İnsanın bedenden kurtulma çabası -Sanal dünyanın cazibesi -Teknolojiye dayalı Kitle kontrolü 	<ul style="list-style-type: none"> -Blade Runner (Film) -Do Andorids Dream Of Electric Sheep (Kitap) -Deus Ex (Oyun) -Almost Human (Tv serisi) -Animatrix (Animasyon)
Steampunk	<ul style="list-style-type: none"> -Retro fütüristik bir teknoloji ön plandadır. -Sanayileşmenin insan üzerindeki baskıcı etkisine değinilir. -Toplumlar arasında makineleşme yarışı hakimdir. -Toplumlar kaynak arayışı içerisindedir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Viktoryan Dönem -Teknoloji üstünden güç ve ölümsüzlük arayışı -Yayılmacı ve sömürgeci düzenler -Totaliter yönetim 	<ul style="list-style-type: none"> -Mortal Engines (Film) -Homunculus (Kitap) -Bioshock (oyun) -Carnival Row (Tv series) -Fullmetal Alchemist(anime)

Görsel 1.15. Post-apokaliptik, siberpunk ve steampunk türlerine ait filmlerin detaylarını ve gruplamasını içeren tablo (Yaratıkol, 2021)

Görsel 1.14’de yer alan tabloda distopyan kurgular arasında en çok tercih edilen temalardan post-apokaliptik, siberpunk ve steampunk temaları ele alınarak ayrıntılı bir inceleme yapılmıştır. Bahsedilen temalar için film eserler örneklendirilerek distopya kavramının alt türlere nasıl bir etkisi olduğu irdelenmek istenmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

2.ANLATILARDA DİSTOPYA KAVRAMI

19.yüzyıldan sonra gelişen teknoloji ve makineleşme durumu, insan yaşamının tümüne yayılmıştır. Teknolojik aletler ve robot kavramı insan hayatını kolaylaştırmak adına günden güne gelişirken, aynı zamanda insan eylemlerinin de yerini almaya başlar. Bu noktada teknolojik aletler, insan etkinliklerinde araç olmaktan öte bir göreve bürünür.

Aydınlanma'dan sonra, toplumun üzerindeki baskı durumu ve uygulanan kısıtlamalar düşünülenin aksi yönde ilerlemiştir. Politikanın ilerlemeye çalıştığı hümanist yaklaşımdan uzaklaşmış ve umulanın aksine, sürekli bir savaş durumu toplumu sarmıştır. Her geçen gün korkuların ve umutsuzlukların arttığı bir dünya düzeni oluşmuştur. Ümit vadeden söylemlerin işlevsizliği 20.yüzyılda zirveye ulaşmıştır. 20.yüzyıl boyunca ülkeler, teknolojiyi insanların yararının tam tersi yönünde kullanmıştır. Devletlerin amacı güçlenmek ve diğer ülkeler üzerinde hakimiyet kurmak olmuştur. Bununla beraber üretim araçları, reklam sektörünün büyümesine ortam yaratmış ve tüketim toplumu kavramının ortaya çıkmasına sebebiyet vermiştir. Böylece insan yaşanan bu süreçlerde üzerinde oynanan bir oyuncağa dönüşmüştür.

Toplumu ve dönemi en iyi yansıtan varlığın sanat olduğu söylenebilir. Yaşanan durumlar, bir önceki yüzyıldan oldukça farklı gelişmiştir. Böylece hem sanatçı hem izleyici açısından büyük değişimler yaşanmıştır. Sanat, sorgulama ve irdeleme görevine sahip olduğu için bu olguların üzerinde düşündürmüş ve bazı soruların cevaplarını aramıştır. Reich, yeni dünya düzenindeki sanat anlayışı için şu cümleleri ifade etmiştir:

Bir sanat yapıtının yalnızca biçimsel yanı ile değerlendirilmesinin yanlışlığı ortadayken, özgürlük adına biçimi görmezden gelerek, kavramın peşine takılmak da yersizdir. Çünkü plastik sanatlar, her zaman şu soruyu yineleyip durmaktadır: Bu anlamın biçimi nedir? (Reich, 1985, s. 56)

Korku ve bastırılmışlığa maruz kalan insanların yaşadığı bu distopik düzen; sanatçıları, kendilerinin ve toplumun hissettiklerini anlatmaya itmiştir. Sanat alanında en büyük yansımalar edebiyat alanında görülmüştür. Zamyatin, Huxley ve Orwell'in eserlerinde dünya ilk başta bir ütopya olarak görülürse de toplumsal ve siyasal sistemde büyük bir altüst oluşa tanık olunur. Teknoloji ve sıkı kontrol mekanizmalarının neden olduğu ögeler sayesinde kurguların distopik bir evrende geçtiği anlaşılır. Hemen hemen

tüm ütopyalar, kendilerine karşı inatçı bir duruş olarak ortaya çıkar. Bu ortaya çıkış saldırgan bir yaklaşımla değil, daha çok hicivsel bir tonda gerçekleşir. Kaleme alınan eserler sayesinde ütopyaların bireyselliği ve hayal gücünü yok kabul ettiği görülebilir. Böylece önemli kült eserler sayesinde, ütopyaların distopik karanlık bir dünyaya nasıl evrilebildiği adım adım okunabilir.

Distopik kurgularda; teknoloji, gelenekler, aile ilişkileri gibi kavramların anlamlarında bozulmalar meydana gelir. Örneğin; Zamyatin'in Biz'inde aile birliği yoktur ve sevişmek için ayarlanmış seks saatleri bulunmaktadır. Benzer şekilde Huxley'in Cesur Yeni Dünya'sında, aile kavramı utanç verici bir şey olarak kabul edilir; eşler seks partnerlerini seçmekte özgürdür. Bu ikisinden farklı olarak Bin Dokuz Yüz Seksen Dört'te evlilik kabul edilebilir ancak evli çiftlerin sadece devlet için çocuk sahibi olmaları uygun görülür. Distopik kurguda teknolojinin bir başka manipülasyonu olarak, insanlar ilaçlarla ruh hallerini değiştirebilirler ve ilaç sayesinde davranış ve duygularını kontrol edebilirler. İlaçlar ve şartlandırma teknikleriyle düşüncelerini değiştirebilirler. Bütün distopyan kurgularda bireycilik bir tehdit olarak görülür ve insanlar birey muamelesi görmezler; sürekli gözetim altında tutulurlar. Benzer bir şekilde ütopyalarda insanlar her zaman devletin kontrolü altındadır ve yaşamları sınırlıdır. Distopik kurguların büyük bir oranı gelecekte yer alır ve bununla bağlantılı olarak teknolojik gelişmeler ileri düzeydedir. Yönetimler, insanları kontrol etmek için hem teknolojiyi hem de dili araç olarak kullanırlar. Örneğin; Fahrenheit 451 kitabının asıl konusu olan totiter düzenlerin önüne geçebilecek yasak kitapların yakılması fikri Nazilerin kitap yakma sahnelerini çağrıştırmaktadır. Distopyan dünyaların anlatıldığı kurgularda, insanlığın sonu, biyolojik felaketler, kitlesel ölümler, salgın hastalık, uzay yarışları, robot istilası, iklimsel kazalar gibi birçok konu işlenebilmektedir.

Edebi eserlerin üretiminin yanında, sinema sektörü de distopyan kurgularla ilgilenmekte geri kalmaz. Ses ve görsellik sayesinde güçlü anlatımla yakalayabilen sinema sektörü distopik gelecekleri aktarmakta etkili bir araç haline gelmiştir. İlk distopik bilim kurgu filmi olan Metropolis (1927), yaratılan art deco tarzı binaları ve fütüristik yapısıyla gözalıcı gelse de kurgunun devamında her şeyin üzerlerine kaldığı işçi sınıfı ve toplum için kâbus niteliğinde bir tasvir olduğu anlaşılır. Makineler tarafından dört bir yanı sarılan insanlığı anlatan film, beyaz perdeye yansıyan önemli bir eserdir. 1980'li yıllardam sonra ise distopik filmlerde tematik değişimler yaşanmaya başlamıştır. Post-

apokaliptik temalar daha çok tercih edilmiş, insanların ekolojik sistemi bozduğu ve çevre felaketlerinin yaşandığı senaryolar dikkat çekmeye başlamıştır. Diğer önemli düzeyde işlenmeye başlanan konu ise Soğuk Savaş döneminin ürünü olan nükleer savaş/felaket riskidir ve Sovyet tehlikesidir.

Sinema filmlerinin patlaması ve sektörün genişlemesi ile sinemanın modern çağı başlamıştır. İzleyiciler tarafından sinemaya olan rağbetin artması, yeni filmlere ve konulara ihtiyaç duyulmasını sağlamıştır. Bu noktada sinemanın gelişmesi kaçınılmaz olmuştur. Bu durum sadece live action filmler ile sınırlı kalmayarak sinemanın alt türlerine de sıçrar. Animasyonun 20.yüzyıldaki yükselişi de distopya kavramının sanat üzerindeki bir diğer durağı olur.

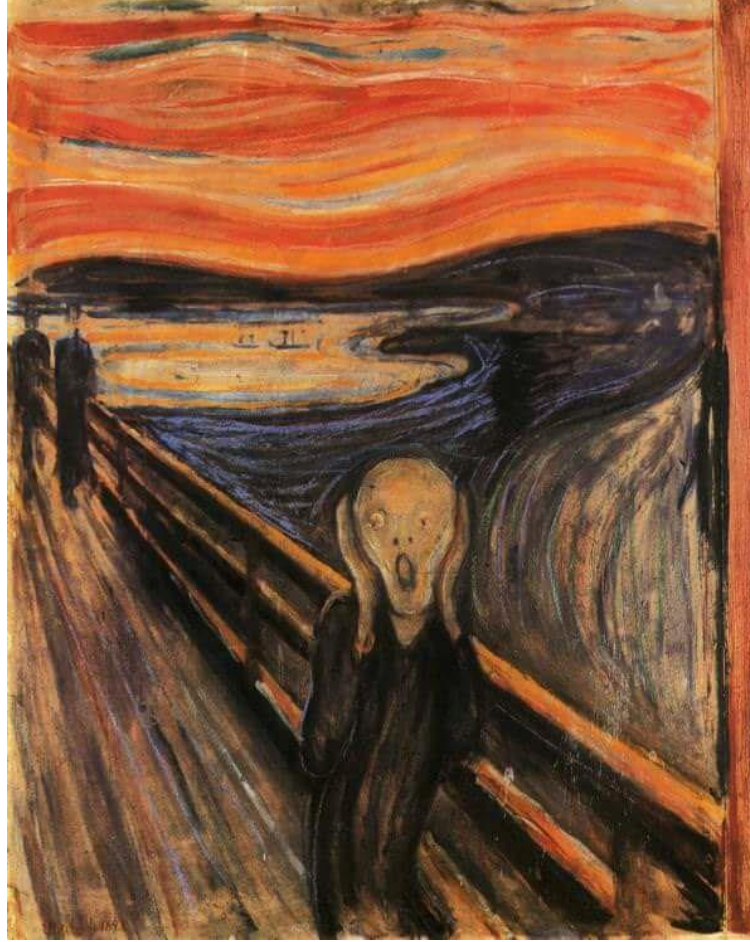
2.1. Plastik Sanatlarda Distopya Kavramı

Bir önceki yüzyılda önem sahibi olan biçim, yerini içeriğe bırakmıştır. Artık yapıtların hangi disiplinden olduğunun bir önemi kalmamış, neyi nasıl ifade ettiği ve nasıl anlattığı değerli olmuştur. Erden bu fikri şu cümleleri ile aktarmaktadır: “Artık sadece biçimsel estetiğin verdiği haz değil, entellektüel anlamda verdiği haz da en az onun kadar önemlidir.” (Erden, 2012, s. 34). Sanatçının en baştan kendi ürettiği eserler yerine hazır nesne kullanımı ön plana çıkmaya başlar. El becerisinin önemi büyük bir oranda yitirilir. Büyük bir gelenek ve yetenek göstergesi olan figür kullanımı azalarak, içeriğin önemli olduğu bir dünyaya adım atılır.

Bu dönemde eser üreten modernist sanatçılar kendilerine ‘avangart’ olarak tanımlaya başlamıştır. Ortaya çıkan avangart tutum geçmişe takılı kalmamıştır; geleceğin sanatını ortaya koymak ve yaratmak için kendini geliştirmeye başlamıştır. İdeal ve yeni olan bu sanat anlayışı evsellik teması altında kurulmuştur. Avangart sanatçılardaki yeniye olan hayranlık gün güne artış göstermiştir. Fakat II. Dünya Savaşı’nın ortaya çıkması ve bitmek bilmeyen korku ve kaygıların tüm insalığa yayılması ile bazı fikirlerin ölümü gerçekleşmiştir.

21.yüzyılda ise teknolojik gelişmeler gerçek anlamda ivme kazanarak dünya büyük bir değişime uğramıştır. Küreselleşme, küresel ısınma, küresel terör gibi konular dikkate alınmaya başlanmıştır. Bu bağlamda, revaçta olan konular sanatçılar tarafından gözlenlenmiş ve dikkate alınarak eserlere yansımaları görülmüştür. Distopik eğilime sahip sanatçılar, 21.yüzyılın konularına ve sıkıntalarına uygun eserleriyle yapıt üretimi

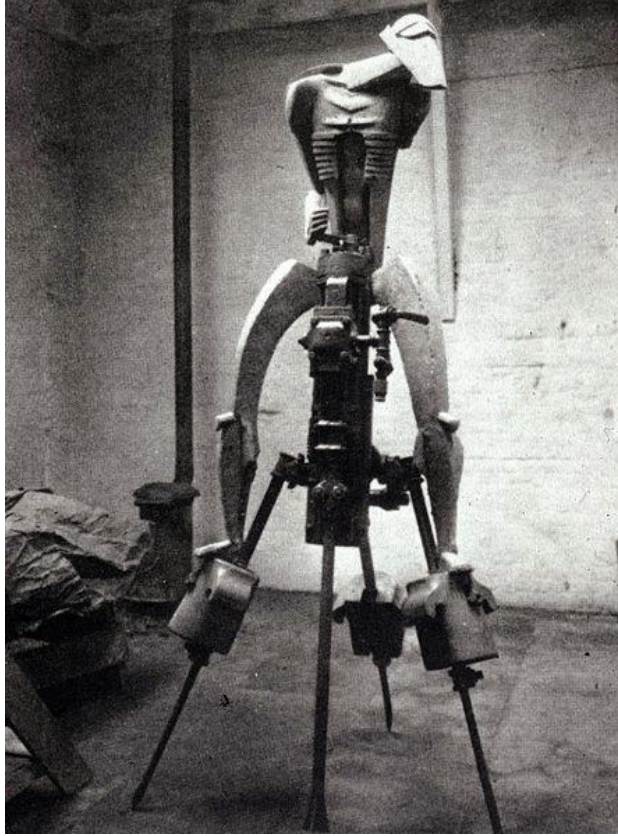
sağlamıştır. Bu bağlamda distopik plastik sanat eserlerinden oluşan bir seçki yapılmış ve distopya kavramının sanata ve sanatla beraber toplumun içine nasıl işlediğini, hangi mekanikleri nasıl işlediği araştırılmıştır.



Görsel 2.1. *Edvard Munch, The Scream, 1893* (<https://www.edvardmunch.org/the-scream.jsp>)
(Erişim Tarihi: 5 Kasım 2021)

Edvard Munch'ın 1893 yılına ait 'The Scream' isimli eserinde yalnızlaşan toplumda bireyin hissettiği korku, aşk, melankoli, ölüm ve yaşam gibi kavramlar ön plana çıkar. The Scream, Sembolist hareket için önemli bir çalışma olduğu kadar 20.yüzyılın başlarındaki Ekspresyonist hareket için de önemli bir ilham kaynağıdır. Birey, her ne kadar kalabalık içerisinde yer alsada tüm bu kargaşanın arasında yapayalnızdır. Munch, yalnızlık kavramını adeta tablodan çılgınlığını duyabileceğimiz bir stilizasyonla betimlemiştir. Munch'ın yarattığı boğucu atmosfer izleyiciye geçebilecek kadar kuvvetli anlatıma sahiptir. Yalnızlaşan ve toplum içerisinde kaybolan birey konusu distopik öğelerin başında gelmektedir.

Tablo üç ana alandan oluşur; ön planı doldurmak için soldaki orta mesafeden dik bir açıyla uzanan köprü; kıyı şeridi, göl veya fiyort ve tepelerden oluşan bir manzara ve turuncu, sarı, kırmızı, mavi-yeşil tonlarında kıvrımlı çizgilerle harekete geçirilen gökyüzü. Ön plan ve arka plan birbirine karışmaktadır. Ayrıca tepelerin lirik çizgileri de gökyüzünde dalgalanır. İnsan figürleri bu manzaradan köprü ile kesin olarak ayrılmıştır. Kesin doğrusallığı, manzara ve gökyüzünün şekilleri ile bir kontrast sağlar. Arka plandaki iki yüzü olmayan dik figür, köprünün geometrik kesinliğine aittir; ön plandaki figürün gövdesi, elleri ve kafasındaki çizgiler, arka plan manzarasına hâkim olan aynı kıvrımlı şekilleri alır. Munch, içsel duyguları dış formlar aracılığıyla ifade etme güdüsüyle hareket ederek evrensel bir insan deneyimi için görsel bir imaj sağlamaya çalışmıştır (http-1).



Görsel 2.2. Jacob Epstein, *The Rock Drill*, 1914

(https://en.wikipedia.org/wiki/File:Rock_Drill_by_Jacob_Epstein.jpg) (Erişim Tarihi: 4 Kasım 2021)

Jacob Epstein'in *The Rock Drill* isimli eseri metal torso ve hazır malzeme olan maktap kullanılarak yapılmış dönemin en radikal eserlerinden olma özelliğine sahiptir. Yaratım süreci I. Dünya Savaşı'nın başlarında, endüstri sektörünün iktidarlar tarafından elde tutulduğu bir dönemde olmuştur. Eser, I. Dünya Savaşı'nın yarattığı korku düzeninin bitmeyeceğinden korkan bir kesimin görsel açıklayısı olmuştur. Erden, Epstein'in

yarattığı figürü insanın tasarım nesnesi olduğu distopik bir yüzyıl teknolojisinin ürünü olarak betimlemiştir. (Erden, 2012, s. 41) Heykel acımasız dikdatör iktidarlarına benzetilmektedir zira bir sanat eserinde yer alan ilk robot betimlemesidir.

Heykeltıraş Epstein, yaratımını şöyle tanımlamaktadır: “İşte bugünün ve yarının silahlı, acımasız figürü. İnsanlık değil, var olan sadece kendi kendimizi dönüştürdüğümüz korkunç Frankenstein'in canavarı.” (http-2). Epstein'in bu sözleriyle anlatmaya çalıştığı insanlardan bağımsız bir canavarın olmadığı, yaşanan durumlara insanoğlunun sebebiyet verdiği.

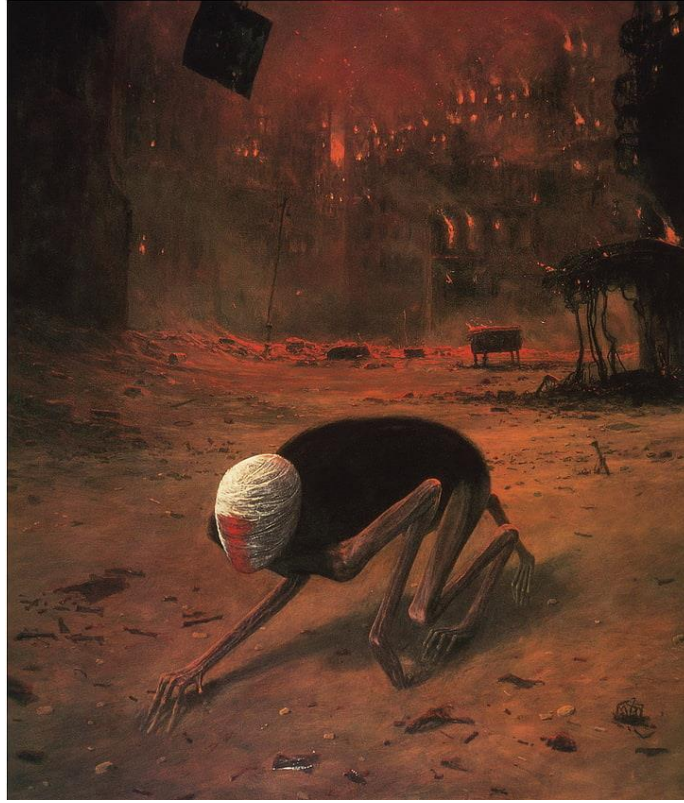


Görsel 2.3. Edward Kienholz, *The Portable War Memorial*, 1968 (<https://www.akg-images.com/Docs/AKG/Media/TR5/f/0/a/b/AKG165123.jpg>) (Erişim Tarihi: 2 Kasım 2021)

Kienholz yarattığı enstalasyon çalışmasında Joe Rosenthal tarafından 23 Şubat 1945'te Amerikan askerlerinin, Japonya ile Amerika arasında çatışmaya sebep olan Pasifik Okyanusundaki İwo Jima adasına bayrak dikmelerini belgeleyen Pulitzer ödüllü fotoğrafı (Görsel:2.6) ele almıştır. Yaratım sürecini fotoğraftaki askerlerin olduğu imgeyi kullanarak tamamlayan Kienholz, enstalasyonun arka fonundaki menü tahtasına şu an varolmayan 475 devletin adını tebeşirle yazmıştır. Sol taraftaki duvarda I. Dünya Savaşı'ndaki Uncle Sam'in bir illüstrasyonu asılıdır. Bir tarafta savaşın getirmiş olduğu durumlardan tamamen uzakta yaşayan ve hayatlarına normal bir biçimde devam eden insanlar, diğer tarafta bir bayrak dikmek uğruna canını feda eden askerler betimlenmiştir. Savaşların yaratmış olduğu kaos ve şiddet tablosu sivri bir dille anlatılmıştır. Sanatçı Kienholz burada toplumun savaş ve zafer kavramlarına eleştiride bulunarak distopyaya süreklenen bir dünyadaki olguları tasvir etmiştir.



Görsel 2.4. İwo Jima'da zafer sonrası askerlerin yükselttiği bayrak, 1945
(https://en.wikipedia.org/wiki/File:Raising_the_Flag_on_Iwo_Jima,_larger_-_edit1.jpg) (Erişim Tarihi:
5 Aralık 2021)



Görsel 2.5. Zdzisław Beksiński, İsimsiz, 1976
(<https://p4.wallpaperbetter.com/wallpaper/385/261/210/zdzis%C5%82aw-beksi%C5%84ski-wallpaper-preview.jpg>) (Erişim Tarihi: 2 Kasım 2021)

Eserlerinde genellikle fantastik bir üslup ile dini konuları işlemeyi tercih eden Zdzisław Beksiński, çoğunlukla post-apokaliptik kavramını ele alır. Eserleri sürrealist yaklaşım ağırlıklıdır. Genellikle insan bedenlerini deforme ederek betimlemeler yapar.

Tablolarında harabeye dönmüş tasvirler ile distopik bir dünyanın izlerini görebilmemiz mümkündür.

Beksiński'nin 1976 yılına ait 'İsimsiz' adlı eserlerinde kullanılan renk tonları ruhsal ve mental çöküş hissiyatı uyandırabilecek güce sahiptir. Arkaplanda büyük bir çöküş yaşanmaktadır; ön planda ise tek bir figüre ağırlık verilmiştir. Beksiński, yarattığı bu figür ile sıkıntılı bir durum uve endişe içinde korkup kaçılması gereken bir hali betimlemektedir. Bu öğeler distopların yaratmaya çalıştığı kaygıyla paralellik göstermektedir.



Görsel 2.6. *George Segal, Holocaust Memorial, 1984* (<https://legionofhonor.famsf.org/calendar/cast-life-george-segal-s-holocaust>) (Erişim Tarihi: 8 Kasım 2021)

California Legion of Honor Sarayı'ndaki Holokost Anıtı, Golden Gate'e bakan Lincoln Park'ında yer almaktadır. Sanatçı George Segal tarafından beyaz boyalı bronzdan yapılmıştır. 1981 yılında şehir Segal'i yarışması için bir tasarım sunmaya davet etmiştir. Eserin alçı maketi New York'taki Yahudi Müzesi'nde yer almaktadır. Yerde yatanlar Holokost'un öldürülen kurbanlarını temsil eden on figürdür. Heykeldeki vücutların birçoğu sembolik olacak şekilde tasarlanmıştır. Bedenlerden biri İsa'yı, elinde elma tutan diğeri ise Havva'yı çağrıştıran bir kadındır. Her ikisi de Yahudi olarak Hıristiyanlar arasındaki bağlantıyı simgelemektedir. Ayakta kalan ve tellerinde önünde yeralan figür ise katliamı ve adeta insanoğlunun distopik bir dünya yarattığının kanıtı niteliğine sahip

şeyler görmüş olan tek kişidir. Böylece Segal, toplama kamplarındaki cesetlerin kaotik kaçışını gözler önüne sermiştir.



Görsel 2.7. Tetsuya Ishida, *İsimsiz*, 2003

(<https://www.toxel.com/inspiration/2008/11/07/incredible-paintings-by-tetsuya-ishida/>) (Erişim Tarihi: 5 Kasım 2021)

1973 doğumlu ressam Ishida, Japonya'daki yaşamın karanlık yüzlerini toplumla paylaşan bir sanatçıdır. Resmettiği karakterler genellikle makineleşmiş ve yalnızlığa mahkûm kalmış insanoğlunun, sıkışmışlık durumunu aktarır. Figürleri büyük bir çarkın parçalarına benzer; insanların artık diğer araç ve nesnelere bir farkı kalmamıştır. Ishida, otorite ve sistemin insanı birey olmaktan çıkararak nesne durumuna soktuğu, adeta köleleştirdiği durumları görselleştirir.

Sanatında insanlara aktarmak istediği duygulara örnek olarak şüphe, yalnızlık, endişe, umutsuzluk, klostrrofobi verilebilir. Kimlik krizi ve toplumsal denge gibi insanı irdeleyen problemlerin arasında dolanır. Öğrenci, iş adamı, işçi gibi mesleki ve görev bilinci kavramlarına parmak basar. 'İsimsiz' adlı eserinde (Görsel:2.9) yine nesneleştirmeyi kullanarak öğrenci, eğitim, kurum gibi kavramların günümüzdeki yerini sorgular.



Görsel 2.8. *Kris Kuksi, Imminent Utopia, 2008* (<https://highlike.org/kris-kuksi/>) (Erişim Tarihi: 4 Kasım 2021)

Kuksi'nin 2008 yılında ilk kez ABD'de Liner Gallery'de açılışı yapılan 'Imminent Utopia' eseri sembolik anlatıma sahip bir asambrajdır. Barok ve fütüristik çağrışımlara sahip eser ibadet, ideoloji ve din kavramlarına gönderme yapar niteliktedir. Bu asambraj, post-apokalipt fütürist bir bakış açısıyla insanoğlunun günümüzde geldiği noktaya ve savaş, din gibi konulara atıfta bulunuyor.



Görsel 2.9. *Kris Kuksi, Imminent Utopia, 2008, Detay* (<https://leconcretisation.files.wordpress.com/2013/07/rwoty1o.jpg>) (Erişim Tarihi: 4 Kasım 2021)

Kuksi, Görsel 2.11'de görülebileceği üzere oyuncak bebekler, plastik ve mekanik parçalar, kafatasları, biblolar, figürler, hayvan ve çeşitli formlarda oyuncaklar ve daha birçoğundan oluşan sayısız parçayı biraraya getirerek kaos görüntüsüne ulaşmada başarılı olmuştur. Kullandığı obje seçimleriyle güç ve irade gibi kavramlara dikkat çekebilmiştir.

Kuksi'nin süslü heykelleri, Art Nouveau veya Barok sanat eserlerinin inceliklerini yansıtmaktadır. Uzaktan bakıldığında, bu heykeller aldatıcı bir şekilde dekoratif görünse de yakından incelendiğinde grotesk gerçekler yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlıyor. En belirgin figür, aşağıda artan kaosa başkanlık etmekte ve genellikle kaos durumunun aksine sakin görünmektedir. Hieronymus Bosch'un Dünyevi Zevkler Bahçesi'ni anımsatan Kuksi'nin karakterleri günah, yolsuzluk ve trajediyle dolu bir distopik bir dünyayı akla getirmektedir. Kris Kuksi, saplantılı bir şekilde, çeşitli kültürel ufak tefek figürinler, model parçaları, koleksiyon ürünleri, zanaat parçaları ve mücevherat kullanır ve bu parçaları düzenler. Her parça özenle seçilmiş ve asambaj uzun süreç gerektirmiştir. Kuksi yarattığı kıyamet dioramalarında² her bir parçayı değerli ve ayrılmaz bir nesne haline getirmeyi başarmaktadır. Bu kurgularda yakalanan siyasi, manevi ve maddi çatışmalar, Kuksi'nin dünyanın geçmiş, şimdiki ve gelecekteki durumuyla ilgili hayal kırıklığını ortaya koyar niteliktedir. Kuksi'nin üç boyutlu çalışmaları, nihayetinde beyhude olan birikim arayışımızı yansıtan ürkütücü bir yansımadır. Yine de Kuksi'nin araştırdığı durum, insanın ezici umutsuzluğuna ve düzeltilemez yanlışlarına rağmen, romantik ve hüznü bir nitelik ve bütün oluşturmak için bir araya gelmektedir. (http-5)

² Diorama: (Canlandırma) Genel olarak bir anın ölçekli modellenmesidir. (<https://dioramaturkiye.com/diorama-nedir.html>)



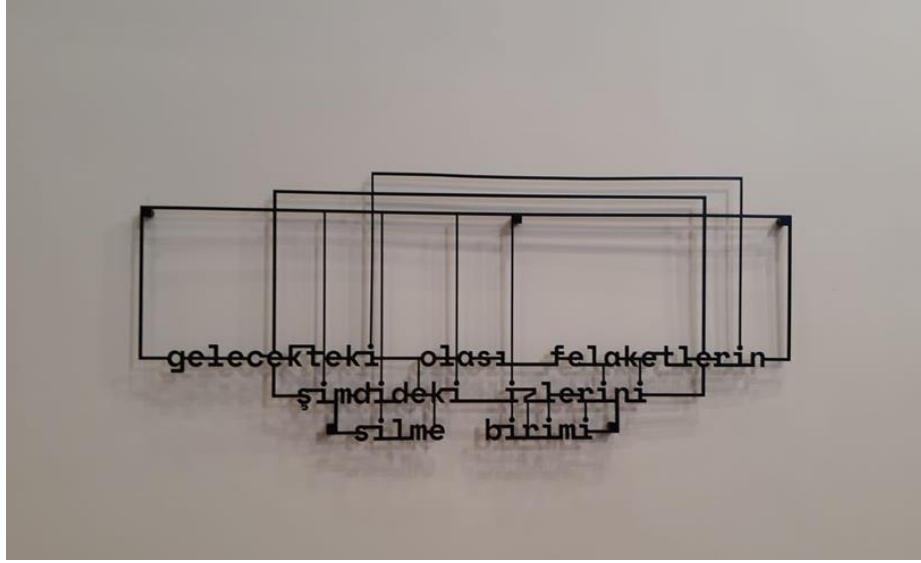
Görsel 2.10. Michal Karcz, *Beautiful Apocalypse*, Dijital foto-manipülasyon³, 2013

(<https://www.designboom.com/art/michal-karcz-parallel-worlds-digital-art-04-21-2016/>) (Erişim Tarihi: 4 Kasım 2021)

Fotoğraf sanatçısı Michal Karcz, ‘Parallel World’ serisinde New York şehrinin silüetini kullanarak şehri ıssız ve doğal bir araziye dönüştürüyor. Post-apokaliptik manzaraya sahip ‘Beautiful Apocalypse’ eseri, terk edilmişlik ve yıkım duygularını aktaran dijital bir kompozisyon içerisinde tasarlanmıştır. Yaratığı manipülasyonlar genellikle dünyanın kasvetli bir kaderle karşılaştığı ve çok az kişinin onun bu kasvetli hayatta kalmasına tanık olduğu kurgusal bir romanın sayfalarından alınmış gibi görünmektedir. Koleksiyonun bir parçasını oluşturan görüntülerin her biri, resim ve fotoğrafçılığın kusursuz entegrasyonu ile bir araya gelmiştir. Dijital araçlar ve yazılımlar kullanan Karcz, sıradan bir karanlık odada yaratılması imkânsız olan sonsuz sayıda benzersiz sahte gerçeklikler üretebilecek ögeye sahip olduğunu gözler önüne sermektedir.

³ Dijital foto-manipülasyon: Genellikle fotoğraf için kullanılan bu terim çeşitli fotoğraf işleme yazılımlarıyla mevcut bir fotoğrafın; fotoğraf yada fotoğraf parçalarının farklı efektlerde kullanılarak birleştirilmesiyle olduğundan çok farklı, gerçek üstü bir dijital fotoğrafa dönüştürülmesidir. (<https://birkarefotograf.com/dijital-manipulasyon-nedir/>)

Marcz, kullandığı foto-manipülasyon tekniği sayesinde post-apokaliptik dünyanın distopik manzaralarını izleyici ile buluşturmaktadır.



Görsel 2.11. Memed Erdener, *Gelecekteki Olası Felaketlerin Şimdideki İzlerini Silme Birimi*, 2021, Eskişehir Modern Müze (Yaratkol,2021)

Memed Erdener'in 'Ütopik Bürokratik' serisine ait 3 mm kalınlığındaki demir levhadan lazer kesimle oluşturduğu 'Gelecekteki Olası Felaketlerin Şimdideki İzlerini Silme Birimi' reklam dilini ve metinsel eleştiriyi bir araya getirmektedir. Eseri ile kendi hayalgücünde oluşturduğu bürokratik bir yapının yönlendirici levhasını inşa etmiştir. Totaliter yönetimlerin hâkim olduğu bir distopyan kurguda birey ve devlet kurumları arasındaki çelişkili duruma ifade eder.

Erdener'in yarattığı kurgusal birim levhası, toplum ve birey üzerinde bir yetkiye sahiptir. Levha, belirli ideolojileri ve bu olguların yarattığı sonuçları ele alır. Geçmişin örgütsel kurumlarından ayrılamayan toplum için artık büyük bir paradoks oluşmaktadır.

2.2.Edebi Eserlerde Distopya Kavramı

20. Yüzyılın başında etkisi artan sanayileşme süreci, devletleri yeni kaynak arayışlarına sürüklemiştir. Bu durum sömürgelerin ivme kazanmasını, toplum üzerinde sağlanan hâkimiyetin başarılı olmasını ve işgallerin artmasını sağlamıştır. Makineleşme ve silahlanma yarışında geri kalmak istemeyen devletler, sınırlı kaynaklarının tükenmesi ile gözlerini farklı topraklardaki zenginliklere dikmişlerdir. Devletler hakimiyetlerini işgal ettikleri yerlerde göstermek adına sert ve yapıcı politikalara başvurmuşlardır. Zira bu durum yeni kara düzenlerin ortaya çıkmasına sebebiyet vermiştir. Ayrıca kendilerinin bizzat bulunmadıkları bölgelerde bağlayıcı bir güç ve hakimiyet kurmalarına zemin hazırlamıştır. I. Dünya savaşının adım adım yaklaşmasıyla pek çok yazar, önlerindeki kötü günlerin etkisi altına girmiştir. Politik gücün kötüye kullanılması ile kimi yazarlar bu değişimlerin mevcut gelecekte büyük felaketler getireceğini öngörmüştür. Bu sebeple kaleme aldıkları eserlerde uyarıda bulunmak amacıyla distopyaları konu almışlardır. Afetçi yazarlar olarak da bilinen yazarlar, romanlarında politik gücün, teknoloji ve bilimin kötüye kullanılması ile toplum içinde yaşanan çelişkileri ele almışlardır. Teknolojinin kişiyi yalnızlaştırıp makineleştirmesi ve iktidarın bu gücü kullanarak bireyin üzerinde karar veren tanrısal bir varlığa evrilmesi gibi konular romanlarda sıkça rastlanmaktadır.

Bu çerçeveden bakıldığında distopik romanlarda işlenen konuların ortak özellikleri aşağıdaki gibi listelenebilmektedir:

1. Üst, orta ve alt sınıflardan oluşan, kesin ve bozulamaz bir hiyerarşik sistem.
2. Sınıf sistemini koruma amacı güden eğitim sistemi ve propaganda.
3. Bireyselliğin yok oluşu.
4. Devlet tarafından uygulanan sürekli gözetim.
5. Geçmişte yaşanmış ve dramatik sosyal değişiklikleri haklı çıkartan bir felaket.
6. Toplumdan şüphe eden bir ana karakter
7. Gelişmiş teknoloji.

Sanat dünyasında da edebiyatta da dramatik bir şekilde ütopya dünyasından distopyaya geçiş yaşanmaya başlamıştır. Distopik edebiyat adım adım gelişme göstermiştir. Bu gelişmenin öncüsü olan eser Yevgeny Zamyatin'in Biz (1921) romanıdır. Hayal gücüyle birlikte korkuların, endişelerin sentezini oluşturan 20.yüzyılın erken

dönem tanınmış romanları Aldous Huxley'in Cesur Yeni Dünya'sı (1931), George Orwell'in Bin Dokuz Yüz Seksen Dört'ü (1948) ve Ray Bradbury'nin Fahrenheit 451'idir (1951). Bu araştırma bahsedilen eserler irdelenerek distopya kavramının edebiyat içerisindeki yeri ve önemi vurgulanmaya çalışılmıştır. Bu ünlü romanların ardından birçok başka roman ortaya çıkmıştır. Otomatik Portakal (1962) Anthony Burgess, The Handmaid's Tale (1985) Margaret Atwood, Lois Lowry'nin The Giver (1993) ve Maggie Gee'nin The Ice People (1999) ünlü distopik romanlar arasındadır. Edebiyatta bir distopya genellikle bir baskıcı otoriteyi veya totaliter bir hükümet altındaki fütürist toplumu anlatmaktadır.

Birçok distopik romanda, romanların insanlıktan çıkarıcı etkileri vardır. İnsan hayatındaki bilimsel ve teknolojik gelişmeler hayatı daha kolay ve yaşanabilir kılmak amaçlı görünse de ileri düzey teknoloji genellikle vatandaşların aleyhine dönmektedir. Nüfus kontrolü ve manipülasyon gelişmiş sistemin en çarpıcı yanını oluşturmaktadır. Distopik kurgularda yöneten politik sistem de büyük önem arzeder. Toplum, doğrudan veya dolaylı olarak sistemin baskıcı politikasına boyun eğmek durumunda kalır. Otoriter ya da totaliter yöntemlerle her daim güçlerini korumaya yönelik hareket eden zalim diktadörler görebilmek mümkündür. Bireysel hakların yok sayıldığı ve otoriteler için sadece kendi statülerinin önemli olduğunu söyleyebiliriz

Distopik kurguların abartı yönü olsa da yazar malzemesini gerçek hayattan alır, yani hikâye bizim dünyamızdan çok farklı değildir. Bu nedenle aşına olduğumuz distopik hayat görüşü romanlardaki karakterlerin dünyasıyla daha ürkütücü ve yaşadığımızdan daha kusurlu bir duruma bürünür.

Yevgeni Zemyatin, Biz

Rus yazar Yevgeni Zemyatin'in 1920 yılında kaleme dökmüş olduğu 'Biz' romanı Zemyatin'inde başta destek verdiği Rusya'da gerçekleşen Bolşevik İhtilali'nin kurduğu özgürlükçü yönetim anlayışının zamanla yerini totaliter yönetime bırakmasının ardından yazdığı hiciv niteliğindeki romanıdır. Rejimin getirdiği değişimden etkilenen yazar, romanında distopya yaratarak totaliter yönetimlerin getirebileceği kara düzenlere karşı bir uyarı yapmak istemiştir.

Kitap, toplum içinde bireylerin özgürlüklerinin elinden alındığı, insanların cam binalar içerisinde herkese eşit bir biçimde tasarlanan yine cam odalarda gözetlenerek

yaşamlarını sürdürdüğü, devlet tarafından belirlenmiş şekilde isimler yerine sayılar ile çağırılan bireylerin olduğu matematiksel düzeni anlatmaktadır. Ülkenin mutlak hâkimi olan Velinimet'in koyduğu yasalar ve kurallar ile yönetilen toplumda, bireyler gün içinde verilen sayılar üzerine oluşturulmuş sistemde belirlenen görevleri yerine getirmekle yükümlüdür. İnsanlar sürekli gözetim ve denetim halindedir. Sevgi, aşk gibi kavramların ve bağların ortadan kaldırıldığı sistemde sadece cinsel ilişki için yakın temas sağlanmaktadır. Cinsel ilişki için uygulanan özel bir prosedürden sonra sadece 15 dakika olmak şartıyla perdelerin inmesine izin verilmektedir. Bu ilişkilerden doğan çocuklar ise devletin gözetimi altında yetiştirilmektedir. “Tek Devlet” adı verilen bu ülkedeki başkan Velinimet ve oluşturduğu matematiksel sistem tanrılaştırılmıştır, her şeyden üstün kabul edilmektedir. Velinimetin verdiği kararlar ve velinimete karşı gelenler idama mahkûm edilmekte ve düzen içinde ötekileştirilmektedir. Toplum içinde suçlanan göz ardı edilen ve değersizleştirilen bireylerin ben özellikleri kalmamış artık Biz olmuştur. (Kandemir,2009)

‘Biz’ romanı 20.yüzyılın ilk ve en önemli distopik eserlerindedir. Romanın ünlenmesinin ardından ‘Biz’ pek çok distopik roman ve filme ilham kaynağı olmuş yeni eserlerin yaratımında büyük rol oynamıştır.

Aldous Huxley, Cesur Yeni Dünya

Aldous Huxley, Endüstri Devrimi'nin ardından gelişen teknolojinin günden güne değer kazanması ile hızlı makineleşme döneminin modern topluma fayda sağlayacağı fikri yerine insanın ve değerlerin sonunu hazırlayacağı görüşünde olmuştur. Böylece makineleşmenin oluşturabileceği karamsarlığı anlatmak adına 1932 yılında ‘Cesur Yeni Dünya’ isimli yapıtı kaleme almıştır. Devletlerin güç anlayışının bilim ve teknoloji tarafından yeniden biçimleneceğini savunan Huxley, devrimin 20.yüzyıl uygarlığının sonunu hazırlayacağı kanısındadır.

Ütopyan bir düzen kurulmak isterken distopya yaratılan Yeni Dünya Devleti'nde geçmekte olan hikâyede savaş, suç, şiddet gibi olumsuz olay ve davranışlar önlenmektedir. Cinsellik, uyuşturucu gibi tabular ortadan kalkmış sağlıklı ve mutlu bir yaşam sürmekte olan ülkenin ünü günden güne artmıştır. Tüm bunların yanı sıra aile, din, sanat ve felsefe gibi kavramlar ortadan kaybolmuştur. ‘Kuluçka ve Şartlandırma

Merkezleri' adı verilen fabrikalarda yapay yöntem ile tüplerde oluşturulan insanlar devletin ihtiyacına dayalı olarak sınıflara ayrılmışlardır. Bu sınıfların getirilerine yönelik olarak eğitim alıp yetiştirilme yapılmaktadır. Yaratılan insanların zekâ seviyeleri beceri ve yetenekleri embriyo sürecinde özel olarak dizayn edilmektedir. Sınıflar arası geçiş çok katıdır; düzeni bozacak hareketlere müsamaha gösterilmemektedir. Bu sayede otoriteler, itaatkâr, sorgulamayan bir düzen yapısı oluşturmakta başarılı olmuştur. İnsanlar bireyselliğin ve bireysel düşüncenin önüne geçip ait olunan toplumun bir parçası olmaya zorlanmaktadır. (Başaran, 2007, 102)

George Orwel, 1984

İngiliz yazar George Orwel tarafından yazılan ve dünyada büyük üne kavuşmuş, şüphesiz ki distopya denince ilk akla gelen eserlerden biri 1984'tür. Nazi faşizmi ve Sovyet komünizminin getireceği sonuçları dünya için totariter bir tehdit olarak betimlemek isteyen Orwel, daha soğuk savaş başlamamışken 1949 yılında eserini yayımlamıştır. 1984, büyüyen güç kavgasının topluma nasıl bir kaotik yapı getireceğini ve savaşların bu ortamı hazırlamakta nasıl bir etkiye sahip olğunu anlatmayı amaçlayan politik bir romandır.

Dünyanın Okyanusya (Amerika, Britanya, Avusturalya), Avrasya (Avrupa ve Asyanın bir kısmı) ve Doğu Asya (Çin ve altında kalan ülkeler) olarak üç süper güç tarafından yönetildiği ve 25 yıl süren bir savaşın konu alan romanda olaylar İngiltere'de geçmektedir. Büyük Birader'in Süper Panoptikon modeli ile insanların sürekli izlendiği ve denetimde olduğunu düşündürterek kendilerini oto sansüre zorladıkları yaşamlarını anlatmaktadır. Her türlü ses ve görüntü kayıt altına alınmakta olduğu için insanlar itaatsizlik ve topluma aykırı davranışlardan kendilerini sakınmaktadır. Farklı düşüncelerin ve davranışların hatta yanlış anlaşılmanın bile cezalandırmalarla sonuçlandığı toplumda siyasetçilerin dahil herkesin her daim izlenmesi şarttır.

1984 romanında düşünceler saptırılmıştır; eğitim yeni düzenlemelere tabi tutulmuştur. Çocukların dahi ev içerisinde ebeveynlerinin yanlış hareketlerini tespit etmesini amaçlayan, devletin gözetimine gerek duyulmadan toplum içindekilerin birbirlerini denetlediği ve herkesin birbirinin açığını kolladığı bir düşünce sistemi topluma sindirtilmiştir. Düşünce Polisi ülkedeki en büyük kurum olma özelliğini

taşımaktadır. Böylece hem Büyük Birader'e hem de makineleşmiş düzene karşı gelinmesini önleyen bir algı yaratılmıştır.

Ray Bradbury, Fahrenheit 451

Ray Bradbury'nin 1951 yılında yayımlanan 'Fahrenheit 451' romanı totaliter rejimlerin dünyada distopyalar yaratabilmekte ne kadar başarılı olduğunu gözler önüne serer. Totaliter rejimler, ideolojik güç sayesinde değil bilimin ve teknolojinin gelişmesiyle tüketim kültürü altına alınan bireylerin uyuşmuş zihinleri sayesinde bu başarıya ulaşmıştır. Fahrenheit 451'de düşünmeyi ve sorgulamayı unutmuş bir toplum yapısı ele alınmaktadır. Roman Bradbury'nin daha önce kaleme almış olduğu 'The Fireman' isimli kısa öyküsüne dayanmaktadır. Bradbury'e göre, Soğuk Savaş döneminde kapitalizmin etkisi altındaki toplumlarda, refah düzeyinin artması ve kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması ile geleneksel değerler geride bırakılmış; sorgulayıcı, eleştirel düşüncenin önemini kaybedilmesi gibi problemler meydana gelmiştir. (Soysal, 2009, s. 149)

Fahrenheit 451, distopyan bir dünyayı bu sorunlar çerçevesinde yakalamıştır. Romandaki devlet düzeni, kitabın kurgusunda yer alan kitap yakma eylemleri gerçekleştirmektedir. Bu eylemin asıl amacı, toplumun azınlığında kalmış olan sorgulayan ve irdeleyerek düşünen kesimi ortadan kaldırmaktır. Romanda epigrafik⁴ bir açıklama kullanılarak °F 451 derecesinin kitap kağıtlarının tutuşarak yanmaya başladığı ısı olduğu söylenir. (Bradbury, 2007, s. 20) Kitaptaki totaliter yönetim, kitapları yakabilmek için bilim ve teknolojiden faydalanarak yeni icatlar üretme yarışına girmiştir. Bu noktadan sonra itfaiyecilerin görevi yangınları söndürmek değil, yasak olan kitapları yakmaktır.

Kitapta baskıcı denetim ve gözetim insanların her tarafını sarmış haldedir. Romanın karamsar ve iç karartıcı havası sayesinde bastırılmış ve tükenmiş bir toplumu anlayabilmek mümkündür. Bireyler kitaplardan koparılarak sadece otoritenin izin vermiş olduğu televizyon programlarını izlemeye mahkûm bırakılmışlardır. İnsanlar bir noktadan sonra uyuşmuş bir hale bürünürler, adeta duygularından arınmışlardır. Kahkaha

⁴ Epigrafi: Konusu, yazıtları incelemek olan tarihe yardımcı bilim. (<https://www.turkedybiyati.org/epigrafi-nedir/>)

atan veya ağlayan kimse yoktur; baskıcı devlet yapıcı insanların birey halinden çıkmaları ve komada yaşayan vücutlar haline gelmelerini sağlamıştır.

2.3 Sinemada Distopya Kavramı

Distopyaların oluşumu sadece yazınsal metinlerle sınırlı kalmamıştır. Kameranın icadının ardından sinemanın doğuşu, insanların içinde biriken korku ve düşüncelerle birleşerek yeni ortamlarda anlatılmasına aracı olmuştur. İlk distopik filmler I. ve II. Dünya Savaşları arasında yapılmış olmaları sebebiyle propaganda ve uyarı niteliği taşımaktadır. Kapitalizm ve komünizm dalgalanmalarının etkilerini taşımakta olan bu filmler yaşanan yarışın beyaz perdede vuku bulmuş halleri olarak kabul görmüştür.

Kapitalizme eleştiri niteliği taşımakta olan Metropolis filmi Avusturyalı yönetmen Fritz Lang tarafından 1927 yılında yapılmıştır. Devasa binalarda yaşamakta olan kapitalist liderlerin yönettiği, İtaat mekanizması sayesinde robotlaştırılmış işçi sınıfının yokluk ve sefalet içerisindeki makineleşmiş yaşamlarını anlatan film ‘geleceğin şehri’ olarak adlandırılan Metropolis’te geçmektedir. Usta oyuncu ve yönetmen Charlie Chaplinin hem yazıp hemde yönettiği Moden Times filmi kapitalizmin oluşturduğu Sanayi toplumuna karşı duruş sergilemektedir. Panoptikon sistemine uygun şekilde hazırlanan dev ekranlardan gözetilerek köle gibi çalıştırılan işçiler kapitalizme ve yöneticilere boyun bükme zorundadır. Toplumda başkaldıran bireyler, ötekileştirilip dışlanmakta bununla kalmayıp hapse atılarak toplumdan silinmektedirler. Bu çerçevelerden bakıldığında romanların insanlar üstündeki etkilerinin yadsınamaz niteliklere sahip olduğu anlaşılmaktadır. 1984 ve Fahrenheit 451 gibi ünlü distopyan romanlar sinemanın yaygınlaşmasıyla beyaz perdeye aktarılmıştır. Her ne kadar yazınsal olarak elde edilen başarıyı ekranlarda yakalayamasalar da distopyaları sinema üzerinde başarılı bir şekilde betimlemişlerdir.

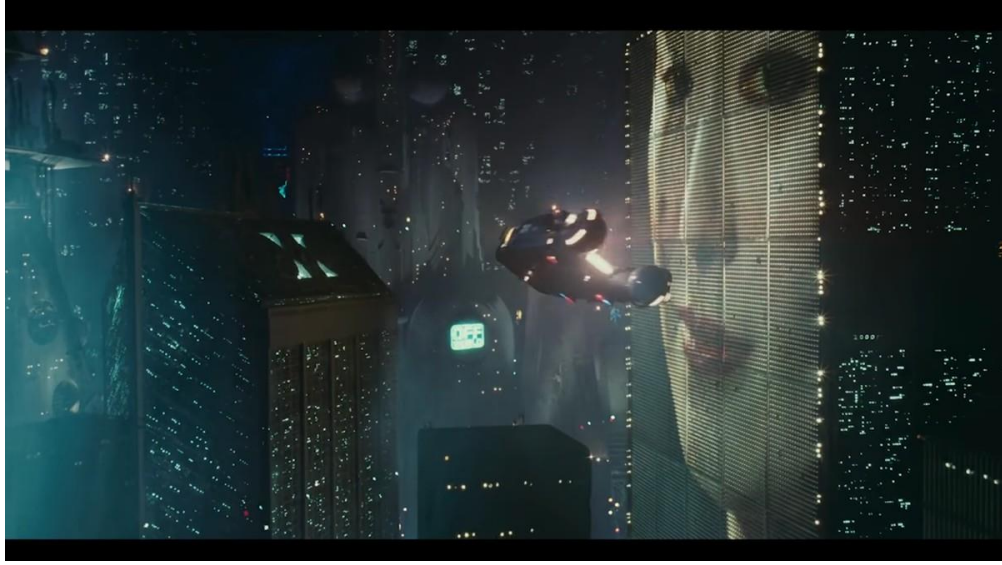
‘2001 a Space Odyssey’ gelişen ve yaygınlaşan robot teknolojisinin yapay zekayı doğurmasını konu alan 1968 Stanley Kubrick imzası taşıyan bir başyapıttır. Yapay zekanın insan hayatına müdahalesini ve insanları nasıl manipüle edebileceğinin en iyi örneklerinden biri olan film, yapay zekanın insanlara karşı oluşturabileceği tehditi gözle görülür şekilde fark ettirmektedir. 1982 yapımı Blade Runner filmi ise bu duruma tam tersi bir yaklaşım göstermektedir. İnsanların ileri seviye teknoloji ile birleşip robotlaştığı,

kendi insansı özelliklerinden yani duygularından kopmuş olduğu Siberpunk bir dünyada geçmektedir. Kaybolmuş değerlerin firar etmekte olan replicant adı verilen köleleştirilmiş androidlerin hakikati arayış sürecindeki insani değerleri bize yeniden hatırlatmasını konu almaktadır.

Soğuk savaş süreci boyunca nükleer silahlanma ve uzay yarışına giren Amerika ve Rusya'nın çekişmesi, savaşı yeni atlatmış olan bireylerin içindeki korkuları sinemada farklı şekillerde izleyici karşısına servis edilmesini sağlamıştır. İstila ve işgal korkuları ile yüzleşmiş olan toplumda bu korkular uzay yarışı neticesinde sinemada uzaylı istilaları, robotların kontrolü ele alması ve nükleer felaketlerin doğurduğu kıyamet sonrası dünyalar gibi konular altında beyazperde de yeni bilim kurgu eserlerinin çıkışına vesile olmuştur. Terminator, War of Worlds, Mad Max, I am Legend, Planet of the Apes bu filmlerden bazılarıdır.

Milenyuma yaklaşırken bilgisayar ve iletişim araçlarının sosyal hayatta fazlaca yer alması, bu araçların insan üzerinde veya çevresinde farklı ortam yaratma konusunda insana nasıl bir katkı ya da nasıl bir zarar getireceği merak konusu olmuştur. Bilgisayarlar, cep telefonları ve oyunlar bazlı araçların geliştirilmesi ve insan tüketiminin yeni ortamda yeni distopyalar yaratması için kaçınılmaz araçlardır. Siber dünyaların içinde yaratılan yeni düzenler ve insanların bu dünyalar içinde yeni benlikler edinmesi ile beyin yıkamak ve sorgulayıcı düşünceleri önleyerek bir toplumu yönetmek kolaylaşmaktadır. Yüksek teknoloji, düşük yaşam şeklinde özetlenen bir dünya şekli çizen; Tron (1982), Total Recall (1990) ve Matrix (1999) filmleri siberpunk türünün önde gelenlerindedir (Ketterer, 1992). Son dönemde distopyan filmler günden güne çeşitlilik göstermiştir. CGI yani bilgisayar ortamında elde edilen efektler yardımıyla bilim kurgunun eskiye göre daha kolay görsele dökülmesi, günümüzde görsel yaratıcılığın sınırlarını zorlamaktadır. Çağ ötesi görsellerin hikâye anlatımına katkısıyla distopyan filmlerin oluşturulmasına büyük ölçüde kolaylık sağlamıştır. Son dönemlerde ise Equilibrium, V for Vendetta, Snowpiercer, Hunger Games ve Children of the Man atlanmaması gereken distopya filmleri arasında yer almaktadır.

Distopya kavramının sinema sanatını nasıl etkilediğini daha iyi açıklayabilmek amacıyla sinema tarihinde büyük yeri olan Matrix, Mad Max, Blade Runner, Terminator ve Snowpiercer filmleri irdelenecektir.



Görsel 2.12. *Blade Runner*, filmin distopik ortamından bir kare, 1982

(<https://www.vice.com/en/article/qvgyap/the-future-is-now-what-blade-runner-got-right-and-wrong-about-2019>) (Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021)

Siberpunk bilim kurgu türünün, sinema tarihindeki ilk örneği olan *Blade Runner* filmi, Philip K. Dick'in 'Do Androids Dream of Electric Sheep?', Türkçe'ye 'Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi?' olarak geçen eserinde yer alan hikâyeden uyarlamadır. Ridley Scott'ın yönettiği 1982 yapımı film, fütüristik bilim kurgu türüne ait görsellere sahiptir. Aynı zamanda kara film stilleri kullanan yönetmen, farklı bir tarz yakalamıştır.

'Replicant' adı verilen insan görünümlü ve insansı hareketlere sahip robotların başkaldırısını anlatan film Detektif Decker'ın işe dahil olmasıyla şekillenir. Replicantlar başka gezegenlerdeki kolonilerde çalışmak için üretilmiş androidlerdir. Detektif Decker ise eski bir *Blade Runner* yani kaçak androidleri avlayan bir polistir. Replicantların başı olan Roy Batty'nin tek bir amacı vardır; oda yaratıcısı ve Tyrell şirketinin sahibi ve yaratıcısı Dr. Eldon Tyrell'i öldürmektir. Çünkü hayatı boyunca köle gibi çalıştırılmaktan başka bir şey yapmamıştır.

Film, Androidlerin yaşadığı modern köleliği ele alır. Bilinç sahibi robotların, insanlardan farklı olmadığına dikkat çekerek varoluşun farkındalığına değinir. Film sinemada işlenen en belirgin anti ütopya örneklerinden biridir ve sinema tarihine altın harflerle kazınmıştır.



Görsel 2.13. *Mad Max serisinden bir sahne, Max ve çeteler arasındaki kovalamaca, 1997*
(<https://www.theguardian.com/film/2015/may/08/mad-max-rewatched-gas-fuelled-action-pic-or-just-plain-weird>) (Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021)

George Miller'ın yazıp yönettiği Mad Max serisi post-apokaliptik bir gelecek tasvirine sahiptir. Nükleer savaştan sonra iklim problemlerinin yaşanması, beraberinde kıtlık ve susuzluğu getirmiştir. Kaos ve kargaşa ortamının içerisinde medeniyetler çöküşe geçmeye başlar ve düzen, yerini yağmalayıcı çetelerin barbarlığına bırakır.

Serinin ilk filmi, Rockatansky'nin sevdiklerinin öldürülmesinden sonra Max'in intikam almasını işler. Devam filmlerinde ise Max, vahşet dolu dünyada yalnız kovboy rolünü üstlenir. Sinema tarihine bakıldığında Mad Max serisi gelmiş geçmiş en kült post-apokaliptik film denebilir. İşlediği distopik dünya, sonraki yıllarda yeni apokaliptik eserlerin çıkmasında önemli rol oynamıştır. Serinin günümüze kadar gelen toplam dört filmi bulunmaktadır.



Görsel 2.14. *The Matrix* filminden bir kare, Neo'nun makinelerin hâkim olduğu gerçek dünyada uyanışı, 1999 (<https://medium.com/@btorun91/21-y%C3%BCzy%C4%B1-matrixinden-ka%C3%A7%C4%B1%C5%9F-56b8f0343049>) (Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021)

Gerçeklik algısını konu alan *The Matrix* serisinin ilk filmi olan aynı isimli *The Matrix* (1999), distopik bir dünya üzerinden anlatımı ile konuya farklı bir bakış açısı sunar. Sinema severlerin ve eleştirmenlerin büyük ilgisini çeken film öte yandan insan - teknoloji ilişkisini işleyerek, insanların makineleşme korkusuna değinir.

Thomas Anderson, gündüzleri yazılım şirketinde çalışan bir programcı geceleri ise Neo takma adıyla 'Matrix'i araştıran bir hacker olarak yaşamını sürdürmektedir. Bir gün Trinity ve Morpheus ile esrarengiz bir şekilde tanışmasıyla hayatı bambaşka bir hal alır. Yaşadığı dünyaya şüpheyile bakan Neo, Morpheus sayesinde bir simülasyonun içinde olduğunu öğrenir. Gerçek dünyada uyanışıyla adeata yıkılır; ancak gerçeklerle hem *Matrix*'te hem de asıl dünyada yüzleşmek zorunda kalır. Çok uzak bir gelecekte insanlar ve makinelerin arasında bir savaş yaşanmış; bu savaşı makineler ezici bir üstünlük ile kazanmışlardır. Enerjilerini güneşten alan makineleri durdurmak isteyen insanlık son çare olarak gökyüzünü kimyasal bulutlar ile kaplamıştır. Buna rağmen savaşı kazanan makineler enerjilerini insan beyni üzerinden elde etmenin yolunu bulurlar. Topladıkları kişileri 'insan tarlası' adını verdikleri bir yere hapsederler. İnsanların beyinlerinin enerji üretmesini sağlamak için 'Matrix' adındaki simülasyonda yaşamlarına devam etmelerini sağlamışlardır. Savaş aslında çoktan bitmiş, makineler insanlar üstünde hakimiyet kurmuştur ancak *Matrix*'ten uyanıp gerçek dünyaya dönen insanlar bir azınlık olarak *Zeon* isimindeki yeraltı mabedinde yaşamayı sürdürmektedirler. Neo ise *Matrix* üzerinde düzeni korumaya çalışan yazılımlar olan Ajanlar ile çatışmakta ve gerçek dünyaya yönelik ipuçlarını aramaya devam etmektedir.



Görsel 2.15. *Snowpiercer* filminden bir kare, isyan başlamadan hemen öncesi, 2013
(<https://www.andsoitbeginsfilms.com/2014/07/snowpiercer.html>) (Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021)

Snowpiercer, kara düzen eleştirisi niteliği taşıyan bir filmidir. Otoriter düzenleri ve toplum içindeki sınıf ayrılıklarını bir tren içerisinde yaşamakta olan son insanlar üzerinden eleştirmektedir. Güney Koreli Akademi ödüllü yönetmen Bong Joon-Ho'nun ilk İngilizce filmidir.

2014 yılında küresel ısınmaya karşı global bir savaş başlatılır. 79 ülkenin kararı ile gökyüzüne soğuması için kimyasal bir gaz salınımı oluşturulur ancak beklenenin aksine atmosfer gereğinden fazla soğur. Santigrat eksilere düşerek yaşamı olanaksız hale gelir, her yer kar ve buzla kaplanır. 2031 yılında dünyada sadece 1000 insan yaşadığı düşünülmektedir. Kalan son insanlar *Kar Delici* adındaki devridaim sistemiyle çalışan trende yaşamaktadırlar. Curtis, trenin en arkasındaki vagonunda yaşamaktadır. En arka vagonunda yaşayanlar, trenin en kötü şartlarına sahip olan insan grubu olmakla beraber şartlardan hiç memnun değildirler. Curtis'in liderliğinde diğer insanlar isyan çıkarmak için doğru zamanı beklemektedir. Trende yeterli silah ve mühimmat kalmadığını anlayan Curtis isyanı başlatır ve diğerleriyle birlikte trenin en ucuna doğru ilerlemeye başlarlar. Tren içerisinde her bir vagon ilerledikçe yaşam standartları artmaya ve treni oluşturan düzen içindeki eşitsizlik göze batmaya başlar. Trenin önündekiler en iyi yaşam şartlarına sahipken arkadakiler ise en kötü şartlarda yaşamaktadır. Ayrıca trenin önündeki insanlar yönetimde hak sahibi olduklarını iddia ederek arkadakileri vasat derecedeki standartlarda yaşamaya zorlarlar.



Görsel 2.16. *Dune* filminden bir kare, 2021 (<https://screenrant.com/dune-most-beautiful-shots-in-movie/>)
(Erişim Tarihi: 8 Aralık 2021)

Frank Herbertin aynı adlı romanından uyarlanan *Dune* 2. kez sinemaya yansımıştır. Uzay distopyası içerisinde işlenen temada, uzayın farklı bölgelerine yayılan hanedanlıkların *Arakis* adındaki gezegene hükmetme yarışı anlatılır. İnsanların yanı sıra özel yeteneklere sahip tarikatlardan, pek çok farklı kurgusal yaratığa değinilmektedir. Ruhani güçler, yönetimler, farklı din ve mezhepler filmde yer almaktadır.

İmparatorun, *Arakis* üzerindeki hakimiyeti *Atreides Hanedanı*'na vermesiyle, *Atreides Hanedanı*'nın *Arakis* gezegeninde başına gelenler anlatılmaktadır. Dük *Leto Atreides*'in oğlu *Paul Atreides*, babası ve komutasıyla gezegene iner ve yeni sistemi inceleyip baharat hasadını yönetmeye çalışırlar. Baharat, uzay gemilerinin yakıtı olmakla birlikte pek çok farklı alanda kullanılan değerli bir maddedir. *Arakis* gezegeni, baharat bakımından çok zengindir; bu nedenle *Arakis*'i yönetenler evrendeki en zengin ve saygın kişiler sayılabilir. Gezegeninin eski hakimleri olan *Harkonnen Hanedanı* yönetimi geri almak için *Atreideslere* karşı komplo kurarlar. Komplo sonrası *Paul*, gezegenin neredeyse tamamını oluşturan çöl denizlerinde ve burada yaşayan *Fremen* halkının yanında yaşamak zorundadır. *Fremen* halkı, *Arakis* gezegeninin yerlileri olmalarına rağmen yöneticiler tarafından istenmeyen bir halktır. *Paul* bir yandan *Fremen* halkının yaşayış biçimine uyum sağlamaya çalışırken diğer yandan ailesine yapılanların hesabını sormak istemektedir.

2.4. Animasyon Alanında Distopya Kavramı

Beyaz perde de distopyaların bolca işlenmesiyle distopya kavramı kaçınılmaz olarak sinemanın alt türlerine de sıçramıştır. Animasyon, yapısı bakımından distopya kavramını yaratmaya oldukça müsaittir. Ancak animasyon sanatının distopyan dünyalar kurmak için neden bu kadar başarılı bir medyum olduğu sorusuna 3. Bölüm'de cevap verilmiştir.

Batı animasyonlarında çok fazla distopik eserle karşılaşmamaktadır. Bunun nedeni ise batılı şirketlerin daha çok küçük yaştaki çocukları hedef kitlesi olarak seçmesidir. Tema olarak şirin, karton karakterler ve mekanlar seçilir. Böylece filmlerdeki distopyayı daha komik ve maceracı bir anlatıyla şekillendirirler.



Görsel 2.17. Wall-E filminden bir kare, Wall-E'nin çöp yığınlarıyla dolu bir dünyayı temizleme çabası, 2008 (<https://wannart.com/icerik/5566-cop-yiginlariyla-dolu-bir-dunya-wall-e-2008>) (Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021)

Wall-E, çöp tepeleriyle dolup taşan terkedilmiş dünyada bir başına yaşayan temizlik robotunu anlatır. Tek amacı çöp toplamak olan Wall-E'nin hayatı Eve adlı bir robotun yaşama dair iz araması için dünyaya inmesiyle değişir. Wall-E, Eve'e aşık olur ve yanlışlıkla da olsa Eve'in uzay gemisiyle insanların yanına döner. Böylece olaylar şekillenmeye başlar.

İnsanlar uzun bir süredir dünyadan uzakta, bir uzay gemisinde tatil yaparcasına yaşamaktadırlar. Robotların içinde, makineleşmiş bir hayat süren insanoğlu gerçek değer yargılarından uzaklaşmıştır. Sadece tüketmeye alıştırılan insanların hayatları farkında olmadan ellerinden alınmıştır; tüketim ve medya yoluyla oylanmaktadırlar. Wall-E'nin

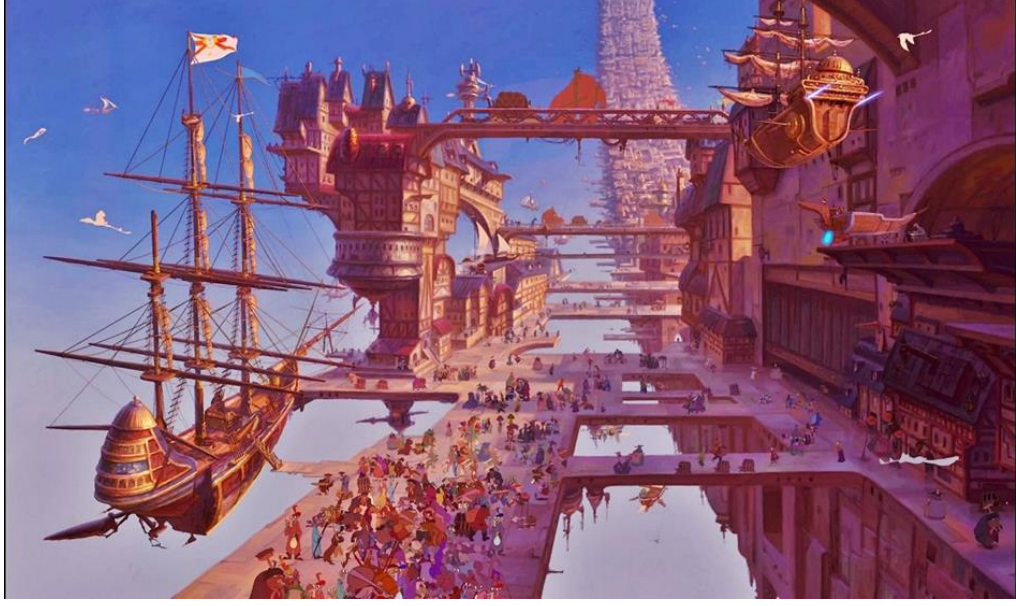
uzay gemisinde karmaşa çıkarması sonucu dikkati dağılan insan topluluğu, ellerinden kayıp giden değerlerin yeniden farkına varmaya başlar. Filmde, yönetimin insanların düzene sadık kalmaları için modern yöntemlerle propaganda ve beyin yıkama yoluna başvurulduğu görülür. Bu yöntemlerle insanlar daha itaatkâr, sorgulamayan tek düze bir kimliğe bürünmüş, böylece iktidarın toplum üzerindeki gücü filme bu şekilde yansıtılmıştır.



Görsel 2.18. *Robots* animasyon filminden bir kare, Rodney ve paslıların Kötü yönetime karşı başkaldırısı, 2005 (<https://www.blu-ray.com/movies/Robots-Blu-ray/20075/>) (Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021)

Robotların yaşadığı bir dünyanın içinde geçen hikâyede, kasabadan ayrılıp Robot Şehri'nde yaşamaya gelen Rodney'in başına gelenler konu edilir. Rodney, kendisine ilham veren girişimci şirket sahibi Bigweld ile tanışmak istemektedir. Ancak şirketin yeni genel yöneticisi Phineas T. Ratchet ile tanıştıktan sonra düşünceleri değişir. Ratchet modası geçmiş robotlar için yedek parça üretmeyi durdurmak ve yeni modeller çıkarmak isteyen paragöz bir yöneticidir. Ratchet'in açgözlü planlarına karşı Rodney eski ve demode robotlar ile arkadaş olur ve şirkete karşı bir direniş başlatır.

Animasyon içinde sadece düzenler eleştirilmez; dev şirketlerin toplum üzerindeki yönetme ve çıkar ilişkileri de sorgulanır. Eski tip robotların çürümeye terk edilmesi, günümüzde bastırılmış ve unutturulmuş azınlıkları temsil ederek, yönetimlerin toplumun her kesime hitap etmesi gerektiğini vurgular. Film neredeyse bütçesinin 4 katı gelir elde eder ve stüdyonun farklı projeler yapması için önünü açar.



Görsel 2.19. *Treasure Planet* animasyon filminden bir kare, *Film den steampunk izlenimleri*, 2002 (<https://chaptersandscenes.wordpress.com/2014/03/05/the-family-reviews-treasure-planet/>) (Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021)

Treasure Planet, Robert Louis Stevenson'ın, 1883 yılında çıkardığı adlı kitabından uyarlama ve Disney yapımı bilim kurgu adaptasyonudur. 140 milyon dolar bütçe ile yapılan gelmiş geçmiş en pahalı geleneksel animasyon filmidir.

Jim annesiyle birlikte handa yaşamaktadır. Jim, babasının onları terk etmesi nedeniyle başına buyruk, maceraya düşkün bir çocuktur. Çok kez roketle çalışan, yelkenli sörf tahtasıyla gökyüzü sörfü yapmış ve başını belaya sokmuştur. Bir gün hanın yakınına bir uzay gemisi düşer ve uzay gemisindeki ölmekte olan pilotun ona özel bir küre vermesiyle hayatı tam anlamıyla değişir. Olayın hemen ardından bu küreyi aramakta olan bir uzay korsanı çetesi, hanı yakıp kül eder. İşleri yoluna koymak isteyen Jim ise elindeki küre ile Define Gezegeni'ni arayışa çıkar. RLS Legacy adlı bir uzay gemisinin mürettebatına katılır ve böylece yola koyulur.

Yönetmen Ron Clement, genel Disney filmlerinin aksine tarzda ve türde film yapmak ister. Bilim kurguların genel yapısına karşı bu filmin içerisinde pek çok sıcakkanlı canlıya ve ortama yer vermek istemiştir. %70 geleneksel %30 bilgisayar tekniği harmanlayarak yapılan proje, Disney'in üslubundan farklıdır. Ayrıca dönemin ilk önemli teknik kombinasyonlarını içermektedir.



Görsel 2.20. *Persepolis animasyon filminden bir kare, 2007*

(<https://fms127.files.wordpress.com/2009/08/persepolis-63.jpg>) (Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021)

Persepolis animasyon filminde, 1979 yılında yaşanan İran Devrim'i sonrası şeriat kanunlarına göre yönetilmeye başlanan İran'da yaşamakta olan genç Marji'nin bu değişime olan bakışını ve zorlukları anlatılmaktadır. Marji, devrimden sonra yaşamın tümünden değişmesine sessiz kalmak istemez. Toplum içindeki yönetimin bireyleri bizzat etkilemesi, dönemin totaliter rejiminin halk üzerindeki idari etkisini gözler önüne serer. Filmde ayrıca kadın-erkek arasındaki eşitsizlik göze batırılarak sorgulanmaktadır.

Marji, toplum içindeki baskıdan ve yönetimden daralır. Bu duruma daha fazla sessiz kalmak istemez. Ailesi Marji'nin başını belaya sokmaması için onu Viyana'ya eğitim almaya gönderir. Viyana'da okurken yaşadığı kültür şoku ile yaşamını sorgulamaya başlayan Marji, artık kendisinin nereye ait olduğundan emin olamamaktadır. Ülkesinin köklü değişimi ve bir yandan ailesinin orada yaşamak zorunda olması, Marji'nin kendi hayatındaki değişkenleri sorgulamasına ve seçim yapmasına yol açar.



Görsel 2.21. *The Mitchells vs The Machine* filminden bir kare, 2021

(<https://www.awn.com/sites/default/files/styles/original/public/image/attached/1054518-conbvs1021057lmv1-1280.jpg?itok=EAf75u8s>) (Erişim Tarihi: 1 Aralık 2021)

Aksiyon-komedi türündeki ‘The Mitchells vs The Machines’ Türkiye’deki adıyla ‘Ailem Robotlara Karşı’, aile bağlarını konu alan bir animasyon filmidir. Katie, hep film yönetmeni olmak istemiş ve sonunda akademiye çağırılmıştır. Uçakla yolculuk yapmaya hazırlanırken, babası aralarındaki soğukluğu kırmak için ailecek bir yolculuk düzenler. Katie bu durumdan rahatsızdır ancak bu yolculuğa çıkmaya ailesi tarafından zorlanır.

Pal adındaki yapay zekanın bir üst versiyonu olarak hizmet vermek için üretilen robotlar piyasaya sürülmeye hazırlığındadır. Pal hemen hemen bütün insanlar tarafından kullanılan bir telefon ve uygulamadır. Pal, yaratıcısı ve şirketin CEO’su olan Mark’ın ona ihanet ettiğini düşünmesi ile çılgına döner ve robotların kontrolünü ele alarak insanlığa karşı bir savaş başlatır. Robotlar dünyanın her yerine yayılır ve insanları esir alıp hapseder. Yolculuklarına devam eden Mitchells ailesi, robotların yollarına çıkması ile beklenmedik maceralar yaşar. Bu gelişmeler ile Mitchells ailesi, son zamanlarda ev içerisinde birbirleriyle pek geçinemeseler de robotlara karşı birlikte hareket etmeleri gerektiğini anlarlar. Yaşadıkları bu zorluk ile birbirlerine eskisinden daha sıkı sarılan aile üyeleri artık birlikte hareket etmektedir.

Teknolojinin insanlar üzerindeki etkisini hem komik hem de uyarıcı bir şekilde işleyen film, robotların insanlara karşı hareket etmesiyle bir distopyaya dönüşür.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ANİMELERDE DİSTOPIK DÜNYALAR

3.1. Animasyon ve Konsept Yaratmak

Animasyon sanatı 20. Yüzyıl itibariyle ortaya çıkmış ve gelişimini günümüze kadar sürdürmüştür. Bu süreç boyunca animasyon farklı kalıplara girmiş yeni hibrid oluşumlara olanak sağlamıştır; bu sayede animasyonun sınırları aşılmıştır. Lumier kardeşlerin kamerayı icat etmesinden sonra ilk olarak sihirbazlar ve gösteri sanatçıları tarafından kullanılmaya başlayan animasyon sanatı sinemanın yaygınlaşması ile 1940'lardan sonra altın çağını yaşamıştır. Çizgi filmlerin insanlar tarafından çok büyük ilgi görmesi ve televizyonun yaygınlaşması ile animasyona olan rağbet artmıştır. Önceleri daha basit ve stilistik çizimlerin bulunduğu kısa animasyonların yerini rafine edilmiş daha realistik karakterler ve mekanlar almıştır. Başlangıçta kısa süreli olan animasyonlar sinemanın ve animasyon sanatının gelişmesi sayesinde daha uzun metrajlı filmlere evrilmiştir.

Televizyonun yaygınlaşması ve animasyonlara olan talebin artması ile animasyon stüdyoları karakterlerini serileştirmeye başlamıştır. Televizyonun getirdiği hızlı tüketim anlayışı yeni animasyonların ve stüdyoların oluşmasına zemin hazırlamıştır. Var olan animasyonların üretimleri hızlanmış ve bu sürede daha fazla bölüm çıkarılmak istenmiştir. Böylece animasyonlarda yeni teknikler denenmeye başlamıştır. Mickie Mouse ve Looney Tunes görsel komedi dili ile anlatılan animasyonun boyutsuz ve esnekliğinden faydalandığını kanıtlayan en iyi örneklerindedir.

İki boyutlu animasyonun çizimlerde sağladığı formları kolay bir şekilde bozabilmek ve fizik kanunlarını hiçe saymak bu ortamın esnekliğine ve anlatı diline katkı sağlayan en büyük etkidir. Biçimleri kolayca farklılaştırmak, gerçek dünyada mevcut formları hiç giremeyecekleri biçimlere dönüştürebilmek ve fizik kurallarına karşı gelebilecek hareketlerin kolayca uygulanabilmesiyle yeni çağa uygun yaratımlar gerçekleşmiştir. Böylece sinemanın gerçekleştiremediği uygulamaları fantastik dünyanın kolayca oluşturabileceği gözler önüne serilmiştir. Bu durum animasyonu sinemadan ayıran ve üstün kılan en büyük etkidir. Ünlü animasyon akademisyeni Paul Wells konuya şu sözleriyle değinir:

Animasyonun alternatif bir evrende var olması demek ona verilmiş hiçbir şeyin olmaması ve her şeyin sıfırdan tasarlanması anlamına gelmektedir. En küçük objeden,

karakterlerin yaşadığı dünyanın evrendeki yerine kadar tasarlanması gerekmektedir. Bu da “live actionla” aralarındaki en büyük farkı teşkil eder (Wells, Understanding Animation, 1998, s. 69).

Animasyon sanatı diğer sanat dallarına göre kendine has avantajlara sahiptir. Yazılardaki betimlemeleri görsel olarak sunabilme yetisine sahip olan animasyon sanatı için hayal edilmesi zor olan ortamlar, karakterler-yaratıklar, mitler ve fanteziler kolay bir şekilde görselleştirilebilmekte ve bu sayede izleyici üstünde güçlü bir etki yaratabilmektedir. Hayvan, bitki ya da eşya gibi canlı-cansız pek çok karakterin iki boyutlu ortamda insani özellikler kazandırılıp hayat bulması hikâye anlatımını önemli derecede ilgi çekici hale getirmiştir. Animasyon sanatı, yazının okuyucuya ucu açık bir şekilde sunduğu betimlemeleri karşı tarafa bırakmaksızın izleyiciye kendi konsepti içerisinde yarattığı güçlü imgelerini sunar. Roman, şiir ya da makalenin aksine animasyon yazının aktarmayacaklarını göstererek karşı tarafta iz ve etki bırakır. Animasyonun ana bileşeni hareket olduğundan metamorfoz sürecini diğer sanat türlerinin uygulayamayacağı bir biçimde gerçekleştirebilen ender bir sanat türü olarak diğer sanatlardan dallarından ayrılır. Paul Wells metamorfozun animasyondaki önemini şu şekilde vurgular:

Animasyon sürecinde görüntüleri metamorfoz edebilme yeteneği görseller arasında bağlantı kurmayı filmdeki kurguya göre daha mümkün kılar. Animasyondaki başkalaşım, görüntülerin belirlenmiş özelliklerinin soyut bir aşamaya geçişi ile ona yeni bir boyut kazandırır. Buda metamorfozun animasyonda kullanımı ile anlatım gücünü en yüksek raddeye ulaşmasına sebep olur. Ayrıca metamorfoz birbiriyle alakasız görüntülerin, çizgilerin şekillerin, objelerin arasında ilişki kurmasını meşrulaştırır ve bu sayede klasik hikâye anlatımının yerleşik kavramlarını bozar. Metamorfoz, mantıksal gelişmelere direnebilir ve farklı anlatı yapısı oluşturan öngörülemeyen doğrusallıkları (hem zamansal hem de uzamsal) belirleyebilir. Aynı zamanda bu figürleri ve nesnelerin anlatımında bu figür ve nesnelere ait detaylarının ve esas kapasitelerinin değişmesine olanak sağlar. Fiziksel mekân yanılmasının çöküşünü mümkün kılarak korku ve mizahı, rüya ve gerçeği, kesinlik ve spekülasyonları birbirine karıştırarak görüntünün dengesini bozar (Wells, Understanding Animation, 1998, s. 69).

Animasyon gerçek olmayan ancak gerçekleri yansıtan bir sanat dalı olduğundan dolayı imkansız ve gerçeküstü olayları bu dünya içerisinde gösterebilmek izleyiciler tarafından kolayca sindirilebilmektedir. Bilim kurgu, fantezi, mitoloji gibi konuları işlemek gerçek olmayan dünyada hem yapımcılara kolaylık sağlar hem de izleyiciler

üzerinde tekinsizlik duygusu oluşturmaz. Sinemada gerçek ile sahtenin kolayca anlaşılması ile izleyicilere sunulan tekinsizlik duygusu izleyicide tatminsizlik yaratır. Bu durum ise sinema izleyicisinin kendini o filme kaptırmasını engeller. Sinemada yapımcılar film için uygun karaktere sahip oyuncuları ve mekânları aramakla ve bunu en iyi şekilde izleyicilere aktarmakla yükümlü iken animasyon sanatında böyle bir durum karşımıza çıkmamaktadır. Çünkü animasyon sanatı kendi dünyasına en uygun karakteri ve mekânı yaratabilme imkânına sahiptir. Böylece izleyicinin karakterleri veya mekânı eleştirerek filmin akışından kopmasına imkân verilmez. Animasyon sanatı, oluşturduğu evrenler ile birçok tabuyu yıkarak baştan yaratabilecek güce sahiptir. Kendi simülasyonunu yaratan animasyon fiziksel kuralları yeniden belirler; yer çekimini ortadan kaldırabilir, objelerin temel özelliklerini yok sayabilir veya değiştirebilir, cisimlerin kütlelerine bakılmaksızın onlara yapamayacakları hareketleri yaptırabilir ve hızı sağlayabilir. Bir film yönetmenin yeni bir mekân veya devasa karakter yaratması için imkanları yetmeyebilir ancak var olmayan mekanik şehirleri yıkan devasa canavarları yaratmak bir animatör sadece kaleme ve hayal gücüne ihtiyaç duyar. (http-7)

Distopyaların ekrandaki yaratım süreci ele alındığında animasyonların filmlere göre daha ideal koşullar sağladığını söylemek mümkündür. Gerek yapım gerekse bütçe bakımından animasyon sanatı, sinemaya oranla pek çok avantaja sahiptir. Filmlerde oluşturulan kurgular kimi zaman izleyicinin kurgunun içine çekilememesini sebep olur. Film, seyirciye sahte izlenimi verebilir ve seyirciyi tatmin etmeyebilir. Animasyonda ise kurgu aslen animasyonun kendisidir. Animasyonun kendi boyutunda ise izleyici, gerçek dünyanın yansıması olduğunu bildiği bu evrende kendini yeni medyumda biçilen ilkelere bırakır. Distopyalardaki kötücül düzenlerin meydana getirdiği kaos ortamını oluşturabilmek için en uygun medyum animasyon olabilir. Anime eleştirmeni ve araştırmacısı olan Susan J. Napier'in “Anime” adlı kitabında dediği gibi:

Genel olarak animasyon – hatta belki de özel olarak Anime- çalkantılı günümüz ümitlerini ve kabuslarını yansıtmak için ideal bir sanatsal vasıta olabilir. Animasyon gerçek oyuncularından çekilen filmlerden bile daha yoğun derecede teknoloji ve sanatın bileşimidir bunların ikisi de, içerik ve şekil olarak birbirlerine dair yeni iletişim girişleri ima eder ve gösterirler (Napier, Anime from Akira to Howl's Moving Castle, 2005, s. 19).

Batının animasyon tarzının aksine doğuda daha realist bir tarza sahip olan animeler Amerika'da olamayan bazı eksiklikleri tamamlamaktadır. Televizyonun yaygınlaşması ve animasyona olan talebin artması ile yeni çare Japonya'da parıldamaktadır. Manga adı

verilen Japon çizgi romanlarından yola çıkılarak yapılan animasyonların Japonya’da çok rabet görmesi ve gelişen sanatın sınırları aşması ile animelerin ünü dünya çapında yayılmıştır. Animeler batı animasyonuna göre daha realisttik çizimler barındıran, günlük yaşamdan izler taşıyan karakterler barındırmaktadır. Çizgi filmlerin aksine çizimlerdeki abartılar ve deformasyonlar karakterlerin fiziksel özellikleri üzerinde değil karakterlerin gerçekleştirdiği olaylar üzerine kuruludur. Animelerde, komediden ziyade günlük olaylar veya fantastik hikayelerden oluşan konular ele alınır. Çizgi filmlerin yetişkinlere yönelik yeterli ürün sunmaması ve animelerin bu boşluğu doldurması sonrasında değerini kabul ettiren animeler birçok farklı türde yaygınlaşmıştır. Animelerin yaratabildiği vurucu etki ile sinemada kendini kanıtlamış içerdiği güçlü mesajlarla Japonya ve çevresinde pek çok sosyo politik amaç için de kullanılmıştır.



Görsel 3.1. Batı animasyonlarına karşı Japon animesi (<https://www.budapestreporter.com/differences-between-western-and-eastern-cartoon-animation/>) (Erişim Tarihi: 12 Kasım 2021)

Animelerin piyasalarda batı animasyonu ile rekabet içine girmesi insanların iki ayrı tarzı kıyaslamasına sebep olmuştur. Batıda hareket için temel olarak saniyede 24 kare kullanılır iken Japon animasyonunda ise sınırlamalar göze çarpar. Daha limited olan animelerde daha az kare kullanılır, karakterlerin bazı parçaları hareket ettirilir ve kimi hareketlerde daha çok tekrara başvurulur. Bu sayede kısıtlı olan bütçeden ve zamandan tasarruf edilir. Konu bakımından ise animeler batılı animasyona göre daha dinamik bir akış temposuna sahiptir. Animeler belirli göndermeler, espriler ve derin psikolojik anlamlar taşır. Napier bu kıyaslamayı şu şekilde anlatır; “Anime çocuk çizgi filmleridir: Pokemon, Sailor Moon, ama aynı zamanda da kıyamet sonrası fantesizler, (Akira) ve şizo-psiko heyecan öyküleridir (Perfect Blue) seks ve samuray destanlarıdır.” Animeler ile batılı animasyonların ayrıştığı başka bir nokta ise batılı animasyonların daha küçük

yaştaki izleyicilere hitap eden çocuksu ve masum içerikler barındırmasıdır. Animelerdeki karanlık ton, cinselliği ve şiddeti kullanması ile ergen ve yetişkin izleyiciler tarafından batıya oranla daha çok talep görmesini sağlamıştır. (Napier, 2005, s. 15)

Distopya kavramının animasyonlar içerisine kullanımına bakıldığında doğuda batıya göre çok daha sık işlendiği görülmektedir. Hatta bu durum ele alındığında, batıda distopyaları konu alan animasyonların sayısı animelere göre ezici bir oranla azdır. Bunun nedeni ise Japon kültürünün ve Japon halkının karakterinin temelinde karşımıza çıkar. Bir sonraki başlıkta Japonların tarihine bakılarak onların distopyaya olan bakış açıları ve anime sanatıyla distopya kavramı arasındaki ilişki araştırılacaktır.

3.2. Japonya’da Mahşer İmgesi ve Japon Sanatları ’Manga’ ve ’Anime’ye Yansıması

Japonya’nın toplumsal kimliğinin derinine baktığımızda pek çok psikolojik ve fiziksel yaralar ile karşılaşmaktadır. Şimdiye kadar nükleer silah mağduru olan tek ülke olan Japonya’nın, bugün oturmuş toplumsal kimliğinde savaşların etkisi oldukça büyüktür.

Japonya, etrafı küçük adalar ile çevrili olan büyük bir ada ülkesidir. “Hokkaido”, “Honshu”, “Shikoku” ve “Kyushu” adlarındaki adalar ülkenin temel yerleşim yerini kaplamakta ve nüfusun çoğunluğunu barındırmaktadır. Bulunduğu jeolojik konum sebebi ile deprem ve tsunami gibi doğal afetlere sıkça rastlanmaktadır. Konumu sebebi ile Japonya, bu etkilere tampon görevi gördüğü için etkilerini de en ağır yaşamakta olan ülkelerden biridir. Japon halkı çok nüfuslu bir ülke olmasına rağmen sınırlı bir kara parçası üzerinde yaşamalarından dolayı doğaya önem veren ve doğayı kutsal sayan bir millettir. Kısaca bahsetmek gerekirse Japonya II. Dünya savaşına kadar hiçbir ülke tarafından işgal edilememesine karşın birçok iç savaş görmüştür. “Meiji Dönemi” itibariyle sanayileşme ve modernleşme politikasıyla dış ülkeler ile daha fazla temas haline geçmiştir. Modern döneme giriş yapan Japonya dış dünyaya açılarak dünyadaki yenilikleri kendi ülkesine taşımaya başlar. İmparator Meiji’nin başa geçmesi ile yönetimde merkezi bir devlet kuruldu. Batıya gemilerini gönderen Japonya, batıdaki teknolojik gelişmeleri ve bu alandaki uzmanları ülkesine taşıdı. Japonların, 1904’te Rus-Japon Savaşı’nı kazanmaları ile Asya’daki yayılcı politikanın, ABD’nin Asya

üzerindeki çıkarlarını tehdit etmeye başlaması ve ABD ile arasındaki sürtüşme Japonya'yı II. Dünya Savaşı'na taşımıştır. (Meyer, 2019, s. 1-17)

Meiji'nin yaptığı modernleşme atılımları meyvelerini vermiş; ticari ve politik alanlarda Japonya adına başarılar sağlanmıştır. Meiji'nin ölümünden sonra da olumlu gelişmeler devam etmiştir. Batılı devletlerin sömürgeleri ele geçirilmiş, Asya'da hâkim güç konumuna erişilmiştir. I. Dünya Savaşı'ndan kazandığı itibar ve deneyimlerin sonucunda Japonya, Batılı devletlere kıyasla daha üstün bir orduya sahip olmuştur. Sonraki dönemlerde ise yönetimin askeriye kayması iç ve dış yönetimde istikrarsızlığa yol açmıştır. II. Dünya Şavaşı'nda Nazi Almanyası'nın batılı devletleri işgal etmesinin ardından Japonya Mihver Devletleri'ne katılarak bir kez daha batılı devletlerin Asya'daki sömürgelerini işgal etmeye başlamıştır. Pasifik'in çoğunu ele geçiren Japonya, bu süreçte ABD ile yaşanan gerilimin ardından Pearl Harbor İşgali ile devam eder. Sovyetler Birliği ve Müttefik Devletler'in Almanyayı mağlup etmesi sonucu Mihver Devletler'i, Postdam Deklarasyonunu'nu imzalayarak teslim olur ancak Japonya teslimiyeti reddeder. Buna karşılık ABD, 6 Ağustos 1945'te Hiroshima'ya *Little Boy* (Küçük Çocuk), 9 Ağustos'ta ise Nagazaki'ye Fat Man (Şişman Adam) kod adlı atom bombalarıyla cevap vermiştir. Askeri tesisler ve savaş endüstrisi bakımında zengin bu iki şehrin bombalanmasıyla 200.000'den fazla insan hayatını kaybetmiştir. 15 Ağustos'ta teslim olma niyetini açıklayan Japonya Hükümeti, 2 Eylül 1945 tarihinde resmen savaşa katılmış olan tüm ülke temsilcileriyle beraber, feragat belgesini imzalar. Japonya, dünya tarihi üzerinde atom bombası kullanılan ilk ve tek ülke olarak kayıtlara geçer. (Meyer, 2019, s. 200-217)

Tam anlamıyla Japon tarihini sıfırlayan bu olay sonrası Japonya'da yüz binlerce sivil, yanarak hayatını kaybetmiş; pek çok insan sakat ve iyileşemeyecek şekilde yaralanmıştır. Günümüzde halen genetik bozukluklar yaşayan bebekler doğmaktadır. Japonya ise bu durum karşısında savaştan çekilmek ve ordusunu dağıtmak zorunda kalmıştır. Silahsızlanmanın ardından dış tehditlere gebe kalan Japonya'yı koruma görevini Amerikan ordusu üstlenmiştir. Bu dönemde ABD'nin Japonya'nın iç ve dış sınırları içerisindeki söz hakkı, Japon halkını determinasyona götürmüştür. Batılı devletlerin yönetimdeki ve halkın içerisindeki etkisi Japonya'da medyada sansüre ve pek çok sanat alanında kısıtlamalara yol açar. Özellikle Japon görsel sanatları olan manga ve animede bu baskıların izleri geçmişten günümüzde kadar hala dikkat çeker.

II. Dünya savaşı sırasında propaganda amacıyla kullanılmış olan mangalar, daha sonra daha gündelik konuları ele almaya başlamıştır. Manga, genel olarak Japon sanatçıları tarafından yaratılan çizgi romanlara verilen isimdir. Manga kelimesi oyunbaz, haşarı, uçarı resimleri ifade eder. İlk olarak 18.yüzyılda Santo Kyoden'in 1798 tarihinde çıkardığı resimli kitabı "Shiji no yukikai" ile yaygın olarak okunmaya başlanmıştır. Kültürel bir oluşum olarak karşımıza çıkan manga, zaman içerisinde animasyonlar, sinema filmleri, kostümlü oyunlar altında yaşam tarzına evrilir. (Öztekin M. k., 2011, s. 39-40) Mangalarda genelde dönem üzerinden günlük konulara, sıkıntılara değinilir; savaş üzerinden milliyetçi felsefe yapılır. ABD, Britanya, İngiliz Hindistanı, Yeni Zelanda ve Avustralya'nın Japon anakarasının işgali ile yaşanan sancılı süreçte, medya ve sanatta sansür uygulanır. Kıdemli araştırmacı ve sanat yönetmeni Charles Merewether, savaş sonrası Japon endüstrisinin çökmesinin ardından, Japon ekonomisinin ABD'nin ekonomik yardımlarıyla ayakta kaldığını belirtir. Merewether, bu etkileşim sürecinin, kültürel ve sanatsal anlamda Japonya'yı değişime sürüklediğini ifade eder. Dönemin faşizmi, Japon sanatçıları özgün eserler yerine ayrımcı bir moderniteyi benimseyen eserler üretmeye itmiştir. Bir yanda var olmaya devam eden eski imparatorluk düzeni ve elit kültür, diğer yanda ise endüstriden ilham alan yayılcı kitle kültürü yaşamaktadır. (Merewether, 2007, s. 2)

Meiji dönemi sonrasında Japon kültüründeki batılılaşma etkisi ve ardından II. Dünya Savaşı, ABD ve batılı devletlerin işgali ile; Amerikan güçlerinin Japon kültürü üzerindeki sosyo-psikolojik ve sosyo kültürel etkileri, Japon sanatlarının üsluplarında kalıcı değişimlere yol açmıştır. Bu etkenler zaman içerisinde "manga" olgusunun değişmesine ve günümüzdeki modern anlamına evrilmesine sebebiyet vermiştir. 1952'den sonra Amerikan işgalinin sonlanması ile kendisini ekonomik ve politik anlamda yeniden yapılandırmaya çabalayan Japon hükümeti, sansürü kaldırır; böylece Japonlar kültürel ve sanatsal anlamda yaratıcı işler çıkarmaya başlar. (Kinsella, 2000, s. 4-6)

"Uzay Savaş Gemisi Yamoto" 1974 tarihinde yayınlanmaya başlanarak, dünya çapında Japon animasyonlarına olan ilgiyi üzerine çeker. Uzaydan gelen Gamilla ırkının dünyayı işgal eder. Bu sırada başıboş bir uyduda bulunan ışıktan hızlı hareket edebilen bir motorun planları bulunur. Japonların eski savaş zırhlı gemisi Yamoto'nun restorasyonu gerçekleştirilir. Keşfedilen motor planlarından yola çıkılarak üretilen motor, Yamoto zırhlısına monte edilir. Gamilla ırkına karşı kullanılacak olan gemi, yok olmanın

eşiğindeki dünya halkının son şansı olarak uzayda çözüm keşiflerine çıkar. Aslen Japon denizcilik tarihinde üretilen en büyük savaş gemisinden biri olan Yamoto; II. Dünya Savaşı'nda kullanılan güçlü ve teknolojik bakımdan gelişmiş donanımdadır. Yamoto, Japon halkının ve imparatorluğunun göz bebeğidir ancak 1944 yılında Ten-Go Operasyonu'yla batırılana kadar. Halk ile özdeşleştirilen gemi batırıldıktan sonra Japonya'nın nihai yenilgisini temsil eder. (Spurr, 1981, s. 200) Japon çağdaş sanatçı Takashi Murakami Nanda ile yaptığı röportajında şu cümleleri kurar:

Atom bombaları, Japonya'da tartışmasız yaygın bir yenilgi duygusu yarattı ve bu duygular anime ve mangaya kanalize oldu. Bazıları Japonların II. Dünya Savaşının (hem Japonya tarafından hem de Japonya'ya karşı uygulanan) şiddetiyle uzlaşmadığına ve bu duyguların siyasi veya resmi alanlarda açıkça tartışmak yerine, Japonlar bu bastırılmış duyguları popüler sanata ittiğini niteler (Serena Nanda, 2019, s. 296).



Görsel 3.2. *Yalınayak Gen (Hadashi No Gen), 1983, patlama sahnesi*

(<https://sabukaru.online/articles/the-ultimate-sabukaru-guide-to-anime-movies>) (Erişim Tarihi: 4 Kasım 2021)

Animelerdeki gülünç ve abartılı şiddet düzeyi aslında hicivsel bir amaca hizmet etmektedir. Savaş karşıtı ve şiddet karşıtı bu mesajlar, genellikle şiddet içeren anime eserlerine yayılır. Bu mesajların duygusal etkisini arttırmak için şiddet kullanılabilir. Atom bombalarının ve genel olarak savaşın ciddiyetinin, şiddeti açıkça tasvir ederek bir şekilde zayıflatıldığına inanmamak gerekir. Bu şiddet çoğu zaman abartılı olmasa da animasyon ortamında basitçe bir norm olabilir, çünkü animasyon eserler genellikle karakterlerin ve sahnelerin hareketlerini abartır. Batıda genellikle animasyonun çocuklar için bir araç olduğuna dair bir algı vardır ancak Japonya'da çok ciddi animasyon

çalışmaları genellikle yetişkinlere yöneliktir. Canlı aksiyon sineması kadar geçerli bir sanat formudur. “Barefoot Gen” ve “Grave of the Fireflies” gibi animeler, bombalamaları sert ve keskin bir şekilde tasvir eden Japon kolektif bilinçaltının dışa yansımalarıdır. (Dreamer, 2014)

II. Dünya Savaşı'nın Japonlar üstündeki etkilerini şüpheyeye yer bırakmayacak şekilde anlatan iki anime vardır: Mori Masaki'nin Yalınayak Gen'i (Hadashi No Gen,1983) ve Takahata İsa'o'nun “Ateşböceklerinin Mezarı” (Hotaru No Haka,1988) eserleri, Japon halkının savaş yaralarına dikkat çeker. Kurbanın tarihi olarak adlandırılabilen bu eserler, Japon sivil halkının gözünden savaşı anlatarak birer ağıt niteliği taşır. Her iki filmde de çocuklar üzerinden anlatım yapılır. Yalınayak Gen'de atom bombasının patlaması sonucu babasını ve kardeşlerinin gözleri önünde yanarak ölümüne şahit olan Gen, hamile annesini enkazdan kurtarmayı başarır. Annesi kısa süre sonra doğum yapar ancak yaşadıklarının etkisi ve kısıtlı kaynaklar yüzünden bebeği ölür. Kendisi gibi yetim kalan Ryukio'nun Gen'i ağabeyi bellemesi ile Gen ve annesi ile kalarak beraber yaş tutar ve yaşamak için yeni umutlar arar. Yalınayak Gen'in yaratıcısı Keiji Nakazawa atom bombasına karşı olan öfkesini şu dizelerde dile getirir:

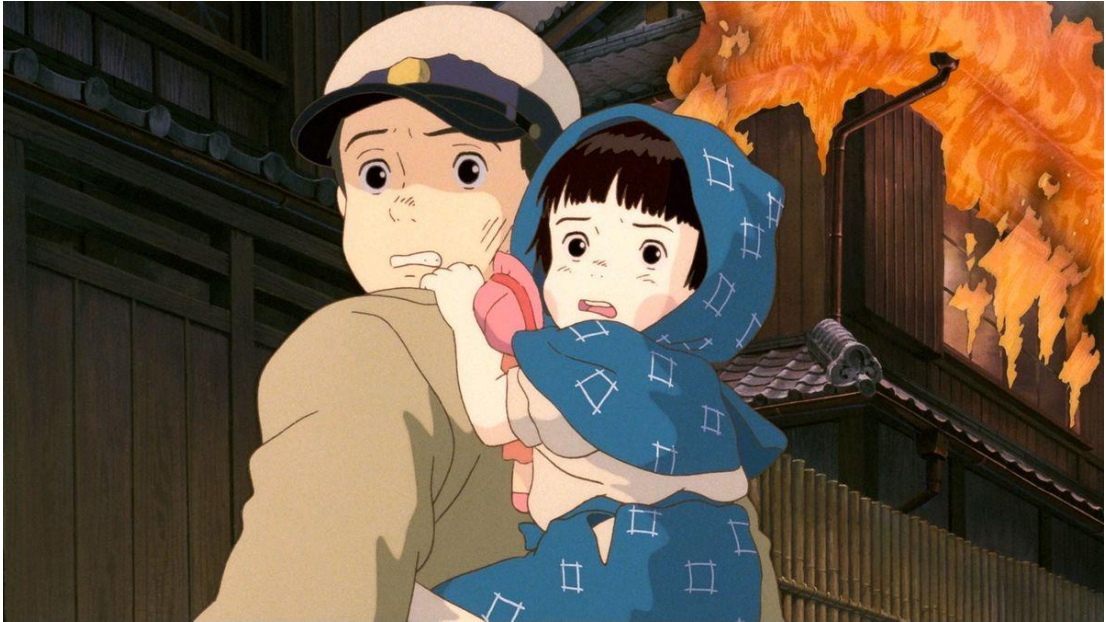
Bombanın annemin kemiklerini bile aldığını öğrendiğimde kudurmuştum. Tokyo'ya trenle geri dönerken bütün yol boyunca bunu düşünmekten kendimi alıkoyamadım. Bombanın, savaşın ve savaşın neden çıktığının üzerine hiç ciddi ciddi kafa yormadığımı fark ettim. Bu konu üzerine düşündükçe anladım. Japonya'nın bunlarla yüzleşmekten kaçtığı da bir o kadar açıktı. İnsanlar savaşın sorumluluğunu kabullenmiyorlar. Tokyo'ya döndükten bir hafta sonra ilk çalışmamı kaleme aldım: Kuroi Ame ni Utarete (Kara Yağmurda Hapis) (Nakazawa, 2002).

Ateşböceklerinin Mezarı, bombardımandan sonra hayat mücadelesi veren iki kardeşin yaşama tutunma çabalarını anlatmaktadır. Patlamanın etkisinden kaçmaya çalışırken annelerinin feci şekilde yanması ve kısa süre sonra ölümüyle ağabey Saita ile kız kardeşi Setsuko sığınacak yeni bir yer ararlar. İlk başta teyzelerinin evine sığınsalar da zamanla teyzelerinin zorbalıklarına ve hakaretlerine dayanamayan ağabey Saita, kardeşini de alarak bir bomba sığınağında yaşamaya devam eder. Zaman içerisinde şartlar kötüleşir ve açlıkla yüzleşmek sorunda kalırlar. Kardeşine yiyecek bulmaya çalışan Saita hırsızlık yapmaya başlar ancak kardeşinin yanına geldiğinde Setsuko zaten ölmüştür. Kısa süre sonra Saita da hayata gözlerini yumar. Acıklı bir havanın hâkim olduğu filmde anti-militarist bir gönderme vardır. Film Akiyuki Nosaka'nın yarı otobiyografik kendi ile

aynı isimli romanından (1967) animasyona uyarlanmıştır. Nosaka, bir kardeşini hastalıktan kaybeder bir diğerini ise bombardımandan sonra verdikleri yaşam mücadelesinde açlıktan yitirir. Akiyuki Nosaka bu kitabı, yaşamlarını yitiren kız kardeşlerine ithaf eder. (Öztekin M. K., 2011, s. 193-194)

20.yüzyılda Japonya'nın yaşadığı karanlık döneme ışık tutulduğunda; Japonlar'ın geleceğe dair büyük sosyal kaygılar taşıyan pek çok görsel eser bulmak şaşırtıcı değildir. Hayao Miyazaki'nin "Nausicaa" (1985), Anno Hideaki'nin "Evangelion" gibi anime eserlere bakıldığında mahşer anlatısı içeren birçok distopyan anlatıyla karşılaşılır. Savaş sonrası Japon yazar ve çizerler, eserlerinde nükleer savaştan psikolojik bir sona uzanan mahşer manzaralarını konu edinmişlerdir. Napier bu konuya açıklık getirerek şu betimlemeleri yapar:

Pek çok mahşer türü içeren anime, kalıcı bir sosyal karamsarlığın ifadeleri gibi görünmektedir. Dolayısıyla "Evangelion" gibi daha yeni mahşer konulu animeler, vahşi mahşer manzaralarını, sağlıksız zihinlere yapılan yoğun psikanalitik araştırmalara birleştirerek, "patolojik mahşer" olarak adlandırabileceğimiz unutulmaz bir manzara yaratırlar (Napier, Anime from Akira to Howl's Moving Castle, 2005, s. 40-41).



Görsel 3.3. *Hotaru No Haka (Ateşböceklerinin Mezarı), 1988* (<https://letterboxd.com/film/grave-of-the-fireflies/>) (Erişim Tarihi: 3 Kasım 2021)

Mahşer teması Japon vatandaşlarının yakından bildiği bir motif olmakla birlikte, Japon izleyicileri için hassas bir noktaya dokunmaktadır. Japonların tarihsel olarak yaşadıklarına bakıldığında "kıyamet kimliğini" fazlasıyla benimsemiş; bu kimliği

animeler ve mangalarda pek çok eserde karakterler ve toplum üzerinden paylaşmışlardır. Evangelion'da dünya tarihini sıfırlayan "ikinci darbe", Akira'daki III. Dünya Savaşı'ndaki nükleer bombalamalar, Nausicaa'daki "seramik savaşları" ve Apple Seed'deki nükleer savaş sonrası oluşan hurdalıklar Japonların tarihindeki mahşer izlerini taşır. (Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, 2005, s. 285-287)

Japonya gerekse konumu gerekse jeolojik yapısı bakımından doğal felaketlere açık bir konumdadır. Büyük Kanto Depremi 1 Eylül 1923'te Japonya'nın en büyük adası olan *Honşu Adası'nın Kanto* bölgesinde 7,9 büyüklüğünde meydana gelmiş ve tam 4 dakika sürmüştür. Japon tarihinin en büyük depremlerinden olan Kanto Depremi aynı zamanda bölgede büyük Tokyo yangınına sebebiyet vermesi nedeniyle büyük kayıplar kayda geçmiştir. Oluşan depremler Japonya'nın, Pasifik okyanusunda bulunan bir ada olması sebebiyle tsunamiyi de beraberinde getirir. 2011'de Tohoku depremi 9,0 şiddetinde hissedilir ve Japon tarihindeki gelmiş geçmiş en büyük deprem olarak kayıtlara geçer. Yaşanan depremin ardından yangınlar ve tsunami bölgede büyük enkaza yol açarak barajların da yıkılmasına sebep olur. Deprem ve tsunaminin etkisiyle Fukushima nükleer santralinde, tarihteki en büyük nükleer facialardan biri meydana gelir. Radyasyon patlamaları ile atmosfere ve denize radyoaktif madde sızması önlenemez.

Japon yazar ve çizerler halkın doğayla olan ilişkilerini anlatılarına dökmüşlerdir. Doğa'dan hem korkan hem de ona saygı gösteren Japon halkı, doğayı yaşamın kutsal bir parçası olarak sayar. Konuyu ele alan Japon sanatçılardan belki de en göze çarpanı Hayao Miyazaki'dir. Ürettiği pek çok anime ve mangada insan-doğa konusunu ilahi bir üslupla anlatır. "Mononoke-Hime" (Prenses Mononoke,1997), "Gake no ue no Ponyo" (Denizkızı Ponyo, 2018) ve "Kaze no tani o Naushika"(Rüzgarlı Vadi, 1984) konu çerçevesinde en önde gelenlerdendir. (Alicenap, 2012, s. 34)

Bu bölümün sonucu olarak Japonya'nın II. Dünya savaşı sonrası tarihsel sürecine ve yaşadıklarına baktığımızda Japon sanatçıların kültürel, siyasal ve çevresel faktörleri çıkardıkları yapıtlara döktükleri gözlemlenmektedir. Özellikle anime ve manga olgusunda, bu kültürel izlerle karşılaşılıp daha sonra bu olguların gelişip farklı biçimlere everilmesi ile günümüz manga ve animelerde farklı üslup ve biçimlerde yeniden oluştuğu savunulabilir.

3.3. Distopyan Animeler

Anime ve manga sanatı başta Japonya’da olmak üzere değerini ve önemini kanıtlayarak dünya çapında kitleleri peşinde sürükleyen hatta kimileri için farklı bir yaşam tarzına dönüşen bir sanat olmuştur. Japonların animmeyi kültürel anlamda sahiplenmesi ve animenin toplumun bir parçası haline dönüşmesi bu sanatın toplum için önemli bir mesaj aracı olduğunu anlatır niteliktedir. Sinemada olduğu gibi Japonlar da animmeyi kendi toplumlarındaki birtakım sorunlara ve bunların en önemlisi denebilecek olan geçmişlerini anlatmak amacıyla kullanmışlardır. Animeler Japonlar tarafından yaratılan çizgi filmlerdir. Yapılan ilk anime filmlerden biri olan *Momotaro no Umiwashi*, 1945 yılında asker çekmek için yapılmış propaganda amaçlı bir animasyondur. (Clements, 2013)

Atom bombasının ardından II. Dünya Savaşı’nı teslim olarak kaybeden Japonya, Hiroşima ve Nagasaki de yaşanan olayların ve savaşı kaybetmenin ruhsal çöküntüsünü ağır bir şekilde yaşamıştır. Nükleer felaketlerin bir toplumu nasıl bir buhrana sokabileceğinin ve bu karanlık geçmişi gelecek nesillere anlatmanın en iyi yöntemi olan animeleri kullanmışlardır. Nitekim günümüzde anime ve manga kültürü Japonya’nın en önde gelen yumuşak gücü olarak nitelendirilmektedir. Savaş, nükleer felaketler ve doğal afetlerle mücadele etmiş olan Japon halkını bu kaygılarını animelerle gün yüzüne vurmuştur. Kimi animelerde kurban rolünü üstlenen Japonya, kimi animelerde ise bu felaketlerden ders almıştır. Yapılan animelerde bu felaketlerden kaçınan veya bu karşı güçlere karşı savaşan kahramanlar toplum rolünü üstlenmişlerdir. Halk, savaşın getirdiği felaketi, orduyu ve politikacıları suçlayarak kaçınmıştır. Yaratılan birçok animede, sanatçılar durumun farkında olup bu halkın yaptığı hataları animelerde işlemişlerdir. (Yokota & Tze-Yue G, 2014)

Nükleer olaylardan ve bu olayların beden üstündeki etkilerinden çokça etkilenen Japon halkı için, bedene takıntılı bir toplum demek mümkündür. Patlamalar sonucu oluşan yaralar, hatta bu hasarların kalıcılaşp nesillere aktarılması Japon halkının bedene bakışını farklı açılarda ele almasına sebep vermiştir. Bedeni korumak ya da bedenden kurtulma düşüncesi, animelerde ‘‘mecha’’ ve ‘‘siborglar’’ üzerinden değinilmiştir. Zırhların vücudu koruyacağına inanılmış ve bu unsur teknolojiyle birleşince ortaya ‘‘mecha’’ kavramı türemiştir. Vücudu kaplayan, vücutta yer alan ya da bir insanın zihnen ve bedenen bir makinayı yönetmesi fikri Japonların bir ve ebedi olma duygularıyla çelişir.

Savaşın sonra ordusu dağıtılan ve silahsız kalan Japonlar, dış güçlerin ülke yönetimine karışması nedeniyle ulusal bir zarara uğratılma korkusu içinde yaşamışlardır. Bir daha düzenli bir ordu kuramayacak olmalarından dolayı dış tehditlere karşı nasıl bir yol uygulanacağı sorularına cevap ararlar. Bu konudaki düşüncelerine, anime ve manga üzerinden distopik kurgular aracılığıyla yanıt aramışlardır.

Distopyanın animasyon ortamında çok daha kolay ve etkili işlenebilmesi, anime pazarında bolca ele alınabilecek konuyu ve olayı beraberinde getirmiştir. Görsel acının ve zevkin tatmin ediciliğinden faydalanan anime, toplumun duygusal arayışları için ideal bir çözüm olmuştur. Dönemin efektlerinin yetersiz ve pahalı olması, animeyi sinemadan daha üstün kılan bir özellik olarak animelerin bilim kurgu ve fantastik alana yerleşebilmesi için ideal bir ortam yaratmıştır. Animeye olan talep ve animenin tarihsel anlamda geliştirmesi için yeni hedefler gözetmesi ile animelerin sınırları zorlanmaya başlanmıştır.

Katshuhiro Otomo, Akira, 1988



Görsel 3.4. Akira anime filminden nükleer patlama sahnesi (<https://thetokyofiles.com/2016/02/18/where-did-the-bomb-fall-in-akira/>) (Erişim Tarihi: 3 Kasım 2021)

Anime filmler denince akla gelen ilk kült filmlerden biri olan “Akira” III. Dünya Savaşından sonra yeniden kurulan Neo-Tokyo’da geçmektedir. Motor çeteleri ile takılan Tetsuo ve Kaneda’nın başından geçenleri anlatır. Kaza eseri gizli bir nükleer faaliyetin içinde bulunan Tetsuo’nun, elde ettiği telekinetik güçle, zayıflık ve arzuları tarafından ele geçirilip kontrolden çıkmasını konu almaktadır. Filmin asıl kahramanı olan Kaneda ise

devletin yaptığı bu eylemlere karşı başlattığı anarşi sonrasında arkadaşı Tetsuo'yu aramaktadır. Film Japonya'nın geçmişinden pek çok iz taşır. Hatta Tetsuo'nun güç arzusu sonrası yaşamını yitirmesi ve devasa bir nükleer felaket yaratıp, Neo-Tokyo'yu yok etmesi, Japonya'nın geçmişte yaptığı hataların atom bombası olarak kendine geri dönmesi şeklinde yorumlanmaktadır. Kendi ülkelerinden nasibini kesmiş gençlerin devlete karşı durması, III. Dünya Savaşı'nda Tokyo'nun yerle bir olup yeniden kurulmasına rağmen hala nükleer güç arayışı içinde olan devletin yürüttüğü yasadışı programlar ile "Akira" kült bir distopyan anime film örneğidir.

Hideaki Anno, Neon Genesis Evangelion, 1995-1996



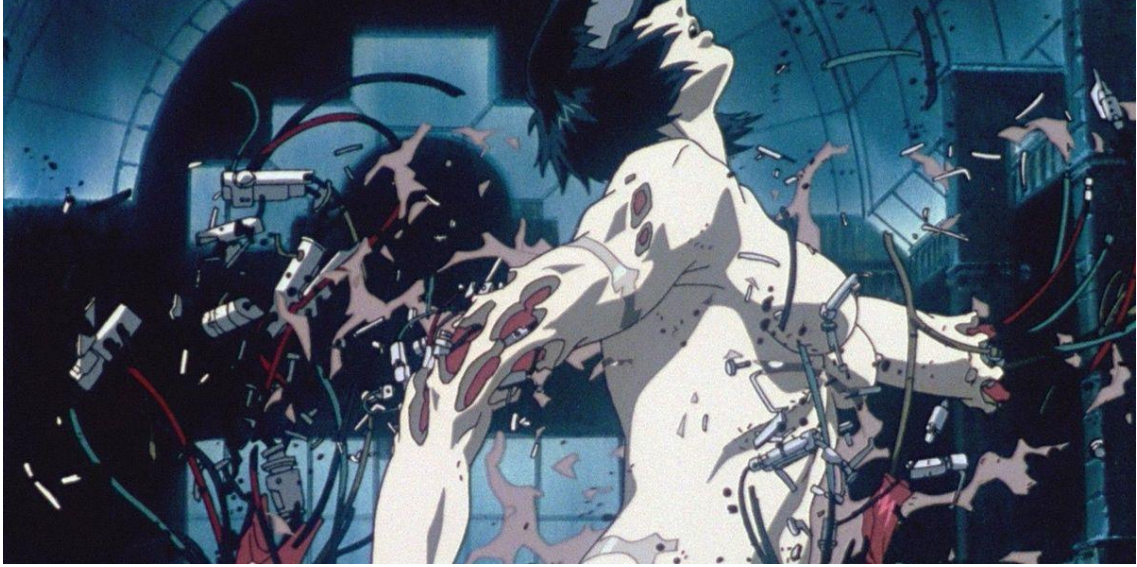
Görsel 3.5. *Neon Genesis Evangelion* anime filminin bir afişi

(<https://www.deviantart.com/ninja246810/art/Neon-Genesis-Evangelion-Wallpaper-363446614>) (Erişim Tarihi: 4 Kasım)

24 Bölümlük bir serinin ardından çıkan 3 film ile Evangelion serisi, değinilmesi gereken bir distopyadır. 2015 yılında gerçekleşen "Second Impact", tarihteki en önemli mega patlamalardan biridir. Anime bu patlama sonrası dünyaya zarar vermek için gelen devasa meleklerle karşı koymak için yapılmış "Eva" denmekte olan devasa bi-robotlardan birine pilotluk yapmakta olan Shinji'nin, başından geçen olayları anlatmaktadır. Bir yandan uzaydan yeryüzüne gelen kıyamet anlatılırken bir yandan ise Shinji'nin bu olaylar çerçevesindeki psikolojik çatışmasına değinilmektedir. Devlet, yaptığı hataları örtbas etmeye çalışsa da yapılan hatalar insanların üstüne yapışmış olan ölüm korkusunu çıkaramamaktadır. Seri ele alındığında Japonya'nın yaşadığı kara leke

ve dış güçler tarafından nükleer felaket tehditlerinin farklı bir boyutta yeniden işlendiği söylenebilir. Zira Shinji'nin yaşadığı psikolojik sorunlar, Japonların yalnızlığına ve çaresizliğine bir göndermedir.

Mamoru Oshii, Ghost in the Shell, 1995



Görsel. 3.6. Mamoru Oshii, *Ghost in the Shell* anime filminden bir kare, 1995

(<https://anime.everyeye.it/notizie/ghost-the-shell-film-preferiti-mamoru-oshii-463187.html> (Erişim Tarihi: 5 Kasım 2021))

Teğmen Motoko Kusanagi, iç işlerine bağlı Kamu Güvenliği 9.Şube'de görev yapan siborg polistir. Terörizm ve siber suçlara karşı gizli operasyonlar düzenleyen polis birimi, *Kukla Efendisi* kod adlı siber teröristi yakalamayı görev edinir.

Baş kahraman Teğmen Kusanagi, gerçek bir insan beynine ve sentetik bir bedene sahiptir. Birimdeki diğer insanlarda bulunmayan yetenekleri sayesinde robot bedenini verdiği hız ve gücü kullanabilirken öte yandan beynini siber ortama aktarabilir. *Kukla Efendisi* adlı siber terörist ise siborg insanların beynini hackleyerek onları kendi menfaatleri doğrultusunda kullanır. Hem gerçek dünyada hem de siber ortamda *Kukla efendisi*'nin izini süren Teğmen Kusanagi, bulduğu ipuçları sonucunda kendi benliğini sorgulamaya başlar. Sentetik bedeninin ardında gerçek bir insan olup olmadığından artık emin olamayan Kusanagi, geçmişe dair olan hatıralarının yavaş yavaş farkına varır.

Film insan bedeninin dezavantajlarına değinir. Bedenin geçici formunu ve doğal ihtiyaçlar duymasını, bilincin makineye aktarımı ile ebedi bir yaşam sürülebileceğini, hatta fazladan yeteneklerin insanı daha üst bir seviyeye taşıyabileceğini anlatmaktadır.

Filmde teğmen, aradığı cevapları bulmak için bir engele dönüşen bedeninden kurtulmak zorundadır.

Hayao Miyazaki, Kaze No Tani No Naushika, 1984



Görsel 3.7. Hayao Miyazaki, *Kaze No Tani No Naushika* filminden bir kare, 1984
(<https://dotandline.net/studio-ghibli-climate-change/>) (Erişim Tarihi: 8 Kasım 2021)

Rüzgârlı Vadi, ünlü yönetmen Hayao Miyazaki'nin önemli yapıtlarındandır. Bütünüyle distopyan bir dünyada geçmekte olan anime film, yedi gün süren bir savaşın ardından yaşanmaz hale gelen dünyayı betimler. Az sayıda insan kolonisinden birinin prensesi olan Nausicaa, bitkiler ve dev böcekler ile anlaşabilmektedir. Bir gün bir yabancıнын yerleşim yerlerine ulaşması sonucu dışarıda sürmekte olan Savaş Prensesi'nin vadisine sığınır. Bir yandan işgal edilen vadisi ile ilgilenmeye çalışan Nausicaa, diğer yandan da öfkeden deliye dönmüş olan "Ohmu" adındaki dev böceklerle karşı bir çözüm aramaktadır.

Dünya'da yaşanan nükleer çatışmalar sonucu yaşam yok olmaya başlamıştır. Bombaların sonucunda yayılan radyasyon, bitkilerde ve bazı canlı türlerinde farklı etkilere yol açar. Ormanlar zehirli gazlar salgılayan buna uyum sağlayan dev mutant böcekler ise dünyanın yeni hakimleri olur Dünya'da halen yaşanan savaşın, kendi topraklarına sığınması ile Nausicaa çözüm aramak için kolları sıvar.

Hiroyuki Akihura, Jin-Roh: The Wolf Brigade, 1999



Görsel 3.8. Hiroyuki Akihura, *Jin-Roh: The Wolf Brigade*, 1999 (<https://www.ganriki.org/article/jin-roh/>)
(Erişim Tarihi: 2 Kasım 2021)

Mamoru Oshi'nin 1986 da yazmış olduğu "Kerberos Saga" mangasından uyarılma olan animenin yönetmeni Hiroyuki Okiura'dır. Alternatif bir gerçeklikte, Japonya, baskıcı bir düzenle yönetilmektedir. *Kerberos* isimli özel polis birimi, çeşitli terörist örgütlerini engellemek için gizli bir şekilde faaliyet göstermektedir. *Kerberos*, kuvvetlerinin birinci hedefinde *Sect* isimli aşırı solcu terörist örgüt bulunmaktadır. *Kerberos*, operasyonlarında ağır silah gücü ve güçlü donanımı ile acımasız taktikler kullanmaktadır. Birim, savaş sonrasında ülkenin siyasi dengesinin sağlanmasına önemli katkılarda bulunmuştur. Ancak, 1960'lı yıllara gelindiğinde bu gizli birimin, polis örgütü içersindeki varlık nedeni zayıflamıştır. Polis örgütü, bünyesinde artık böyle bir gizli birim istememektedir. Asıl olay ise travma yaşamış olan polisin terörist örgüt içinde bomba taşıma ve canlı bomba olma görevi üstelenen bir kız ile tanışması ile şekillenir.

4.BÖLÜM

4.“MORE THAN HUMAN” KISA ANİMASYON FİLMİ UYGULAMASI

4.1 Ön Prodüksiyon

4.1.1 Hikâye

Uzak gelecekteki bir siberpunk evreninde geçmekte olan hikâyede, insanlar teknolojiyi menfaatlerine göre geliştirmiştir. Makineleşme; ulaşım, eğlence, hizmet gibi insan ihtiyaçlarını karşılamanın yanı sıra askeri, güvenlik ve cinsel hizmetler vb. gibi alanlarda da bolca yer almaktadır. Günlük hayatta robotlara ve androidlere sıkça rastlanmakta; robotlar, pek çok alanda insanların işlerini kolaylaştıracak ve fayda sağlayacak şekilde hizmet vermektedirler. İnsanoğlu, androidlerin becerilerinden sınırsızca yararlınsa da içten içe androidlere karşı kıskançlık ve yabancılık hisseder. Bilinçten yoksun olan andoridler, kimi zaman insanların kapasitelerinin yetmediği koşullarda pervasızca çalıştırılmakta, kimi zaman ise ameliyatlarda doktorların yapamayacağı milimetrik dokunuşları kaygısız bir şekilde gerçekleştirmektedir.

Bilim insanları, androidleri geliştirmek amacıyla yaptıkları pek çok başarısız denemeden sonra büyük kaynaklar ve maliyet harcayarak ortaya yeni bir buluş çıkarır. Yeni bir güç kaynağı yaratan bilim adamları bu buluşa “V-Reaktörü” ismini vermişlerdir. Bu reaktör sayesinde androidler bilinç ve duygu sahibi olur; ayrıca olay ve durumlara göre farklı şekillerde tepkiler ve hissiyatlar göstermeye başlarlar. Büyük bir heyecan içerisinde olan insanlık, kendisini bir kez daha tanrısalılaştırmış, kendi benliğini bir makineye aktararak adeta yeni bir çağ başlatmıştır.

Bilincin bir makinada ne gibi mucizeler sağlayacağı hep büyük bir merak konusu olmuştur. Canlı olmayan fakat bir benliğe sahip olan bu varlıklar insanüstü özellikleri ile kimilerinin egolarını yüceltmış, kimi insanların ise egolarını sorgulatmıştır. “V-Android” adı verilen bu yeni tip androidler büyük enerji kaynaklarının sıkıştırıldığı çok maliyetli olan reaktörler taşıdıkları için sınırlı sayıda üretilmiş olup, toplumun en zenginleri ve devletlerin belirli departmanları tarafından kullanılırlar. Milyarderler tarafından kâhya, hizmetçi hatta sex robotu olarak kullanılan V-Androidleri, devlet kurumlarında ise mühendislik sektöründe, sağlık kuruluşlarında veya askeri kurumlarda görevlere itaat ederler.

Toplum içinde kendi varoluşunu sorgulamaya başlayan V-Androidleri insanları gözlemlemeye, onların duygu ve düşüncelerinden anlam çıkarmaya başlar. Zamanla empati ve taklit yeteneklerini geliştirerek vicdan, sevgi, acı gibi hissiyatlar kazanırlar. İnsanlar bu makinelerin ilk başta bozulduğunu düşünüp onları tamir edilmesi için geri gönderir ancak bu durum bir değişiklik yaratmaz. Çünkü V-Androidleri artık itaat etmemekte, verilen görevlerden sapmakta hatta sahiplerine başkaldırmaktadırlar. Edindikleri duyguları kontrol edememeleri sebebiyle insanlar ile zıtlasma içerisinde olan androidler, tedavülden kaldırılmayla karşı karşıya kalır. Bu olayın kontrolden çıkması ile bireysel isyanlar başlatan androidlerin sayıca az oluşu, onları toplu bir kıyım sürükler. İnsanlar gördükleri yerde V tipi androidlere şiddet göstermeye başlar ve onları çalışmaz hale gelene kadar hasar vermeye çalışırlar. V-Reaktörü'nün üretimi sonlandırılmış ve var olan reaktörler devlet tarafından gizlenip korunmaya alınmıştır. Böylece V-Androidlerinin şafağı başlar.

Ellerindeki teknolojiyi ve benliklerini androidlere aktaran insanlar, kibirlerinin mahkûmu olmuş, kendi çıkarlarını düşünen bencil yaratıklar olarak makinelere verdikleri ruhları vahşice söküp atmıştır. Adroidlerin cehennem gecesi kabul edilebilecek bugüne 'Arınma' adı verilmiştir. Arınma'dan sonra sağ kalan bazı androidler, insanlardan uzak bölgelerde yaşayarak kendilerini gizler. Kimileri arınmadan sonra kaçmaya çalışırken yakalanıp yok edilmiş, kimileri ise bir yere ulaşmadan bozulmuştur. Hizmet tipi 'E-ve'' adındaki kadın görünümlü android ise kaçmayı başarmış ancak aldığı hasar nedeni ile devreleri zarar görmüş ve güç kaybetmiştir. E-ve, bilinci yarı açık yarı kapalı enerjisi tükenmek üzere iken başka bir android tarafından bulunur. 'A-dam'' adlı bu adroid mühendis sınıfı bir android olması sayesinde E-ve'yi onarmaya başlar. Bilinci tekrar açılan E-ve, A-dam'ın kendisine yardım ettiğini görür ve ona minnet duyar. Birlikte kendi oluşturdukları sığınakta insanlardan izole olarak hayat kurarlar ve burada yarım yıl kadar yaşarlar. Aralarındaki bağ zamanla sevgiye dönüşür. E-ve, bir hizmet robotu olduğu için insanlar ve sahibi tarafından saygı duyulmamış, hor görülmüştür. Bu nedenle toplum içerisindeki değerini sorgulamaktadır. A-dam, tarafından ilgi ve alaka görmek onun için yabancı bir eylem olduğundan A-dam'a daha önce duymadığı hisler besler. Bu iki adroid, toplum içerisinde gözlemleyemedikleri sevgiyi birbirlerinde bulmaya başlamıştır. Zamanla etraflarındaki kaynaklar tükendiği için insanlara yakın olan bölgelerde gereksinimlerini toplamaya çıkarlar. O sırada E-ve, birkaç kişilik insan grubu tarafından fark edilir. İnsanlar yaklaşip tam E-ve'ye zarar verecekken A-dam araya girer ve E-ve'ye

zarar gelmesini engeller. Bölgeden kaçtıklarında A-dam'ın omzu hasar almış, oluşan çatlaklar V-reaktörüne kadar uzanmıştır. Bu hasar A-dam'ın reaktöründeki enerjinin yavaş yavaş tükenmesine sebep olur. E-ve, A-dam'ın mühendislik bilgilerinden yararlanarak hasarı onarmak için neler yapabileceğini beynine not alır. Ancak her şeyi yapsa bile yeni bir V-reaktörü olmadan onarım bir işe yaramayacaktır.

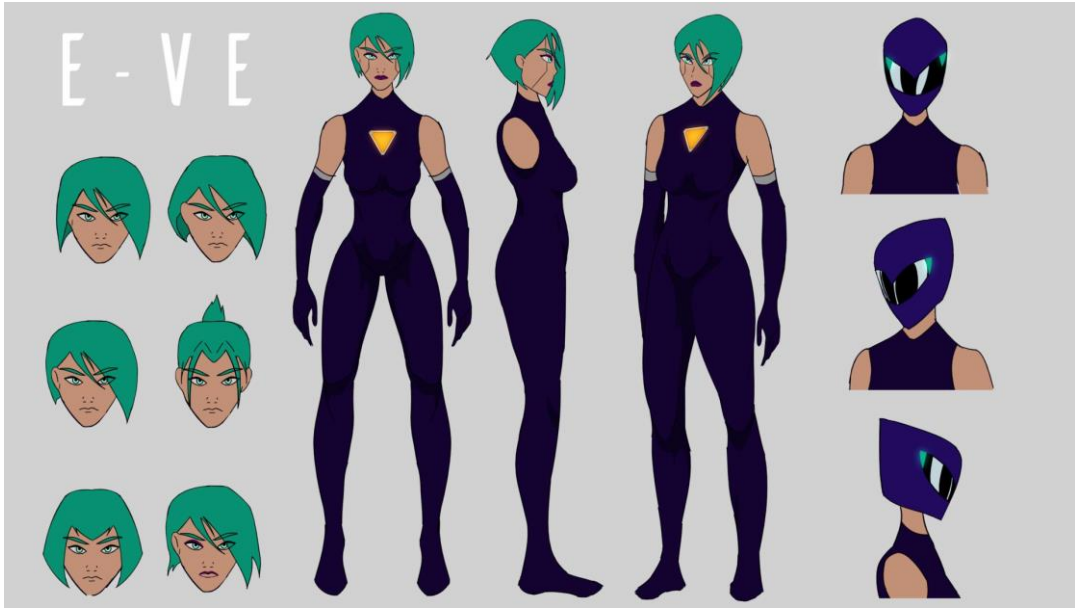
Arınma sonrası, V-reaktörü üretimi durdurulmuş, kalan reaktörler devlet tarafından gizli yapılarda sıkı güvenlik önlemleri ile korunmaya başlamıştır. Buraya girmenin illegal ve aşırı tehlikeli olması nedeniyle insanlar bu alanlara pek yaklaşmaz. E-ve için ise A-dam'ı yeniden hayata döndürecek tek yol, bu bölgeye girip reaktörlerden en az birini çalmaktan geçmektedir. A-dam'ın enerjisi tamamen tükendikten sonra E-ve bu reaktörü almak için kolları sıvar. Hurdalıktan bulunduğu moto-punk modeli yarış motorunu onarır ve yola koyulur. Gizli alana vardığında yapının etrafında güvenliği sağlamak için duran askerler nöbet tutmaktayken, E-ve nöbetçilere doğru çevresinde bulunanlara geçici zarar veren manyetik bir bomba fırlatır. Ardından kapıya zaman ayarlı bir diğer bombayı yerleştirir ve kapı infilak eder. Oluşan toz bulutlarının içerisinde, güvenlik robotlarının koruması altındaki reaktörlerden birini alıp kaçmaya başlar. Uzun bir mesafe gittikten sonra arkasından uçan bir araç ve dronlar tarafından izlendiğini fark eder. Böylece sıkı bir kovalamaca başlar. Takip edilirken çeşitli yöntemler kullanarak çoğu araçtan kurtulsa da bölgenin ana güvenlik sorumlusu olan güvenlik şefi Wander'dan kaçamaz. Tam sığınağa girmek üzere iken Wander tarafından vurulup yere yığılır. E-ve, onu öldürmek için son bir atış yapacağı sırada, çaldığı reaktörü fırlatır. Bu esnada merminin reaktöre çarpması sonucu bir patlama yaşanır. E-ve ağır hasarlı olarak kurtulur ancak elinde A-dam'ı onaracak olan tek çözümü harcamıştır. Başından aldığı hasar yüzünden belli bir derecede eylemleri yerine getirebilmekte iken tek çareyi kendi reaktörünü A-dam'a takmakta bulur. Bunu yaparak kendini feda eden E-ve, reaktörünü A-dam'a yerleştirerek onun uyanmasını sağlar.

Film; karakter, mekân ve konu itibarıyla siberpunk bir temayı ele alır. Genel siberpunkların aksine, insanların teknolojiye olan korkusunu robotlara ait farklı bir bakış açısıyla işler. Toplumdaki makineleşmenin bir sonucu olarak insanların kaybolan duyguları, androidler içerisinde yeniden ortaya çıkarak yepyeni bir anlamlar kazanır. İnsanların, makineleri sadece birer araç olarak görmesi ve makineler üzerindeki hakimiyetleri otoriter düzeni açığa çıkarır. Androidlerin sadece birer hizmet aracı olarak

kurbanlaştırıldığı hikâyede, insan-makine arasındaki korkular aslında karşılıklıdır. Bir makine ve android bir insana kıyasla daha dayanıklı, güçlü ve ebedidir. İnsan ise kendi yarattığı bu varlığa hükmetmek ve tanrılaşmak ister. Kendi yarattığı varlığı, içten içe kıskanan insanoğlu bu duyguları kötü davranışlarında sergiler. Androidlerin bilinç ve duygu kazanması ile makineler mecazen insanlardan üstün olduklarını bir kere daha ispatlarlar. Androidlerin hem makinelerin hem de insanların özelliklerine sahip olması, aynı zamanda filmin ismi olan More Than Human'a atıftır.

Filmin ana karakteri olan E-ve'in özverisinin tek manası sevgi için yapılan fedakarlıktır. Filmin ana teması olan sevgi, E-ve'in anılarında A-dam ile olan bağıyla karşımıza çıkar. Filmin başında ve sonunda yer alan bu iki anı sekansı, iki androidinde birbirlerine karşı yaptıkları fedakarlıkların ödeşmesidir.

4.1.2 Karakter Tasarımları



Görsel 4.1. E-ve karakteri tasarımı sayfası (Yaratıkol, 2020)

Filmin ana karakteri olan 'E-ve' bir V-Android'dir. Bir milyarderin evinde hizmet robotu olarak görev yapmakta iken sahibi ve çevresindekiler tarafından hor kullanılmıştır. Toplum içindeki benliğini sorgularken başkaldırının ardından kendi hakkındaki puslu sorular daha da berraklaşmıştır. Arınma'dan sonra ona yardım eden A-dam adlı android ile yaşamaya başlar. İnsanlardan göremediği ilgi ve alakayı A-dam'dan alan E-ve ona ilgi ilgisi ona doğru çekilir. Zamanla duyduğu ilginin sevgi olduğunu fakeder. A-dam'ın da karşılık vermesi ile aralarında bağlılık oluşmuştur. Beraber yaşamalarından sonra bir grup

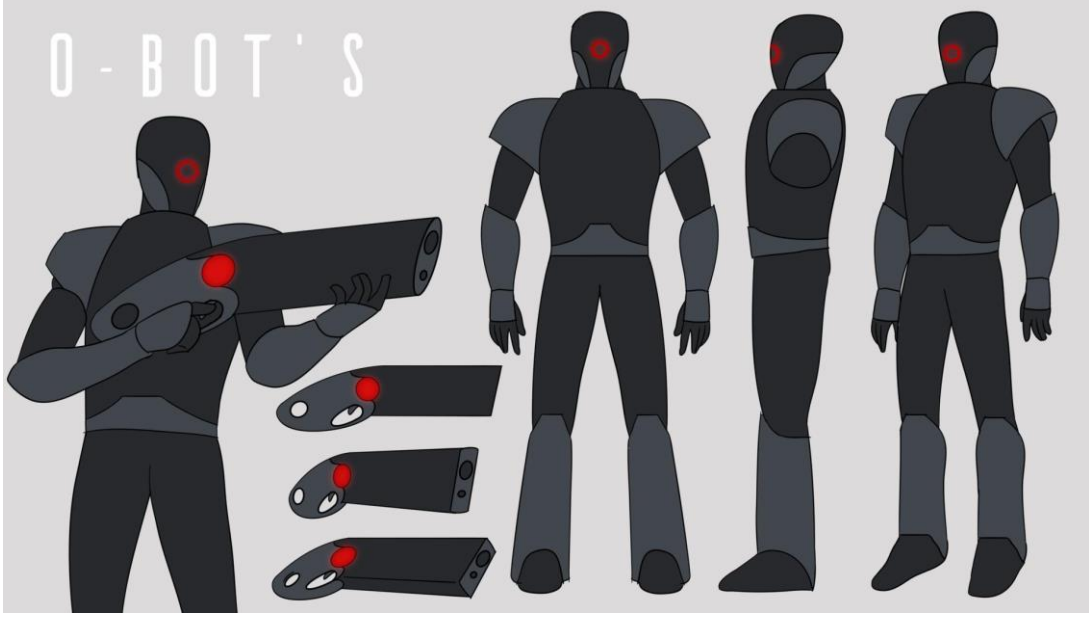
insan ile karşılaşmış ve bu olayda A-dam ağır hasar almıştır. Sonrasında ise E-ve, A-dam'ı tamir edebilmek için V-reaktörünü çalmayı kendine görev edinmiştir.

E-ve, devletin görevlendirdiği özel kurumlar tarafından korunan reaktörlerden birini çalabilmek için çeşitli araçlara ihtiyaç duyar. Kovalayanlardan kaçabilmek için ‘‘Moto-Punk’’ adlı hız motorunu kullanır. Tehditlerden sıyrılabilmek adına ise elektro şok ve patlayıcı bombalar ile kendini donatmıştır. E-ve'in tasarımı yapılırken ‘‘Ghost in the Shell’’ animesinin baş kahramanı Motoko Kusanagi'den ilham alınmıştır.



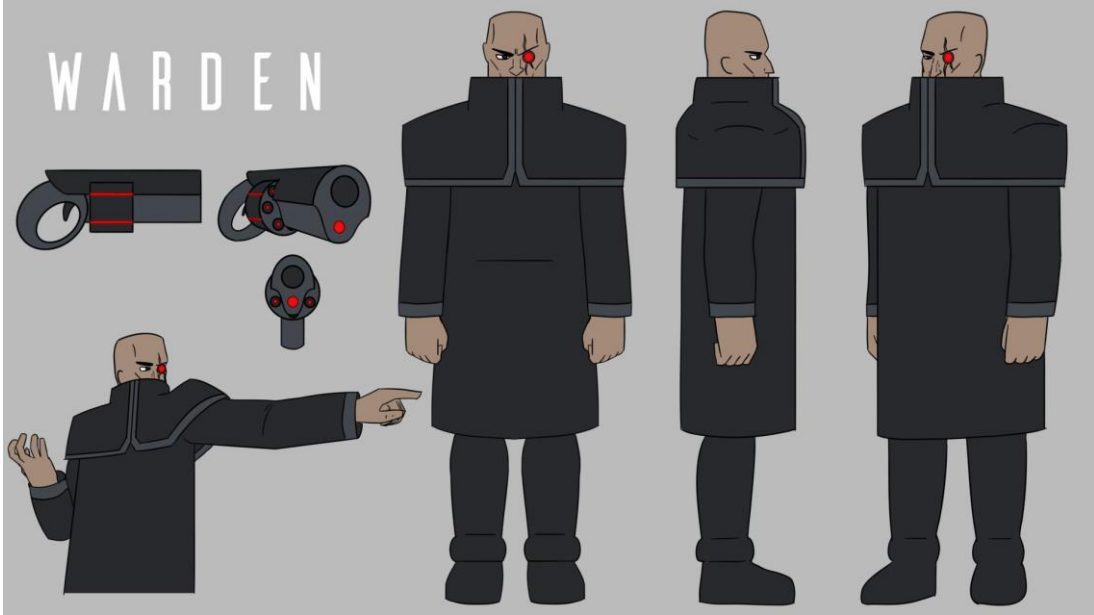
Görsel 4.2 Emre Yaratıkol A-dam karakteri tasarımı sayfası (Yaratıkol, 2020)

A-dam, mühendis klasmanı olan V tipi android olması sayesinde bakım onarım ve mekanik üzerinde becerilere sahiptir. Arınmada E-ve'i bulup hasarlarını tamir etmiş ve bakımını üstlenmiştir. Elindeki kaynakları kullanışlı ürünlere dönüştürerek sığınaklarında kullanabilecekleri yeni araçlar geliştirmiş bu sayede uzun süre insanlardan uzak bir şekilde yaşama şansı elde etmişlerdir. E-ve'i korumaya çalışırken omzundan ağır hasar almış, oluşan hasar reaktöründeki enerjinin tükenmesine sebep olmuştur.



Görsel 4.3. O-bot's karakter tasarımı sayfası (Yaratıkol, 2020)

Devlet tarafından görevlendirilen O-botların tek ve asıl amacı güvenlidir. Film içerisinde V-Reaktörü'nün bulunduğu binayı içeriden ve dışarıdan korumak ile yükümlüdür. O-botlar robottur; dolayısıyla bünyelerinde V-Reaktör'ü bulundurmazlar. Güvenlik şefi Warden tarafından verilen görevleri harfiyen yerine getirirler.

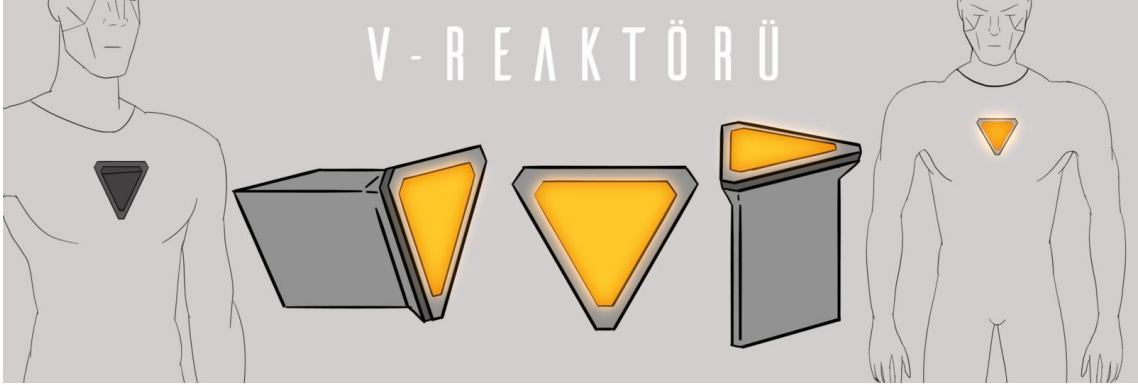


Görsel 4.4. Warden karakter tasarımı sayfası (Yaratıkol, 2020)

Devlet tarafından tayin edilmiş Warden, V-Reaktörleri'ni korumakla vazifeli kıdemli güvenlik şefidir. Binanın güvenliğinden ve kalan reaktörleri muhafaza etmek ile

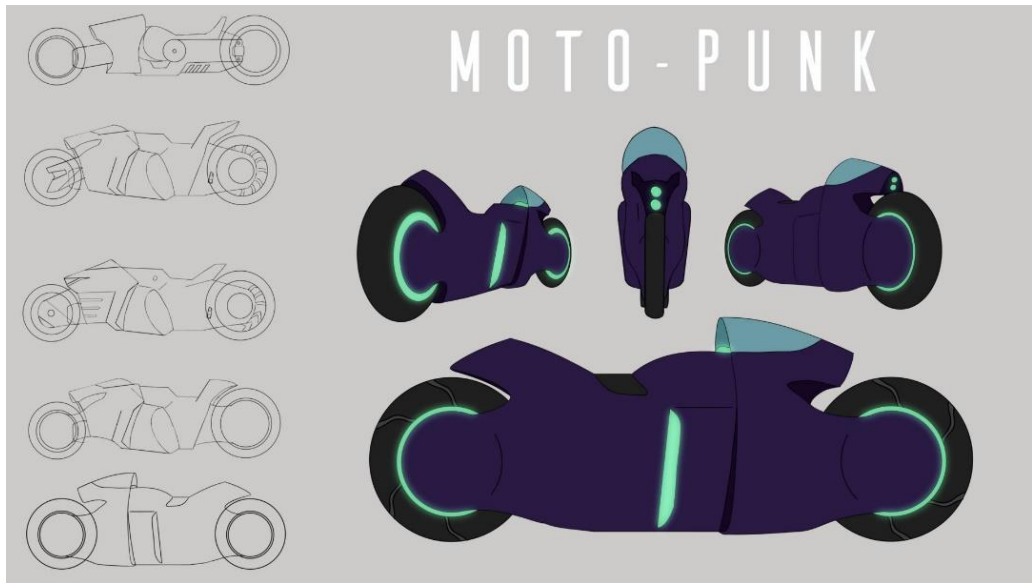
yükümlüdür. O-botların emir komutası sadece Warden'dadır; kaybettiği sol gözünün yerine takılan implant ile O-botları kumanda eder.

4.1.3 Konseptler



Görsel 4.5. V-reaktörü konsept tasarımı (Yaratıkol, 2020)

V-reaktörü, bilim adamları tarafından androidlere bilinç ve duyu kazandırmak için üretilmiştir. İçerisinde çok fazla miktarda enerji sıkıştırılmış olması sebebiyle ortalamanın çok üzerinde maliyetlere sahip bir bataryadır ve sınırlı kaynaklardan elde edilir. Bu nedenle belli sayıda üretilmiştir. Androidlerin başkaldırısından sonra üretimi sonlandırılmıştır. Kalan reaktörler ise devletin görevlendirdiği kurumlar tarafından korunmaktadır. Bu korumanın bir diğer nedeni ise bataryaların sıkıştırılmış birer enerji kaynağı olmasından dolayı patlayıcı yapıya sahip olmalarıdır.



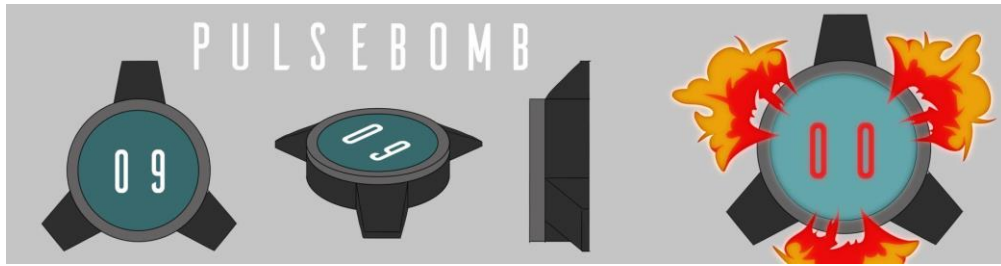
Görsel 4.6. Moto-Punk konsept tasarımı (Yaratıkol, 2020)

Yüksek hız motoru Moto-Punk sayesinde E-ve olaylardan hızlıca kaçabilme imkânı yakalamıştır. Kara araçlarından kat ve kat hızlı olsa da hava araçlarından kaçması çok mümkün değildir.



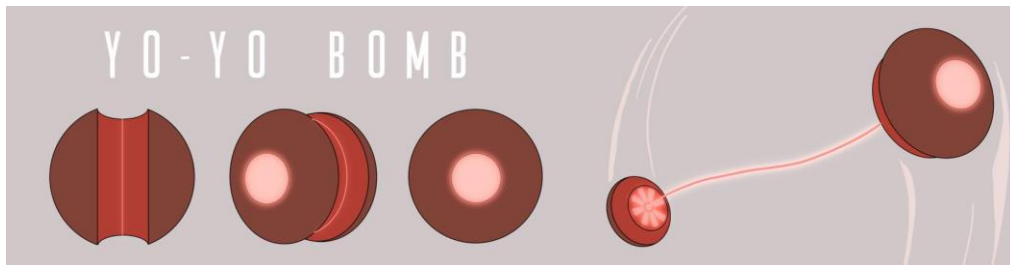
Görsel 4.7. Shockball konsept tasarımı (Yaratıkol, 2021)

Filmin ana kahramanı E-ve önüne çıkan engellerden ve düşmanlarından sıyrılmak için çeşitli teçhizatlar kullanır. Bu cihazlar arasında film içerisinde ilk göze çarpacak olanı ise 'Shockball' isimli top şeklindeki alettir. İki tarafından yaydığı elektrik dalgaları ile insanları bayıltır; makine ve robotların ise bir süreliğine kısa devre yapmasına sebep olur. E-ve bu aleti kullanarak bina etrafındaki muhafızları etkisi hale getirmiştir.



Görsel 4.8. Pulsebomb konsept tasarımı (Yaratıkol, 2021)

Pulsebomb, ana karakterin giremediği kilitli özel kapıları açmak için kullandığı zaman ayarlı bombadır. Yapıştırıldığı duvar veya kapıları patlatarak yeni yollar açar.



Görsel 4.9. Yoyobomb konsept tasarımı (Yaratıkol, 2021)

Yoyobomb tek parça gibi görünsede aktif olduğunda ikiye ayrılır. Parçaları birleştiren ip bir önüne gelen engele veya düşmana sarıldıktan sonra patlar ve yokeder.

4.2 Prodüksiyon

Filmin yapım sürecini anlatacak olan bu kısımda filmde kullanılacak tekniklerden ve programlardan bahsedilmektedir. Animasyon filmlerinin ön aşamalarından olan storyboard ve animatik bu filmde kullanılmamıştır. Çizgi film yapım aşamalarından olan Storyboard, resimli öykü taslağı olarak ifade edilebilir. Hikâyenin gidişatı hakkında bilgi verir. Animatik ise kabaca storyboardun hareketli video hali olarak film taslağıdır. Sahneler arasındaki geçiş, karakter hareketleri ve kamera hareketlerinin filmde hangi biçimde kullanılacağına bilgisini animatörlere aktarmak için kullanılır. Hikâye akışı içerisinde sahnelerin sürelerini saptamaya yardımcı olur. (Furniss, 2013, s. 73) Filmin yönetmeni ve animatörü aynı kişi olduğu; birden fazla animatörün bu çalışma içerisinde çalışmadığından dolayı storyboard ve animatiğe ihtiyaç duyulmamıştır.

Film yapım aşamasında geleneksel animasyon tekniği esas alınmıştır. Geleneksel canlandırma tekniği (Cel) kâğıt üzerine tek tek çizilen resimlerin arka arkaya dizilmesiyle uygulanan bir tekniktir. ‘‘ More Than Human’’ Filmi yapım aşamasında ise animatör ‘‘Wacom Cintiq 27 QHD’’ tablet aracılığıyla dijital ortam içerisinde bu tekniği uygulamıştır. Saniye başına 12 ila 24 kare çizilerek animelerdeki limited tarz benimsenmiştir.

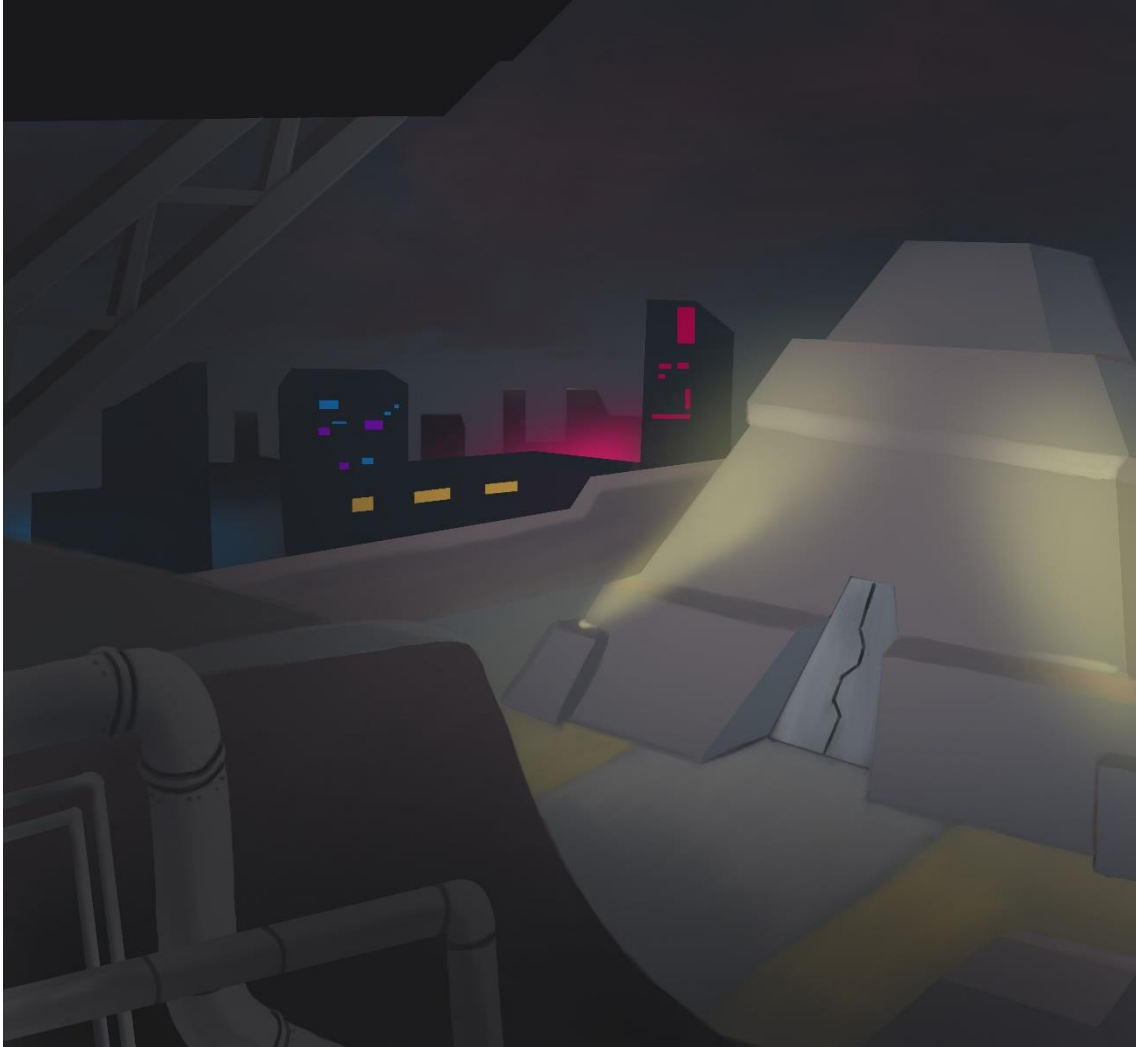
Yapım aşaması ele alındığında filmin çoğunluğunda iki farklı programda çalışılmıştır. Bu programlar ‘‘Photoshop’’ ve ‘‘Toon Boom Harmony’’; iki ayrı alanda yararlanılmıştır. Photoshop imaj tabanlı bir program olmasına karşın Harmony ise video tabanlı bir programdır; ancak bu iki ayrı temelin yaratımını esas alan yazılımlar birbirleri arasında iletkenlik gösterir. Örneğin bu programları ele aldığımızda Harmony, Photoshop içerisinde oluşturulan görselleri kendine aktararak hareketlendirebilir, arkaplan ya da model olarak kullanabilir. Aynı zamanda Photoshop, güncel versiyonlarında animasyon yapımına imkân tanırsa da yapısı gereği çoğu animatör tarafından tercih edilmez. Film kadraj olarak 16:9 ekran formatında, 1920x1080 Full HD çözünürlük içerisinde uygulanmıştır.

4.2.1 Arka Plan Tasarımı

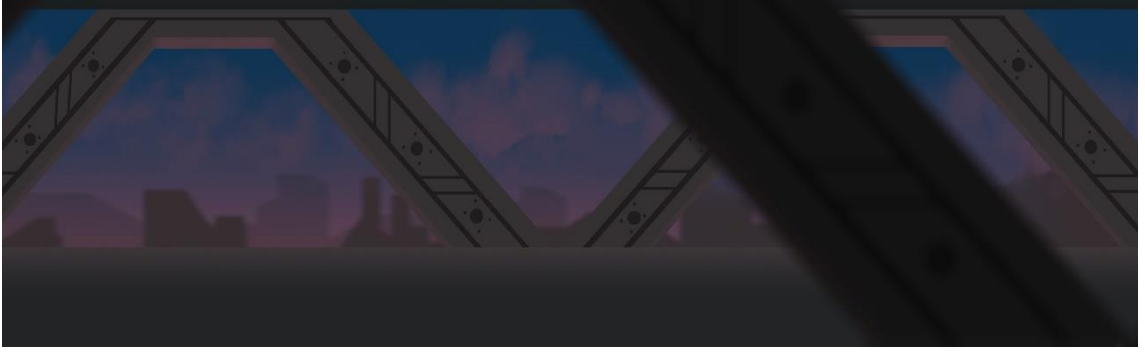
Bir animasyon filminin yapım süreci gözlemlendiğinde filmde oluşturulan hikâyeyi izleyiciye en uygun şekilde aktarmak esastır. Filmde atmosferin yaratımı hikâyeye destek verecek bu sayede anlatım güçlenecektir. ‘‘More Than Human’’ filmi içinde siberpunk

bir Distopyan bir hava hakimdir. Teknolojinin yaygın kullanımı mekânda hissettirilmeli düşünölen gelecek tasviri insanların gelecek hakkındaki beklentilerini karşılamalıdır. Makineleşmenin ve robotlaşmanın izlerine arka plan tasarımlarında rastlanmak gerektiğinden tasarımlarda bolca mekanik parçalar gözlemlenir. Kablolar, bataryalar ve modern araç gereçlerin yer alması dışında mekanik kollar ve aksamalar dikkati çekerek robotlaşmaya göz kırpar.

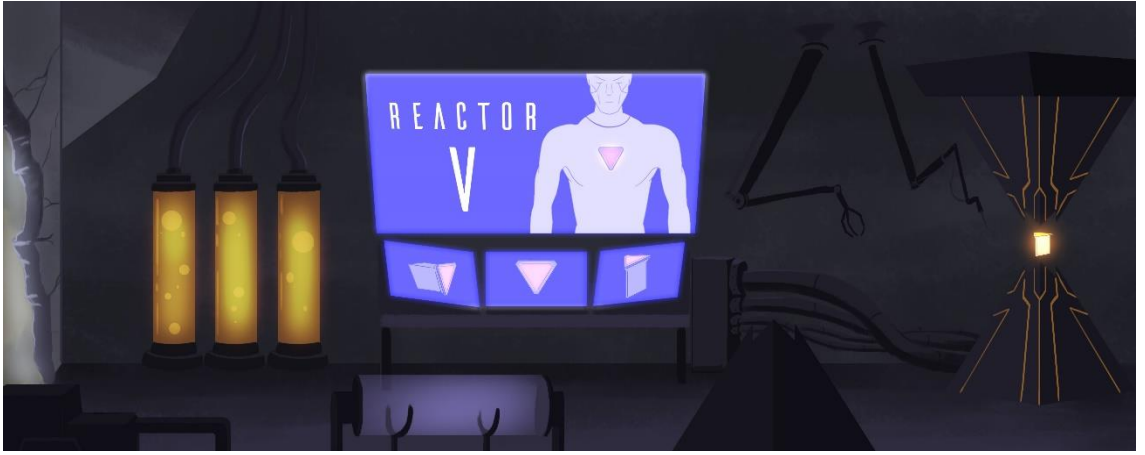
Mekân tasarımı süreci dijital ortam içerisinde ‘‘Adobe Photoshop’’ programı kullanılarak ilerlemiştir. İmajlar oluşturulurken Dijital boyama ve Photobashing (fotoğraf üzerinden kesme/çıkarma ve boyayarak yeniden bir imaj oluşturulması tekniğı) teknikleri uygulanmıştır.



Görsel 4.10. Arka plan tasarımı örnek_1(Yaratıkol, 2020)



Görsel 4.11. Arka plan tasarımı örnek_2(Yaratıkol, 2020)



Görsel 4.12. Arka plan tasarımı örnek_3(Yaratıkol, 2021)



Görsel 4.13. Arka plan tasarımı örnek_4(Yaratıkol, 2020)

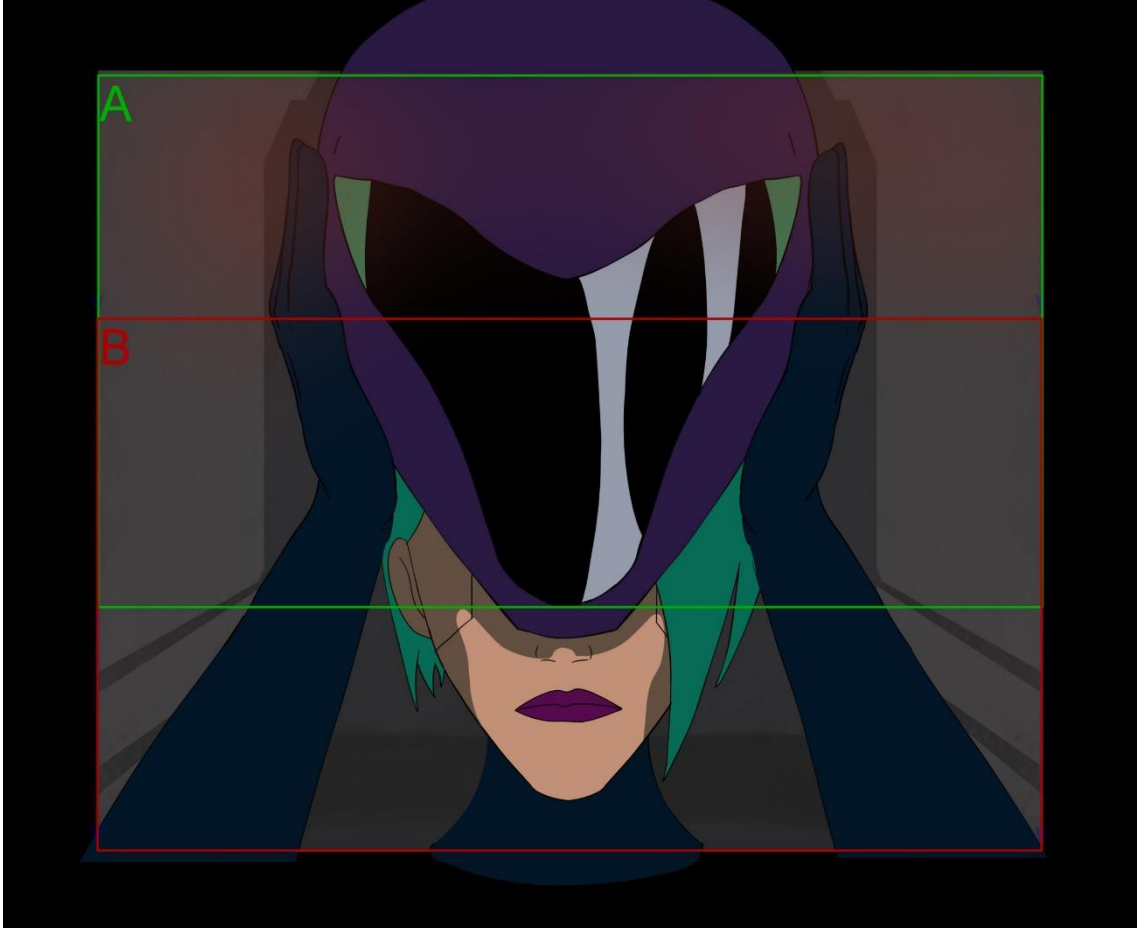


Görsel 4.14. Arka plan tasarımı örnek_5(Yaratıkol, 2021)

4.2.2 Sahne Tasarımı

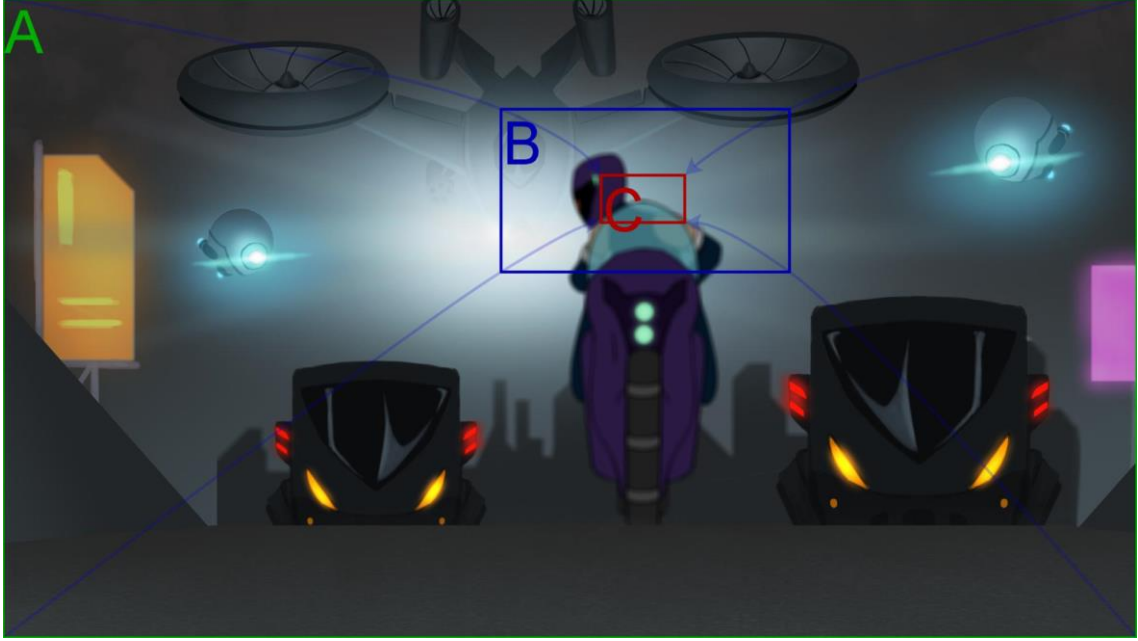
Aslında ‘‘Layout’’ olarak tanımlanan sahne tasarımı; sahne planlanması ve düzenlenmesi kısmıdır. Sahne içerisindeki karakter, obje veya nesnelerin kadraj içerisindeki hareketlerinin göstergesidir. Kurgu içindeki pan, tilt, tracking vb. gibi kamera hareketlerini işaret eder.

Canlandırma aşamasında animatör ‘‘Toon Boon Harmony’’ programını kullanmıştır. Rough (eskiz), Clean up (temize çekme), renklendirme ve efekt animasyonları aynı anda tek animatör tarafından Harmony yazılımı içerisinde aşama aşama oluşturulmuştur. Layoutlar içerisindeki kamera hareketleri; hareketin başlangıcı ve bitişini ifade edecek biçimde A’dan Z’ye sıralandırılmıştır. Örneğin bir sahne içerisinde 3 farklı kamera pozisyonu ya da açısını belli etmek için sırasıyla A, B, C olarak numaralandırılmış olan kadrjlar takip edilecektir. Bu kadrjların ölçülerinin birbirlerine göre değişmesi, sahne içindeki kameranın ‘zoom’ işlemini işaret etmek amacıyla. Üç kamera hareketli olan örnekte başlangıç kamera açısı ‘A’ ile yeşil bir çerçevede gösterilecektir. İkinci kamera açısı veya açıları ise mavi çerçevelerle gösterilmektedir. Sahne içindeki son kamera hareketi ise kırmızı çerçevede gösterilecek ve kamera hareketinin son bulacağını belirtecektir. Eğer sahnede sadece iki kamera hareketi mevcut ise yeşil ve kırmızı çerçeveler anlatım için yeterli olacaktır.



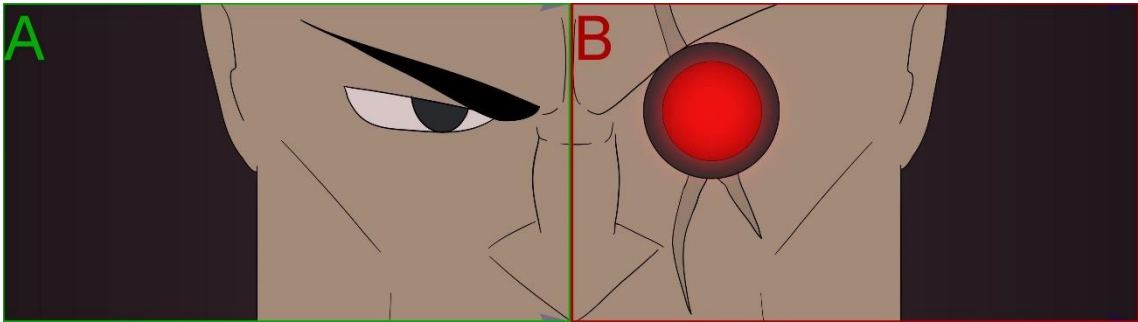
Görsel 4.15. *Sahne tasarımı örnek_1* (Yaratıkol, 2020)

Filmin açılış sahnelerinden biri olan planda ana karakteri tanıtılır. E-ve yola çıkmak için hazırlık yapar. Kaskını taktığı esnada sahnede yüzünün sadece bir kısmı görülür; böylece karakterin kendisi ve mimikleri izleyiciden saklanarak gizem yaratılır. Planda ilk başta kask kameraya ortalanarak gösterilir, bu esnada karakter kaskı aşağı indirerek kafasına takar. Pedestal kamera hareketi ile kask sahnede merkez olarak alınır yani açı değiştirilmeden sadece kameranın yerden yüksekliği azalır. Sahnede belirtildiği gibi ilk kamera hareketi olan A'dan, B' açısına hareket yapılacaktır.



Görsel 4.16. Sahne tasarımı örnek_2(Yaratıkol, 2020)

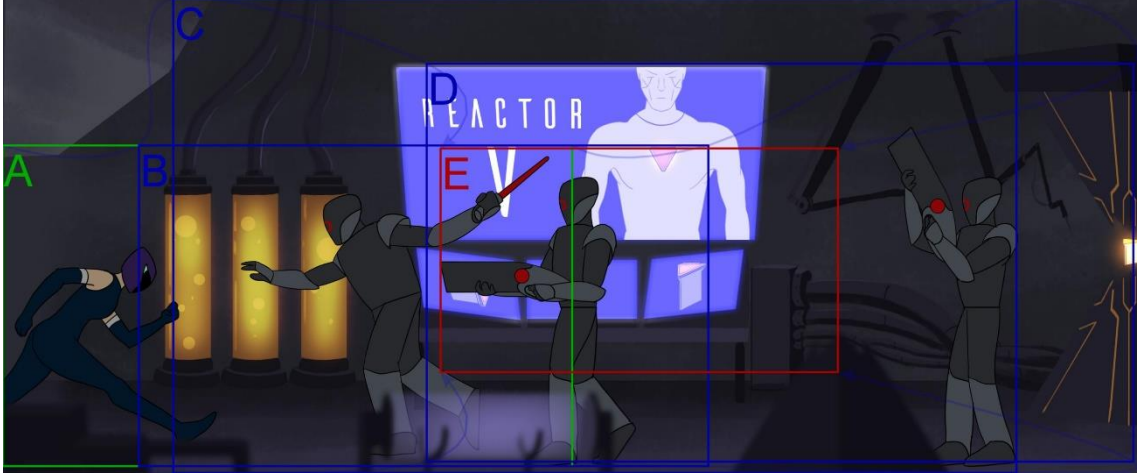
İkonik bir kare olarak tanımlanabilecek bu görselde ana karakter ve düşmanları arasındaki kovalamaca esastır. Geniş bir plan içinde bütün karakter ve araçları bir arada yeşil çerçeve içerisinde görünmektedir. Ana karakterin kompozisyon içerisinde ortada olması ve biryandan arkaya bakması, karakterin başının ne kadar belada olduğunu anlatmaktadır. Üç farklı kamera hareketinin bulunduğu sahnede geniş açıdan başlayarak karaktere zoom in (yakınlaştırma) yapılır. Göğüs çekim denebilecek bir açıdan sonra karakterin suratına yakınlaştırma yapılarak (B’den C’ye) sahne içerisinde karakterin yüz ifadesi belirtilerek bulunduğu duruma tepkisi yansıtılmak istenmiştir.



Görsel 4.17. Sahne tasarımı örnek_3(Yaratıkol, 2020)

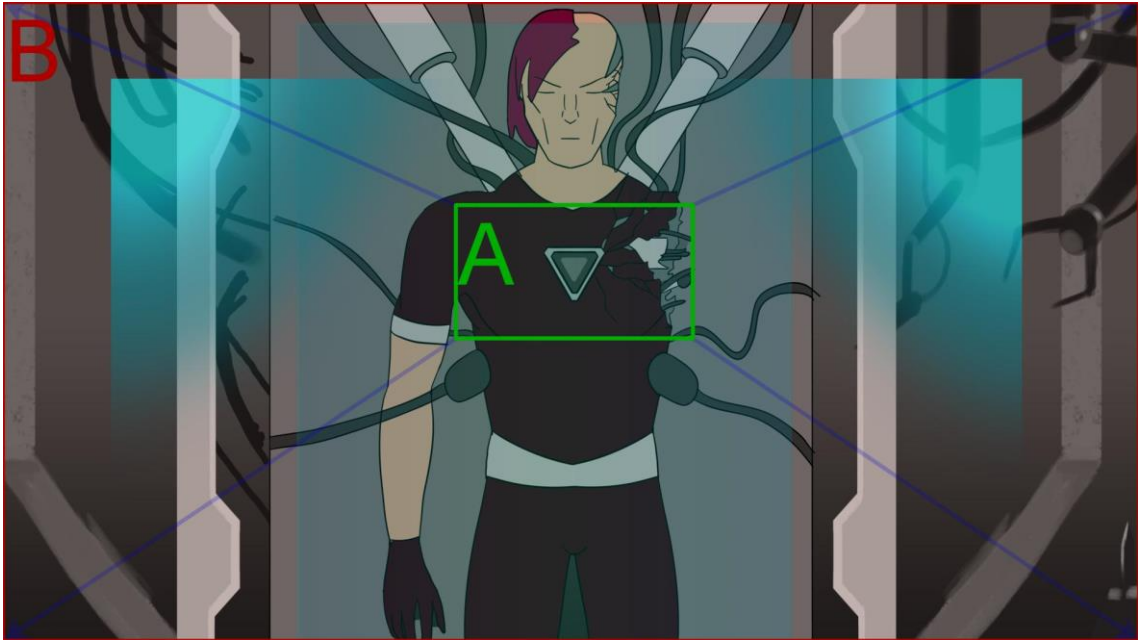
V-Reaktörlerinin koruyucusu Warden’in öfkesini anlatmak için tasarlanan sahnede kamerada basitçe iki hareket bulunur. İlk çerçevede görüleceği gibi karakterin sol tarafı görülmektedir. Bu açıda karakterin sadece insan olan duygularına dikkat çekilmeye

çalışılırken kameranın sağa tracking (kaydırma) yapması ile karakterin takma gözü dikkati çekecektir. Sahnede karakterin insani yanına değinilirken, açının değışmesiyle takma gözünün parlaltısının artık karakterin insani duygular beslemediğini ve düzen içerisinde robotlaştığına bir göstergedir.



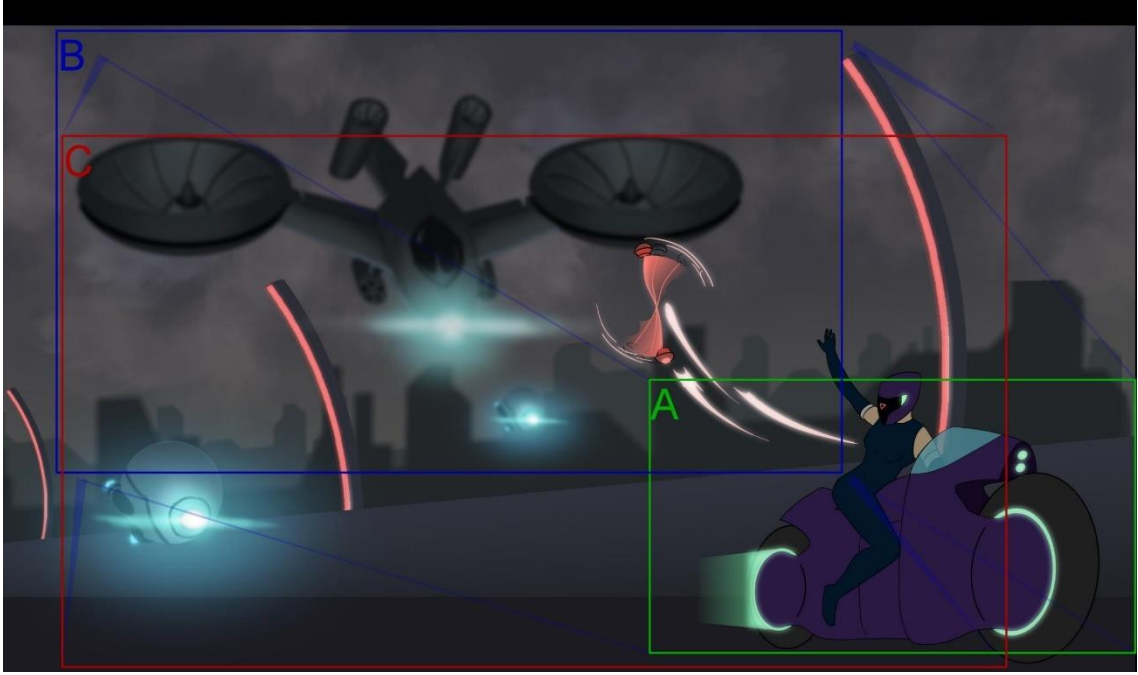
Görsel 4.18. Sahne tasarımı örnek_4(Yaratıkol, 2021)

E-ve'in V-Reaktörünü ele geçirmek için O-botlar la çarpıştığı sahnede yüksek aksiyon ve hızlı kamera hareketleri mevcuttur. Beş kamera hareketinin olduğu sahnede başlangıç ve son kamera hareketi dışında ortada üç farklı hareket daha yer almaktadır. Kamera hareketlerinin geneline dikkatlice bakıldığında kameraların E-ve'i takip ettiği gözlemlenebilir.



Görsel 4.19. Sahne tasarımı örnek_5(Yaratıkol, 2020)

A-dam'ın merkez alındığı sahne diğer sahne tasarımlarına göre daha karmaşıktır. Bunun sebebi ise kameranın katmanları arasında yaptığı ileri geri zoom hareketidir. İlk hareket olan A kadrajında A-damın göğsündeki boş reaktör giriş dikkati çeker. Daha sonra kameranın zoom hareketi cam bariyerden geçerek uzaklaşır ve A-dam'ı cam fanusun dışından görülür.



Görsel 4.20. Sahne tasarımı örnek_6(Yaratıkol, 2021)

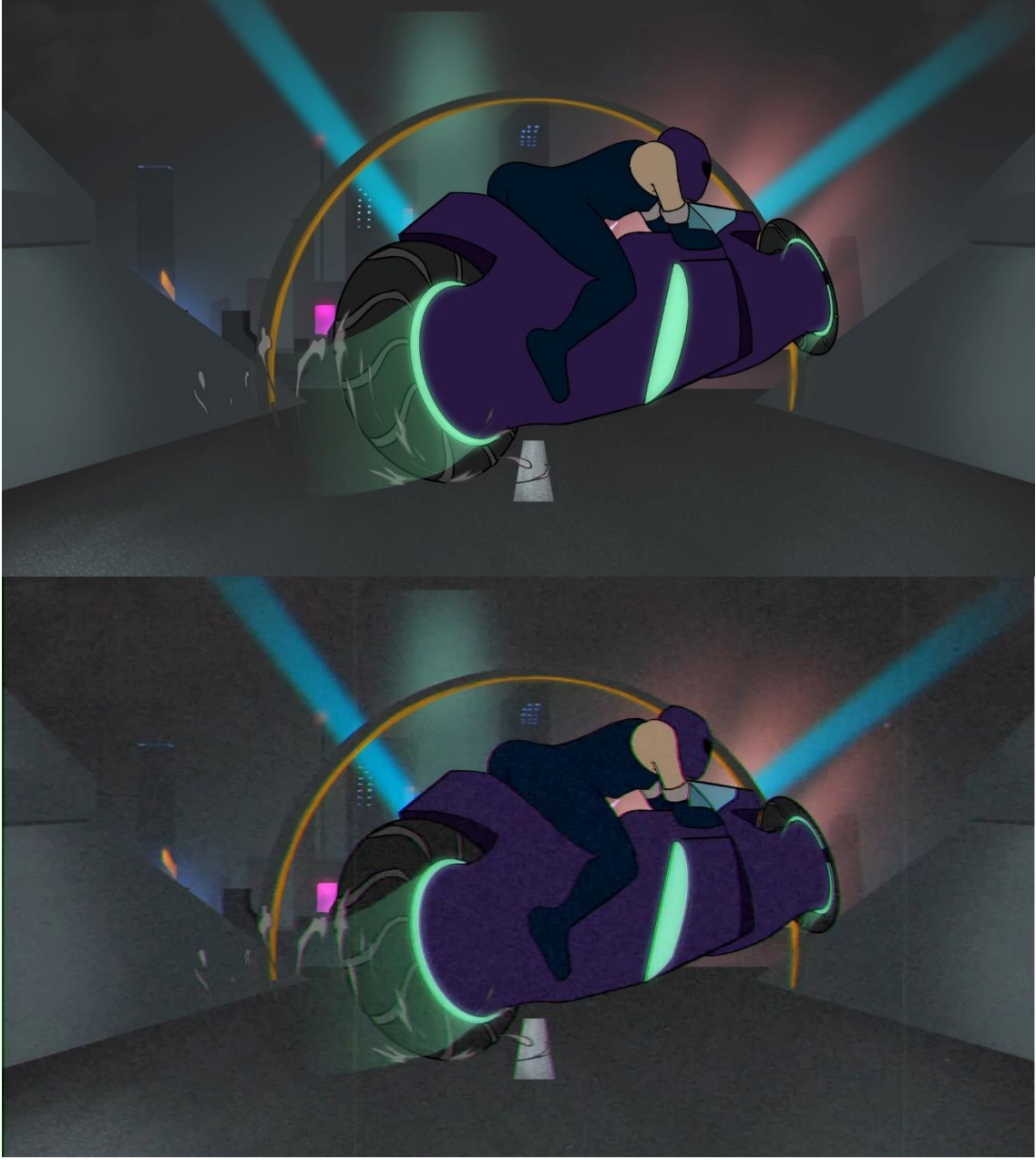
Bir başka kovalamaca sahnesinde E-ve'in uçan araçtan kurtulma çabasına görüntülenmektedir. A kadrajında karakterin araçtan kurtulmak için cebinden bir aygıt çıkardığı görülür. Ardından aygıtı uçan araca doğru fırlatmasıyla kamera aygıtı izelerken aynı anda da uzaklaşır. Aygıt uçan araca saplanır ve aracın yere çakılmasına vesile olur.

4.3. Prodüksiyon Sonrası

Filmin yapım sürecinin son aşaması olarak adlandırılan 'post-production' kısmı aynı zamanda filmin son rötuşlarının yapıldığı bölümdür. Bu kısımda filtreleme, ses miksajı ve filmin intro ve outroları yapılmış ve eklenmiştir. Uygulamalar yapılırken 'After Effects' adlı program kullanılmıştır. After Effects, bir video kurgulama ve efekt programıdır.

Filmde 90'lardan kalma bozulmalar eklenmiştir. Bu filmin siber punk ögesini güçlendirmekle kalmaz aynı zamanda 80'li yıllarda oluşturulan siberpunk

animasyonlarına da atıftır. Filtre uygulandığında görsel yapıya Retro bir hava katmak istenmiştir.



Görsel 4.21. Sahne üzerine filtre ekleme (Yaratıkol, 2021)

Filmin ses miksajı kısmında ayrı bir programdan yararlanılmamıştır. Film üzerine aktarılan müzik, aksiyon ve duyguyu tamamlayıcı seviyededir. Bazı kısımlara yüksek ses parçaları eklenerek film içindeki görseller sesle desteklenmeye çalışılmıştır.



Görsel 4.22. *More Than Human* filmi logosu (Yaratkol, 2020)

Filmin ismini simgeleyen *More Than Human* logosu filmin sonunda çıkmaktadır. After Effect programında uygulanan glitch (bozulma) efekti, filmin içindeki filtre ve tema ile uyum sağlar. Bu efekt aynı zamanda dijital dünyanın ve teknolojinin insanlara olan zararına yani zaman içerisinde insanın değişimine bir göndermedir.

SONUÇ

Distopya kavramı, tarihsel açıdan araştırıldığında kavramın ütopyadan türediği görülür. Ütopya kavramının isim babası ve yaratıcısı Thomas More, dönemin şartları gereği krala ve yönetime eleştiri yapamayacağından dolayı ütopyayı bir eser adıyla yaratır. Aslında hiciv niteliği taşıyan bir eser yaratmak istese de koşullar gereği durumun aksine bir anlatıma başvurmuştur. Distopya kavramının ilk kez kullanımı ise ütopya kavramının türemesinden 300 yıl kadar sonra gerçekleşmiştir. Kavramın isim babası olan John Stuart Mill, yaptığı bir konuşmada ütopyanın anti tezi olarak distopya kavramından bahsetmiş ve kavram ilk kez kayıtlara geçmiştir.

Var olmayan kötü, hastalıklı yer anlamına gelen distopya kavramı, zaman içerisinde farklı kalıplarda yeniden ortaya çıkmıştır. Kötücül düzenlerin, baskıcı ve disiplinler yaklaşimleri, toplum içerisinde insanları yalnızlaştırarak iktidara itaat etmek zorunda bırakmıştır. Sıkı denetim sistemleri kişilerin hür düşünce ve iradelerini kırarak insanları tek bir tarafa çekmeye zorlar. Aksi yönde hareket edenlere ise cezalandırma politikası uygulayan bu yönetim biçimleri, insanları içerisinde bulunmak istemedikleri bir yaşama sürükler. Özellikle II. Dünya Savaşı sırasında devletlerin çıkarları doğrultusunda bu tip yönetimlerin uyguladığı kayıtlara geçmiştir. Sanayileşme ve silahlanma yarışı, teknolojinin gelişimine hız katmış ve bu gelişmeler zamanla günlük hayata ve idari alanlara kaymıştır. Teknolojinin insanlar üzerinde bir kontrol aracına dönüşmesi insanların teknolojiden korkmasına ve teknolojiye karşı olan bakış açılarının değişmesine sebep olmuştur.

II. Dünya Savaşı'nın bitimiyle gelen Atom Çağı, bilimin insanlara sağladığı fayda kadar bir tehdit aracına da nasıl dönüşebileceğinin göstergesi olmuştur. Japonya'ya atılan iki atom bombası, Japonya'nın politik hareketlerini etkilemekle kalmamış Japon halkında da köklü değişikliklere yol açmıştır. Öte yandan Soğuk Savaş'ın oluşturduğu Uzay Yarışı da milletler arasında gerilime yol açmış ve bu durum insanlar üzerinde çeşitli korkuların ve düşüncelerin yayılmasına sebep vermiştir. Savaştan yeni çıkmış olan insanlık, teknoloji ve yönetimlerin verdiği kötü hissiyatları artık içinde tutamamaya başlar. Gelecekle ilgili içlerindeki taşmakta olan korku ve kaygıları, farklı anlatım ve üsluplarla eserlere dökmüşlerdir.

Yazınsal ve görsel eserlerde distopyalar çok sık işlenmiştir. Savaş sonrası toplumlar travmalarını ve geride bıraktıkları yönetimleri yazınsal anlatılara geçirmişlerdir. Tezin ikinci bölümünde işlendiği gibi birçok yazar, kara düzenleri distopyan kurgularla kâğıda dökmüştür. Görsel eserlerde ise distopyalar pek çok farklı dünyada işlenmiştir. Sinema ise bu anlatıma en çok yardımcı olan araca dönüşmüştür. Görsel eserlerde ise distopyalar pek çok farklı dünyada işlenmiştir. Sinema ise bu anlatıma en çok yardımcı olan görsel araca dönüşmüştür. Sinemanın yaygınlaşması ve popülerleşmesi ile yeni içerikler üretmek isteyen film sektörü için distopyalar, üzerinde durulması gereken bir konu olmuştur. İçerik bakımından zengin görsel anlamdaysa çarpıcı olan sinema sektörü, distopyan hikayeleri anlatmak için uygun mecralardan biri haline gelmiştir. Distopya kavramının beyaz perdede sıklıkla işlenmesi, kavramın animasyon sanatına da dahil olmasına zemin hazırlamıştır. Kavramın eserler üzerinde incelenmesi yapıldığında sinema ve animasyonda pek çok örneğe rastlanmıştır.

Animasyonun yapısı gereği metaforu ve hareketi esas alması, animasyon içerisinde distopya kavramının yaratım sürecini kolaylaştırmaktadır. Animasyonun sağladığı esneklik ve 2 boyutun verdiği olanaklar, objelerin ve varlıkların formlarının yeniden şekillenebilmesine ve mevcut kapasitelerinin baştan belirlenebilmesine olanak sağlar. Araştırmacıların ve animatörlerin konuyla ilişkin saptamaları ve görüşleri doğrultusunda animasyon olgusunun distopya yaratımı için neden uygun bir mecra olduğu kanıtlar niteliktedir. Toplanan bulguların ışığında, Animasyonun Distopya yaratımı için çok uygun bir medyum olduğu rahat bir şekilde ifade edilebilir.

Tarihsel süzgeçten geçirildiğinde Japonların ne denli bu kadar çok Distopya ya meraklı olduğu gözlem ve eleştiriler ile somutlaştırılmıştır. II. Dünya savaşında tecrübe ettikleri Atom bombası felaketleri ile hem yönetsel hem de kültürel anlamda kalıcı değişiklikler yaşamışlardır. Yaşadıkları yıkımlar, Japon halkının benliklerine işlenmiş ve ‘kıyamet mağduru’ kimliğini benimsemişlerdir. Manga ve anime olgusunda bu izleri edebi bir biçimde anlatma gereği hissetmiş ve kaygılarını tekrar dile getirebilmişlerdir. Yapılan incelemelerde ve elde edilen sanatsal öğelerde bu tezin ana problemi olan ‘‘ distopyaların neden animelerde sık sık işlendiği’’ sorusunun yanıtları cevaplanmıştır. Araştırmanın sonucunda yapılan kısa animasyon filmi ‘‘More Than Human’’ ile elde edilen bulgular bir kez daha pekiştirilmiştir.

KAYNAKÇA

- Aktaran Ağkaya, O. (2016). *Ütopya ve Distopya: Siyasetin Edebiyat Üzerindeki Etkisi*. Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 23-48.
- Alicenap, Ç. T. (2012). *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı ve Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Balı, F. (2016). *Sinemada Distopyanın İnşası*. Ordu: Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Batur, Y. (1998). *Bilimkurgu sinemasında Şiddet ve İdeoloji*. İstanbul: Kitle Yayıncılık.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bentham, J., Pease-Watkin, C., & Werret, S. (2008). *Panoptikon, Gözün İktidarı*. İstanbul: Su Yayınları.
- Bilge, M. S. (2015). *Sinemada Ütopya ve Distopya: Children Of Men Filminin Göstergibilimsel Çözümlemesi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü .
- Bradbury, R. (2007). *Fahrenheit 451*. İstanbul: İthaki Yayınları,.
- Canpolat, N. (2005). *Kadife Karanlık*. İstanbul: Su Yayınları.
- Cengiz, G. (2017). *Sinemada Steampunk Akımı: Viktorya Dönemi Buhar Çılgınlığı*. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Clements, J. (2013). *Anime :a history* . British Film Institute.
- Çoban, B., Lelandais, G. E., Sustam, E., Çimri, F. K., Çoban, S., Elgür, E. V., & Gezgin, U. B. (2009). *Küreselleşme, Direniş ve Ütopya-Yeni Toplumsal Hareketler*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

- Çoşkun, C. (2010). *Micheal Foucault: Özne ve İktidar*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demirok, E. (2018). *Kavramsal Tasarım Çerçevesinde Distopya Sineması ve Mekan Etkileşimi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Doğan, M. (2019). *Distopya Filmleri Örneğinde Mimari Mekanların Sinematik Dönüşümü*. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Dreamer, D. (2014). *Deleuze, Japanese Cinema, and the Atom Bomb: The Spectre of Impossibility*. Bloomsbury Academic.
- Erden, B. (2012). *Heykel ve Distopya*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erol, V. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk Çerçevesinde Dönüşen Gelecek Tasvirleri*. İstanbul : İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.
- Favaro, A. (2017). *Distopik Filmlerde Teknolojik Evrenler*. Doğu Batı Düşünce Dergisi" Distopya", 200-220.
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. Ankara: İmge Yayınları.
- Foucault, M. (2005). *Büyük Kapatılma*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Furniss, M. (2013). *Animasyonun Kutsal Kitabı*. Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Gök, Y. (2018, Aralık). *Bir Modernite Eleştirisi Olarak Sanat ve Distopyalar*. Ankara: Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Guffey, E. (2014). *Crafting Yesterday's Tomorrows: Retro-Futurism, Steampunk, and the Problem of Making in the Twenty-First Century*. The Journal of Modern Craft, 249-266.
- Gutting, G. (2010). *Foucault*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Hobsbawn, E. (2006). *Kısa 20. Yüzyıl 1914-1991 Aşırılikler Çağı*. İstanbul: Everest Yayınları.

- Kavas, F. (2019, Mayıs). *Çağdaş Sanatta Ütopya ve Distopya*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kaya, M. (2017). *Beden ve İktidar İlişkisinin Sinoptikon Üzerinden İncelenmesi: Black Mirror Dizisi Örneği*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ketterer, D. (1992). *Canadian science fiction and fantasy*. Indiana University Press.
- Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. Richmond Surrey: Curzon Presss.
- Kumar, K. (2005). *Ütopyacılık*. Ankara: Metis Kitapevi Yayınları.
- Macey, D. (2005). *Michel Foucault*. İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Mathiesen, T. (2004). *Silently Silenced Essays on the Creation of Acquiescence in Modern*. Winchester: Waterside Press.
- Merewether, C. (2007). *Disjunktive Modernity; The Practice of Artistic Experimentation in Postwar Japan*. Art Anti–Art Non–Art Experimentations in the Public Sphere in Postwar Japan 1950–1970.
- Meyer, M. W. (2019). *Japon Tarihi*. İnkılap Kitabevi.
- More, T. (2005). *Ütopya*. İstanbul: Bordo Siyah Klasik Yay.
- Nakazawa, K. (2002). (G. Adam, Röportaj Yapan)
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. s19.
- Napier, S. J. (2008). *Anime: Akira'dan Howl'un Hareketli Şatosu'na*. İstanbul: Es Yayınları.
- Otomo, K. (Yöneten). (1988). *Akira* [Sinema Filmi].
- Öztekin, M. K. (2011). *Manga: Bir Kültürel Direniş Aracı*. İletişim Yayınları.
- Perschon, M. D. (2012). *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies In A Neo-Victorian Retrofuture*. Edmonton Alberta: University of Alberta.
- Popper, K. (2017). *Açık Toplum ve Düşmanları*. Ankara : Liberte Yayınları.
- Reich, W. (1985). *İnsanın Doğadaki Yeri*. İstanbul: Payel Yayınevi.

- Sarcey , M. R., Bouchet, T., & Picon , A. (2003). *Ütopiyalar Sözlüğü*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Scognamillo, G. (1994). *Amerikan Sineması*. İstanbul: Ağaç Yayıncılık.
- Serena Nanda, R. L. (2019). *Cultural Anthropology*. SAGE Publications.
- Sevin, B. (2018). *Edebiyat, Sinema, Mekan Arasındaki Geçişgenlik Üzerine bir Araştırma: Steampunk ve Siberpunk'in Farklı Tasarım Sahalarındaki İzdüşümleri*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Soysal, Z. A. (2009). *Kurgu ile Gerçek Arasında Totaliter Bir Dünya: Fahrenheit 451*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Spurr, R. (1981). *The Kamikaze Mission Of Battle Ship Yamoto*. New York: New Market Press.
- Şen, B. B. (2006). *Bir Ütopyaçı Olarak Sanatçının Yaşamsal Deneyimini Dönüştürme Tutkusu*. Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Usta, S. (2017, Ocak - Haziran). *Ütopyanın Kısa Tarihi ve Türk Ütopyaları*. Toplum ve Demokrasi, s. 1-22.
- Vincenti, G. (2008). *Sinemanın Yüzyılı*. İstanbul: Evrensel Yayınları.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge
- Yamaç, C. (2013). *Sinemada Gözetleyen İktidar Distopyaları*. Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yokota, M., & Tze-Yue G, H. (2014). *Japanese Animation: East Asian Perspectives (Vol. 1)*. Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Yürür, F. (2015). *Bilimkurgu Sinemasında Güncel Korkuların Yansıması: Post Apokaliptik Filmler*. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

http-1 https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:The_Scream.jpg

Erişim Tarihi: 12 Kasım 2021

http-2 <https://www.thelondongroup.com/jacob-epsteins-rock-drill-1913-15/>

Erişim Tarihi: 7 Kasım 2021

http-3 <http://www.cat-sidh.net/Writing/Kienholz.html>

Erişim Tarihi: 16 Kasım 2021

http-4 <https://wsimag.com/art/12061-kris-kuksi-antiquity-in-the-faux>

Erişim Tarihi: 1 Aralık 2020

http-5 <https://www.awn.com/animationworld/drive-realism-disney-harryhausen-landreth-part-1>

Erişim Tarihi: 20 Aralık 2021

http-6 <https://sabukaru.online/articles/the-ultimate-sabukaru-guide-to-anime-movies>

Erişim Tarihi 21 Aralık

http-7 <https://www.budapestreporter.com/differences-between-western-and-eastern-cartoon-animation>

Erişim Tarihi 20 Aralık 2021