T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

AŞIRILIK DUYGUSALLIK VE HAYRAN KÜLTÜRÜ EKSENİNDE RESİM

Hazırlayan

Nurcan TÜRK

Danışman

Doç. Mehmet Korkut ÖZTEKİN

İzmir/2023

YEMİN METNİ

Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum **"Aşırılık Duygusallık ve Hayran Kültürü Ekseninde Resim"** adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

…/ … / …

Nurcan TÜRK

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün ...../...../...../ tarih ve.....sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin.....maddesine göre Resim Anasanat Dalı, Yüksek Lisans öğrencisi Nurcan Türk'ün "Aşırılık Duygusallık ve Hayran Kültürü Ekseninde Resim" konulu tezini incelenmiş ve aday ...../...../...../ tarihinde, saat .....'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyeleri tarafından sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin ..... olduğuna oy ..... ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE ÜYE

ÜYE ÜYE

ÖZET

Yeni nesil figüratif resim üzerine çalışan sanatçıların, bireyselleşmenin ve toplum bilincinin meydana getirdiği sosyal zorluklara odaklanılırken popüler kültürde beliren birtakım fenomenlerden ilham aldıkları görülmektedir. Bu sanatçılar, modern toplum içinde ortaya çıkan olumsuz etkilerin neden olduğu içsel sorunların çözümüne sanat yoluyla ulaşmaktadırlar. Bu anlayışta süregelen resim üsluplarının temellerinin Japonya'da oluştuğu görülmektedir; doksanlı yılların sonlarından itibaren Japon kitle kültüründen etkilenen Japon sanatçılar, kendi kültürlerinin dönüşüm süreçlerini özetler nitelikte çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. *Anime, manga, otaku, kawaii, lolicon, shoujo* ve *josei* gibi tür ve fenomenleri çalışmalarında yorumlayarak, kişisel hayat deneyimlerini ve toplum meselelerini bir arada işlemişlerdir.

Kurgularında; melankoli, şiddet, aşırılık ve sevimlilik gibi olguları ele alan sanat yapıtları üzerine incelemeler yapılan bu çalışmada, yoğun olarak çağdaş Japon sanatına değinilmiştir. Bahsi geçen sanatçılar, "alt" ve "yüksek" ayrımlarının olmadığı Japon kültürü üzerinden geliştirdikleri *Superflat* manifesto ile sanatta yeni anlayışların oluşmasına yol açmışlardır. Bu yüzden, araştırma boyunca başvurulan temel kaynak olarak *Superflat* manifesto üçlemesinin son basamağı, Takashi Murakami'nin editörlüğünü yaptığı, *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* kitabı, çalışmanın en önemli dayanağıdır. Bu kaynak, 2. Dünya Savaşı sonrasında şekil bulan Japon kitle kültürünü ve bu oluşumlardan esinlenen sanatçıların retrospektif olarak süreçlerini aktarmaktadır. Bunun yanında sanatçıların sergileri ve çalışmaları için verdikleri internet röportajları da önemli kaynaklar olarak yer almaktadır. Bu çalışmanın temel amacı, hayat içinde karşılaşılan zorlukların üstesinden gelmek adına uygulanan resim yöntemleri içinde, duygusallık ve ilkel güdüler üzerinden var olan motivasyonları aktarmaktır.

Anahtar Kelimeler: Popüler Kültür, Toplumsal Hafıza, Çağdaş Sanat, Benlik, Resim.

ABSTRACT

It is seen that the artists who work on the new generation figurative painting, get inspired from phenomenons occurs in the pop culture while focusing on the individualism and social struggles that social consciousness creates. These artists, reach the solution to the inner problems, which is a result of the negative effects of the modern society, through art. The basics of the painting technics with this perspective, took shape in Japan. Japanese artists who were inspried by the Japanese mass culture by the end of the 90's, carried out works that summarize the process of the transformation of their own cultures. They engraved their life experiences and social problems by explicating the genres and the phenomenons such as anime, manga, otaku, kawaii, lolicon, shoujo and josei in their works.

In this study; which researches into the artworks that go around the phenomenons such as melancholy, violence, exaggreration and cuteness in their fantasies, the contemporary Japanese art is highly refered.The artist that were mentioned opened a road to create new perspectives in art, with the Superflat Manifesto which they built up from the Japanese culture where no 'high' and 'sub' distinctions exists. Therefore, the main source that were consulted thoroug the study is the last chapter of the Superflat manifesto, the book, Little boy: The arts of Japan's Exploding Subculture. This source quotes the mass culture that were shaped after the World War 2 and the retrospective process of the artists who were inspired by this events. Besides that, internet interviews the artists gave for their exhibitions and work are also are used as worthy resources. The main aim of this study is to transfer the sensuality and the motivations that exists by the primitive urges within the painting practices that were performed to overcome the struggles that one can face in life.

Key words: Pop Culture, Social Memory, Contemporary Art, Individuality, Painting.

ÖNSÖZ

90'lı yılların sonlarından itibaren, popüler kültür etkileriyle gerçekleşen sanat uygulamaları, sadece kapitalizm meselesine odaklanmamaktadır. Günümüzde internet sayesinde çeşitli medyaların küresel boyutta tanınırlık sağlanmasıyla kültür ürünleri daha kapsayıcı hale gelmiştir. Yeni nesil kültür içeriklerinin kodlarında hayatı sorgulayan ve bunlara çözüm yolları arayan anlatılar gelişmiştir.

Bu çalışmanın hedefi, modern insanın kendi dünyasına dair karmaşalarının aslında toplum meseleleri olarak ortaya çıktığını ve bunların üzerine düşünerek sanat yoluyla zorlu durumların dönüşüm süreçlerinin gerçekleşebileceğini göstermektir. Bireysellik ve toplum bilinci, birbirini ilgilendiren olgulardır; sorunlar ve çözümleri yine kendi içlerinde bulunmaktadır. Popüler kültürden esinlenerek sürdürülen sanat yaklaşımları, resim içinde kendi üsluplarını geliştirerek devam etmektedir. Özellikle çocukluklarından itibaren kitle kültür içeriklerine yakınlık duyan yeni nesil sanatçılar, bu mecralardan hareketle çalışmalarını gerçekleştirmektedir. Ortaya çıkardıkları yapıtların anlatı tarzıyla izleyiciler üzerinde sağlayacağı tanıdık görünümler, cesaret verici olacak ve karşılıklı bir iyileşmenin önünü açabilecektir.

Yüksek lisans öğrenimim boyunca gerçekleştirdiğimiz sohbetler doğrultusunda bana büyük katkıları olan ve ufkumu açan değerli hocam Doç. Mehmet Korkut ÖZTEKİN'e teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca Japon kültürü üzerinden sürdürdüğüm araştırmamda, Japon Dili Eğitimi Anabilim Dalı öğrencisi olmasıyla dil bilgisi konusunda bana yardımlarını esirgemeyen çok sevgili kız kardeşim Aslı TÜRK'e ve her zaman hayallerim için beni destekleyip yanımda olan annem Havva TÜRK'e teşekkürü borç bilirim.

Nurcan TÜRK

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ……..……ii

TUTANAK.……iii

ÖZET……iv

ABSTRACT……..v

ÖNSÖZ……vi

İÇİNDEKİLER……vii

GÖRSELLERİN LİSTESİ……ix

GİRİŞ……....1

1. BÖLÜM

SEVİMLİNİN ARDINDA HÜZÜNLÜ ÇOCUK

1.1. Sevimli Kültür ve Çocuksuluk……4

1.2. Zayıflıkların Üstesinden Gelme Yöntemi Olarak Çocuksuluk……...9

1.3. Yoshitomo Nara Sanatında Çocuk……13

1.3.1. Yoshitomo Nara Hayran Topluluğu……... 19

2. BÖLÜM

SANATTA OTAKUNUN AŞIRI ZEVKLERİ

2.1. Anime ve Manga…….. 24

2.2. Otaku…… 25

2.3. Çağdaş Sanatta Otaku Fenomeni…….. 27

2.4. Kaosun Ortasında Yeni Neslin Sanatı Superflat……... 38

2.4.1. Canavar İmgeler…… 44

2.5. Dişi Beğeniler Düşler ve Fantezilerle Superflat…… 48
2.5.1. Chiho Aoshima…….. 49
2.5.2. Aya Takano…… 56

3. BÖLÜM

GENÇ KURGU KARAKTERLERDE MELANKOLİ

3.1. Tekkonkinkreet: Dostluk ve Umutsuz Gelecek…… 73
3.2. Nana: İlişkiler ve Yalnızlık……... 82

SONUÇ…….. 90

KAYNAKÇA…… 93

ÖZGEÇMİŞ

GÖRSELLERİN LİSTESİ

Görsel 1- Sasha Gordon, "*Almost A Very Rare Thing*" 2022, 84x84 inç, Tuval Üzerine Yağlı Boya…….7

Görsel 2- Salman Toor, "*The Green Room*" 2019, 71x49 inç, Tuval Üzerine Yağlı Boya……...…9

Görsel 3- Salman Toor "*Car Boys*" 2019, 20 x 24 inç, Panel Üzerine Yağlı Boya……10

Görsel 4- Yoshitomo Nara, "*Rock'n Roll, Thank You Very Much!*" 2003, 33 x 24 cm, kâğıt üzerine renkli kalem……13

Görsel 5- Yoshitomo Nara, "*Fire*" 2009, 90 x 90 cm, ahşap üzerine akrilik boya……14

Görsel 6- Yoshitomo Nara, "Knife Behind Back" 2000, 233,7 x 208,3 cm, tuval üzerine akrilik boya……..15

Görsel 7- Yoshitomo Nara, "My Drawing Room 2008, Bedroom Included" 2008, (dış görünüm) 301,5 x 375,0 x 380,0 cm, enstalasyon…….16

Görsel 8- Yoshitomo Nara, "My Drawing Room" 2004/2008 (iç görünüm) 312,0 x 200,0 x 448,0 cm, enstalasyon……...17

Görsel 9- MR. (Masakatsu Iwamoto), Kaikai Kiki Co., "Shakotan Love-Virgin Blue" 2013, 162x130 cm, tuval üzerine akrilik……..28

Görsel 10- Takashi Murakami, "Miss Ko2" 1997, 182,9x63,5x82,6 cm, fiberglas, demir, sentetik reçine, yağlı boya ve akrilik……29

Görsel 11- Takashi Murakami, "My Lonesome Cowboy" 1998, 100x46x36 inç, fiberglas, demir, yağlı boya ve akrilik……..30

Görsel 12- Takashi Murakami, “Hiropon” 1997, 88x41x48 inç, fiberglas, demir, yağlı boya ve akrilik……..31

Görsel 13- Takashi Murakami, “ZuZaZaZaZaZa” 1994, 149,8x170,1 cm, tuval üzerine akrilik boya ve serigrafi……34

Görsel 14- Takashi Murakami, “727” 1996, 299,7x449,6 cm, tuval üzerine aktilik boya…….35

Görsel 15- Takashi Murakami, “Time Bokan-Pink” 2001, 180x180 cm, panele monte edilmiş tuval üzerine akrilik…….36

Görsel 16- Taro Okamoto, “Tower of the Sun” 1970……...37

Görsel 17- Taro Okamoto, “Tower of the Sun-Black Sun” 1970……38

Görsel 18- Taro Okamoto, “Tree of Life” 1970……...39

Görsel 19- Taro Okamoto, “Tower of the Sun” 1970……...40

Görsel 20- Taro Okamoto, “Tower of the Sun” minyatürü, 2001, Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture sergisi, fotoğraf: Sheldan Collins…….43

Görsel 21- Kenji Yanobe, “Sun Child No. 1” 2011……..44

Görsel 22- Makoto Aida, “Ash Color Mountains” 2009-2011, 300 x 700 cm……45

Görsel 23- Makoto Aida “Harakiri School Girls” 2002, 119 x 84,7 cm, şeffaf folyo, hologram folyo üzerine baskı, akrilik boya, Fotoğraf: Kei Miyajima……...46

Görsel 24- Chiho Aoshima, “City Glow” 2005, dijital baskı, Union İstasyonu, New York, Fotoğraf: Ignacio Izquierdo……..50

Görsel 25- Chiho Aoshima, “Mountain Whisper” 2005, dijital baskı, Union İstasyonu, New York, Fotoğraf: Ignacio Izquierdo……...50

Görsel 26- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "Haruna in Meteor Shower" 2002, 530 x 1984 cm, kâğıt üzerine inkjet baskı……..51

Görsel 27- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "Haruna in Meteor Shower" 2002, 530 x 1984, kâğıt üzerine inkjet baskı, (volkanik dağ ve mantar bulutu) detay……..52

Görsel 28- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "Haruna in Meteor Shower" 2002, 530 x 1984 cm, kâğıt üzerine inkjet baskı, (ağaç altındaki figür) detay……53

Görsel 29- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "Haruna in Meteor Shower" 2002, 530 x 1984 cm, kâğıt üzerine inkjet baskı, (tepelikteki figür) detay……...53

Görsel 30- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "Rebirth of the World" 2015, 2881 x 19525 mm, animasyon, (gökdelenler ve dağların ruhları) detay……54

Görsel 31- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "Rebirth of the World" 2015, 2881 x 19525 mm, animasyon, (volkanik patlama sahnesi) detay……..55

Görsel 32- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "Rebirth of the World" 2015, 2881 x 19525 mm, animasyon, (tsunami sahnesi) detay…….55

Görsel 33- Aya Takano, "Noshi and Meg on Earth, Year 2036" 2002, 91 x 73,5 cm, tuval üzerine akrilik……..57

Görsel 34- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "A Gathering of Ancient God of Food, Animals from Long Ago, and the Young Who Have Been Forced to Migrate to This Country (Not For Human Eyes)" 2013, 130 x 194 cm, tuval üzerine yağlı boya……58

Görsel 35- Aya Takano, "Potato" 2000, 194 x 140 cm, tuval üzerine akrilik ve karışık teknik……...59

Görsel 36- Aya Takano, "*Yoshino Cherry*" 2009, 181,8 x 227,3 cm tuval üzerine akrilik……...60

Görsel 37- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*WATER GOD (VARUNA)*" 2019, 130 x 162 cm, tuval üzerine yağlı boya, fotoğraf: Guillaume Ziccarelli……...61

Görsel 38- Katsushika Hokusai, "*Kinoe no Komatsu*" 1814, 18,90 x 26,60 cm, ağaç baskı……..…62

Görsel 39- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*Land of Sodom and Gomorrah*" 2006, 182 x 227,5 cm, tuval üzerine akrilik…….63

Görsel 40- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "The Present Day, And Then" 2017, 72,7 x 91 cm, tuval üzerine yağlı boya, fotoğraf: Claıre Dorn……..65

Görsel 41- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*ON A SECRET PASSAGE*" 2017, 112 x 145,5 cm, tuval üzerine yağlı boya, fotoğraf: Claıre Dorn……66

Görsel 42- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*The World in Two Hundred Years*" 2017, 130,3 x 194 cm, tuval üzerine yağlı boya, Galerry Perrotin……67

Görsel 43- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "Guardıan of the World in Two Hundred Years" 2017, 130,3 x 194 cm, tuval üzerine yağlı boya, fotoğraf:Claıre Dorn…….69

Görsel 44- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*Guardian of the Present*" 2017, 112 x 194 cm, tuval üzerine yağlı boya, Gallery Perrotin, fotoğraf: Butterfly Artnews……...69

Görsel 45- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "The Underground Hall" 2017, 100 x 80,3 cm, tuval üzerine yağlı boya, Gallery Perrotin, fotoğraf: Éric Simon……..70

Görsel 46- Michael Arias, *Tekkonkinkreet*, (*Ganeşa* şehir saati) 2006, öykü: Taiyo Matsumoto……...76

Görsel 47- Michael Arias, Tekkonkinkreet, (bilinci bulanıklaşan Shiro, benzin bidonuyla çatıda) 2006, öykü: Taiyo Matsumoto……..80

Görsel 48- Michael Arias, Tekkonkinkreet, (yabancı düşman ve Kuro) 2006, öykü: Taiyo Matsumoto……...80

Görsel 49- Michael Arias, Tekkonkinkreet, (Shiro'nun bedenine saplanan silahın hayalindeki görünümü) detay, 2006, öykü: Taiyo Matsumoto…….81

Görsel 50- Michael Arias, Tekkonkinkreet, (yaralandıktan sonra baygınlık geçiren Shiro'nun hayali ortamı) detay, 2006, öykü: Taiyo Matsumoto……...82

Görsel 51- Michael Arias, Tekkonkinkreet, (İtachi'nin Kuro'nun yüzünü büründüğü an) detay, 2006, öykü: Taiyo Matsumoto……...83

GİRİŞ

Çizgi roman, animasyon ve bilgisayar oyunları gibi mecralardan beslenen sanat anlayışı, doksanlı yıllardan bu yana etkinliğini sürdürmektedir. Alt kültür olarak görülen bu mecraların en belirgin ortak özelliği, ana kahramanların gelişme ve büyüme hikayeleridir. Böyle hikayeler, çocuk ve ergen imgesi üzerinden dünyaya ve bilinmeyene karşı merak ve kimliğin keşfi gibi temalarla örülmektedir.

Araştırmanın ilk bölümünde, çocuksu psikolojinin kültür içindeki yeri ve bu temada çağdaş resim sanatından örnekler verilmiştir. Bölümün önemli unsurlarından biri Judith Halberstam'ın Çuvallamanın Queer Sanatı adlı kitabında yer verdiği animasyon ve ergen komedileri hakkındaki söylemleridir. Halberstam, yaratıcılık ve başkaldırı ile zorlukların üstesinden gelme yöntemine bir alternatif olarak çocuksu temayı savunmaktadır. Bir diğer önemli unsur, 2. Dünya Savaşı sonrası Japonya'nın kültürel ve ekonomik yenilenme sürecinden bugüne popülerliği artan sevimlilik kültürüdür. Bu kültür, çeşitli estetik kodlarla; sonluluk, masumiyet ve çocuksu olmayı barındırmaktadır. Bölüm içinde, bahsi geçen sanatçıların kendi psikolojilerine dayandırdıkları resimleri, çocuksuluk ve popüler kültür kavramları ile incelenmiştir.

Araştırmanın ikinci bölümünde bir hayran profili olan *otaku*'nun anlamından şekil bulmuş sanat hareketine yer verilmiştir. *Otaku,* Japonya'nın 2. Dünya Savaşı sonrasında ekonomik ve sosyokültürel yenilenme döneminde, 60'lı yılların ortalarında meydana gelmiş bir kavramdır. İlk *otaku*'lar savaşı ve felaketleri deneyimlemiş çizgi roman ve animasyon sanatçılarının takipçileri olarak büyümüşlerdir. Felaket sembolleri olarak; patlamalar, savaşlar, canavarlar ve bunların yanında doğaüstü olaylar ve kurtarıcılar gibi motiflerle karşılaşmışlardır. Günümüzde popüler Japon kültürü içine bahsi geçen bu motiflere ek olarak cinsellik de eklenmiş durumdadır. *Otaku* kavramından esinlenen, doksanlı yıllarda *Neo Pop* ve *Tokyo Pop* olarak anılmış sanat hareketi, Takashi Murakami öncülüğünde *Superflat* adını alarak güncel formuna ulaşmıştır. Bölüm boyunca sanatçıların hem kişisel hem de ortak psikolojileri incelenmiştir. Yer verilen resim ve heykel örnekleri; çocukluğun, kimliğin, acıların, düşlerin, aşırılıkların ve zevklerin toplamından oluşmaktadır.

Araştırmanın son bölümünde Taiyo Matsumoto ve Ai Yazawa'nın manga eserlerine dayanan anime yapımlar incelenmiştir. Çocuk ve ergen imgesi üzerinden kurulmuş bu yapımlar, sevimli estetik kavramı olan *kawaii* ile şekillenmiştir. Gelişmekte olan popüler kültür temelli sanat pratikleri içinde bu yapımlardaki gibi masumiyetin ve aşırılığın benzer kodları yer bulmaktadır.

1. BÖLÜM

SEVİMLİNİN ARDINDA HÜZÜNLÜ ÇOCUK

1. BÖLÜM

SEVİMLİNİN ARDINDA HÜZÜNLÜ ÇOCUK

1.1. Sevimli Kültür ve Çocuksuluk

Judith Halberstam, Çuvallamanın Queer Sanatı adlı kitabında hayat karşısında bocalamanın, terk edilmenin, cinsiyet rollerinin ve benzeri durumların genel olarak sahip olduğu "başarısızlık" teması üzerine, sinema ve resim sanatı gibi çeşitli örnekler verdiği kitabında, sanat yoluyla, "çuvallama" durumunu değerlendirme ve işleme biçimlerini incelemiştir. Başarısızlık teması, "düzensiz çocukluk evresinden nizami ve öngörülebilen yetişkinliğe geçişi amaçlayan, insan davranışlarını disipline eden ve insan gelişimini yöneten cezalandırıcı normlardan" kaçınmayı sağlamaktadır. Sanatçılar, bu yolla deneyimledikleri travmatik anların etkileriyle; "güncel hayatın zehirli olumluluk zırhını" aşan yaratıcılıkları ve cesaretleriyle birlikte zorlukların üstesinden gelmeyi başarırlar.

Güncel olarak Japon kültür ürünleri, Halberstam'ın kastettiği çocuksu davranış biçimlerine bağlı "çuvallama" durumunu, birçok içeriğinde barındırmaktadır. Oyuncak endüstrisi, çizgi roman sanatı, animasyon, giyim modası ve benzeri alanlar kapsamında, masum imajlardan türeyip vahşi formlara kadar ulaşabilen tezat formülasyonlar geliştirmişlerdir. Bu durum, Japonya'nın sosyokültürel dokusuyla alakalıdır. Özellikle çocuksu imajı doğrudan meydana getiren sevimli tasarım üslubu, tüketicilerin ve yaratıcı kimliklerin, üstü örtülü psikolojik durumlarının ifade bulabildiği fenomenlerin gelişmesine sebep olmuştur.

> "Sevimli tarz, ürünlere sıcak, neşelendiren bir atmosfer verir. Kapitalist üretim süreçlerinin kişiselleştirdiğini iyi şirin tasarım yeniden kişiselleştirir. Güçlü duygu uyandıran özelliklere sahip çok sayıda sevimli tarz ürünün tüketilmesi, çağdaş toplumda bireylerin diğer insanlardan yabancılaşmalarını ironik bir şekilde gizleyebilir ve telafi edebilir." (Kinsella, 1995, s.228)

Sevimliliğin görsel dilinde insanları kendine çekmek için formüle edilmiş masumluk bulunur; gündelik hayatın hemen hemen her noktasında denk gelinebilecek bir estetik türüdür. Şirin, küçük, yumuşak, uysal görünümleriyle iyi ve güzeli temsil eder. Şirin görünümler oval ve basit formlarla gündelik, sıradan nesnelerde görülmektedir.

Sianne Ngai, *The Cuteness of the Avant-Garde* adlı araştırma metninde sevimli estetik kavramını antropomorfizme bağlar: Olabildiğince sade bir şekilde insan özellikleri atfedilmiş, yumuşak, dokunmaya karşı davetkar ve kolayca biçiminin bozulabileceğine dair bir imaja sahip özelliklerle; çaresizlik, hüzün ve umutsuzluk gibi duyguları ortaya çıkarmaktadır. Sevimlinin estetik anlayışı öznenin varlığına ilişkindir ve şefkat uyandırır; içsel yönüyle kişiler üzerinde duygusal bağlantılar kurabilmektedir. Tüketim aşırılığının bir sonucuymuş gibi gözükmesine rağmen görsel sanatlar ve edebiyat gibi alanlara ilham kaynağı olmaktadır. Alt ve üst kültür sınırlarının karıştığı çağdaş Japonya için belirgin bir karakteristik özellik olduğu kabul edilmektedir. Nesneleri içselleştirmeye güdümlü tüketici kitlesiyle birlikte Japonya üzerinde hâkim olan tüm akımlar, tarihsel süreçler ve etimoloji doğrultusunda saf bir kapitalizmden daha fazla anlam taşımaktadır. Bu kültür, İkinci Dünya Savaşı'nın ardından gelişmiş melez bir kültürdür; sanayileşme ve kültürel yenilikler doğrultusunda gelenekler ve değerlerin katılımıyla, tamamıyla batılılaşmaktan kurtulmuş bir şekilde küllerinden yeniden doğmuştur.

Japonya'nın sevimli estetiğe dayanan, küresel olarak yaygınlaşmış fenomenine *kawaii* (かわいい) denmektedir. "*Kawaii* veya 'sevimli' esasen çocuksu anlamına gelir; tatlı, güzel, masum, saf, sade, samimi, nazik, savunmasız, zayıf ve tecrübesiz sosyal davranışları ve fiziksel görünüşleri kutlar" (Kinsella, 1995, s.220). Ayrıca *kawaii* kavramının farklı bir versiyonu olan *kawaiisou* (かわいそう) acınası anlamını da taşımaktadır.

Kumiko Sato, *From Hello Kitty To Cod Roe Kewpie A Postwar Cultural History of Cuteness in Japan* adlı araştırma metninde klasik Japon estetiğindeki hüzün duygusunun güzellikle ilişkilendirilmesine parmak basarak, *mono no aware* (物の哀れ) ve *utsukushii* (美しい) terimlerine değinir. *Mono no aware*, şeylerin (mono) geçiciliğini ifade eder: Var olanın sonluluğuna, yaşanan güzel şeylerin bir gün biteceğinin bilincini anlatır; güzellik, farkındalık, hüzün ve sonun anlamlarını taşımaktadır. *Utsukushii* ise güzel, sevimli anlamında güncel olarak kullanılan bir sıfattır.

> *"Mono no aware*, kiraz çiçekleri gibi gelip geçen şeylere karşı acıma hissi uyandırırken *kawaii,* sevilen ve korunan şeylere acıma duygusu uyandırır. Bu iki

> estetik, yelpazenin karşıt uçlarına işaret eder: İnsanlar kiraz çiçeklerinin düşen yapraklarındaki veya samurayın ölümündeki güzelliği takdir eder, ancak ölmekte olan kedi yavrularını ve bebekleri güzel bulmazlar. Sei Shōnagon'un Yastık Kitabı, modern *kawaii* ile ortak anlamlar paylaşan bir sıfat olarak *utsukushi* içeren şeyleri listeler; kavun üzerine çizilmiş bir bebek yüzü, bol kimono giyen çocuklar, civcivler, serçeler, oyuncak bebek mobilyaları, kuş yumurtaları, cam kaplar ve benzerleri. Bunların hepsi, hayatta kalmak için gözlemcinin sempatisine ve yardımseverliğine ihtiyaç duyan kırılgan, küçük ve savunmasız şeylerdir ve öyle görünüyor ki *kawaii* şeylerin değeri, gözlemcinin zayıf nesnenin ölümünden çok yaşamına olan bağlılığında yatmaktadır." (Sato, 2009, s.38)

Mono no Aware, utsukushii ve *kawaii,* kişiler için nesne üzerinden duygusal bağlamda bağdaşan özellikler taşımaktadır; bu durum bir çocuğun oyuncağı ile kurduğu duygusal bağa benzemektedir. Günümüzdeki sevimli estetik uygulamalarında çocuk olmanın avantajlarına yönelik sığınmacı bir psikoloji gelişmiştir. İçinde acıma duygusu barındıran *kawaii*, çocukluğa ve çocuksu olmaya çağrışım yapar; çocuksuluk, masumluğa, güçsüzlüğe ve sevgiye muhtaç olana işaret eder. Gençler, toplum tarafından beceriden yoksun nitelendirilebilecek durumları estetik bakımdan ele alıp modayla birlikte yaratıcılıklarını ortaya çıkarırlar. Bu durum, hayal alemleri ve yaşam tarzlarıyla birlikte duygusal boşlukları yeniden biçimlendirmeye yönelik hassasiyetlere dayalı dürtüsel davranış biçimleriyle ilişkilidir.

Giyim, imaj, gençler arası konuşma ve yazma dili, müzik, sokak yaşamı ve yemek kültürüne varıncaya kadar sevimlilik, Japon modasının arka planında işler. Sharon Kinsella'nın *Cuties in Japan* adlı araştırma metninde anlatıldığı üzere *kawaii'*nin ardında yatan fikir, Japon gençlerinin yetişkinliklerini ertelemeleriyle ilintilidir: Japon toplumunun iş ahlakı ve çalışmaya yönelik disiplin anlayışıyla, gençlerin duygularını ve benliklerini gizleme açısından bir baskı oluştuğunu söyler. Bu yüzden, çocuksu davranış biçimini sevimli nesneye duyulan şefkatten daha fazla, sevimli nesnenin bizzat kendisi olmayı arzulamakla ilişkilendirir. Kimlik ve benlik problemleri bir topluluk sorunu olarak devreye girmiş durumdadır. Duygusal hassasiyetler, uçarı görsel üsluplarla kitlesel bir etki üzerinden ortaya çıkmıştır; ortak bir bilince dahil içsel sorunlar açık edilmektedir. Böylelikle düş kurma yöntemiyle problemlerden uzaklaşıp kimlik ve benlik karışıklığının üstesinden gelmek adına, gençler tarafından üretilen akımların önü açılmıştır.

"Uzun süreli bebeklik veya ergenlik, çağdaş Japon sosyal kısıtlamalarının tanımlayıcı bir özelliğidir. Ancak aynı zamanda bir bağımlılık zincirini de beraberinde getirir" (Murakami, 2005, s.209). Hatta "uzun süreli ergenlik" Japon diline çeşitli yönlerden tanımlanabilen kelimeler kazandırmıştır. Bunlardan biri *amae'*dir. "*Amae*, 'bir başkasının sevgisine güvenmek ve hoşgörüsünün tadını çıkarmak' anlamına gelen, geçişsiz bir fiil olan *amaeru'*nun isim biçimidir. 'Tatlı' anlamında bir sıfat olan *amai* kelimesiyle aynı köke sahiptir" (Doi, 1992, s.8.). Kelimenin kökenlerine bakıldığında içeriğinde "tatlı" anlamını barındırması, tıpkı *kawaii* kelimesinin sevimlinin yanında acınası anlamını da taşımasına benzetilmektedir. Sevgi talebine dayalı yetişkinlik öncesi dönemin uzatılması, geri planında yoksunluk ve yalnızlık hissine bağlanır. Kinsella'ya göre bir noktadan sonra var olan talepkâr tutum, yerini boş vermişlik ve asilikle yer değiştirmiştir ancak yine de hüzün ve hayal kırıklıkları tüm işlevlerini aynı şekilde sürdürmektedir. Bu sebeplerden ötürü uzatılan, hatta terk edilmeyen bir tür ergenlik söz konusudur.

Birbirine bağlanarak örülmüş bu yapının dayanakları geçmiş ve değerlerden beslenmektedir: Her ne kadar bireyselleşmeye yönelik bir forma ulaşmış olsa da ortak bilinçten kaynaklandığı açıktır. Sevimli kültür, toplum tarafından içselleştirilen yönüyle değerleri içine katarak, toplum bilinci ve psikolojisini tekrara ve unutmamaya alıştırılmış, kimlik ve benlik noktasına kadar derinleşebilen yaygın bir meta unsuru haline gelmiştir. Aslen çocuksu davranmaya meyilli olmak ve sorumluluklardan kaçmak, yetişkin olmanın muhtemel hayal gücünden yoksun, sıradan hayatlara atılmanın korkularında yatmaktadır. Genç Japonların yetişkinliklerini ertelemesi, modern yaşamın sunduğu olası monotonluğa ve sorumluluklara dair soğuk tutumları ve reddedişleri ile bağlantılı olduğu görülmüştür. Halberstam'ın ileri sürdüğü gibi "çuvallama" durumunun avantaj haline gelmesiyle birlikte bireysel noktada özgür bir yaşam muhafaza edilmektedir.

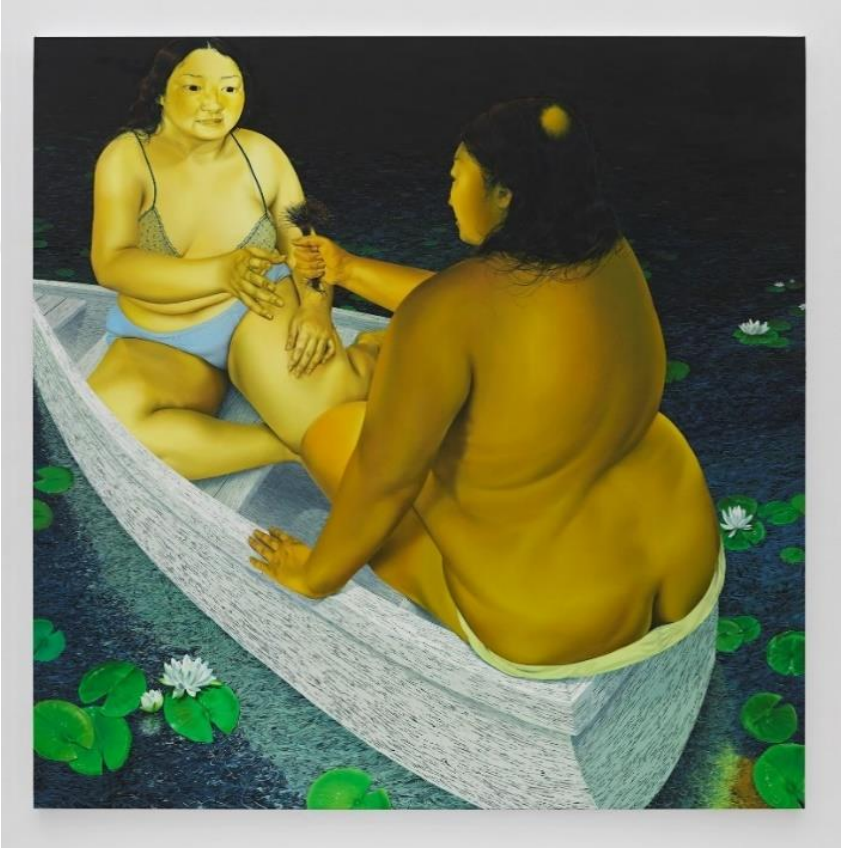
Farklı olmak, egemen zihniyetin karşısında kaybederken sıra dışılığın kabulüyle çaresiz olmanın üstesinden gelir. Toplumsal beklentilerin aksine şekillenmiş böylesine yaşam biçimleri, kişisel mutluluk ve refah için özgün olmakla amaçlarını yerine getirir. Uyumsuzluğun kazandırdıklarını yaratıcılıklarıyla değerlendiren üretici kimlikler, çeşitli yollarla sabitleşmiş olumsuzlukları böylelikle anlam bozumuna uğratmaktadırlar. Bu

nedenle, popüler kültür ürünleri üzerinden gerçekleşen hayali ortamlar, takipçi kitleleri için de telafi edici yönler sağlayabilmektedir. Japon animasyon ve çizgi roman sanatı içinde beliren anlatı biçimleri, "çuvallama" teması sürdüren figüratif resim sanatında da görülmektedir. Bunların tümü sanat yoluyla, tezat formüllerle geliştirdikleri hayali ortamlarda, zorlu hayat deneyimlerine alternatif konfor alanları açarlar.

Bir tür ironi yaratan sevimli estetik, çağdaş anlamda büyük kitlelerce farklı türden içeriklerde bulunmaktadır. Duyguları ve deneyimleri kolektif bir hareketle ortaya çıkarmasıyla birlikte çağdaş sanatta da benzer anlamları barındırarak devam etmektedir. Özellikle yeni figüratif resim anlayışlarında hayali ortamlarda, sanatçının bir şekilde kendisine dair olanı üretim sürecine dahil etmesiyle birlikte süregelmektedir. Bu sanatçılar, tematik görsel dillerini oluşturup deneyimlerini öyküleştirerek resimler yapar ve işin içine eğlenceyi dahil ederler; tıpkı *kawaii* fenomeninin yarattığı zıtlıktaki gibi çocuksuluk, onlar için de hüzünden kaçınma yönetimidir. Bu nedenle, belirli takipçi kitlelerine sahip olan fenomenlerin ve resim sanatının ortaklıklarının incelenmesi, bu alanların benzer kurgulama yöntemleri üzerinden sürdürülmesi doğru olacaktır.

1.2. Zayıflıkların Üstesinden Gelme Yöntemi Olarak Çocuksuluk

2010'lu yılların sonundan bu yana, resimlerine yaşamlarının travmatik yönlerini konu edinen Sasha Gordon ve Salman Toor, hem sosyal medyada hem de çağdaş sanat alanında büyük ilgi görmektedir. Toplum içinde farklı olmanın bilinci ve getirileriyle hayat pratiklerini dışa vururken hüznün yanında; ironi, mizah veya eğlence gibi olguları ön plana çıkararak çalışmaktadırlar. Geçmişleriyle ilişkili sorunları sanatlarıyla açık eder ve böylelikle yaşadıkları trajedinin dışarlıklı bir bakış açısının ciddiyetsizliğiyle başa çıkıp, hassasiyetleri üzerinde hakimiyet kurarlar. Uyumsuzluklarının, üzüntülerinin ve toplum içindeki konumlarına dair hoşnutsuzluklarının kabulünü resimlerine merkez konusu alarak özgün dil ve mitler geliştirmişlerdir.



Görsel 1- Sasha Gordon, "*Almost A Very Rare Thing*" 2022, 84x84 inç, Tuval Üzerine Yağlı Boya, dazeddigital.com/art-photography/gallery/31073/0/sasha-gordon-hands-of-others Erişim: 23.10.2022.

Sasha Gordon, mezuniyetinden kısa bir süre sonra büyük başarı yakalamış genç bir sanatçıdır. Resimlerinin motivasyonu, kimliği ve sosyal yaşam içindeki zorlu geçmişine dayanır: "…Polonyalı-Yahudi-Amerikalı bir babanın ve Kore doğumlu göçmen bir annenin kızı olarak neredeyse tamamen beyaz heteronormatif bir banliyöde büyüme deneyimini ayrıştırıcı olarak tanımlamaktadır" (White, 2022). Tema olarak; psikolojik rahatsızlıklar, benlik imajı, egzotikleştirilme ve erkek bakışı gibi sorunları; iki ayrı kökene sahip *queer* kadın kimliği ve toplumun uyum sağlama baskıları doğrultusunda ilerlemektedir. White'a verdiği röportajında; sürecinin başlangıcı için bir ütopya olarak, kendisinin farklı varyasyonlarını çalıştığını ancak sonraları bu varyasyonların tümünün kendisine ait birer parça olduğunu açıklamaktadır. Resim sürecinde kimliğine ve benliğine dair alternatif bir evren geliştirmiş bir sanatçıdır.

Gordon'ın üslubunu incelemek için bir gece randevusunu resmettiği, *Almost A Very Rare Thing* resmi iyi bir örnektir. Bedenlerine küçük gelen çamaşırlar giymiş, sanatçıyı temsil eden iki figür sahnelenir; nilüferlerin yayıldığı sakin gölet üzerindeki kayık gezintisi anında, sırtı izleyiciye doğru konumlandırılmış olan, kendi saçlarından kopardığı bir tutam saçı karşısındakine armağan etmektedir. Görüldüğü üzere Gordon, geçmişindeki saç yolma hastalığına gönderme yaparak kendisi için yorucu olan durumları açık etmekten çekinmemektedir. Bu ve tüm resimlerinde, figürler üzerinde duygu bakımından çeşitlilik gelişmiş olsa bile, arka planda melankolinin sebep olduğu çelişkili bir atmosfer devam etmektedir. Sanatçı, iç dünyasını ironik bir tutumla öyküleştirerek duygusal hassasiyetlerine dayanan karmaşık durumunun boyutunu değiştirmektedir. Çocukluğundan beri karşılaştığı toplum içindeki olumsuz deneyimlerini ve psikolojik rahatsızlıklarını resimleri yoluyla paylaşarak uyumsuzluğun açtığı yaraları ve insanı hep saklanmaya itecek çekincelerini gün yüzüne çıkarır; zayıflıklarını, yaşamı ve sanatı için avantaja dönüştürür. Üretim sürecine yaklaşımı tamamen çocuksu bir umursamazlıkta yatmakta, kişisel mitlerini işleyip üstü örtük problemlerini eğlence unsurlarını dahil ederek hayat karşısındaki çekinceleri fantezilerinde özgürleşmektedir. Gordon'ın resimleri, alaycı, üstüne giden kişisel bir mit sanatıdır.



Görsel 2- Salman Toor, "*The Green Room*" 2019, 71x49 inç, Tuval Üzerine Yağlı Boya, www.artvee.com/dl/the-green-room-2/#00/ Erişim: 07.02.2023.

Salman Toor, tıpkı Gordon gibi hayatındaki deneyimleri ve duygularından yola çıkarak resimler yapan bir sanatçıdır. Pakistan'da doğup büyümüştür ve aktif olarak Amerika'da çalışmalarını sürdürmektedir. Muhafazakâr bir ülkede *queer* olarak yaşamanın getirdiği sosyokültürel problemlerin parçaları üretiminde yer bulmaktadır. Toor, *Art21* adlı sanat kuruluşuna verdiği *Salman Toor's Emerald Green* başlıklı röportajında resimlerini "hafızaya dayalı" ya da "büyüme fantezisi" olarak tanımlamaktadır. Kültürel bağlarından gelen atmosferin kendisini üzen durumları hayali sahneler kurgulayarak değerlendirir. Kurguların diğer bir yönünde Amerika'daki özgürlüğü, sosyal yaşamı ve eğlencelerinin yansımaları izlenir. Birçoğunda ev, bar ve sokak gibi ortamlarda vakit geçiren, sosyalleşen insanlar sahnelenmektedir. Toor'un sosyal olmaya ve eğlenmeye olan sevgisinin getirdiği mutluluk ve kutlama hali, bizzat kendisi tarafından resimleri yoluyla paylaşılır.

The Green Room resminde bir grup insanın birlikte eğlenmek için toplandığı görülmektedir. Kompozisyonun her bir köşesinde farklı anlar yakalanmıştır; merkezdeki üç figür, gizli veya yasak bir aşkı gösterir, devamında sol üst köşede tek başına vakit geçiren bir figür ve bununla birlikte en sağda gruptan kopuk olarak görülen iki figür bulunmaktadır. Kompozisyonun sağına ve soluna dağıtılmış bu ilgisiz figürler, resmin merkezindeki eğlenceyle karışık melankoliyi vurgulamaktadır.

Salman Toor's Emerald Green röportajına göre sanatçının sık kullandığı zümrüt yeşil rengi, gruplar arasında gerçekleşen anların dinamiklerini aktarmakta etkilidir. Buna benzer kişisel kodlarla bezediği resimlerinde kendi içinde şekil alan düş dünyasıyla bütünleşmiş motifler ve objeler, her bir defa kompozisyon içinde özenle yerlerini almaktadırlar.



Görsel 3- Salman Toor "*Car Boys*" 2019, 20 x 24 inç, Panel Üzerine Yağlı Boya www.artvee.com/dl/car-boys/ Erişim: 07.02.2023.

Toor, eğlence sahnelerinin yanında *queer* olmanın toplum içinde yarattığı risklere dayanan resimler yoluyla, yasaklar sonucu bastırılmış duygularını ve hassasiyetlerini paylaşmaktadır. *Car Boys* resminde park halindeki araçlarının içinde bulunan iki genç erkeği, polislerin kuşkucu bakışlarıyla sorguladıkları bir an sahnelemiştir. Üniformalarına bakıldığında, bu kuşkucu polis grubunun Pakistan devlet memurları oldukları anlaşılmaktadır. Bu nedenle sanatçının kendi ülkesinin toplumsal ve politik baskıcılığına gönderme yaptığı açıktır. Toor, tıpkı Gordon gibi melankolisini kabul eder ve paylaşır, hüznü ve eğlencesiyle özgür olmanın önemini vurgular. Bir yanda keyif ve eğlencesi, diğer yanda çaresizliği, kendi fantezi dünyası ve deneyimleriyle içsel durumlarına özgürlük alanı bulur ve çocuklukta sarsılan aidiyet hissini özgünlüğüyle kazanır. Bu yüzden resimlerini "hafızaya dayalı" ve "büyüme fantezisi" olarak ifade etmektedir.

Tasarlanan imajlarla gelişmekte olan resim anlayışı içinde çocuksu fütursuzluklar ve çocukluktan kalma anıların değerlendirilmesi, Gordon ve Toor'da olduğu gibi sarsıcı durumlara karşı bir duruş sağlamaktadır. Tema olarak, sorumluluklardan ayrı, ciddiyeti elemiş ve güvenilir olmaktan uzaktır. Acı çeken, mağdur olarak konumlandırılmaya müsait tutumlar, bir noktada direniş haline gelmiştir. Sanatçılar, çocuk olmanın zayıflıklara karşı yetişkinler tarafından sağlanan hoşgörü avantajını değerlendirmek için masumluğu taklit ederler. Böyle bir "çuvallama" etkisinin getirdiği özgürlük, toplumun bilgi saydığı sosyokültürel normlarını sorgulama ve amaçlar edinme yolunda modern insanın kendini ifade etmesi için yenilikler geliştirmesine olanak sağlayabilmektedir.

1.3. Yoshitomo Nara Sanatında Çocuk

Sevgi ve hoşgörü beklentileri, benlik imajı, onaylanma ihtiyacı gibi olgular, sevimli estetiğin katılımıyla birlikte popüler kültürün getirdiği birçok içerikte arka plan oluşturduğu kadar çağdaş sanatta da etkileri ortaya çıkmıştır. 90'lı yıllardan itibaren, bazı Japon sanatçılar, bu hassasiyetlerle geliştirdikleri temalarla ortak bilince işaret eden eserler üretmişlerdir. *Kawaii* estetiği ekseninde, ergen duyarlılığının ve çocuk hafızasının temalarını, ruhsal olarak iyileştirici bir biçimde uygulamışlardır. Masumluğun ve "çuvallama" etkisinin kullanıldığı bir görüntü içerisinde kaynaşan ve yaygınlaşan görsel

dil, farkında olunmasa bile izleyicisinin bizzat tarafına ve deneyimlerine dokunmaktadır. Bu yüzden, sevimli estetiğin dahil olduğu sanat türleri, kapitalist tüketim aşırılığından ziyade içsel deneyimler ve mücadele durumlarından motivasyon sağlamaktadır.

Yoshitomo Nara'nın sanatı; yalnızlık, hayal kırıklığı, öfke, masumiyet ve çocukluk gibi olguların etrafında örülmektedir. Tuval üzerine resimler, koparılmış not kağıtları, buluntu karton ve kullanılmış mektup zarfları gibi nesnelerin üzerine karalanmış çizimler; kil, seramik, bronz vb. heykellerden küçük ev kurulumlarına kadar malzemeleriyle meditatif bir diyalog kurup kendine özgü bir evren oluşturmaktadır. Sanatçının internet sitesinde yer alan biyografisine göre Nara, anılarından faydalanarak, gündelik olarak karşılaştığı her türlü, "ruhuna ve duyarlılığına ilham veren" içerikle geliştirdiği etkileşimi değerlendirmektedir.

Nara sanatı *kawaii* özellikler taşır: Biçimlendirdiği çocuk karakterler; şirin, iri gözlü, tombul suratlı ve küçük bedenlilerdir ancak başkasının şefkatine sığınma temasına sahip değillerdir. Karakterlerin en etkili yanı hem masum hem de asi davranışlar sergilemeleridir; duygularını ifade etme bakımından zenginlerdir. Nara, kariyerinin başlarında sanatını otoportre olarak tanımlamıştır. Çocukluğundan kalma duygularından ve genel anlamda dünya karşısında yalnız çocuk fikrinden esinlenmektedir. Budist bir aileden gelmesinden dolayı sürdürdüğü meditatif anlayışıyla, çocukluğunda okuduğu Avrupa masallarının kendisinde yarattığı etkiler ve rock müziğe olan tutkusu bir araya gelerek sanatının karakteristik yapısını oluşturmaktadır.

Nara sanatındaki yalnızlık, çocuk imgesinin arkasında gelişir. Genç Japon kitlelerin yetişkinlikten kaçan ve çocukluk deneyimini uzatan profiliyle paraleldir. Karakterlerin kırılgan görüntüleriyle davranış biçimleri, yalnızlık içinde acıklı çocuk ifadeleri taşımaktadır. Marilyn Ivy, *The Art of Cute Little Things: Nara Yoshitomo's Parapolitics* adlı makalesinde Nara çocukları için "oluşum halindeki askıya alınmış özneler" olarak bahseder. Karakterler, kaçınılmaz büyümeye ve çocukluğun kaybına karşı estetik bir koruma gerçekleştirmektedir. Saldırganlıklarını özgürce ortaya çıkarırlar, yetişkinlerle bağları yoktur, olgunluktan kaçınarak toyluğun eğlencesinde sığınak

bulurlar. İradelerini kendi ellerinde tutan bu çocuk imgeleri duygusal karmaşanın bir dışa vurumudur.

Nara eserlerinin çoğunda, yalnızlığın getirdiği hayal kırıklığı ve üzüntüler sezilmektedir. Sanatçı, gündelik nesneleri *mono no aware* estetiğine çağrışım yapan bir şekilde uygular; ifade edilen çocuğun takılı kaldığı duygusal çöküntüler, çocukla birlikte eserlere iliştirilmiş nesnelerin bütünlüğünde görüntülenir. Böylelikle, nesnelere çocukların bilinci ve eylemleri dahil olur. Bunun nedeni sanatçının üretimindeki kaçınılmaz hüzün atmosferinden kaynaklanmaktadır. Elektro gitar, bıçak, tutuşmuş kibrit ve sigara gibi nesneler, Nara eserlerinde sıkça görülmektedir.



Görsel 4- Yoshitomo Nara, "*Rock'n Roll, Thank You Very Much!*" 2003, 33 x 24 cm, kâğıt üzerine renkli kalem, https://www.yoshitomonara.org/en/catalogue/YNF3656/ Erişim: 31.01.2023.



Görsel 5- Yoshitomo Nara, "*Fire*" 2009, 90 x 90 cm, ahşap üzerine akrilik boya, www.yoshitomonara.org/en/catalogue/YNF5056/ Erişim: 31.01.2023.

Böylesine gündelik görünümler, sanatçının çocuk imgesinin bütünü haline gelmiştir; *kawaii* estetiğinde var olduğu gibi aidiyet duygusunu çocuksulukta aramak adına araç olarak kullanılmaktadır. Bu çocuk karakterler istediklerini yaparlar, kontrol tamamen onlara aittir. Kimi zaman, *Fire* resminde görüldüğü gibi oyuncak bir evi ateşe verirler; kimi zaman da *Rock'n Roll, Thank You Very Much!* karalamasındaki gibi çevrelerini düşünmeden gürültü yaparlar. Sıradan nesnelerin rolüyle desteklenen uçarı davranış biçimleri, acıklı psikolojiyi "sevimlilik" üzerinden öyküleştirmektedir. Sanatçının görsel bakımdan sadeleştirdiği üslubu ise ifade edilen duygu durumlarının içselliğini dolaylı ama etkili bir şekilde ortaya koymada yardımcı olur. Bu yollarla, sıradan görünümler üzerinden çocuksuluğa daha fazla çocuksuluk katıp, kayıtsız çocuk imgesine daha fazla vurgu yapmaktadır.



Görsel 6- Yoshitomo Nara, *"Knife Behind Back"* 2000, 233,7 x 208,3 cm, tuval üzerine akrilik boya, www.yoshitomonara.org/en/catalogue/YNF2602/ Erişim: 10.11.2022.

Nara'nın belki de en çok bilinen *Knife Behind Back* adlı resminde, varlığından haberdar olunan ancak görülmeyen bir nesne olarak bıçak, ön plandadır. Tehditkâr bir çağrışım yapan bu nesnenin çocuğun görülemeyen elinde konumlandırılması, resmin sadeliğini bozmayı başarır. Çocuk karakterin somurtkan yüzündeki devrik gözleri, *kawaii* estetiğinin arka planındaki olumsuz temayı doğrudan ortaya çıkarmaktadır. Nara sanatındaki çocuk imgesinin çarpıcı bir şekilde masumluğun yapısını bozması, bireysellik ve özgürlük olgularına yönlendirmektedir. Genellikle bu tür bir isyan havasını, ergenlikle bağdaştırmak daha kolaydır ve küçük çocukların yabancılaşıp asileşmesi, sıra dışı bir durumdur. Bağımsızlığını ilan eden Nara sanatındaki çocuk imgesi, *amae* formundan ayrışmıştır. Çocuksudur ancak masum değildir. Başkasının gözetimine ihtiyaç duyma bakımından devam eden bir sevimlilik, Nara sanatında görülmemektedir.

Nara'nın enstalasyon olarak ahşaptan oluşturduğu küçük ev kurulumları, sanatçının çocuk imgesini sürdüren, mekânsal olarak kurgulanmış sanat yapıtlarıdır. *My*

Drawing Room 2008, Bedroom Included ve *My Drawing Room, 2004/2021* örneklerindeki gibi dışarıdan derme çatma görünümle oluşturulan odalar, çoğunlukla buluntu malzemeler birleştirilerek kurulur ve yapıtları oluşturan parçalar, alışıldık Nara renkleriyle, pastel tonlarla renklendirilirler. Odaların içi ise daha canlı ve yaşanmışlık hissiyle dekore edilmektedir. Bu eserler, seyirci için pencereden veya kapıdan içeri bakarak bir çocuğun vakit geçirip gittiği bir alanı gözlemleme deneyimini sunmaktadır. Ayrıca sanatçının kişisel çalışma ortamlarının alternatif yorumlarıdır. İç dekor; sanatçının yaptığı resimleri, karalama çizimleri, renkli boya kalemleri, küçük oyuncak figürleri, müzik çaları ve biriktirdiği bira tenekeleri gibi kişisel eşyalarıyla kurgulanır. Nara'nın çocuk olmaya yönelik özlemi, mekânsal boyuta kadar taştığı görülmektedir. Ayrıca bu odaların bir çocuğa aitmişçesine ortaya çıkan izlenimi, izleyicilerin çocukluklarına yönelik nostalji depreştiren türden, tanıdık ve paylaşımcı olduğu kadar mahremdir.



Görsel 7- Yoshitomo Nara, "*My Drawing Room 2008, Bedroom Included*" 2008, (dış görünüm) 301,5 x 375,0 x 380,0 cm, enstalasyon, www.yoshitomonara.org/en/catalogue/YNF5043/ erişim: 10.11.2022



Görsel 8- Yoshitomo Nara, "*My Drawing Room*" 2004/2008 (iç görünüm) 312,0 x 200,0 x 448,0 cm, enstalasyon, www.yoshitomonara.org/en/catalogue/YNF3947/ Erişim: 01.02.2023.

1.3.1. Yoshitomo Nara Hayran Topluluğu

Japonya'nın yoğun ve seri çıkardığı kültür ürünleri sonucunda entelektüel zevk ve eğlencelerine özen gösteren tüketici profili, emtia ürünlerinin aşırılık şiddetine eş değerde gelişmiş durumdadır. Bu tüketici profiline sahip kişilere *Otaku* denmektedir. *Otaku*, Japoncada "sizin eviniz" anlamına gelen, öncelikleri anime ve manga olan, "takıntılı hayranlar" için adlandırılmış bir terimdir.[1] *Otaku*'lar belirli sebeplerden ötürü kendileriyle ilişkilendirebildikleri ürünlere yönelirler ve koleksiyonculuğa dair büyük bir yönelimleri vardır. Bu ürünlerin değerleri, tüketimleri için entegre edilen içeriklere göre gelişmiş tutkularına bağlıdır. Genel bir kanı olarak *Otaku*; sosyalleşmekten uzak, yetişkin olmasına rağmen oyun dünyasını terk etmeyen ve büyümeyi reddeden davranışlara sahiptir. Tıpkı bir çocuğun psikolojisine benzer şekilde, eğlence kaynaklarına aşırı heveslerle bağlıdır. Nesnelerin sağlayabileceği nostaljik hisleri ve birtakım duygusal boşlukları ortadan kaldırmak adına hayal dünyalarında konforlu bir şekilde yaşamaya

[1] *Little Boy The Arts of Japans Exploding Subculture* kitabının anahtar kelimeler bölümünden "otaku" anlamı.

odaklanırlar. *Otaku* ve benzeri hayran kitleleri, hayal gücünün devreye girdiği, duygusal anlamda yaşanan boşlukları telafi eden eserler ve ürünler yoluyla, aidiyet bulmaktadır. Bu nedenle çoğunluğu, sevdiği içerikleri içselleştirip onlara benliklerinin bir parçasıymış gibi yaklaşırlar ve gündelik hayatın karmaşasına karşı mesafe kurarlar.

Büyük bir hayan topluluğuna sahip olan Yoshitomo Nara'nın *I Don't Mind If You Forget Me* adlı sergisi, sanatçı ve hayran arasındaki kurulan bağları somut olarak gösteren bir etkinlik olmuştur. Sergi, 2001 yılında Yokohama Sanat Müzesinde, Nara'nın Almanya'dan Japonya'ya geri dönmesinin ardından; yabancı bir ülkede, yurdundan uzak bir şekilde deneyimlediği yalnızlık hissinden hareketle oluşturulmuştur. Sanatçı, hayranları tarafından kurulan web sitesi *Happy Hour'*da çağrıda bulunarak, hayranlarının el yapımı Nara bebeklerini galeriye göndermelerini istemiştir. Böylelikle, "*I DON'T MIND IF YOU FORGET ME*" cümlesinden oluşan içi boş pleksiglas kutularının içlerine, gönderilen el yapımı bebekler doldurulmuştur. Kutuların altına kurulan raf üzerine ise sanatçıya ait figür ve oyuncaklar kurulmuştur. Bir başka odada el yapımı bebekler, "*YOUR CHİLDHOOD*" yazılı bir aynanın önüne yığıntı halinde yerleştirilmiştir.

Sanatçı ve takipçi kitlesi arasında gelişen etkileşim, Nara sanatının içsel çocuğun ortak deneyimleri ve hassasiyetlerin iyileştirici yanını kanıtlar niteliktedir. Ivy'ye göre bu toplu eylem, benzer bakımlardan duygusal hassasiyetlere sahip kişilerin bağ kurmalarına yönelik olduğuna dayanmaktadır. Nara'nın çocuk imgesi üzerinden hayranlar arasında, birbirlerine hitaplarının "kardeşler" olarak evrildiği aile yapısına benzetilen duygusal bağlar gelişmiştir. Birbirlerine kardeş olarak yaklaşırken yoksunluk hissini, aynı yoksunluğu hisseden bir toplulukla paylaşarak psikolojik hassasiyetlerini, kendi kendilerine kurdukları aile yapısıyla telafi ederler. Böylece, duygusal boşluklara anlam katılarak, manevi hisler bakımından bütünleştirici bir işlev meydana gelmektedir.

Ivy, Nara'nın aile olarak diyalog kuran hayran kitlesinin kritiğini *otaku* fenomenini işaret ederek sürdürür. Sanatçının, özellikle hayran kültürünün ulusal bir unsur hale gelmiş Japonya vatandaşı olması da eklenince, *kawaii* estetiği barındıran sevimli yüzeyin perde arkasındaki duygusal hassasiyetlerle beraber ortak bir mesaj taşımaktadır: Yitirilmiş geçmişe yas tutmak ve onu tekrar canlandırma eylemi olarak

alternatif çocukların dünyasına dalmak. Bu eylemin takipçileri de hali hazırda popüler kültür içinde sıkça takip ettikleri oluşumlara paralel olarak çağdaş sanatın çatısı altında da aynı meraklarını sürdürürler. Ivy, Nara'nın çocuk imgesi ve kişilerin bu imgeye yönelik duygusallıkları için Noi Sawaragi'nin görüşlerine yer vererek, hayranların bu tutumlarını uzatılmış çocukluğa, Donald Winnicott'ın geçiş nesnesi kuramıyla bağlamaktadır. Nara'nın sanatının *kawaii* ile anlam ve form açısından benzer olmasından ötürü, yalnız çocuğun imajıyla kendince bir hayran kitlesinin oluşması kaçınılmaz olmuştur. Özellikle Japon toplumunun psikolojisinde sabitleşen, sıradan nesneler yoluyla oluşturulmuş sevimlilik, üstü kapatılmış hüzünleri canlandırma konusunda etkilidir. Bu sebeple sevimli görsel üslup, popüler kültürde tükenmeyen bir unsurdur. Nara evreninde de Japon kültürünün nesnelerden ve masumiyetten yararlanmasına benzer şekilde, sanatçının geçmişe yönelik hislerinin örüldüğü, seyirci kitlesinin çok rahat anlayıp özümseyebildiği ortamlar sunulmaktadır.

Yetişkin yaş grupları arasında bile gerçekleşen nesnelere yönelik duygusallık, çocukluk dönemine yönelik nostaljik olmaktan kaynaklanır. Bu durum birçok yönden hayranlık meselesini açıklamaktadır. Kişilerin hayat deneyimleriyle ilişkili olarak çocuk psikolojisindeki duygusallıkları, eğlence araçlarına duydukları yoğun ilgileriyle bağlantılı olarak devam etmektedir. Bu kişiler olumsuz durumlardan kaçarak kendilerince oluşturdukları güvenli ortamla, hayal gücü ve görsel sanatların estetik değerleri sayesinde, hayat karmaşasına karşı bireysel yönden telafi edici yönler sağlamaktadır.

2. BÖLÜM

SANATTA OTAKUNUN AŞIRI ZEVKLERİ

2. BÖLÜM

SANATTA OTAKUNUN AŞIRI ZEVKLERİ

Umberto Eco'nun Ertelenmiş Kıyamet adlı kitabında geçen *Superman* miti, izleyici kitlelerinin kurgu karakterlerle kendileri arasında bağlantılar bulmalarıyla gerçekleşen özdeşleşme deneyimini anlatmaktadır. Bahsi geçen *Superman* karakteri, Jerry Siegel ve Joe Shuster tarafından iki yönlü olarak tasarlanmıştır; karakterin gerçek kimliğini örten Clark Kent, oldukça sade bir hayat süren ve ara sıra sosyal yaşam konusunda bocalayan bir kimseyi aktarırken; üstün becerilere sahip *Superman*, ulaşılamaz mertebede, arzulanan bir sembol olarak gücü ve mükemmelliği temsil etmektedir. Eco'ya göre izleyici, Clark kimliği üzerinden işlenmiş sıradan yaşama aşina olarak, "süper" hayatı deneyimlemeyi bir noktada düşleyebilmektedir. Bu "mit" kurgu karakterlerin sahip olduğu özelliklere duyulan hayranlık sonucunda kişilerin kendi yaşamlarındaki eksikliklerin telafisini aradıkları öykünme tutumlarını özetlemektedir.

Kurgu, insan deneyimlerini fantastikleştirerek seyircisi için psikolojik anlamda belirli dirençler geliştirmesini sağlayabilmektedir. Eco'ya göre, sanatçıların hayal güçleriyle ortaya çıkan karakterler, "yaşayan bir formül" olarak, "ikna edici" imgelerdir. Bu nedenle izleyici; zayıflıkları aşmak, boşlukları telafi etmek ve arzuları karşılamak bakımından karakterleri özümsemektedir. Bu durum, karakterlerin "psikolojik içe bakış" yordamıyla benliğini izleyiciye tamamen açmasıyla meydana gelir. Birinci bakış açısına kadar yakın olarak seyredilen, hayali bir eksende sunulmuş olasılıklar, çocukluk dönemine özgü, gerçek dışı durumlara özenme ve imrenme davranışlarını gün yüzüne çıkarırlar. Bu durum çizgi roman, animasyon ve oyun mecralarına yönelik hayran kitlelerinin yoğun ilgilerinde de görülmektedir.

Kitle kültürü üretiminde önde gelen ülkelerden biri olan Japonya'nın anlam arayışına dayalı hayran motivasyonları, halkın belirgin bir karakteristik özelliği olarak, ekonomik gelişmeler ve politik süreçlere dayanan kolektif psikolojisi ile yaygınlaşmış bir meseledir. Bu bölümde geçmişten bugüne, Japonya genelinde yaygınlaşan kitle kültür furyalarının bir sonucu olan hayranlık durumu *otaku*'nun çağdaş sanata olan etkileri incelenecektir.

2.1. Anime ve Manga

Amerika askeri kuvvetleri tarafından; 1945 yılında, 2. Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombaların yarattığı yıkıcı zararların tümü, birçok açıdan kayıplara neden olmuştur. Japon toplumu; yitirilmişlik, acı ve korku gibi ulusal çapta zihinlere kazınmış duyguların etkileriyle birlikte geleceklerini yeniden yapılandırma yolunda, yaşadıkları acıları kendilerine dair bir parça olarak ortaya koymuşlardır. Özellikle teknoloji ve sanayileşmenin yanında sürdürülen kültür üretimi, modernleşme sürecinde önemli bir faktör olarak gelişim göstermiştir. 1945'ten 1952 yılına kadar ABD denetimi altında yaşadıkları süre boyunca, asimilasyon ve sansür baskılarının karşısında üretim alışkanlıkları şekil bulmuştur. Bu süreçler sonucunda beklenilenin aksine, ulusal kimliğin kaybından ziyade ülkenin modern dünyaya yenilikler getiren dönüşümü başlamıştır. Bu durum, yabancı kültürlerle kaynaşan Japon kültürünün, kendisini uyarladığı karşıt asimilasyonuyla birlikte gerçekleşen bir süreçtir.

İşgal dönemi boyunca belirli sınırlandırmalar doğrultusunda süren yaşamın dönüşüm modelleri arasında, sanatın ve edebiyatın gücü sayesinde ulusal deneyimlerin ve fikirlerin bütünlüğü sağlanmıştır. Bu örgüde gerçekleşmiş karakteristik yapı, benlik ve kimlik meselelerine ilintili olarak şekil bulmuş durumdadır. Felaketler sonrası ortaya çıkan tüm oluşumlar; iz bırakan travmaların üstesinden gelmeye veya yorumlamaya güdümlü ortak hafızanın etkileriyle ve kaygıların getirileriyle birlikte çocuksu imajların altyapıyı oluşturmasıyla süregelmektedir. Küresel boyutta, büyük birer tür olarak kabul gören, *anime* ve *manga*, bu koşullar altında, dönüşüm ve bağımsızlık amaçları doğrultusunda insani deneyimleri tasvir etmektedir. Düşleri ifade etme açısından özgürlüğe kavuşturan sanatsal formlar olarak, tarihsel değerleri büyük, birer evrim araçlarıdır.

Anime ve manga, sosyokültürel etkileriyle birlikte Japonya sınırlarının ötesinde yaygınlaşmıştır. Belirli karakteristik özelliklerle, eğlence sektörü ve sanat alanında çeşitli yönlerden köklü bir şekilde yer edinmişlerdir. Batının animasyon ve çizgi roman anlayışını, geçirdiği süreçler doğrultusunda dönüştürerek, kendi özgünlüğünü yakalamıştır. Toplumsal hafıza ve değerlerin içine katıldığı, ülkenin psikolojisini

özetleyen popüler kültür unsurlarıdır. Toplumsal hafızanın sanatsal formlar doğrultusunda öyküleştirilerek sunulmasıyla hem tüketim kültüründe birer ürün hem de entelektüel değere sahip, insan yaşamını aktaran çok yönlü oluşumlar olarak şekil almışlardır.

Çizgi roman sanatı; bir öykünün kurgulanması ve aktarılması bakımından hem görsel hem de edebi anlamda sanatsal yetkinlikleri bir arada kullanılabilmekte, çok yönlülüğü ve kolay erişimi sayesinde yayılma yönünden avantajlarıyla çeşitli kitlelerce takip edilmektedir. Bir çizgi roman türü olarak *manga*, bu kapsamda özelliklere sahip olarak Japon toplumunun her türlü ortaklıklarının özgürce ifade bulabildiği bir kitle kültür formudur. Güncel formuyla, gündelik hayatta karşılaşılabilecek mevzulardan distopya ve bilimkurguya; toplumsal meselelerden tarihi olaylara kadar uçsuz bucaksız çeşitli konulara özgü *manga* eserlerle karşılaşabilmek mümkündür. *Anime* ise Japonca'da İngilizce bir kelime olan *animation* (animasyon) üzerinden türetilmiş, yeni bir kelimedir. Belirli teknolojiler doğrultusunda ses ve görüntünün kurgulanıp tasarlanarak seri ya da film olarak sürdürüldüğü bir türdür. Geleneksel Japon estetiğini ve duyarlılığını çağdaş yaklaşımlar doğrultusunda, kendi özgünlüğünde yakalamıştır.

Manga ve *anime*, savaş sonrası hafızanın toplu bir dışavurumu olmasından dolayı birçok bakımdan ulusal kimliğin büyük birer parçalarıdır. Böyle bir kültür ortamı içinde sanatsal ifade özgürlüğü ve toplum bilinci sayesinde; Batının modern yaşam algılarına yönelik sağladıkları adaptasyona eklenen üretken yönleri ile kültürlerinin kaybolma ihtimalinin üstesinden gelmişlerdir.

2.2. Otaku

Otaku, Japonya'nın ulusal kimliğine dayanan kitle kültüründen tezahür olmuş, yeni nesil ürünlerin sıkı takipçisi olan bir hayran profilidir; entelektüel ve ilgilendiği konular hakkında derinlemesine bilgi sahibidir. Batı dünyasında, benzer tutumlara sahip kişiler için İngilizce kelimeler olarak *nerd* ve *geek* adlandırılmaları yapılmaktadır. Bu terimler, toplum içinde ayrıştırıcı bağlamda kullanılmaktadır: Hayran profillerinin kurgu içeriklere yönelik yoğun ilgileri, koleksiyonculuğa dair alışkanlıkları, içe kapanık karakterleri ve sosyal tutukluklarıyla ilişkilendirilerek tanımlanmaktadır. Sinema, roman,

çizgi roman, bilgisayar oyunları ve benzeri kurgu evrenlere dayanan eserleri içselleştirmeleriyle birlikte meydana gelen hayranların adanmış psikolojileri, gündelik hayatlarını olumsuz etkileyerek toplumun gözünde yetişkinlik durumunu rafa kaldırmış bir imaj oluşturmaktadır. Genel olarak, eğlence için başvurdukları oyun dünyalarını yüceltip başkalarının beklentilerinden ve sorumluluklardan kaçmalarıyla, hayali ortamlara yönelik hissettikleri aidiyetliklerinden dolayı toplum tarafından çocuksu olmakla ilişkilendirilmişlerdir. Özellikle *otaku*, Japon toplumu içinde azınlık olmaktan çıkmış bir fenomen olarak, kültürel dönüşümlerin ekseninde ortak psikolojik durumları aktarmaktadır. Çağdaş sanatla bütünleşmiş yönüyle diğer hayran profillerinden farklılık gösteren bir fenomendir.

Otaku kelimesinin etimolojik olarak "bir başkasının evinden olan" anlamını taşımasıyla halk arasında ötekileştirmeye yönelik türediği bilinmektedir. Bu terim, savaş sonrası Japonya'nın ekonomik gelişim sürecinde, çocuklar için tasarlanan eğlence sektörüyle birlikte ortaya çıkmıştır. 60'lı ve 70'li yılların medyasına, sanatçıların şahit olduğu savaşın etkileriyle tasarladıkları içinde şiddet sembollerinin barındığı ürünler hâkim olmuştur. O zamanlardan bu yana gelişen; anime, manga ve video oyunlarının ülke sınırlarının ötesine kadar ulaşmasıyla ulusun geçmişe yönelik acılarını ve sosyal değişkenliklerinin kavranmasında "alt" kültürün bir araç haline geldiği açıktır. Bu yapımlarla büyüyen *otaku* profiline sahip sanatçılar, 80'li yıllardan itibaren, kendi çalışmalarında kurguladıkları karakter ve evren oluşturma yöntemleriyle, ulusal çapta yaygınlaşmış kaygılı psikolojiyi özgün bir şekilde yorumlayıp analiz etmişlerdir. Çoğunlukla, insan yapımı felaketlerin anlatıldığı bir ortamla başlayan bu yapıtlar, yıkımın ardından yeniden inşa etme fikrinin işlenmesiyle birlikte, distopyadan ütopyaya doğru gelişerek kurgulanmışlardır. Böylelikle, birçok çağdaş Japon sanatçı; anime, manga ve video oyun içeriklerindeki formülleri kendi sanatlarında uygulamaktadır.

Japon kitle kültürü, geçmişten bu yana sürdürülen kaygı ve şiddet temalarından hareketle kurgusal ortamlarda, grotesk bir estetik üzerinden üretim mantıklarını ve formüllerini devam ettirmektedir. İnsanların vahşi ve ilkel dürtülerinden faydalanarak bazı durumlarda anlamsızlaştırılmış bir imajla ortaya çıkmaktadır. *Otaku* tarafından

şiddet ve cinsellik; bilgisayar oyunları, çizgi romanlar, animasyon seriler ve aksiyon figürleri üzerinden estetize edilmiş durumdadır.

Japon kitle kültürünün her türlü insani dürtülere hizmet eden özelliklere sahip anlayışının, toplum içindeki bir yansıması olan *otaku*, Japon halkı nazarında gerçek hayat deneyimlerinde "çuvallayan" yetişkin örüntüsünü kapsamaktadır. Ancak Takashi Murakami, *Little Boy: The Arts Of Japan's Exploding Subculture Exhibition* adlı manifesto kitabında, bu kavramın küresel çapta bir fenomene dönüşmesinin ardından kalıplaşmış imajının ve "toplumsal küçümsemelerin" son bulduğunu ifade etmektedir. Önceleri kendi içinde bayağı görülen Japon alt kültür ürünleri, Batı toplumlarında kabul gördükçe ve benimsendikçe, kendi içinde de kabul görmeye başlamıştır. Murakami'nin *otaku* üzerinden değinmek istediği nokta, kültürler arası özdeşleşmenin yapıcı yönüdür.

2.3. Çağdaş Sanatta Otaku Fenomeni

Çağdaş Japon toplumunda yetişkinlik, kısıtlamalar ve sıkı çalışma dönemi olarak görülmektedir. Aşırı disiplinli sosyal yaşamın baskıları, kişilerin bağımsız ve yalnız olmayı istemelerine neden olmaktadır. Bu yüzden sorumluluklardan uzak, birbirleriyle bağ kurmaya açık olmayan, bireyselliğe odaklı yaşam biçimleri, toplum içinde düşük evlilik oranlarına neden gösterilmektedir. Duygusal ihtiyaçlarının karşılığını hayali evrenlerde bulan *otaku*, romantik duygular deneyimleyebileceği bir partneri de yine hayali karakterlerde bulabilmektedir. *Otaku,* içe dönük bir psikolojiyle, kurgu ortamlarda geliştirdiği arzu ve duygu tatminlerini, imgelerin telafi edici etkilerine sığınarak gerçekleştirir. Böylelikle kendince, yalnızlığını ve problemlerini unuttuğu bir konfor alanı oluşturmuş durumdadır.

Japon popüler kültüründe, cinsellik bakımından abartılarla bezenmiş fetiş ürünler, *kawaii* estetiğinden faydalanmış bir şekilde masumluğu kullanarak gerçeklikten kaçış mertebesinde devam etmektedir. Bu estetik anlayışının büyük çapta yaygınlaşmış olmasından dolayı sözde masumlaştırılmış çekici imgeler, hayali romantik partner formülleri üzerinden de sürdürülmeye devam etmektedir. Japoncada, kökeni tomurcuklanmak anlamına gelen *moeru* kelimesinden türemiş *moe* terimi, dişi arzu imgeleri ile karşılaşma anında yaşanan duygusal coşkuyu ifade etmektedir. *Moe* hissini

uyandıran karakterler, çekici formlarla idealize edilmiş vücut hatlarıyla birlikte *kawaii* özelliklerle donatılarak cinsel haz kaynakları olarak ortaya çıkmışlardır. Özetle, *moe* etkili karakterler, sevimli ve masum görünümlerinin devamında sürdürülen cinsel imajlarıyla, erkek bakışı tarafından oluşturulmuş çarpık, dişi tasarılardır. Bu tiplemeye yaygın olarak *lolicon* denmektedir. Böyle tasarlanmış dişi formüllere yönelik yoğun ilgilerin çözümlemelerinde, toplumun cinsiyet rollerine biçtiği beklentilerin yarattığı baskıcı etkiler neden olarak gösterilmektedir. Toplum içinde, "sosyal geri çekilme" yaşayan; hayali karakterlere romantik hisler besleyen erkeklerin psikolojilerine, aileleri ve karşı cinsle yaşadıkları iletişim yetersizlikleri ilişkilendirilmektedir.

İngilizcede bulunan "*lolita complex*" ifadesinden hareketle türetilmiş *lolicon*, karakterlerin, arzu nesnelerine dönüştüğü bir akımdır. Bu algıyı Chizuko Naito, *Reorganizations of Gender and Nationalism: Gender Bashing and Loliconized Japanese Society* adlı makalesinde "lolikonik arzu" olarak yorumlamaktadır. *Lolicon* karakterlere duyulan ilgiyi sosyal bozulmalara bağlar: Çağdaş kadınların, görücü usulü gibi geleneksel anlaşmalardan uzaklaşmaları; artık kadınlarla kurulacak romantik ilişkilerin erkekler için çaba gerektiren bir meseleye dönüşmüş olmasını; erkeklerin toplum içinde, eğitim ve ekonomik sıkıntılarından kaynaklanabilen iletişim yetersizliklerinden dolayı irade kaybı yaşamalarını sebep olarak gösterir. Naito'ya göre, *lolicon* fenomeninde "kadın" sembolik bir dönüşüm gerçekleştirerek yerini "genç kız"a bırakmıştır.

MR. Takma adını kullanan Masakatsu Iwamoto'nun sanatı, *lolicon* fenomenine dayanmaktadır. Sanatçı, HYPEBEAST'e verdiği, *Inside the Violent Mind of Otaku Artist MR* başlıklı röportajında, ergenliği boyunca utanç duyduğu *otaku* kimliğini sanatı için olumlu bir yönde avantaja dönüştürme fikrinden bahsetmiştir. Yirmi yaşına geldiğinde hissettiği çekinceli halini bir "silah" ya da "ifade" aracı olarak kullanmaya karar vererek, üretim sürecinin karakteristiğini oluşturmuştur.

Iwamoto, geçmişinde ailesiyle ve çevresiyle yaşadığı olumsuzluklara dayandırarak, depresyon temelli bir temayı sanatı boyunca sürdürmektedir. *Kawaii* estetik unsurlarıyla donatılmış *anime* ve *manga* akımlarında görülen imajlarla karakterler ve mekanlar oluşturur; imgeler yoluyla tüketim aşırılığının gündelik hayatla kaynaşmış

bütünlüğünü, kişisel deneyimleriyle elde ettiklerini paylaşmaktadır. Her ne kadar eğlenceli ve canlı görünen bir üsluba sahip olsa da yarattığı kaotik evren, yalnızlığa ve aidiyet yoksunluğuna işaret eden anlamlar barındırmaktadır. Iwamoto bu unsurlarla, *otaku*'nun tipik, gerçeklerden kaçış mekanizmasını görsel bir dille işlemektedir.



Görsel 9- MR. (Masakatsu Iwamoto), Kaikai Kiki Co., "*Shakotan Love-Virgin Blue*" 2013, 162x130 cm, tuval üzerine akrilik, www.perrotin.com/cn/artists/Mr/31/shakotan-love-virgin-blue/24287 Erişim:11.03.2023.

Sanatçının 2013 yapımı *Shakotan Love-Virgin Blue* resmi, bilgisayar ortamında gerçekleşmiş grafikleri kapsayan bir görsellikle oluşturulmuştur. Ön planda *lolicon* bir karakter bulunur. Kostümüyle ve verdiği pozla, Japon sokak kültürünün bir türü olan "*shakotan*"a gönderme yapmaktadır. Resmin başlığında geçen bu kelime, bir tür modifiye araç modası için kullanılan bir ifadedir. Arka planda, araba içinde bulunan karakter, ön plandaki karakterle benzer şekilde *Shakotan*'a özgü bir giyim tarzına sahiptir. Bakışları,

dişi karakterin eğlenen havasına nazaran soğuk ve maskülen bir görünümdedir. Bu yapıt, esprili bir şekilde, *anime* görsel dilinden faydalanarak oluşturulmuş, erkek arkadaş-kız arkadaş romantik ilişkisinin kurgulandığı bir resimdir. Iwamoto, popüler Japon kültürünün Lolicon fenomeniyle, dişi formlar ve mizahi yaklaşımlar sergileyerek; çağdaş sanat içinde, "çuvallama" deneyimlerini "avantaj" haline dönüşmeyi başarmaktadır.

Iwamoto, sanatı boyunca bir *Otaku* olmanın içsel deneyimini aktarır ve kaotik Japon görsel dilini kutlar. Çocuksu masumluk temelli tasarlanmış, ancak dişi bir bilinç yüklenmiş gerçeklik dışı bu imgeler; tam anlamıyla *Otaku* abartılarının ve derin yalnızlığının açık bir göstergesidir. Cinsellik temelli *Lolicon* fenomeninin, masumluğa ve bocalamaya yönelik biçim bulması, yetişkin ama olgunluk durumundan uzak, *Otaku* profillerinin psikolojik sorunlarını açık etmektedir. Estetize ettikleri masumluğun sahip olduğu toleranslara sığınarak; ilkel güdülerini ve duygularını, sanal benlikleriyle gerçeklik dışı bir yüzeye bağlamaktadırlar.



Görsel 10- Takashi Murakami, "*Miss Ko*^{2}" 1997, 182,9x63,5x82,6 cm, fiberglas, demir, sentetik reçine, yağlı boya ve akrilik, www.wikiart.org/en/takashi-murakami/miss-ko-1997 Erişim:10.03.2023.

Güzel genç kadın anlamına gelen *Bishoujo*, video oyunlarına kadar birçok medyada karşılaşılan üst düzey çekici, dişi karakterlerdir; kişilikleri ve vücutları heteroseksüel erkek *Otaku* kitlesinin arzularına göre form bulmaktadır. Takashi Murakami, *Bishoujo* bağlamındaki ilk eserini 1997 yılında, *Miss Ko*^{2} ile gerçekleştirmiştir. Sanatçı bu projesiyle cinsellik ile bayağılaştırılmış emtia imgelerini işaret etmektedir. Romantik partner olarak kurgu üzerinden kadın ideali geliştiren heteroseksüel erkek bakışını ve sosyal problemler yaşayan yalnızlaşmış *Otaku*'nun sığındığı hayali dünyayı, "yüksek" kültür olan sanat alanına taşıması, misyonu için attığı önemli bir adımdır.



Görsel 11- Takashi Murakami, "*My Lonesome Cowboy*" 1998, 100x46x36 inç, fiberglas, demir, yağlı boya ve akrilik, www.wikiart.org/en/takashi-murakami/my-lonesome-cowboy-1998 Erişim:09.03.2023.

Murakami'nin *Hiropon* ve *My Lonesome Cowboy* heykelleri, *Bodily Fluids* dönemine ait en bilinen eserleridir. Bu yapıtlar *Otaku* kültüründeki gizli cinselliği ifade ederler. Başlığını Andy Warhol'un *Lonesome Cowboys* filminden alan 1998 yapımı heykeli, abartılmış cinselliğiyle *Otaku* gözünden oluşturulmuş; saldırgan bir heteroseksüel erkekliği kutlarken diğer bir yandan homoseksüel bir erotizm de barındırmaktadır; bu yapıt, tamamen erkek bakışı üzerinden gelişmiş bir cinsel güç tasarısıdır. Japoncada metamfetamin anlamına gelen *Hiropon* ise benzer vücut abartısına sahip bir karakterdir; *otaku* tarafından idealize edilen hayali dişiliğin bir tür sembolüdür. *Ukiyo-e* sanatındaki *Shungu* geleneğindeki gibi gerçeklik dışı formlar ve cinsellik, Murakami'nin sanatında, *otaku* kültürüne ithafen ortaya çıkmaktadır.



Görsel 12- Takashi Murakami, "*Hiropon*" 1997, 88x41x48 inç, fiberglas, demir, yağlı boya ve akrilik, www.marianneboeskygallery.com/exhibitions/254/works/artworks-1378-takashi-murakami-hiropon-1997/ Erişim:09.03.2023.

Murakami, *otaku* ve Japonya üzerinde gerçekleşen kültürel dönüşümler adına birçok anlamda çalışmalar sürdürmüş hatta Batıdan sonra, "yeni sanat teorisi" olarak bir araya geldiği Japon çağdaşlarıyla bir manifesto bile geliştirmiştir. Birçok popüler kültür unsurunu; tüketim aşırılığı, geçmişin travmaları, cinsellik ve yalnızlaşma gibi temalar üzerinden çalışmaktadır. Globalde oldukça tanınmış; Amerika ve Batı dünyasında kendi ulusunun kültürel değerlerini çeşitli mecralarda popülerleştirmiş bir sanatçıdır. Yaşam hakkında karamsarlık ve tüketici zihniyetin aşırı tutumlarını sentezleyip kimlik ve kültür meseleleri üzerinden sanat pratikleri geliştirmesinin yanında ticari oluşumlar da ortaya çıkararak diğer bir yandan, marka değeri geliştirmiş bir isimdir.

Takashi Murakami, Tokyo Üniversitesi'nde, geleneksel Japon resim sanatı *Nihonga* bölümünde doktora derecesine kadar eğitim almıştır. Geleneksel tekniklere dayanan *Nihonga* deneyimlerinin ardından, Amerika'ya olan ziyaretleri sonucunda yenilikçi fikirler edinerek Japon sanatının anlamı üzerine düşündüğü prensipleri adına çalışmalara başlamıştır. Çağdaş sanata ilgi duymuş ve kendi kültürünün sosyokültürel dönüşümlerini aktarabilecek bir yüzey geliştirmeyi hedeflemiştir. Pop sanatın kitle kültürüne yaptığı göndermeyi çözümleyerek, küresel başarıya ulaşan ticari stratejiler geliştirmiştir. Ülkesinin savaş sonrası karakteristik yapısı üzerinden oluşturduğu vizyonu içinde özellikle *otaku* kavramına sıkça değinmektedir. Askeri yenilgi ve nükleer patlamaların sonrasında gelişen kitle kültüründeki acıklı atmosferle, savaş sonrası dönüşümler geçiren ülkenin insanları ile açık edilen psikolojinin kapsayıcılığını ortaya koymaktadır. Sanatçı, kavramsallaştırdığı toplumsal meselelerini; anime, manga ve emtia ürünlerinin çekiciliği çevresinde ele almaktadır.

Murakami, *'Mr. DOB': Takashi Murakami's Most Famous Character Explained* adlı *HYPEBEAST*'in internet röportajında, "piyasada hayatta kalabilmenin sırrı" olarak oluşturduğu karakterler üzerinden ticari beceriler geliştirmiştir. Yaşam mücadelesi olarak atıfta bulunduğu olgu ile yok olma tehlikesi ve asimile edilmenin karşısında var olmak adına sürdürülen, adaptasyon durumunu ifade etmektedir. Öncüleri Andy Warhol ve Jeff Koons gibi sıradan nesneleri sanat yapıtı olarak sunmasıyla, ülkesinin yüksek ve alt kültür arasındaki sınırlarının belirsizliğini göstermektedir. Sınırlandırmaların ortadan kalktığı bir mantıkla kitle kültürünün avantajlarını kullanarak, markalaşmanın yayılmacı gücüyle

ölümsüz olmasını hedeflediği bir isim oluşturmuştur. Yüksek değerlerde paha biçilen sanat yapıtlarından; oyuncak, giyim ve çeşitli hediyelik eşyalara kadar yapıtlarının türevlerini üreterek markasına ulaşılabilirlik sağlamaktadır. Sanatçının 1996 yılında kurulan *Hiropon* fabrikasının ardından 2001 yılında kurduğu ve güncel olarak faaliyet gösteren *Kaikai Kiki* fabrikasıyla, sanat yapıtları ve ticari ürünler üretmek amacıyla çeşitli disiplinlerden kişileri bir araya getirerek projelerini sürdürmektedir. Ayrıca, yine Murakami'nin öncülüğünde kurulan *Kaikai Kiki* sanat galerisinin çatısı altında toplanan, kitle kültüründen esinlenen çağdaş sanatçılar, kişisel sergiler düzenlemekte ve ortak projeler geliştirmektelerdir.

Murakami sanatçıların ticari kabiliyetlerini avangart bir sanat hareketi olarak görmektedir ve bu konuda Walt Disney'i örnek gösterir. Walt Disney; filmler, çizgi romanlar, oyuncaklar ve eğlence parklarına kadar geniş bir ürün yelpazesini içeren ayrıntılı dünyasıyla hem bir iş adamı hem de sanatçıdır. Disney markasının yıllardır sürmekte olan popülerliği, hayali ortamlarda belirmiş, birçok kişi tarafından sempati ve hayranlık duyulan karakterler sayesindedir. Murakami, Walt Disney gibi kitlelere yakınlık sağlayan, duygulara ulaşmada etkili olan kültür üreticilerinden ilham alır ve misyonunu bu doğrultuda ilerletmektedir. Osamu Tezuka, Hayao Miyazaki, Katsuhiro Otomo gibi ünlü *manga* sanatçısı ve animatörlerin eserleriyle alt kültürün zihinlerde yaratabileceği etkiyi keşfetmiştir. Bu isimlerin eserleri, çağdaş Japonya'yı öyküleştirerek toplumsal meseleleri aktarmada oldukça başarılı olmuştur. Halberstam'ın ifade ettiği gibi çocuklar ve ergenler için kurgulanan animasyon ve benzeri medyalar, yaşamın zorlu yönlerini bir macera olarak gösterip o zorlukları aşmanın yollarını ararlar. Güçlükleri aşmayı estetik bakış açılarıyla yorumlayan Japon sanatçılar; tahrip olmuş geçmişten hareketle çocuksu hale gelmiş toplumsal kimliği aktarırlar.



Görsel 13- Takashi Murakami, "*ZuZaZaZaZaZa*" 1994, 149,8x170,1 cm, tuval üzerine akrilik boya ve serigrafi, www.wikiart.org/en/takashi-murakami/zuzazazazaza-1994 Erişim: 01.03.2023

Bodily fluids döneminin başlangıcı ve sanatçının alter egosunu temsil eden Mr. DOB karakterinin ilk kez görüldüğü, *ZuZaZaZaZaZa* resmi; uzun süreli tekrarlanarak çözümlenecek imgelerin başlangıcıdır. 1994 yılında vücut sıvısı içinden beliren Mr. DOB, kaotik Murakami evreninde biçim değiştirerek birçok forma ulaşmış ve vahşi imajlara doğru evrilmiştir. Yüzü; "DOB" isminin baş harfleriyle oluşturulmuş; genellikle mavi renkte, sürekli gülümseyen bir maskot formundadır. Sanatçı, bu karakteri tasarlarken Fujiko Fujio manga ortaklığının oluşturduğu sevimli robot kedi *Doraemon*, oyun şirketi Sega'nın *Sonic The Hedgehog*'u ve Walt Disney'in *Mickey Mouse*'undan esinlenerek geliştirmiştir. Referans olan karakterlerin küresel başarılarını göz önüne alarak sevimli ürünlerin çekiciliğini çağdaş sanatta ifade eden Murakami, *kawaii* anlayışın çocuksu görünümlerinin ardından çıkabilecek tekinsizliği açık etmektedir. "Piyasada hayatta kalabilmenin sırrı" olarak emtia formülleri taklit etmek, sanatçının hayali evreni içinde sonsuzmuşçasına çoğalan birçok karakterin ve imgenin oluşmasına sebep olmuştur.



Görsel 14- Takashi Murakami, "*727*" 1996, 299,7x449,6 cm, tuval üzerine aktilik boya, www.wikiart.org/en/takashi-murakami/727-1996 Erişim:09.03.2023.

Sanatçının *727* adlı resmi, üç parça tuval üzerine Nihonga teknikleri uygulayarak oluşturduğu bir çalışmasıdır. Sahnelenmekte olan *Mr. DOB*, geleneksel bir estetik üzerinden sunulmuş; klasik Japon resminde görülen bulutlar ortasında resimlenmiştir. Sanatçı, bu resim için *Guggenheim Bilbao* müzesiyle yaptığı *Video tour with Murakami 2- 727* röportajında, sonluluk bilincini öne sürer: Kırsalda, "*Shinkansen*" trenleriyle yapılan yolculuklarda denk gelinen reklam panolarının "boşluğun" ortasındaki belirgin varlıkları için yaşamın "hiçlikle dolu" olduğunu anımsatmasından bahseder; hayatın boşluklarına rağmen yaşamaya ve mutlu olmaya devam edilmesi gerektiğini söyler. İfadelerine ve sanat prensiplerine bakıldığında, yok olma hissinden türeyen psikolojiyi net bir şekilde aktardığı görülmektedir. *Mr. DOB* karakterinin sanatçının alternatif bir benliği olarak sürekli sahnelenmesi: Kendini her defasında oluşturduğu evrenin tekinsiz ortamına dahil ederek, korku ve endişelerin karşısında tüketici toplum bilincinin ortaya çıkardığı anlamsızlığı, avantaja dönüştürerek kullandığını göstermektedir. Oluşturduğu birçok sembolik görüntü, tüketim aşırılığından meydana gelmiş bir kaosun izlenimini

yaratmaktadır. Ancak sanatçının temel motivasyonu, benliğine ve kimliğine dayanan meselelerini ulusunun kültürel anlayışları içinde değerlendirmektir.



Görsel 15- Takashi Murakami, "*Time Bokan-Pink*" 2001, 180x180 cm, panele monte edilmiş tuval üzerine akrilik, www.asianart.com/exhibitions/littleboy/1.html Erişim:09.03.202

Bir sembol olarak patlama ve yok olma, *anime* ve *manga*'larda *mono no aware*'nin gelip geçici yaşamın sonluluğuna dayanan estetik anlayışını da barındırır. Nagazaki ve Hiroşima felaketlerine yöneltilerek şekil bulmuş nükleer patlama sembolü, birçok popüler kültür içeriğinde karşılaşılmaktadır. 1975-1976 yılları arasında Fuji TV'de yayınlanan *Time Bokan* adlı *anime* serisinin her bölümünün sonunda; nükleer patlamanın ardından ortaya çıkan mantar bulutunu andıran, içinde kafatası görünümü verilmiş patlama görseli, kötü karakterlerin yenilgisini ifade etmek adına belirmektedir. Takashi Murakami, bu *anime*'ye atıfta bulunduğu *Time Bokan* serisini 2001 yılında oluşturmuştur. Neon renklerde tasarladığı *Time Bokan* bulut iskeletleri, kültürel yeniliklerin sonucunda felaket sembollerinin çocukların izlediği animasyon serilerine kadar ulaşan, dönüşüme uğramış yapısını tekrar etmektedir. Murakami ve birçok çağdaş Japon sanatçı, felaket sembollerini *kawaii* ile bütünleştirdikleri formülasyonlarıyla çalışmalarını sürdürmektedir.

2.4. Kaosun Ortasında Yeni Neslin Sanatı Superflat



Görsel 16- Taro Okamoto, "*Tower of the Sun*" 1970, taiyounotou-expo70.jp/en/about/ Erişim:14.03.2023.

1970 yılında Japonya'nın Osaka şehrinde gerçekleşen Dünya Fuarı'nda Taro Okamoto'nun *Tower of the Sun* yapıtı, resmi internet sitesine göre, "insanlık için ilerleme ve uyum" temasını; geçmişi, şimdiyi ve geleceği temsil eden dönüşüm ve birlik fikirlerini, bilim ve teknolojinin ışığında sürdürmenin mesajlarını taşımıştır. Dışarıdan 70 metre uzunluğunda görülen, betondan inşa edilmiş kule, proje genelinde gerçekleşen müzenin dış cephesini kapsamaktadır. Bununla birlikte kulenin iç kısmı ve yer altı müzesi de dahil olmak üzere, toplamda üç ayrı bölümden oluşmaktadır. Projeye ait dört farklı yüz bulunur; kulenin en uç yüksekliğinde bulunan *Golden Mask*, geleceği; ön cephedeki *Face of the Sun*, şimdiyi; arka cephedeki *Black Sun*, geçmişi temsil etmektedir. Dördüncü bir yüz olarak *Underground Sun* ise sergi alanının yeraltı katında bulunmaktadır. Dış cephenin tamamı, gelecek için yöneltilen umut temasını özetlemektedir.

Müzenin yeraltı katındaki sergi alanı, geçmişten bugüne insan evrimini ve gerçekleşebilecek olumlu bir geleceği temsil eder: Sergi boyunca insan deneyimlerini aktaran çeşitli yapıtlarla birlikte, geçmişi andıktan sonra hayali bir eksende, ileriye dönük umutlar ve meraklar sunulmaktadır. Yeraltından yukarıya doğru uzanan, kulenin iç kısmı

ise *Tree of Life* (*Seimei no Ki*) adlı yapıtı kapsamaktadır. 292 farklı tür ve boyutta organizma ve çeşitli canlılar tasvir edilerek insana kadar süren evrim sürecini ifade etmekte olan bir kurulumdur.

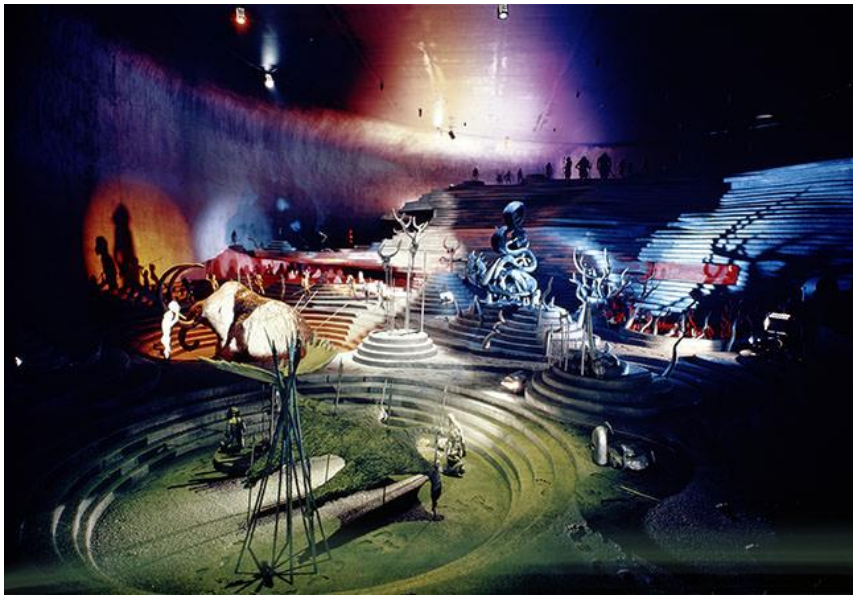


Görsel 17- Taro Okamoto, "*Tower of the Sun-Black Sun*" 1970, taiyounotou-expo70.jp/en/about/ Erişim:14.03.2023.

Taro Okamoto Nükleer patlamaların tahribatına odaklanarak sanatına yön vermiş bir isimdir; şiddeti avangart üslubuyla, resimleri ve heykelleri üzerinden yorumlamaktadır. Sanatçı ülke genelinde, 70'lerde çıktığı bir reklamda seslendiği "sanat bir patlamadır!" sloganıyla tanınır. 1970 Dünya Fuarı ile gerçekleşen insanlık için ilerleme ve uyum temasındaki sanat projesini üstlenmesiyle birlikte vizyonuyla ortaya çıkan projenin dünya birliği ve geleceği inşa etme umutlarının mesajını taşıması, doksanlarda gelişen çağdaş Japon sanatı için oldukça etkili olmuştur. Sürekli nükleer tahribata gönderme yapan bir sanatçının umutla bakılan gelecek temasına yönelik eser vermesi ironiktir. Japonya'nın felaketler deneyimlemiş olmasından kaynaklanan, toplumun kaygılı psikolojisinin önüne geçilmesi için acıların hafızalarda yer edinmesini sağlayarak; gelecekteki güzelliklerin yapılandırılmasının gerçekleşeceğini ifade eden bir anlam ortaya çıkmasına sebep olmuştur.



Görsel 18- Taro Okamoto, "*Tree of Life*" 1970, taiyounotou-expo70.jp/en/about/ Erişim:14.03.2023.



Görsel 19- Taro Okamoto, "*Tower of the Sun*" 1970, yeraltı sergi salonu, taiyounotou-expo70.jp/en/about/ Erişim:14.03.2023.

Doksanlı yıllarda, Japonya'nın kendine özgü kitle kültüründen esinlenen belirli sanatçılar doğrultusunda gelişen popüler sanat akımı, "*Neo Pop*" veya "*Tokyo Pop*" olarak anılmaktaydı. Bu akıma dahil olan sanatçılar, üretimlerinde kurguladıkları ortamlar ve imgeler ile ironi ve hayal güçlerini kullanarak ülkelerinin sosyal dokularına göndermeler yapan çalışmalarıyla, emtia kültürüne has görsel çekiciliği bir estetik unsuru olarak sanat uygulamalarında yorumlamışlardır. Dönemin sanat yapısı üzerine kendi pratikleri içinde sıkça düşünen Takashi Murakami, doksanlı yılların bitiminde kolektif projeler düzenleyerek içinde bulunduğu sanat akımının temel unsurlarının küresel çapta bilinirlik kazanılmasını sağlayan en önemli isimdir. Şiddetin ulusal çaptaki etkisi doğrultusunda meydana gelmiş dönüşüm ve yenilenme temalarını işaret ederek öncülük ettiği bir sanat teorisi ortaya çıkarmıştır. Bu doğrultuda; *anime*, *manga* ve video oyun medyalarının çağdaş Japon toplumundaki yüksek ve alt kültür ayrımı olmaksızın devam eden sanat duyarlılığı üzerinde durmaktadır. Japon görsel sanatlarının geleneklerinden gelen perspektifsiz kompozisyon anlayışından yola çıkıp alt ve yüksek kültür sınırlandırmalarının olmadığı ülkesine atıfta bulunarak, *Superflat* olarak adlandırdığı teoriyi geliştirmiştir.

Sanatçı, 2005 yılında yayınlanan, *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* adlı manifesto kitabında, *Kokoku Hihyo* reklam eleştirisi dergisinin 1999, Nisan sayısında yer verilen *Greetings, You Are Alive: Tokyo Pop Manifesto*/Tebrikler, Hayattasınız: Tokyo Pop Manifesto başlıklı makaleye değinir. Bu makale, yabancı güçlerin baskısıyla meydana gelmiş Batılılaşma sonucunda, ortaya çıkan kitle kültüründen esinlenen sanatçıların, Batı sanat çevresi içinde yaşadıkları dönemsel popülerlikleri üzerine bir yazıdır. Murakami'nin "hayatta kalma" ifadesinin sanat pratiklerinde netlik kazanması bu noktadan sonra gelişmiştir. *Tokyo Pop* ifadesini yetersiz görerek ortaya attığı *Superflat*'ın "geçmişi, bugünü ve geleceği birbirine bağlayan" özgün bir kavram olduğunu ifade etmektedir. Bastırılmış toplum bilinciyle şekil bulan medyalar, geçmişin acılarını kanalize ederek "kendiyle alay eden bir kültür" olarak çocuksu karakteristiğiyle birlikte "amatörlük" bir avantaj haline dönüşmüş ve böylelikle yeni bir "yaratıcılık dünyası" meydana gelmiştir. Sanatçının ifadelerine bakıldığında, ulusal sanat ve kültür hareketlerinin bir anlam arayışına dayandığı açıktır.

Superflat teorisi bir üçleme doğrultusunda ortaya çıkmıştır. 2000 yılında, "düz" bir eksende gelişen Japon kültürünün anlamlarını barındıran sanat hareketinin ilk basamağı "*Superflat*" sergisinin düzenlenmesi ve aynı adlı kitabın yayınlanmasıyla gerçekleşmiştir. Sergi, *Parco* moda markasının Şibuya şubesinde gerçekleşmesinin ardından *The Museum of Contemporary Art Los Angeles*'ta daha fazla eser ve nesnelerle birlikte kurularak büyük çapta gerçekleşmiştir.

Hareketin ikinci basamağı olarak *Coloriage* sergisi, 2002 yılında Paris, *Fondation Cartier*'de gerçekleşmiştir. Bu sergi, geçmişte Batı tarafından öteki görülen Japonya'nın sanat ve kültür bakımından dönüşümlerini incelikli olarak yorumladıkları bir etkinliktir. Murakami sergi için uygun gördüğü, Fransızca boyama anlamına gelen "*coloriage*" başlığı ile radikal bir gönderme yapmaktadır: Geleneksel Japon resim sanatının, seri üretim sektörlerinde hobi eşyası olarak ortaya çıktığı sayılarla boyama şemalarına atıfta bulunur. Japon estetiğinin, Batı sanatı içinde, modernizm dönemi boyunca büyük etkiler yaratmasını vurgular ve böylelikle egzotik bulunarak örnek alınmış değerlerinin yanında, geçmişte yaşadıkları ötekilik problemi üzerine düşünmüştür. Bununla birlikte, Meiji dönemi sonrasında, sanatlarının Batı anlayışına göre sürdürülmesinden dolayı, resim sanatı içinde anlam bakımından eksilmelerinden bahseder. Sanatçı, *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* adlı manifesto kitabında, serginin Japonizm'in doğduğu Paris'te gerçekleşmesini değerli bularak, "Batı sanatı bağlamındaki yerlerini korurken keşfedilmemiş bir bağlam" sürecine giriş yapıldığından bahseder. "Dönüşmüş veya deforme olmuş, yeni bir Japonizm" oluşturmak ya da "Japonizm'den kaçış" yolu bulmak için ortaya çıkan yeni estetiklerinin "Batı tarzı 'sanat' yöntemleriyle değil, Batı'nın 'alt kültür" olarak nitelendirdiği medyalardan faydalandıklarını ifade ederek *Coloriage* sergisinin ana hatlarını çizmiştir.

Üçlemenin son adımı, *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, 2005 yılı, New York'ta, *Japan Society Gallery* içinde ve şehrin sokaklarında büyük bir sergi olarak gerçekleşmiştir. Resim ve heykel yapıtlarının yanında ünlü karakterlerden oyuncaklara, popüler *anime* serilerinden filmlere ve bu eserlerin yapım süreçlerinde oluşturulan taslaklara kadar yapıtlar yer alarak tüm sürecin atmosferini, New York'ta paylaşmışlardır. Sergide bir miras olarak, Taro Okamoto'nun *Tower of The Sun*

heykelinin bir minyatürü de yer almıştır. Anlaşılacağı üzere, Okamoto'nun "sanat bir patlamadır" söyleminden ilham alan *Superflat* akımı, çağdaş Japon kültürü içinde felaket çağrışımlarının birçok medyayı kapsadığını belirtmektedir. Bununla birlikte, son serginin başlığında yer alan, *Little Boy*[1] ifadesi, Hiroşima şehrine atılan atom bombasının adıdır. *Little Boy*, Amerikan denetimi tarafından çocuklaştırılmış Japon toplumunu işaret eder; patlamaların etkilerinin üstesinden gelmek zorunda olan, yalnızlaştırılmış halka ve savaş sonrası nesli kapsayan *otaku*'ya bir çağrışımdır. Böylelikle trajik anlamlar barındıran kelime gruplarıyla, *superflat* teori şekillenmiştir.



Görsel 20- Taro Okamoto**,** "*Tower of the Sun*" minyatürü, 2001, *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* sergisi, fotoğraf: Sheldan Collins. www.asianart.com/exhibitions/littleboy/21.html Erişim:09.03.2023.

[1] "'Little Boy' 6 Ağustos 1945'te Enola Gray adlı B29 Superfortress bombardıman uçağının Hiroşima'ya attığı atom bombasının adıdır. Diğer yandan Japoncada, çizgi roman, çizgi film ve bunlardan yola çıkarak üretilen her türlü ürünü takip eden, koleksiyonunu yapan fanatik bireylere takılan Otaku teriminin doğrudan İngilizce karşılığıdır." ÖZTEKİN, Mehmet K. (2011). MANGA Bir Kültürel Direniş Aracı, İletişim Yayınları. s.211.

2.4.1. Canavar İmgeler

Superflat akımı sanatçılarından Kenji Yanobe, çalışmalarını mekanik malzemeler kullanarak bilim kurgu ustalığında tasarlamaktadır. Kendine özgü oluşturduğu sevimli formlarla *kawaii* estetiğini de değerlendirerek emtia ürünlerini anımsatan yapıtlarını, distopik bir temayla bütünleştirmiş durumdadır. Oluşturduğu figürlerinde genellikle çocuk imgesi üzerine odaklanmaktadır. Hiroşima ve Nagazaki'de gerçekleşen nükleer patlamaların etkilerinden yola çıkarak, bir tür kıyametin ortasında yalnız çocuk anlatısı sergilemektedir. Karakterleri, iyileşme ve dönüşüm motivasyonları taşır ancak arka planlarında olumsuz bir çağrışım sürdürülmektedir.



Görsel 21- Kenji Yanobe, "*Sun Child No. 1*" 2011, 620 x 444 x 263 cm, https://yanobe.com/works/sun-child-no-1 Erişim:15.03.2023.

Yanobe'nin, 2011 yılında Fukuşima'da gösterime çıkan *Sun Child No. 1* eseri Taro Okamoto'nun *Tower of the Sun* eserinden esinlenen; gelecek için umut ve yeniden yapılanma süreçleri için anlamlar taşıması hedeflenmiş bir yapıttır ve onun kadar ironik

bir etkiye sahip olmuştur. Elinde umudu ifade eden bir güneş sembolü tutmakta olan çocuk figürü, radyoaktif koruyucu giysiler içindedir. Parlak gözleriyle eklenen *kawaii* unsuru ve kostümüyle ortaya çıkan grotesk yapısı, patlayan sanat ifadesinin bir karşılığıdır. Sanatçı, *Tower of the Sun* eserinden referanslar bulundurduğu bu yapıt ile 2011 yılında nükleer kazalar geçirmiş Fukuşima bölgesi için bir umut sembolü olarak sergilemeyi amaçlamıştır ancak hedefleri aksine dönerek ters bir etkiye sebep olmuştur. Çocuk figürünün, sayacının sıfırı gösteren radyoaktif koruyucu giysisi,[2] "nükleer zararlardan arınmış bir gelecek" mesajını taşımasına rağmen halk tarafından ürkütücü bulunmasının ardından, bölgenin valiliği tarafından kurulduğu alandan kaldırılmıştır. Her ne kadar Yanobe'nin ortaya koymaya çalıştığı anlam olumsuz karşılansa bile felaket çağrışımlarını güneş gibi umut barındıran sembollerle bir araya getirerek dönüştürmüş; tezat formülasyonuyla iyileştirici yönden bir motivasyon ortaya çıkarmıştır.



Görsel 22- Makoto Aida, "*Ash Color Mountains*" 2009-2011, 300 x 700 cm, tuval üzerine akrilik, www.mori.art.museum/english/contents/aidamakoto_main/artist/index.html Erişim: 17.03.2023.

[2] Radyasyondan koruyucu giysi giymesine rağmen, çocuğun göğsündeki sayaç, geleceğin ifadesi olarak '0' gösteriyor. Sun Child No.1'in sağ elindeki 'güneş' Taro Okamoto Anıt Müzesi'nin bahçesine kurulan *Tower of the Sun* ve *Young Sun* gibi Taro Okamoto eserlerinde kullanılan güneş motifinin tasarım özelliklerini ve ruhunu miras almıştır. yanobe.com/en_works/1863 Erişim: 17.03.2023.

Makoto Aida, çalışmalarıyla çağdaş Japon toplumunun eleştirisini yapmaktadır. Genellikle resim üzerinden sosyal yaşamın olumsuzluklarını ve insan deneyimlerini, çeşitli stiller uygulayarak ortaya koymaktadır. Sosyokültürel meseleleri geleneksel Japon estetiği gibi temalarla harmanlayarak özgün ifadelerini oluşturmaktadır. Sanatçı, *Ash Color Mountains* adlı eserinde, takım elbise giymiş erkeklerin yığıntılarından meydana gelen, devasa dağ manzarası resmini Zen estetiği üzerinden oluşturmuştur. Zen resminin geleneğindeki belirgin unsur, imgelerin sadeliği ve boşluk etkisidir. Sanatçı bu etkileri nihilist bir yaklaşımla değerlendirmiştir. Resimden anlaşıldığı üzere yoğun çalışma hayatına yaptığı göndermeyi, boşluğun estetik ifadesiyle uygulayarak Japon toplumunun sonluluğu kabul eden, kaderci psikolojisini sanatsal değerler yoluyla göstermektedir. Bu şekilde, aşırı disiplinli iş hayatının insan ruhuna ve yaşamına verdiği tahribat, ulusun karakteristiğiyle birlikte ifade edilmiştir.



Görsel 23- Makoto Aida "*Harakiri School Girls*" 2002, 119 x 84,7 cm, şeffaf folyo, hologram folyo üzerine baskı, akrilik boya, Fotoğraf: Kei Miyajima, www.nyartbeat.com/nyablog/2011/03/bye-bye-kitty-between-heaven-and-hell-in-contemporary-japanese-art/ Erişim: 17.03.2023.

Bishoujo fenomenine sıkça odaklanan sanatçı, genç kız imgesinin heteroseksüel Japon erkek kültüründeki formüllerini alarak, şiddet ve pornografik içeriğini açıkça sergiler. Vahşi görünümlerle çarpıtılmış insan yaşamı hakkındaki yaklaşımlarının, Japon toplumunun zıtlıklarla dolu profilini göstermektedir. *Harakiri School Girls*'de görülen, okul üniformalı liseli kızların kendilerinden geçerek ritüel halinde intihar etme sahneleri; arzu nesnesine dönüşmüş kawaii temelli *Bishoujo* kavramını, şiddet içeren bir eksende sergilenmektedir. Sanatçı, kültürel varlık içinde görsel ifadelerin tezat birlikteliklerini ve karmaşasını Japon kimliğine özgü bir yaratıcılıkla uygulamaktadır. Aida ve Yanobe gibi Japonya'nın popüler kültür akımlarından esinlenen sanatçılar, şiddeti ve güncel hayatın patlak vermiş imgelerini, içinde bulundukları toplumun normlarını ve deneyimlerini böylesine çarpıcı yöntemlerle aktarmaktadır.

Little Boy The Arts of Japans Exploding Subculture adlı manifesto kitabında yer alan, Murakami'nin *Earth in My Window* adlı makalesinin bitiminde, sanatçının fikir birliklerinin olduğu Noi Sawaragi ile dijital posta yoluyla yaptıkları görüşmeden bir kesit yer almaktadır. Sawaragi *Superflat*'ı yeni sanat manifestosu olarak kabul ettiğini ifade etmektedir: Geçmişte, Batı tarafından öteki görülen Japonya, çağdaş dönüşümünün ardından günün ilerici teorisini barındırmaktadır; buna, şiddete maruz kalmanın ardından ilkel dürtülerini gün yüzüne çıkarmaları sebep olmuştur. Sawaragi, Japon emtia kültürü içinde beliren tüm imgeleri "kaotik ıvır zıvır" olarak ifade eder; halkın ayrışmış özelliklerinden hareketle geleceğe odaklanmış, sanatın ve ifadelerin ürediği tüm kaynaklar, tüketim kültüründen beslenmektedir. Geleceğin düşleri oluşurken geçmiş unutulmamıştır; insani deneyimler ve ulusal varlık, boş ve anlamsız olarak nitelendirilebilecek seri üretim anlayışının kaosunda, alt üst edilmiş bir şekilde süregelmektedir. Makalenin devamındaki Murakami'nin ifadelerine göre *Superflat*, bir "canavar" manifestosudur. Japon olmaktan utanarak değil; kutlayarak ve gurur duyarak yeni insan profili form bulacaktır; bu profil, insanların kendi "canavar"larından gelmektedir ve bunların ortaya çıkması, "kaotik ıvır zıvır"ın ekseninde deneyimlenerek sağlanmaktadır. Tüm bu unsurlarla, kaybolmuş ve zarara uğramış anlamlar, olumsuz varlıklarına rağmen avantaja dönüştürülerek yıkım yerine yeniden oluşum sürecini gerçekleştirme gücü taşımaktadır. Geçmişte yitirilenlerin yarattığı tekinsiz bilinç

üzerinden geleceği sorgulama yordamıyla, "patlama" sonrası kaosun tekinsizliğinde, yaşanan güvensizliğin sembolleri meydana gelerek grotesk üsluplarla sanatlarının anlamı çözümlenmiştir.

2.5. Dişi Beğeniler Düşler ve Fantezilerle Superflat

Kız çocuk anlamına gelen *shoujo* ve kadın anlamına gelen *josei, anime* ve *manga* içinde alt dallar olarak yer almaktadır. Bu kategoriler; aile, aşk ve dostluk gibi hayat deneyimlerinden yola çıkarak, duygular ve düşünceler ile ortak paydalarda zengin içeriklerle gelişmiştir. *Otaku* kültürü içinde; özgürlüğü, kimliği, yaşamı ve ölümü sorgulayan kadın perspektifini, çoğu zaman pervasız hayat biçimlerini estetize ederek ortaya çıkarmaktadır. Hoş görünümlerle tasarlanan bu medyalar, takipçi kitlesinin bastırdıkları duygularını fantazyalar yordamıyla dışa vurarak aktarmaktadır. Güç ve ifadeyi sağlayan güzellik; masumiyet, eğlence ve cinselliğe kadar birçok başlık altında toplanmıştır. Güzelliğin idealize edilmesi, mutluluğu vaat etmesinden kaynaklı bir kaçış arzusudur. Zararsız görülen süslü dişilik tasarısının ardında, melankoli bulunmaktadır. Hayatın zorluklarına karşı dişi öznenin temsili karakterleri; abartı, coşku ve dönüşüm unsurları üzerinden biçimlenmektedir. Ayrıca *kawaii*'nin cansız nesnelere ruh atfeden doğası kullanılarak duygu durumları görünümler elde eder. Form bulan imgeler; doğayı, yaşamı, sevgiyi ve benliği kutlar. *Otaku*'nun dişi perspektifi, felaketler sonrası meydana gelen "kaotik ıvır zıvır" ekseninde, duygusal çelişkiler ve toplumsal sorunlarla tasarlanmaya devam etmektedir.

Dişi kitle kültürü içinde, kurgusal karakterler üzerinden cinsiyet sınırlarının birbirine karıştığı insan motifleri tezahür olmuştur. Böylelikle dönüşüm ve yenilenme temalarıyla toplum normlarını ortadan kaldırmaya güdümlü bir akım haline gelmiştir. "Bağımsızlıkları tam anlamıyla gerçekleşmeyen" kadın kitlelerinin deneyimlemek istediği duygular, *shoujo* ve *josei* türü medyalar içinde yer bulmaktadır. Susan Naiper, Anime Akiradan Howl'ın Hareketli Şatosuna adlı kitabında, kategoriler içinde ayırdığı anlatı biçimlerinden biri olan "*matsuri*"yi *shoujo* ile bağdaştırır. Festival anlamına gelen *matsuri*, "Japon dini ve sosyal yaşamının ayrılmaz bir parçası olarak" Japon halkının bastırdığı duygularının özgürce kutladığı 'oyun ve ayin diyarı'dır. Bu yüzden *anime*'nin

"anarşi" havasıyla, "dönüşüme" ve hayali dünyalara açılan kapılarını, *matsuri* ruhuyla benzer bulmaktadır.

Kawaii'nin arka planında barınan, kolektif psikolojiden kaynaklanan acıklı anlatı, *shoujo* ve *josei* türlerinde belirgin bir unsurdur. Patlayan alt kültür sanatı *Superflat* akımı içinde, dişi kitle kültürü üzerinden sanatlarını geliştiren isimler, özellikle kimlik ve yaşam üzerine odaklanarak çalışırlar. Esinlendikleri konular olarak; bilim kurgu, fantezi ve doğa gibi başlıklar altında, üretimlerini sürdürürler. Oluşturdukları *kawaii* imgeler ile Şintoizm inancındaki her türlü varlığa ruh atfeden alışkanlıkları, sanatları içinde uygularlar. Böylelikle dişi kültür etkili *Superflat* sanatçıları, Murakami'nin bahsettiği "canavar"larını üretimleri boyunca, *kawaii* estetiği ve Naiper'ın bahsettiği "festival" anlatı biçimini bir araya getirerek oluştururlar.

2.5.1. Chiho Aoshima

Chiho Aoshima, *Superflat* sanat akımına dahil olan bir sanatçıdır. *Kawaii* kültüründen tezahür olmuş görsel dili, sanat uygulamalarında değerlendirmektedir. Sevimli ve güzel tasarımlarla oluşturduğu ruhani varlıklar ve genç kız figürleriyle belirginleşmiş bir üsluba sahiptir. Sanatçının ilhamı; *manga*, *kawaii*, sembolizm, *emakimono*[3] ve *ukiyo-e*[4] gibi unsurlardır. Kendine özgü, hayali ortamlarında kurgularını gerçekleştirip çalışmalarını sürdürmektedir.

[3] 11. ila 16. yüzyıllar arasında, *emakimono* adı verilen boyalı el kaydırmaları, Japonya'da savaşları, romantizmi, dini, halk masallarını ve hatta doğaüstü dünyanın hikayelerini tasvir eden bir sanat formudur. https://asiasociety.org/education/emakimono Erişim:27.03.2023.

[4] Genellikle 'yüzen dünyanın resimleri' olarak tercüme edilen *Ukiyo-e*, Edo Dönemi'nde, yaşamın şehvetli niteliklerin barışçıl koşullar altında sakin bir varoluş arasında teşvik edildiği, Edo Dönemi'nde şehirlerin zevk alanlarını tasvir eden Japon resimlerine ve tahta baskılara atıfta bulunur. Bu pastoral anlatılar, yalnızca dönemin boş zaman etkinliklerini ve iklimini belgelemekle kalmaz, aynı zamanda, kesinlikle; Japon güzellik estetiği, şiir, doğa, maneviyat, aşk ve seks estetiğini de tasvir eder. *Ukiyo-e Japanese Prints,* https://www.theartstory.org/movement/ukiyo-e-japanese-woodblock-prints/ Erişim:27.03.2023.



Görsel 24- Chiho Aoshima, "*City Glow*" 2005, dijital baskı, Union İstasyonu, New York, Fotoğraf: Ignacio Izquierdo www.ignacioizquierdo.com/blog/2006/12/chiho-aoshima-city-glow-mountain-whisper/ Erişim: 08.03.2023.



Görsel 25- Chiho Aoshima, "*Mountain Whisper*" 2005, dijital baskı, Union İstasyonu, New York, Fotoğraf: Ignacio Izquierdo www.ignacioizquierdo.com/blog/2006/12/chiho-aoshima-city-glow-mountain-whisper/ Erişim: 08.03.2023.

Sanatçı, *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* sergisinde *City Glow* ve *Mountain Whisper* adlı çalışmalarıyla, New York'un *Union* istasyonunun duvarlarını kaplayarak yer almıştır. Duvarlar boyunca devam eden bu çalışmalar, dijital ortamda oluşturulmuştur. Resimlerde görülen ruhani canlılar olarak betimlediği; bina, dağ ve kadın karışımı figürler, *shoujo* "festival" anlatısıyla ortaya çıkmaktadır. Sanatçının bizzat kendisinin oluşturduğu *kami*[5] *ve yokai*[6] benzeri ruhlar olarak tasvir edilmiş karakterler, şölen ortamında sahnelenmektedir. Temel *Superflat* savunmasıyla dönüşüm geçirerek iyileşme ve uyum sağlama fikriyle hareket eden sanatçı, teknoloji ve doğanın birbirlerine zıtlıklarına rağmen bir arada yaşama biçimini yorumlamaktadır. Böylece kendi gelecek tasvirini ve "canavar"larını, çağdaş Japon manzaraları oluşturarak gerçekleştirmektedir.



Görsel 26- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "*Haruna in Meteor Shower*" 2002, 530 x 1984 cm, kâğıt üzerine inkjet baskı, www.artvee.com/dl/haruna-in-a-meteor-shower Erişim: 23.03.2023.

Aoshima'nın oluşturduğu dişi ruhani evren, melankoli ve karanlığa dayanan esprili diliyle, doğa üzerinden gelişmiştir. Sanatçı, çağdaş Japon toplumunun bilincinde yatan nihilist yapıyı ele alarak, ölüm gerçekliği üzerinde durur. Bundan dolayı, geleneksel inançları tekrar canlandırıp ütopya ve distopya, doğa ve teknoloji ikilikleriyle; doğum, ölüm ve yeniden doğuş döngüsünü kendi evreninde kurmaktadır. Felaket sahneleri

[5] Kami doğada; dağlar ve göller gibi manzaralar, deprem ve gök gürültüsü gibi güçlü kuvvetler, hayvanlar ve insanlar gibi canlılarda bulunur. Hem bunlar gibi varlıklar hem de nitelikler olarak var olabilmektedir. Olağanüstü niteliklere veya yeteneklere sahip herhangi bir şey olarak düşünülür ve bu nedenle kami kavramı çok soyut ve tanımsızdır. *What are "Kami"* http://sanpai-japan.com/2016/05/25/what-are-kami/ Erişim:26.03.2023.

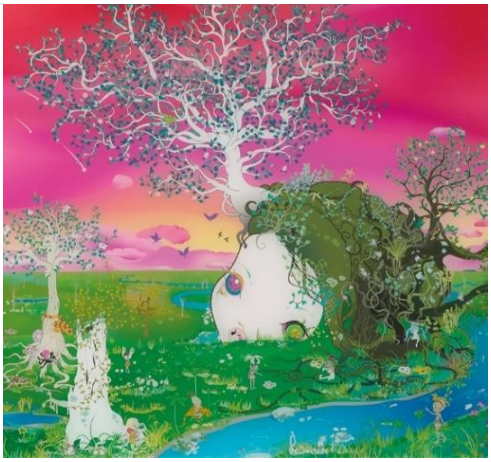
[6] Japon folklorundan tuhaf, doğaüstü yaratıklar ve fenomenlerdir. *Introduction to Yōkai What Yōkai Are/Aren't*, https://yokai.com/introduction/ Erişim:26.03.2023.

olarak; deprem, tsunami ve volkanik patlamalar gibi oluşturduğu manzaralar içine yerleştirdiği dişi karakterlerini, genellikle erotik formüllerle tasvir etmektedir. Bu karakterlerini, *shoujo*'nun masumluğunu ortadan kaldırarak *lolicon* özelliklerle şekillendirmektedir. Buna ek olarak figürlerin boş bakan gözleri, ruhlarının kaybolduğuna dair bir izlenim vermektedir. Aoshima'nın *lolicon* imgesi ve felaket sahneleri, insanlığın sonunu simgelerken; doğaya yıkıcı ve yaratıcı özellikleri atfederek onun üstünlüğünü kabul etmektedir.



Görsel 27- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "*Haruna in Meteor Shower*" 2002, 530 x 1984 cm, kâğıt üzerine inkjet baskı, (volkanik dağ ve mantar bulutu) detay, cm, www.artvee.com/dl/haruna-in-a-meteor-shower Erişim: 23.03.2023.

Haruna in Meteor Shower resminde sahnelenen doğa, varlıkları kendisiyle kaplayarak ele geçirmiştir. Ağaçlarla ve toprakla eriyip giden ruhlar, kaçınılmaz sonlarına karşı direnç göstermeden ana uyum sağlamışlardır. Resmin tam ortasında, bir felaket sembolü olarak yerleştirilmiş, uzaklarda görülen volkanik dağın çıkardığı duman, mantar bulutu şeklindedir. Kızıl gökyüzünde süzülen uydular ve ruhların kafalarına bağlı antenler, doğa ve ruh arasındaki ilişkiye, insan yapımı nesneyi pasif bir rolde dahil etmektedir. Bir ağaçla bütünleşmiş ruh ile ırmakla karışmış tepelikteki ruh, trans halinde, doğanın kontrolü altındalardır. Aoshima, böyle sahneleri dijital ortam üzerinden geliştirdiği ilkel ve fütüristik kurgulama yöntemleriyle sürdürmektedir.



Görsel 28- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "*Haruna in Meteor Shower*" 2002, 530 x 1984 cm, kâğıt üzerine inkjet baskı, (ağaç altındaki figür) detay, www.artvee.com/dl/haruna-in-a-meteor-shower Erişim: 23.03.2023.



Görsel 29- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "*Haruna in Meteor Shower*" 2002, 530 x 1984 cm, kâğıt üzerine inkjet baskı, (tepelikteki figür) detay, www.artvee.com/dl/haruna-in-a-meteor-shower Erişim: 23.03.2023.

Haruna in Meteor Shower, "patlayan alt kültür sanatı" içinde, dönüşüm yoluyla iyileşme anlatısını barındırmasıyla, örnek gösterilebilecek en önemli yapıtlardan biridir.

Meditatif amaçlarla hazırlanmış bu çalışmanın sona ermeyi kutlayan tutumları, tedirgin edici bir izlenim yaratmaktadır. Aoshima, sanatında tahribata uğramayı ve yenilenmeyi, dişi güzellikte süsleyerek öyküleştirir: Ütopya ve distopya karışımı evreninde, Japon toplumunun hayata karşı duyarlılığını ele alarak geçmişten bugüne süregelen, ortak deneyimler ve inançlar ekseninde çağdaş bir ortamda kutsallık atmosferi oluşturmaktadır.



Görsel 30- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "*Rebirth of the World*" 2015, 2881 x 19525 mm, animasyon, (gökdelenler ve dağların ruhları) detay, https://www.youtube.com/watch?v=5427YXnyKXY Erişim: 23.03.2023.



Görsel 31- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "*Rebirth of the World*" 2015, 2881 x 19525 mm, animasyon, (volkanik patlama sahnesi) detay, https://www.youtube.com/watch?v=5427YXnyKXY Erişim: 23.03.2023.



Görsel 32- Chiho Aoshima, Kaikai Kiki Co., "*Rebirth of the World*" 2015, 2881 x 19525 mm, animasyon, (tsunami sahnesi) detay, https://www.youtube.com/watch?v=5427YXnyKXY Erişim: 23.03.2023.

Aoshima, doğanın gücüne duyduğu saygı ve sevgiyi sanatsal ifadelerinde sıkça göstermektedir. Ölüme sıkça odaklanır; *Kaikai Kiki*'nin *Chiho Aoshima: Rebirth of the World* adlı *youtube* röportajında "doğanın içinde eriyerek onunla bütünleşmek" için sahip olduğu bir tür özlem duygusundan bahseder. Sonluluğu kötü bir durum olarak yorumlamaz, doğanın düzenini kabul eder. Çalışmaları, *anime* ve *manga*'nın anlatı özelliklerini taşır; bunun yanında, manevi anlamlar üzerinde duran ve iyileştirici etkiler sağlayan yapıtlardır. 2015 yılında, Bruce Ferguson ile *Rebirth of the World* adını verdikleri bir animasyon üzerine çalışmıştır. Bu animasyonun kurgusunda; yüksek binalara, dağlara ve benzerlerine ruh atfedilerek tasarlanmış çeşitli grotesk karakter yer almaktadır. Başlarda sakin görülen ortam içinde, olaylar ilerledikçe felaketler meydana gelir; volkanik dağ patlar, girdap, deprem ve tsunami olur. Manzarada sahnelenen karakterlerin tümü, doğa olaylarından etkilenerek ölürler ve ardından yeniden doğumları gerçekleşir. Aoshima, doğa afetlerinin karşısında insan varlığının küçüklüğünü gösterirken yıkımı ve felaketleri yenilenmeyle bağlar. 2011 yılında gerçekleşen Tohoku depreminden hareketle yola çıkan sanatçı, insanlığın yaşadığı her türlü felakete rağmen bir şekilde iyileşmesinin gücünü aktarmaktadır. *Rebirth of the World*, insanlık için yenilenme ve uyum temasını Aoshima'nın dişi *Superflat* üslubuyla gerçekleştiği çağdaş bir yorumdur.

2.5.2. Aya Takano



Görsel 33- Aya Takano, "*Noshi and Meg on Earth, Year 2036*" 2002, 91 x 73,5 cm, tuval üzerine akrilik, https://img.wikioo.org/ADC/Art.nsf/O/AE3MBR/$File/Aya_Takano-Noshi_meg_on_earth_year_2036_.jpg Erişim: 23.03.2023.

Aya Takano, tuval üzerine yaptığı akrilik boya resimleriyle, hayali evrenleri üzerine çalışmaktadır. Figürleri genellikle iri gözlü, ince uzun yapılı, genç kadın ve erkek betimlemeleridir. Dişi duyarlılıkla geliştirdiği karakterleri, tıpkı Aoshima'nın ruhani varlıkları gibi *lolicon* özellikler göstermektedir. Ayrıca, 'tanıdık' ve 'sıradan' nesnelerin hoşlanmadığı görüntülerini dönüştürüp, kendine özgü uyarladığı imgeleri resimlerine ekleyerek, hayali evreninin özgünlüğünü oluşturmaktadır. Dinamik kompozisyonları içinde, fantastik unsurları; bilim kurgu, şehir hayatı ve Japon kültürüne özgü motiflerle birleştirmektedir. Renk kullanımı ve imgelerin yumuşak formları, oluşturduğu hayali dişi ortamını desteklemektedir. Sanatçının kişisel anlatılar barındıran çalışma stili, Naiper'ın savunduğu *shoujo anime*'lerin "festival" havasını taşımaktadır. *Superflat* bakımından

işlediği konular, modern hayat içindeki genç yaş kitlelerinin uç noktalarını gösterir. *Shoujo* türünün "anarşik" dışa vurum motivasyonu, Takano'nun resimlerini tamamen kaplamıştır. Cinsel arzularını ve modern hayatın karmaşasını kendi özgünlüğünde dönüşüme uğratarak hayatın sıradanlığını değiştirmektedir. Öykülerinde işlenen distopya ve ütopyalar, dişi ve uçarı stillerde kurgulanmaktadır.

Sanatçının *Noshi and Meg on Earth, Year 2036* adlı çalışması, ikonik eserleri arasındadır. Resimde, 2036 yılının Japon sokaklarının birinde, gece vakti, şehrin ışıkları altında birer ruh gibi süzülen iki figür sahnelenmiştir. Sanki bir rüyayı paylaşıyorlarmış gibi görülmektelerdir. Karakterlerin, ilişkilerinin derecesi belirsizdir. Ancak vücutlarının birbirleri etrafında hareket etme şekilleri, aralarında yakınlık ve bir tür uyum olduğunu göstermektedir. 2036 yılına referans veren fakat çok da fütürist görülmeyen şehir, ancak belirsiz bir gök cismi ve araç yolunun gökyüzüne konumlandırılmasına kadar sıra dışıdır. Sanatçının yorumları genellikle sıradan anların ortalarında kırılmalar yaratarak alternatif görüntüler meydana getirmesiyle oluşmaktadır. Boyama teknikleri ve uyguladığı formlar, genç kız havasını taşıyan cinsten, daha masum ve kayıtsız tutumlarla oluşmuş görüntülere sahiptir. Takano'nun resimlerinin kurgu içinde beliren tekinsiz neşesi, bu eksende gelişmektedir. Noshi ve Meg'in bir tür uzaylı mı yoksa ruh mu olduğu da belirsizdir; dişi ve eğlence çağrışımlı iki motif olarak, Takano'nun evreninde süzülen "festival" anlatı içindeki varlıklardır.

A Gathering of Ancient God of Food, Animals from Long Ago, and the Young Who Have Been Forced to Migrate to This Country (Not for Human Eyes): Sanatçının kendi evrenine özgü, mitolojik bir olayın canlandırması gibidir. Şehir ortasında kurgulanan resim içinde, bir tür ayin sahnesi tasvir edilmiştir. Katılımcılar vahşi ve evcil hayvanlardan oluşmaktadır. Her tarafı bina kaplayan ortamda, gerçeklik ortasında açılmış öteki bir alem görülmektedir. Şehir hayatının zarar verdiği doğa, mistik Japon atmosferiyle konut sitelerinin ortasında yeniden belirmiştir. Bir tanrı, merkezde ihtişamlı ve dişi anlatısıyla ortaya çıkmış; çiçeklerle bezenerek, bizzat doğanın kendisini temsil etmektedir. Başlıkta ifade edildiği üzere, "insan gözünün göremeyeceği kutsallık" şehir hayatını eleştirirken ekonomik sıkıntılardan dolayı yaşanan göç problemleri ve gençlerin

zorlu yaşam koşullarına gönderme yapmaktadır. Bu resim, *manga* ve *anime*'nin üsluplarıyla hem çağdaş hem de mistik bir anlatı üzerinden kurulmuştur.



Görsel 34- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*A Gathering of Ancient God of Food, Animals from Long Ago, and the Young Who Have Been Forced to Migrate to This Country (Not For Human Eyes)*" 2013, 130 x 194 cm, tuval üzerine yağlı boya, https://www.artnet.com/artists/aya-takano/pingxingkongjiandehuanju-a-gathering-of-ancient-qhYHLYqi1NRxN0Qkk38auQ2 Erişim: 23.03.2023.

Takano, resimlerinde çoğunlukla cinsel dışa vurumlar gerçekleştirmektedir. Erotik ve bilim kurgu *manga* içerikleri üzerinden deneyimlediği etkileri resimlerinin içinde sürdürme tutkusundan bahsetmiştir. Bu tarz kurguların, öteki bir gerçekliğe ulaştırıcı olduğunu savunur. Sanatçının *Potato* adını verdiği resminde, bir astronot ve genç bir kızın yakınlaşması sahnelenmektedir. Uzay mekiği, patatesi andıran formuyla, *kawaii* estetik üzerinden oluşturulmuştur ve spiral bir şekilde gelişen kompozisyon, bir döngü hissiyatı yaratmaktadır. Erotik-bilim kurgu anlatısını, gerçek dünyadan hayali bir

dünyaya kaçma olarak formüle eden sanatçı, popüler kültür takipçiliğinden gelen birikimleriyle çalışmalarının karakteristik yapısını geliştirmiştir.



Görsel 35- Aya Takano, "*Potato*" 2000, 194 x 140 cm, tuval üzerine akrilik ve karışık teknik, https://www.artnet.com/artists/aya-takano/potato-a-F5w5QGZymmfRhAxZuQCg2 Erişim: 23. 03. 2023.



Görsel 36- Aya Takano, "*Yoshino Cherry*" 2009, 181,8 x 227,3 cm tuval üzerine akrilik, https://wikioo.org/en/paintings.php?refarticle=AE3MBV Erişim: 24.03.2023.

Takano, erotik sahnelerini dişi perspektifle kurgularken, *ukiyo-e* sanatının *shunga* türü resimlerine çağdaş ve feminen örnekler vermiştir. Sanatçının erkek betimlemeleri de dişi özellikler gösterir ve *kawaii* nesnelerini sahnelerinin içine dahil sıkça eder. Bu eksende kurgulanan *Yoshino Cherry* resminde, soylu bir çiftin yakınlaşmaları sahnelenmiştir. Arka planda bir şamisen[7] müzisyeni, bir saray çalışanı ve kimono[8] içinde, insani özelliklere bürünmüş bir kedi bulunmaktadır. Bunlara ek olarak sol köşede, bir çift flamingo ve yumurtaları yerleştirilmiş; tepelerinde biriken yıldız ve uçurtmalarla yavrularının olacağı kutlanmaktadır. Takano, Japon kültürünün geleneksel resim sanatını yorumladığı bu çalışmasında doğurganlığı ve kadın cinselliğini ön plana çıkarır. Genellikle erkekler tarafından, erkek bakış açısıyla tasvir edilen erotik resim sanatını

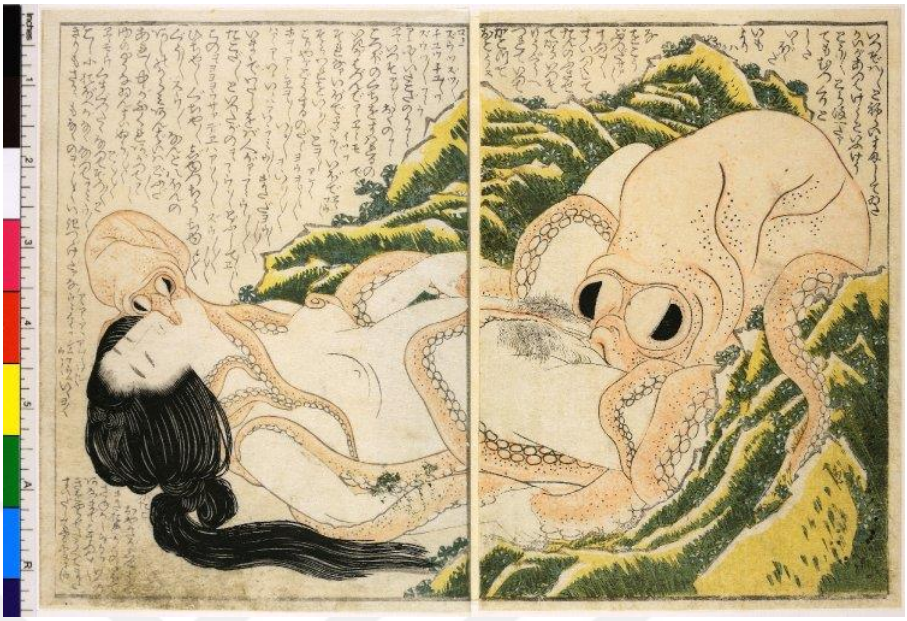
[7] Üç telli, geleneksel Japon çalgısı. https://muzikodi.com/shamisen/ Erişim:26.03.2023.
[8] Vücudu saran ve belirgin şekilde hacimli kolları olan, geleneksel Japon elbisesi. Sarina Tariq, *What is a Kimono? Some interesting facts about this Traditional Japanese Clothing* https://sewguide.com/kimono-traditional-japanese-clothing/ Erişim:26.03.2023.

çağdaş anlamda uygularken sevimli, güzel olarak işlediği karakterler ve imgeler yordamıyla kendine özgü anlatısını geliştirmiştir.

Water God (Varuna), Hinduizm'deki suyun ve gökyüzünün tanrısı Varuna'nın Takano yorumudur. Denizin içinde bir kalamarla resmedilen Varuna'nın sahnesi; Katsushika Hokusai'nin *Kinoe no Komatsu*, adlı erotik kitabında bulunan en popüler *shunga* eserini çağrıştırmaktadır. Takano'nun bu yağlı boya resmi; canlı, mavi bir renkle kaplanmış deniz içinde, bazı açıklıklarda pastel pembe ve sarı renklerin belirdiği yumuşak ve enerjik bir görsellikle oluşmuştur. Saydam sayılabilecek deniz canlısının yumuşak formlu uzuvları suyun tanrısına bağlanmak üzeredir. Varuna ise anın keyfini sürmektedir. Takano, Japon sanatındaki *Shunga* resminin erotizmini ve Hinduizm tanrısı Varuna'yı düşlediği bir öteki alemin içinde formüle ederek uygulamıştır.



Görsel 37- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*WATER GOD (VARUNA)*" 2019, 130 x 162 cm, tuval üzerine yağlı boya, fotoğraf: Guillaume Ziccarelli https://www.perrotin.com/artists/Aya_Takano/15/water-god-varuna/45998 Erişim:23.03.2023.



Görsel 38- Katsushika Hokusai, "*Kinoe no Komatsu*" 1814, 18,90 x 26,60 cm, ağaç baskı, https://ukiyo-e.org/image/bm/AN00583055_001_l Erişim: 25.03.2023.

Land of Sodom and Gomorrah, Takano tarafından resmedilmiş bir tür kıyamet tasviridir. Başlığıyla, büyük din kitaplarında bahsi geçen, günahları yüzünden Tanrı tarafından ölümle cezalandırılan Sodom ve Gomorra şehirlerine referans vermektedir. Kurgulanan sahnede, yapılar tepetaklak olmuş ve zarar görmüştür. Yerleştirilen figürlerin tümü, felaket ortamında şuursuzca keyif sürmektedir. Bu karanlık atmosferli ortamda, karakterlerin kişilikleri özellikle vurgulanmıştır. Genellikle süsleme amaçlı yerleştirilen (hayvan maskotlu bir şapka gibi) *kawaii* nesneler, karakterlerin uçarı yönlerini çocuksu bir imajla ifade ederken, onları "sevimli" olarak estetize etmektedir.

İlkel dürtülerini serbestçe yaşayan karakterler, sonu gelmiş diyarın ortamını şekillendirmektedir. Sol alt köşedeki iki kişilik grup, saldırgan davranışlarıyla bir arabayı parçalamaktadır; sokağın ortasında dolaşmakta olan karakter ise kendisine karşı yönelen inatçı bakışa karşı kayıtsızdır. Bununla birlikte, bina içlerinde ve geri plandaki sokaktan gökyüzüne kadar yerleştirilmiş birçok figür, çevrelerine karşı alakasız, kendi dünyalarına ayrılmış bir şekilde konumlandırılmıştır. Resmin sağında, ön plandaki figür ise kostümü ve süslemeleriyle en dikkat çekici karakterdir. Kendi sınırlarının dışını aşarak resmin

ötesine bakışlarını yöneltmiştir. Çoktan büyülenmiş olan bilinciyle, kaos ortamındaki hipnotize olmuş ifadesi görülmektedir. Bu ortam, *kawaii* unsurunun şiddet ve taşkınlık ortamı içinde gerçekleşen bir "patlama" sahnesidir.



Görsel 39- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*Land of Sodom and Gomorrah*" 2006, 182 x 227,5 cm, tuval üzerine akrilik, https://www.artnet.com/artists/aya-takano/land-of-sodom-and-gomorrah-TgOIyANxupRDGOqPSPSuMg2 Erişim: 23.03.2023.

Takano, 2017 yılında *Jelly Civilation* başlığı altında, üç bölümden oluşan sergisini, Paris'te Perrotin sanat galerisinde gerçekleştirmiştir. Bölümlere ayrılan gösterinin ilk odası, "şimdiki zaman"ı temsil etmektedir. Distopik ifadelerle şimdiyi, endişe verici atmosferle öyküleştirmektedir. Bu bölümün resimleri içinde yer alan karakterlerin tümü, lise öğrencileri ve ergenler olarak şekil bulmuştur. İçlerinden bazıları, şiddet görmüş veya şiddet uygulayan kimselerdir. Kaotik şehir yaşamı içindeki ergenlerin, saf duygularından arınmış bir şekilde kötücül dünyaya uyum sağlamaları aktarılmaktadır. Ancak yaptıkları ve yaşadıkları karşısında kayıtsız kalan bu karakterler,

durumlarından memnun değillerdir. Şimdiki zaman içinde yaşamları sürerken alt katmanda kalan psikolojileri, çevrelerinden dolayı süregelmekte olan çaresiz, acıklı mutsuzluklarını taşımaktadır. Takano'nun *Galerie Perrotin*'e verdiği "The Jelly Civilization" başlıklı sergi röportajındaki ifadesine göre bina görünümleri ve çeşitli şehir yapılarına karşı bir hoşnutsuzluğu vardır. Buna göre resimler içindeki sahnelerin tamamen güncel şehir görünümlerini andırmasıyla sanatçının şehir tasvirlerini, mutsuzluk çağrıştıran mekânlar olarak kurguladığı anlaşılmaktadır.

Serginin ikinci odası *The Room 200 Years After*, Takano'nun düşlerindeki bir geleceği aktarır. Resimler, dünyanın bundan 200 yıl sonrasında, sanatçı tarafından hayal edilen "yumuşak bir medeniyet" olarak ifade bulmaktadır. Burada görülen karakterler, ilk odanın karanlık ergenleriyle şekillenen ortamın tam tersini yaşamaktadır. Oldukça pozitif bir fantastik dünya içinde sağlanan barışçıl ortamlarında güvendelerdir. Sahneler, doğadan esinlenen hayali görünümler üzerinden kurgulanmış, şölen havasıyla neşeli bir ortam olarak şekillenmiştir. Dünyanın 200 yıllık dönüşümün sonunda; canlılar, ruhlar, insanlar ve öteki bir dünyadan gelen mistik güçler ile eğlence dolu yaşamlarına ulaşmışlardır.

Devamındaki oda, gelecek ve şimdinin bir karışımıdır. Her iki dönemi de kapsayan resimlerle, bir karşıtlık üzerinden oluşturulmuş sergi alanıdır. Resimler, "şimdiki zaman"ın içinde açılan yarıklardan sızan mistik güçlerle olumlu yönde gerçekleşen dönüşüm sürecini aktarmaktadır. Bu oda, *Superflat* manifestonun en belirgin olduğu alandır. Karanlık bir dönemin yıkılarak son bulmasıyla meydana gelmiş barışla dolu bir ütopyanın gelişim süreci sergilenmektedir.



Görsel 40- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*The Present Day, And Then*" 2017, 72,7 x 91 cm, tuval üzerine yağlı boya, fotoğraf: Claıre Dorn, https://www.perrotin.com/artists/Aya_Takano/15/the-present-day-and-then/39693 Erişim:26.03.2023.

The Present Day And Then, Jelly Civilation sergisinin içinde, "şimdiki zaman" resimlerinden biridir. Klasik bir okul *anime*'si gibi kurgulanmış sahnede, karakterler, üniformaları ve eşyalarıyla sevimli görünümlerle biçimlenerek tasarlanmıştır. Bir arkadaş grubu, yolculukları içinde atıştırma zamanlarını değerlendirmektedir; karakterlerden biri, lise öğrencisi kimliğine rağmen sigara içmektedir. Ortadaki karakterin gözünde bulunan bandajla öncesinde yaralanmış olduğu anlaşılmaktadır; bu durum birinden gördüğü şiddet ya da girdiği bir kavganın sonucu olarak yerleştirildiğini düşündürür. Yanlarında bulunan kedinin de bu arkadaş grubuna dahil olması, onları daha "sevimli" gösterir. Resmin merkezinde görülen bu an, işlenen imgelerin *kawaii* estetik üzerinden oluşturulmasıyla lise çağındaki öğrencilerden beklenen özveriden uzak, asi ergenlerin ortaya çıktığı *shoujo* türünün alışılagelmiş anlatısını taşımaktadır.

Sahnenin en çarpıcı ayrıntısı ise sağ alt köşede, kanlar içinde yere yığılmış bir bedendir. Bu arkadaş grubunun muhtemel bir parçası olduğu kestirilen figürün yaralanmasına diğerleri tarafından kayıtsız kalınmıştır. Yaralanmış, belki de ölmüş olan kişinin, muhtemel arkadaşları tarafından uğradığı saldırı sonucu meydana gelen trajik durumu, resmin sevimlileştirilmiş görselliğine tezat bir anlam ortaya çıkarmaktadır. Pastel tonlar ve canlı renklerle oluşturulan resim, aslında masumane bir gençlik romantik komedisini anımsatacakken, anlam bozumuna uğratılmış yönleriyle, dehşet barındıran *kawaii* bir estetik ile oluşturulmuştur.



Görsel 41- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*ON A SECRET PASSAGE*" 2017, 112 x 145,5 cm, tuval üzerine yağlı boya, fotoğraf: Claıre Dorn, www.perrotin.com/artists/Aya_Takano/15/on-a-secret-passage/39491 Erişim:26.03.2023.

Serginin şimdiki zaman resimlerinden biri olan, *On A Secret Passage*, gece vakti, ay ışığı altında bisiklet süren bir genç kızın ana karakter olduğu resimdir. Deniz kenarındaki "gizli" bir geçit üzerinde, av malzemeleri gibi nesnelerin yanında, denizden yola atılmış canlılar bir arada bulunmaktadır. Genç kızın bisiklet üzerinde ilerlediği yolun nereye gittiği belli değildir. Resmin soluna konumlandırılmış orman ise içini saklamaktadır. Bununla birlikte ormanın içinden geçide doğru çıkmış hayvanlar, insanlardan kopuk duruşlarıyla sahnelenmiştir. Bu ortam, gerçeklik içinde ufak tefek kırılmalar yaşanarak oluşmuş bir rüyayı anımsatır. Sanatçı, sürekli olarak sıradan nesnelere ve şehir yapılarına karanlık çağrışımlar yüklemesiyle *On A Secret Passage* üzerinden oluşturduğu şehir ve orman karşıtlığı üzerinden bir *kawaii* anlam ortaya çıkarmıştır. Nesnelerin ve ortamın "sevimli" görsel ifadelerle oluşturulması, ana karakterin bulunduğu şehir içinde kendini nasıl yalnız hissettiğini öyküleştirirken; karakterin *lolicon* fenomeninin formlarıyla, erotik tasarlanmasına kadar, *kawaii* estetik sürdürülmektedir. Bu resim, acıklı, "sevimli" bir genç kızın melankolik öyküsüdür.



Görsel 42- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*The World in Two Hundred Years*" 2017, 130,3 x 194 cm, tuval üzerine yağlı boya, Galerry Perrotin, www.cobosocial.com/dossiers/aya-takano-on-manifesting-a-utopia-in-the-imaginary-world-of-art/ Erişim:26.03.2023.

The room 200 years after odasının bir parçası olan, *The World in Two Hundred Years* başlıklı resim, hayali bir kır manzarasıdır. Tepede kadim bir ruh, doğa içinde gezintide; sanatçının alışıldık genç kız karakteri ise bu ütopyanın insanı olarak, manzaranın merkezindedir. Bulutların arasında beliren hayali gök cismi, çimden oluşmuş bir küp; doğanın bir parçası gibi görülen evler ve çiçeklerle kaplı ortam, sanatçının mutlu gelecek düşünün formları olarak bu kompozisyonun içinde yerlerini almışlardır. Takano, tepede konumlandırdığı ruhani varlığı, ütopyasının diğer resimlerinde de yer vererek, betimlediği kutsal ruh görünümüyle, "jöle" uygarlığının tanrısı olarak ifade etmektedir. Mutlu gelecek düşlerinde, tıpkı Aoshima gibi kendi doğasının mistik atmosferini oluşturmuştur.

Takono'nun Şintoizm geleneklerini çağrıştıran kişisel mit ortamında, *The Room 200 Years After* odasının karakterleri, dişi süslemelerle bir şölen içindeki görünümleriyle sahnelenmiştir; tümü, barışçıl dünyalarını kutlamaktadır. Takano, şehrin karmaşasından ve karanlığından öte, Japon kültüründe geriye dönüp geçmişten gelen inançları kendi hayal dünyasına uyarlayarak, yeni barışçıl dünyayı düşlemiştir. Böylelikle, bu serinin resimlerinde sevimlik, sanatçı tarafından pozitif anlamda, güzellikler ve kurtuluş yolu olarak değerlendirilmiştir.

İlk iki odanın birleşimi olan, gelecek ve şimdiyi birlikte tema edinen odanın parçaları arasında, *Guardıan Of The World In Two Hundred Years* resmi içinde güçlü bir dişi ruh belirmektedir. Bu karakter, barış içindeki mutlu dünyanın "muhafız"ı olarak görülmektedir; etrafındaki belirsiz ruhani varlıklar ve canlılar, "jöle" uygarlığından görünümlerdir. Bu resmin tam karşısına yerleştirilmiş, *Guardıan Of The Present* ise şimdiki zamanı temsil eden, melankolik ve "karanlık" dünyanın koruyucu ruhu olarak betimlenmiştir. Otomobil ve benzeri karayolu araçlarının arka planı oluşturduğu bir ortamda; abur cubur yiyeceklerin ve sıradan eşyaların ortasında, kaygısız lise öğrencisi görünümlü "muhafız"ın sahnesi ile şehir yaşamının karmaşası ifade edilmektedir. Takano, sergisinin bu bölümüyle, şimdiki zamanı geride bırakarak düşlediği ütopyasına doğru şekil alan dönüşüm sürecinin başlangıcını, bahsi geçen iki "muhafız" etrafında göstermektedir.



Görsel 43- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*Guardıan of the World in Two Hundred Years*" 2017, 130,3 x 194 cm, tuval üzerine yağlı boya, fotoğraf:Claıre Dorn, https://www.perrotin.com/artists/Aya_Takano/15/guardian-of-the-world-in-two-hundred-years/39487 Erişim:26.03.2023.



Görsel 44- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*Guardian of the Present*" 2017, 112 x 194 cm, tuval üzerine yağlı boya, Gallery Perrotin, fotoğraf: Butterfly Artnews, www.flickr.com/photos/s-butterfly/34862673716/in/album-72157681274777833/ Erişim:26.03.2023.



Görsel 45- Aya Takano, Kaikai Kiki Co., "*The Underground Hall*" 2017, 100 x 80,3 cm, tuval üzerine yağlı boya, Gallery Perrotin, fotoğraf: Éric Simon, www.actuart.org/2017/04/expo-dessin-contemporain-aya-takano-the-jelly-civilization-chronicle.html Erişim:26.03.2023.

Gelecek ve şimdinin sahnelerinden biri olan *The Underground Hall* resminde, felaket sonrasında gerçekleşen büyülü bir an sahnelenmektedir. Merkezdeki karakter, genç bir insan vücudu içinde, kafasındaki sevimli maskot maskesiyle ve bedenindeki süslemelerle hayali bir ruh olarak ortaya çıkmaktadır. Bir *kami* gibi yıkılıp dökülmüş şehir parçaları ortasında, mistik gücünü ortaya çıkararak dünyanın iyiye doğru dönüşümünü başlatmak üzeredir. Çevresinde beliren ışık küreleri ve asasıyla, gökyüzünde görülen sıra dışı alan, alternatif bir dünyanın doğasını resim içindeki ortama getirmek üzeredir.

Görüldüğü üzere Takano, yıkım ve felaketle ilişkilendirdiği insanlık dönüşümünü, kendine özgü kurgulama yöntemleriyle, dini bir anlatı gibi sunmaktadır. Tıpkı Taro Okamoto'nun *Tower of the Sun* projesinde tasarladığı gibi insanlığın dönüşümü ve yenilenmesi, "yeraltında" gerçekleşen karanlık bir sonun ardından ortaya çıkmaktadır. Takano, hayatın sonluluğunu, ölümü ve barışçıl bir gelecek kurma fikrini çalışmalarında sürdürmektedir.

Chiho Aoshima ve Aya Takano; Takashi Murakami'nin *otaku* kültüründen hareketle geliştirdiği *Superflat* sanat manifestosunun dişi perspektifini, *shoujo* ve *josei* türünün anlatı yöntemleriyle ortaya koyarlar. Sanatçıların, hayali evrenlerinin imgeleri, Murakami'nin bahsettiği "canavar"ları doğrudan ifade etmektedir. Her iki sanatçı da *kawaii* estetiğinden faydalanır; acıklı ve karanlık duygu durumlarını çalışmalarında sürdürerek felaketle ilişkilendirdikleri bir sonun ardından gerçekleşecek dönüşümü aramaktadır.

3. BÖLÜM

GENÇ KURGU KARAKTERLERDE MELANKOLİ

3. BÖLÜM

GENÇ KURGU KARAKTERLERDE MELANKOLİ

Sonluluğun bilinci, Japon kültürü içinde *mono no aware* duyarlılığında, acıklı anlamlarla işlenmektedir. Hayat zorluklarının üstesinden gelmek amacıyla tasarlanan anlatılar, tezat formülasyonlarla oluşmaktadır. Bu anlatı biçimleri, özellikle genç öznelerin temsilleri ile gerçekleşmektedir. Çocuksu ve toy olmakla aktarılan, Halberstam'ın bahsettiği "çuvallama" avantajı, *kawaii* estetiği yoluyla hem çağdaş figüratif resim sanatında hem de *anime* ve *manga* eserlerde görülmektedir. Bu motivasyonu taşıyan, resim ve *anime* eserler kurgu ve görsellik bakımından birbirlerine oldukça benzemektedir. Hüzün duygusu, çocuksu imajlara sahip figüratif resim sanatında belirsiz gelecek ve yalnızlık meseleleri ile şekil bulmaktadır.

Bu bölümde de değinilen *anime* eserler ile çocuksu imajlara ve toy bilinçlere sahip kurgu karakterlerde görülen melankoli teması incelenecektir. Hem *shoujo* hem de çocuk imgesi üzerinden işlenen anlatılara örnek niteliğinde ele alınmışlardır. Bu öykülerin akışı ve içeriği *kawaii* estetiğine dayanarak uygulanmıştır. Bu nedenle, yalnız çocuk imgesi ve bastırılmış duygular temelli, alışılageldik karakter gelişimini ve özelliklerini açmak adına kendi türleri arasında oldukça bilinen bu iki esere yer verilmiştir.

3.1. Tekkonkinkreet: Dostluk ve Umutsuz Gelecek

Michael Arias'ın yönetmenliğini yaptığı, *Tekkonkinkreet* isimli *anime* film, Taiyo Matsumoto'nun *Tekkonkinkreet: Black and White* adlı manga eserinin bir uyarlamasıdır. *Yin* ve *Yang* anlatısına sahip bu yapım, iki öksüz çocuğun birbirlerinin karşıt karakterlere sahip olmalarına rağmen kurdukları güçlü bağı konu edinmektedir.

Öyküde, yaşça daha büyük olan Kuro (Siyah) ve onun küçük arkadaşı Shiro (Beyaz), *Treasure Town*'da yaşarlar. Evleri, kimsenin uğramadığı köprü altında, terk edilmiş bir arabadır. Birbirlerinden başka kimseye güvenmezler. Sokaktan tanıdıkları bir evsiz olan yaşlı savaş gazisi dışında herhangi bir yetişkinle ilişkileri yoktur. Sokaklarda suçlar işleyerek hayatlarını sürdürürler. Kendilerini kasabanın "patron"ları olarak görür,

kendi kanunlarına göre yaşarlar. Kasaba halkı onlara, "*neko*" (kedi) der. Polis bile onları ciddiye almaktadır. Şanları ötedeki şehirlere kadar yayılmıştır.

Yaşadıkları şehir, kültürel bir karmaşa içindedir. Sokaklar ve binalar, Asya ve Batı'nın bir karışımı gibidir. Mimari doku, Japon metropolünü anımsatmasının yanında dini özellikler dâhi gösterir; Hinduizm'den İslam'a kadar motifler işlenmiştir. Yığıntılar halinde yerleştirilmiş reklam panosu ve tabelalar üzerinde; İngilizce, Japonca ve birçok farklı dil bulunur. Sokaklar, eskiyle yeninin bir arada bulunduğu, Batılılaşmış bir Asya ortamını gösterir. Sanat tasarım olarak uygulanan tüm unsurlar, çağdaş Japon kültürüne özgü çocuksu imajlarla ortaya çıkmıştır; böylelikle öykünün karanlık atmosferi ile bir tezat oluşmasına sebep olmuştur.

Kuro ve Shiro, hüküm sürdükleri karmakarışık sokaklarda oradan oraya atlar; fizik kurallarının ötesine geçen yetenekleriyle düşmanlarına korku salarlar. Öykünün başında, hızlı bir aksiyon sahnesiyle *Neko* çetesinin yetenekleri sergilenir. Başka bir şehirden gelmiş, yine bir çift çocuktan oluşan yabancı bir çete, Hazine Şehri'ni ele geçirme planları yapmaktadır. Büyük bir talihsizlikle Shiro'yla karşılaşan bu ikili, Kuro'nun tuzağına düşer ve bundan sonra akıl oyunlarıyla sürecek koşturmacaları başlar. Sokaklarda gerçekleşen aksiyon sahneleri, trafik ortasından binaların tepelerine kadar devam eder. Bu süreçte Kuro ve Shiro'nun aykırı karakterleri, rakiplerini dehşete düşürür. Olay örgüsünün sonunda, Hinduizm motifleriyle süslenmiş devasa şehir saati, iki çetenin dövüşü için bir ringe dönüşür. *Neko* çetesi, rakiplerini kolayca alt eder ve böylelikle kavgaları sona erer.

Şehrin sokakları *Neko*'ların oyun alanıdır. Yaptıklarının hesabını hiçbir kimseye vermez, özgürce yaşarlar. Birbirlerine karşı yoğun bir koruma içgüdüleri vardır. Zıtlıklarına rağmen çok iyi anlaşır, hayatın anlamını birbirlerinde bulurlar. Yaşça daha küçük olan Shiro; masum, kendi halinde, hayal dünyası geniş bir çocuktur. Etraftan topladığı eğlenceli giysilerini kuşanmasıyla sevimli görünümü ön plana çıkar; hayvan maskotlu başlıklarını, saatlerini ve oyuncaklarını çok sever. Her an, her dakika oyun oynuyor gibi görülmektedir. Konuşma şekli oldukça soyuttur. Hem bir çocuğun psikolojisini hem de bilge birinin derinliğini hissettirir. Hayata keyifle bakar ve barış

içinde olmak ister. Yaşadığı her şeyi bir rüyadaymış gibi anlatır ve oldukça arkadaş canlısıdır. Kuro ise oldukça özgüvenli ve sert biridir. Karşısına çıkan herkese kafa tutup ağırlığını ortaya koyar. Yabancılara karşı hiçbir sempatisi yoktur. Kendini, yaşadıkları şehrin sahibi olarak görmektedir. Şiddete eğilimlidir; içinde sakladığı vahşi yönü her an her yerde ortaya çıkabilir. Ancak Shiro söz konusu olduğunda, kardeşini koruyan ve çok seven bir abi gibidir. Shiro'nun varlığı, Kuro'nun insani yönlerini sağlamaktadır.



Görsel 46- Michael Arias, *Tekkonkinkreet*, (*Ganeşa* şehir saati) 2006, öykü: Taiyo Matsumoto.

Bir gün Traesure Town'a *yakuza*[1] gelir. Nezumi (fare) lakaplı liderleri Suzuki ve adamları sokaklarda görülmeye başlarlar. Suzuki, kasabanın eski bir yerlisidir. Başlangıçta tehlikeli imajıyla beliren bu karakter; fırsat buldukça özlem duyduğu sokakları ve şehirde sürdürdüğü yaşamını, süslü konuşmalarıyla etrafındakilere anlatmaktadır. Daha çok sempatik, orta yaşlı bir adam olarak görülür. İşlerine bakan sağ kolu, oğlu gibi gördüğü Kimura'dır. Kimura, kendini ispat etmeye odaklanmış, genç bir adamdır. Bu yüzden Suzuki'den bağımsız olarak gücünü tüm *yakuza* üyelerine göstermeye çalışır. Kimura, Suzuki'nin emriyle yasa dışı "ilaçları" satmaları için bir grup genç gangsterle anlaşmaya çalışır ama gençler, onu sert bir şekilde reddeder. Olayın ardından, başka bir günde gücünü kanıtlamak için genç gangsterlerden birini ele geçirir

[1] Yakuza terimi, Japon organize suç gruplarına, üyelerine veya dahil oldukları faaliyetlere atıfta bulunur. Nathan Mahr, *Yakuza History & Facts What is the Yakuza?* https://study.com/academy/lesson/yakuza-history-facts.html Erişim:29.03.2023.

ve onun kulağını keser; sonra bunu arkadaşlarına bir kutunun içinde gönderir. Bu yüzden genç gangsterlerin lideri Choco, Kimura'nın ayağına kadar gitmek zorunda kalır. Olayın sokaklarda dönen dedikodusu Kuro'nun dikkatini çeker. Kimura'nın yapmaya çalıştıklarının farkındadır ve şehrin kime ait olduğunu ona göstermek ister. Böylelikle Shiro'dan saklı bir şekilde *yakuza*'nın mekânını basar; yüksek binanın penceresini kırarak Kimura ve adamlarının olduğu odaya giriş yapar. Bu an, tam da Kimura'nın Choco'yu tehdit edip korkutarak kendi gücünü ortaya koyduğu andır. Ancak Kuro'nun gelmesiyle işler tersine döner; alaycı bir şekilde konuşur ve odadaki herkesi alaşağı eder. Böylece şehrini koruma altına almış ve kurallarını hepsine göstermiş olur. Bu olaydan sonra Kimura'nın otoritesi sarsılır ve Suzuki tarafından tüm işlerden geri çekilir. Hem amaçlarını yerine getirememiştir hem de değer verdiği lideri tarafından uzaklaştırılmıştır. Kendini terk edilmiş hisseden bu karakterin ve babası olarak gördüğü, nostaljik liderinin dinamikleri, trajik bir aile bağları anlatısına dönüşmüştür.

Shiro, yaşlı arkadaşıyla bir sohbeti esnasında, Kuro'yla birlikte insanların canlarını yaktıkları zaman yaşadığı üzüntüden ve Tanrı'dan af dilediğinden bahseder. Küçük çocuğun manevi duyguları belirgindir. Yaşanan tüm olayları anında hisseder ve gerçekleşen kötülükler onu fazlasıyla yıpratır. Özellikle ölümden korkmaktadır ve dostunun hayatı için endişelenmektedir. Yaptıklarından dolayı hissettiği vicdan azabı, eylemlerine kadar yansır; öykünün başında kavga ettikleri çocuklara, biriktirdiği paralarını vermiştir. Bu para, Kuro'yla birlikte şehirden kaçıp deniz kenarında, huzurlu bir yere taşınma hayalleri içindir. İçinde barındırdığı iyilik duygusuyla hiç düşünmeden kıymetli birikiminden vazgeçer. Aslında hayatını paylaştığı dostuyla iyileşmek istemektedir. Diğer çocuklar gibi okula gitmeyi, eğlenmeyi, resim yapmayı ister. Ancak bu istekleri, Kuro'ya bağlılığının önüne hiçbir zaman geçemez; bu yüzden çete yaşamını sürdürmektedir.

Filmin asıl kötüsü ne Kimura'dır ne de Suzuki. Öykünün ortalarına yaklaşırken Hebi (yılan) ortaya çıkar; nereden geldiği belli olmayan, teknolojik güçlere ve bolca paraya sahip biridir. İnsan kılığında, insandan ayrı bir varlık olarak betimlenmektedir. Hizmet ettiği yabancı güçlerin emirlerini uygulamaktadır. Şehre, kumarhaneler ve eğlence parkları kurarak değiştirip ele geçirmek istemektedir. *Yakuza* lideri Suzuki'nin

de katıldığı bir toplantıda; şehrin iş adamlarına ve "patron"larına tanıtılır. Onu tanıtan iş adamı, Hebi'nin planlarını aktarırken "geleceğe umutla bakma" ifadesini kullanır. Paraya düşkün grup, kolayca Hebi'yi kabul eder. Ancak Suzuki, Hebi ve planlarından hoşlanmaz. Hebi de Suzuki'nin kendisine karşı çıkacağını önceden tahmin etmiştir ve bu konuyla ilgili önlem alır. Suzuki tarafından kovulan Kimura'nın hassas anından faydalanır ve onu kendi tarafına çekmeye çalışır. Kimura, gururunun incinmesinden dolayı bu iş birliğine adım atar ancak belli bir kararlılığa sahip değildir. Kötü güçlerin planları doğrultusunda ilerleyen şehrin değişim süreci boyunca bu yabancının yanında durur. Şahit olduklarından hiç memnun değildir ve kendini yalnız hisseder. Baba olacağını yeni öğrenmiştir; bununla birlikte babası gibi gördüğü Suzuki'ye karşı içinde bulunduğu ihanet durumundan dolayı rahatsız olmaktadır. Bir noktada Hebi, Kimura'dan Suzuki'yi öldürmesini ister; bunu yapması için sevdiklerinin canıyla onu tehdit eder. Böylelikle iki arada kalan Kimura, Shiro ile aynı hayalleri paylaşmaya başlar. Şehirden kaçıp denizin kenarında bir yerde, ailesiyle huzurlu bir şekilde yaşamayı düşler.

Bir akşam vakti buluşan Suzuki ve Kimura, normal bir şekilde yemek yerler ve gelecek hakkında sohbet ederler. Bu sohbet esnasında Suzuki, Kimura'ya hayat hakkında öğütler verir. Sonrasında sokaklarda yürümeye başlarlar. Yolu Suzuki yönlendiriyordur ve ilerledikçe ıssız yollara saparlar. Suzuki, eski dostunun onu öldüreceğini bilmektedir; buna rağmen hoş sohbetine devam eder. Ardından kendini Kimura'nın karşısına alarak yavaşça yere oturur ve son öğütlerini verir: Ona eşini ve çocuklarını çok sevmesini söyler. Olanlar karşısında Kimura büyük bir acı içindedir ancak kendini sona hazırlayan Suzuki, hiçbir çekince veya acı hissetmemektedir. Kimura, güçlükle ona söyleneni yapar ve manevi babasının hayatına son verir. Birbirlerine değer veren bu iki insanın ilişkilerine karanlık sızmıştır. Baba-oğul olarak kurdukları ilişki, trajik bir şekilde son bulmuştur. Suzuki'nin hiçbir şekilde hayal kırıklığına uğramaması, hayatın karanlık yanlarının bilincinde olmasından kaynaklanmaktadır. Kimura ise öncesinde arzuları tarafından yönetilen bir adamken, doğacak bir bebeği olduğu için gelecek hakkında huzur ve barış dolu düşler kurmaya başlamıştır. Suzuki'nin de manevi oğlu için dilekleri budur. Tüm olanlara rağmen, iki karakterin birbirlerine duydukları sevgi kaybolmamıştır.

Hebi'nin "ölüm makineleri" dediği, üç kişiden oluşan, olağanüstü güçlü, iri yapılı adamları vardır. İnsandan daha çok canavarlara benzerler. Bu adamlarını, planlarını engelleyebilecek bir başka kimseler olan, Kuro ve Shiro'yu avlamaları için görevlendirir. Aralarından biri, görevine başladığı gibi onları evlerinde bulur. Kimseden korkuları olmayan ve yenilmeyen *Neko* çetesi, yeni rakipleri karşısında çok zorlanır. Uzun soluklu bir kaçma kovalama sahnesi başlar ve bu süreç boyunca Shiro, yavaşça odağını kaybetmektedir. Tehlike içindeyken bilincinin bulanıklaşmasıyla çok sevdiği dostuna, birlikte gerçekleştirmek istediği hayallerinden bahsetmeye başlar. Yaşam mücadelesi veren Kuro hem Shiro'yu korumaya hem de düşmanı atlatmaya çalışır. En sonunda Shiro'yu uzaklaştırıp düşmanla kendisini terk edilmiş bir binanın çatısından içeri doğru düşürür. Kuro, devasa adamı yendiğini zanneder ancak yabancı, birden kendini toplayıp tekrar saldırıya geçer. Bunun üzerine gerçeklik algısını kaybeden Shiro, bulduğu dolu benzin bidonunu çatıda açılan alandan aşağı dökmeye başlar. Ardından bir kibrit tutuşturup onu da bırakır. Bunu gören Kuro, düşmanının elinden sıyrılıp kendini yanmaktan son anda kurtarır. Bu olay, Shiro'nun sürekli gözyaşı dökmesine sebep olan karanlığın üzerlerine çöküşü olmuştur. Küçük çocuğun dengesi kaybolup barışçıl mizacı vahşileşmiştir. Kuro'nun canının yanacağını bile ölçmeden saldırganlaşmış ve kendisinden beklenmeyecek eylemlerde bulunmuştur. Shiro'nun tek istediği barış içinde bir hayat sürmektir fakat yaşadıkları şehir buna engel oluşturmaktadır. Bu durumdan dolayı Shiro, kötülük tarafından hastalanmış bir şekilde ifade edilmiştir.



Görsel 47- Michael Arias, *Tekkonkinkreet,* (bilinci bulanıklaşan Shiro, benzin bidonuyla çatıda) 2006, öykü: Taiyo Matsumoto.



Görsel 48- Michael Arias, *Tekkonkinkreet*, (yabancı düşman ve Kuro) 2006, öykü: Taiyo Matsumoto.



Görsel 49- Michael Arias, *Tekkonkinkreet*, (Shiro'nun bedenine saplanan silahın hayalindeki görünümü) detay, 2006, öykü: Taiyo Matsumoto.

Gerçeklik algısı kayıp giden Shiro, sokaklarda sayıklayarak tek başına dolaşmaya başlamıştır. Birden, başka bir "ölüm makinesi"yle karşılaşır ve bunun sonucunda devasa adam tarafından keskin bir silahla yaralanır. Karnına saplanan silahı, bedeninden dışarı sızıp kendi halinde hareket eden bir çiçek olarak görür. Yerde baygınlık geçirdiği esnada düş görmeye devam eder; bir denizin ortasında etrafında yüzen balıklar belirir. Bu görünümler Shiro'nun her zaman düşlediği huzur dolu ortamlardandır. Felaket anında algıları iyice bozulmaya başlamıştır; ölüme yaklaştıkça gerçeklikten öte bir dünyanın

kapıları aralanır. Doğal betimlemelerle beliren, rüya benzeri görüntüler; bir nevi cennet ortamından sızan imgelerdir. Bu nedenle Shiro'nun doğasında bulunan aydınlık, dünyadan uzaklaştıkça ortaya çıkmaktadır.

Kuro, dostunu koruyamadığı için ruhsal çöküntü yaşamaktadır. Tanrı'ya inancı olmamasına rağmen ona bir yakarış halindedir. Hayatta değer verdiği tek kişinin zarar görmesi bütün dengesini altüst etmiştir. Artık Shiro'yu tehlikelerden uzak tutamayacağını anlayınca polis memurları Fujiwara ve Sawada'nın onu koruma altına almalarına izin verir. Olaylara karşı çaresizce karşı koymaya çalışan Shiro ise dostu tarafından terk edildiğini düşünür ve hayal kırıklığına uğrar. Böylelikle çeteleri dağılmış olur. Kuro ve Shiro'nun bir arada bulunmalarıyla sağladıkları dengeleri bozulmuştur. Ayrı kalmaları her ikisi içinde zorlu deneyimler yaşatır. Ancak bu süreçte birbirlerinin varlığını hissetmeye devam ederler.



Görsel 50- Michael Arias, Tekkonkinkreet, (yaralandıktan sonra baygınlık geçiren Shiro'nun hayali ortamı) detay, 2006, öykü: Taiyo Matsumoto.

Kuro, dostuyla ayrı düşmesinin ardından gün geçtikçe şiddete daha çok eğilimli hale gelir. Bu noktada öyküye İtachi (Minotor) dahil olur. Varlığı kesin biri değildir; sadece sokaklarda konuşulan bir efsanedir. Ancak bahsinin geçmesi bile insanların içine korku salmaya yetmektedir; safi şiddet ve kötülükle nitelendirilir. Bir ergenin bedenindedir. Fakat kırmızı saçları, maskesinin ardında parlayan kırmızı gözleri ve yeşil teniyle bir çeşit *yokai* izlenimi vermektedir. Ortaya çıkmak için Kuro'nun en zayıf anını

beklemiştir; “karanlığın gücünü” göstermek adına ürkütücü, gerçek dışı bir ortamda, onunla uzunca konuşup aklını bulandırmaya çalışır. Bu esnada olup biteni hisseden Shiro, Kuro’yla ruhani bir bağlantı kurar. Böylelikle meydana gelen karanlık atmosfer, bir anlığına da olsa, ortasında Shiro’nun bulunduğu bir deniz manzarasıyla açılır. Kuro buraya yönelir ama İtachi buna hemen engel olur.



Görsel 51- Michael Arias, Tekkonkinkreet, (İtachi’nin Kuro’nun yüzünü büründüğü an) detay, 2006, öykü: Taiyo Matsumoto.

İtachi uzun bir süre boyunca, tüm çabalarıyla karanlığın gücünden bahsetmeye devam eder. En sonunda maskesi açılır ve Kuro’nun yüzü ortaya çıkar. Tamamen gerçek dışı bir ortamda meydana gelen bu olay, bir iç savaş anını gösterir. Kuro, Shiro’dan ayrı düşmesiyle kendisiyle yüzleşmek zorunda kalmıştır; ısrarcı karanlık yanı, üzerinde baskı kurmaktadır. Ancak Shiro’nun varlığını en ufak bir şekilde hissetmesiyle birlikte sınavını kolay bir şekilde vermiştir. İtachi’nin yönelttiği “kime inanıyorsun” sorusuna “Shiro’ya

inanıyorum" olarak verdiği cevabı, açılan bütün karanlık ortamı kapatmış ve böylelikle gerçek dünyaya geri dönebilmiştir. Aslında Kuro, hiçbir zaman saf kötülüğe kapılmamıştır. Dostuna duyduğu derin sevgi, onun en güçlü yanıdır. Bunun sayesinde hayata tutunabilmiştir ve benliğinden öte, öncelik verdiği birinin olması onu, içinde barınan karanlıktan daha güçlü kılmıştır.

Mistik bir metropolde geçen bu öykü, toplumun yeni üyeleri olan çocukların, geleceğe yönelik umutsuz psikolojisini çizmektedir. Taiyo Matsumoto bu öyküsünde çocuk olmanın eğlenceli yanlarını ele alarak ölüm ve dönüşüm süreçlerini işlemiştir. Kuro karakteri ile aktarılan durum, hayatın olumsuzluklarıyla başa çıkmayı öğrenirken gerçekleşen masumluğun kaybıdır. Bu karakter, toplum içindeki, insanlardan ve hayattan uzaklaşan yalnız gençleri ifade etmektedir. Shiro karakteri üzerinden de tüm kötülüklere rağmen "neşeli" ve iyi olmanın telafi edici yönleri işlenir; böylelikle bir çıkış yolu açılmaktadır. Ancak bir noktada, Shiro bile umutsuzluğa yenik düşmüştür. Buna bağlı olarak, olay örgüsü içinde melankoliye dayanan bir anlam ortaya çıkar: Hayatta önüne geçilemeyen kötülükler vardır ve bunların hiçbir zaman bitmeyeceği açıktır. Ne olursa olsun yaşam, bireysel bir süreçtir ve sevme duygusunun bunun için en iyi amaç olduğu ifade edilmektedir. Daha toy ve tecrübesiz kimseler olarak, çocuk ve gençlerin duygularını sonuna kadar yaşayıp arzularına kapılıyor olmalarına karşı; yaşlı ve ölüme yakın olan karakterlerin, gerçekleşen her türlü duruma sükûnetle yaklaşmaları arasında bir denge kurulmuştur. Bu karşıtlık da yaşam ve ölüm arasındaki belirgin bir hüzün durumunu ortaya çıkarmaktadır. Tüm bunlarla, *kawaii* estetiğinin anlam ve formlarının bulunduğu bu eser; gelecek, yaşam ve insanlar arası ilişkileri çocuk imgesi üzerinden gelişen, kendine özgü anlatısıyla aktarmıştır.

3.2. Nana: İlişkiler ve Yalnızlık

Ai Yazawa'nın *Nana* isimli manga eserine dayanan, aynı adlı *anime* serisi, 20'li yaşlardaki bir grup insanın arasında gerçekleşen dramatik olayları anlatır. Yetişkinliğe geçiş temalı bu eserde her bir karakterin kişiliği özenle işlenmiştir; bu durum giysilerine ve konuşma şekillerine kadar yansımaktadır; bu yönüyle içerik ve biçim olarak *kawaii* estetiğini barındırmaktadır.

Öykü, Nana Komatsu ve Nana Osaki'nin bir tren yolculuğunda tanışmasıyla başlar. Her iki karakter de hayalleri için, yaşadıkları kasabadan ayrılıp Tokyo'ya taşınmak üzeredir. Komatsu, neşeli ve heyecanlı bir kadındır. Sevimli giysileri ve aksesuarlarıyla feminen ve masum bir görünüme sahiptir. Osaki ise soğuk kanlı ve karizmatik bir kadındır. Bir punk rock müzisyeni olarak giyimi, dahil olduğu kültürün modasıyla uyumludur. Tanıştıkları andan itibaren çok iyi anlaşan iki genç kadın, yolculukları boyunca, Komatsu'nun erkek arkadaşı ve ilişkisi hakkında sohbet edip güzel vakit geçirir. Komatsu, Osaki'nin ağırbaşlı havasından etkilenmiştir; kendisi özel hayatı konusunda ne kadar paylaşımcı olduysa Osaki, o kadar gizemlidir. Tokyo'ya ulaşmalarından sonra geçen birkaç günün ardından tekrar karşılaşırlar ve ev arkadaşı olmaya karar verirler. Böylelikle iki karakterin hayatlarının birbirlerine karışmasıyla gerçekleşen tüm olaylar, serinin olay örgüsünü meydana getirir.

Komatsu için romantik ilişkiler önemlidir; çok kolay âşık olur ve başkalarına bağımlılık geliştirebilir. Tüm arkadaşları kendi amaçları doğrultusunda eğitim ve çalışma hayatına atılmıştır; onun da odağı evliliktir. Yaşadığı travmatik deneyimler nedeniyle sevildiğini hissettiği ve birçok bakımdan destek görebileceği bir birlikteliğin onu mutlu edecek tek şey olduğuna inanmaktadır. Neşeli ve coşkulu imajının arkasında acıklı bir psikoloji barınmaktadır; aslında yaşam içinde neye tutunacağını bilememiş, yalnız bir kadının bilincini taşır. Bu nedenle Komatsu'nun karakteri, *kawaii* estetiğin tezat formülasyonu ile gelişmiş durumdadır.

Osaki, yaşadığı kasabada, yerel bir punk rock grubunun solistidir. Grubun bas gitaristi Ren Honjo ile birbirlerine âşıklardır. Onunla, konserler ve ev arasında bir yaşam sürmektedir; birlikte oldukça huzurlu ve sakin bir ortama sahiplerdir. Günün birinde Ren, ülkenin ünlü rock grubu *Trapnest*'ten aldığı teklifi kabul etmesiyle Tokyo'ya taşınmaya karar verir. Osaki bu duruma çok üzülür ve Ren'den ayrı kalmak istemez ancak onun hayallerine eşlik etmeyi de düşünmez. Üzüntüsünü bastırır ve kendisine odaklanır. Bağımsızlığına önem vermektedir ve tek başına güçlü olmayı ister. Bu kararlı görüntüsünün arkasında geçmişten kalan bir üzüntü vardır. Çocukluğunda annesi tarafından terk edilmiştir ve bunu tekrar deneyimleme konusunda bir endişeye sahiptir. Bu nedenle, insanlarla kurduğu ilişkilerinde mesafeli tutumlar geliştirmiştir.

Osaki, sevgilisine duyduğu hayranlık hissinden korkmaktadır. Ren, kendisi gibi ailesi tarafından terk edilmiştir; tüm yaşadıklarına rağmen başarılı ve güçlü biridir. Bu nedenle ondan etkilenmektedir ve bunun yanında "kıskançlık" duygusunu da deneyimlemektedir. Yaşama konusunda Ren'den ilham alır ve onunla birlikte olmayı "rüya" görmeye benzetir. Tüm olanlardan sonra, hayatına "güneş gibi doğan" sevgilisinin yokluğu karşısında çaresiz hissetmektedir. Ancak güçsüzlüğünü yansıtmak istemez ve kendini yalnız olma konusunda zorlar. Bu yüzden çok sevdiği Ren'den ayrılma kararı alır. Aradan bir yıl kadar zaman geçmesiyle, doğum gününde, kendine "hediye" olarak bir Tokyo bileti alır. Tıpkı Ren gibi hayalleri için yaşadığı kasabadan ayrılarak kendine yeni bir hayat kurmaya karar verir.

Komatsu, ilişkisi için elinden geleni yapar ve kendini evlilik hayatı için hazırlar. Ancak tüm motivasyonuna rağmen Tokyo'ya taşınma sebebi olan, hayatını birleştirmek istediği erkek arkadaşı Shouji, onu hayal kırıklığına uğratır. Shouji, kız arkadaşıyla aynı hayalleri paylaşmamaktadır; kendi hayatına odaklanmıştır ve başka bir kadına âşık olur. Oldukça duygusal ve çocuksu bir psikolojiye sahip Komatsu, olanlar üzerine çok üzülür ancak Osaki'nin bu süreç boyunca koruyucu tutumlarla ona destek olması, durumu kolay atlatmasını sağlar. Daha öncesinde bu gibi durumlarda kendini defalarca bulan Komatsu, kendisinden tamamen farklı olan dostunun güçlü duruşundan ilham alır ve oldukça yıkıcı olabilecek etkilerden korunur. Bu noktadan sonra hissettiği "boşluğun" yerini, ev arkadaşı Nana Osaki doldurur.

Nana Komatsu ve Nana Osaki, aynı evin çatısı altında hayatlarını sürdürürken birbirleriyle kurdukları ilişkileri derinleşir. Komatsu, içinde hissettiği boşluğun telafisini büyük bir aşk yaşama hayaliyle aramaktadır. Osaki'nin ise bastırdığı duygularını göz ardı ettiği bir durum içinde, eski sevgilisinin başarısını ve gücünü aşma amacı vardır. Aynı ismi paylaşan bu iki karakterin birbirlerine kıyasla zıt kişilikleri, karşılıklı olarak, hayatlarındaki zorlu durumlar için yardımcı olmaktadır. Böylelikle yaşamları içinde konforlu bir ortam meydana gelmiştir. Komatsu, Osaki'nin hayatı yaşayış biçiminden ve aldığı kararlardan oldukça etkilenmektedir. Kendisinin aksine başkalarına bağımlılığı yoktur ve bu yüzden "onun gibi olmak" istemektedir. Osaki ise duygularını bu kadar açık bir şekilde yaşayan dostunun zayıf anlarını cesurca göstermesinden dolayı onu ilgi çekici

bulmaktadır. Onu korumak ve mutlu olmasını sağlamak istemektedir. Böylelikle her iki karakter de birbirlerinin hayatlarındaki zarar görmüş yanları telafi edebilmektedir.

Osaki, eski müzik grubunun diğer üyelerinin Tokyo'ya gelmesini sağlayarak, kariyerine devam etmek ister ve bununla birlikte *Trapnest*'in önüne geçmeyi hedefler. *Black Stones* adını verdikleri gruplarına henüz 15 yaşında olan Shinichi Okazaki'yi Ren'in yerine, bas gitarist olarak dahil ederler. Shinichi, reşit olmamasına rağmen alkol ve sigara kullanır, ailesinden ayrı yaşar ve yetişkin biri gibi davranmaktadır. Grubun elektro gitaristi Nobuo Terashima, Osaki'nin liseden arkadaşıdır. Eğlenceli ve dışa dönük biridir; yaşça Shinichi'den büyük olmasına rağmen sempatik kişiliği ile diğer üyelere kıyasla çocuksudur. Grubun kurucularından olan Yasushi Takagi ise bateristtir. Aslında bir avukattır ve oldukça meşgul biridir. Müzik kariyerine, Osaki'nin hayalleri için devam etmektedir. Yasushi, kendi hayatından daha çok çevresini önemsemektedir. Güvenilirliği ve olgun kişiliği ile öykü içinde var olan tüm karakterlerden farklıdır. Kendi duygularına yönelik somut hiçbir şey yapmamaktadır; Osaki'ye karşı hisleri vardır ve sevgisini kendisinden ödünler vererek açık etmektedir. Bu durum için hiçbir zaman karşılık gözetmemektedir.

Bu üyelerden meydana gelen *Black Stones* grubu, her iki Nana'nın da arkadaş çevresini oluşturur. Karakterlerin içsel durumlarının da gösterilmesiyle her birinin olaylar içindeki yalnızlık belirten ruh halleri, seri boyunca aktarılmaktadır. Shinichi ailesiyle çözemediği problemler yaşamaktadır ve buna bağlı olarak pervasız bir yaşam sürmektedir. Nobuo ve Yasushi'nin ise romantik hisler besledikleri kadınlarla aralarında talihsizlikler meydana gelmiştir; sevgilerine ve uğraşlarına rağmen, aidiyet buldukları durumlardan uzakta kalmışlardır. Böylelikle kurgu içinde var olan tüm karakterlerin psikolojik süreçleri, seri boyunca işlenmiştir.

Geçmişte sadece küçük bir kitlesi olan *Black Stones*'un Tokyo'da tanınması hızlı bir şekilde gerçekleşir ve Osaki'nin amacı doğrultusunda *Trapnest*'e rakip olur. Her iki grubun üyelerinin arasında birbirlerinin hayatına karışan olaylar meydana gelir. Ren ve Osaki'nin tekrar bir araya gelmesiyle öykünün diğer yarısı şekil bulur. Eski günlerdeki gibi birbirlerine destek olurlar ve sevgilerini paylaşırlar. Ancak bu durum uzun sürmez.

Osaki, kendi içinde bastırdığı endişelerini dile getirmemesiyle korkularını eylemlerine yansıtır ve bunlar için bir çözüm yolu bulmaz. Çareyi kendini yalnızlaştırmakta bulmaktadır. Annesinin onu küçüklüğünde terk etmiş olması buna en büyük etkendir. Çok sevdiği Ren'e karşı duyduğu hayranlık, onda gördüğü başarıyı ve gücü elde etmek isteyen, travmalarla dolu çocukluğundan kalma arzularıyla ilişkilendirilmiştir.

Komatsu, büyük aşk hayalleri taşıyan genç bir kadın olarak, *Trapnest*'in bir üyesi olan Takumi Ichinose'nin bir hayranıdır. Takumi, özellikle sadık olmadığı belirtilen bir karakterdir. Kendi arzularını ön planda tutar ve insanlarla bağ kurmaya açık biri değildir. Kişilikleriyle birbirlerine uyumsuz olan bu iki karakter zaman içinde yakınlaşır. Komatsu geçmişte yaşadığı hayal kırıklıklarından dolayı Takumi'ye çekilirken kendini beklenti içinde tutmak istemez; böylelikle onun karşısında her daim çekimser ve muhtaç bir durumda sergilenmiştir. Bununla birlikte kendisinin de aynı duyguları paylaştığı ve onu gerçekten sevip değer gösteren Nobuo'nun tüm çabalarına rağmen Takumi'yi tercih eder. Böylelikle uzun süredir taşıdığı büyük evlilik ve aşk hayallerini onunla şekillendirir.

Serinin sonlarına doğru gerçekleşen çalkantılı olaylar, iki dostun birbirinden uzaklaşmasını gösterir. Kendi içlerinde yaşadıkları problemlerden kaynaklanan yalnızlıklarını, kurdukları bağ ile aşmışlardır. Ancak bu durum, bir noktaya kadar devam edebilmiştir. Her iki karakter de içsel durumlarıyla ilişkili olarak aldıkları kararlar doğrultusunda birbirlerinden kopar ve bunun devamında öykünün sonu, Nana Osaki'nin trajik ölümü ile son bulur.

Nana serisi, *josei* türünün en ünlü bir yapımlarından biridir. Olay örgüsü içinde gerçekleşen tüm dram, takipçi kitlesi olan genç kadınların yaşam içindeki deneyimlerinde süregelen duygusal eğilimlerini kurgu çerçevesi içinde ele almıştır. Dişi formülasyonlarla tasarlanmış bu eserle yalnızlık durumu, kurgusal karakterler üzerinden işlenmiştir. İçeriğinde yer alan, ilişkiler ve kimlik problemleriyle, *Josei* fenomeninin karakteristiğine tamamen sahiptir. Seri boyunca, karakterlerin bolca hüzün içeren yaşamları aktarılırken bazı durumlarda eğlenceli görünümlere ulaşabilen bir anlatım da barındırmaktadır. Ai Yazawa'nın mangasına sadık kalınarak tasarlanan görünümler, giyim ve aksesuarlar üzerinden özenle işlenmiştir. Bu tür yapımların öne çıkan bir diğer özellikleri görselliktir.

Kawaii estetiğinin yaratmış olduğu nesneler üzerinden kurulan hüzünlü anlatı, *Nana* adlı yapımın oldukça belirgin bir özelliğidir. Kimliğin keşfi gibi olgular, öykü içindeki karakterler üzerinden, dış görünüşü kişiselleştirme yordamıyla uygulanmaktadır. Yalnızlık durumunun telafisi, tasarlanmış karakterlerin, tasarlanmış hayat biçimlerinde aranmaktadır. *Otaku* kültürü içinde, *Josei* türü yapımlardan biri olmasıyla *Nana*, genç kadınların bastırdıkları duygularını ve hayatın anlamını arama yolundaki bilinçlerini, popüler kültür içinde belirmiş estetik anlayışlar üzerinden ortaya çıkarmaktadır.

SONUÇ

Figür odaklı çağdaş resim sanatında, popüler kültürün etkileriyle kurguya dayalı çocuksu imajlar ortaya çıkmıştır. Sanatçılar, hayat deneyimlerini öyküleştirme yöntemlerini duygusal hassasiyetlerine karşı zıt tutumlar sergileyerek geliştirmişlerdir. Oluşturdukları eğlenceli formülasyonlar üzerinden tezat anlamlar barındıran çalışmalarını sürdürmektelerdir. Bunun nedeni, yaşadıkları zorlayıcı durumların telafisini aramaktan kaynaklanmaktadır. Böylesine motivasyonlara sahip sanatçıların ortak yönleri, hayali evrenler kurgulayıp ütopya ve distopya arasında seyreden anlatılar üzerinden ilerliyor olmalarıdır.

Salman Toor ve Sasha Gordon'ın resimlerinde uygulanan anlatılar, sanatçıların geçmişlerine yöneliktir. Çalışmalarının temellerini benlikleri üzerinden oluşturarak, çocukluklarında yaşadıkları zorlukların telafisini "anarşik" tutumlarla, hayali ortamlarında bulurlar. Özellikle özgürlük ve mutluluk üzerine odaklanıp hayatları için düşledikleri alternatif dünyaları sergilerler. Figürlerinde görülen grotesk formlar ile eğlence ve oyun havasını ortaya çıkarırlar. Toyluk üzerinden bir tür avantaj elde eden bu sanatçılar, Halberstam'ın sözünü ettiği, "çuvallama" önerisindeki gibi çocuksu olmanın faydasını değerlendirirler. Yoshitomo Nara'nın resimlerinin ana teması olan çocuk imgesi de olumsuz duyguların bir dışa vurumudur. Tamamen oyun ve eğlence ortamlarında sahnelenen çocuk figürleri, bir tür isyan durumu aktarmaktadır. Sanatçının bilincinden tezahür olan bu imgeler, bahsi geçen *kawaii* estetiğinin sevimli imajların arkasında barınan acıklı anlam ve ifadeler bütününü taşımasıyla, takipçi kitlesi tarafından özümsenmektedir. Nara'nın resimleri hem sanatçının hem de izleyicisinin iyileştirici yönler keşfettikleri karşılıklı bir duruma sahiptir. İçsel sorunların çözümlenmesi için yetişkin bilince sahip öznenin, çocukluk dönemini dönüştürerek tekrar canlandırdığı hayali bir ortam meydana getirilmiştir. Gordon, Nara ve Toor hayatı sorguladıkları noktada, kendi çocukluk dönemlerine yönelerek çalışmalarındaki yaklaşımlarını kendilerine özgü oyun ortamındaki kurgularında ortaya çıkarırlar. Böylelikle zorlu durumlarının telafisini çocuksu olmakta bulurlar.

Nara'nın çalışmaları doğrultusunda gelişmiş takipçi kitlesi, Ivy'ye göre *otaku* fenomeniyle paralel özelliklere sahiptir. *Otaku*'ların Japon toplumu içindeki imajlarına bakıldığında, yetişkinlik dönemlerini erteleyen kimseler olarak görülmüşlerdir. Kitle kültür ürünlerine yönelik yoğun entelektüel birikimleri ile kendileri için keşfettikleri eğlence ortamına dair bir adanmışlık hali söz konusudur. Yaşamlarını ve sosyalleşme ihtiyaçlarını takip ettikleri kültür içerikleri ve bunların çevresinde gelişen topluluklar ile sürdürürler. Nara'nın takipçi kitlesi de oluşan çocuk imgesi ve hayali ortama kendilerini adayarak keşfettikleri iyileştirici anlamlarla *otaku* ile benzer bulunmuşlardır. Birbirlerine "*kyodai*" (kardeş) olarak hitap ederek Nara'nın düşsel evreninde kendilerine alternatif aile bağları ve sosyalleşme imkanları sağlamışlardır.

Otaku fenomeninden yola çıkan Takashi Murakami, Japon kitle kültürünün uçarı yönlerini, 2. Dünya savaşından sonra gerçekleşen sosyokültürel dönüşümden kaynaklandığını ortaya koymaktadır. 1945'te gerçekleşen Hiroşima ve Nagazaki bölgesindeki nükleer patlamaların neden olduğu felaket ve bunun sonrasında gerçekleşen Amerikan denetimi, Japonya üzerinde yarattığı sıfırlanma etkisiyle çocuklaşmış bir kolektif psikoloji doğurmuştur. Yeniden yapılanma süreçlerinden bu yana kıyamet imgeleri, Japon kitle kültürünün ayrılmaz bir parçasıdır. Bu eksende gelişen fenomenlerin, masumiyet ve şiddet ile tezat anlamlar üzerine kurulmuş sosyal birer oluşum olduğu görülmektedir. Murakami ve çağdaşları, oluşturdukları kolektif projelerle tüketim kültürü ve yüksek kültür arasındaki ayrımın ortadan kalktığı ve felaketler sonrası meydana gelen toplumsal hafızanın hayat içine ne şekilde yansıdığını özetlemişlerdir. Yeni sanat manifestosu olarak ileri sürdükleri *Superflat* akımı, bu düzlemde ortaya çıkmıştır. Murakami'ye göre sınırların olmadığı, ilkel dürtülerden kaynaklanan bir tür "canavar" manifestosu olarak ifade bulmaktadır.

Taro Okamoto'nun 1970 yılında, Dünya Fuarı için oluşturduğu *Tower of the Sun* heykeli ile "insanlık için ilerleme ve uyum teması" geçmişin acılarına gönderme yaparak düşlenen ütopik bir geleceğin mesajını taşımaktadır. Bu yapıt, *Superflat* manifestonun ilham kaynaklarından biridir. Pozitif fikirlere odaklanarak gelişmekte olan anlayışlarını tıpkı "sanat bir patlamadır!" sloganını tekrar eden Okamoto'nun gerçekleştirdiği gibi ironi üzerinden sürdürürler. Sanatçıların düşlerini kurdukları barışçıl ortamlar,

Sawaragi'nin ifade ettiği, tüketim kültürü içinde tezahür olmuş "kaotik ıvır zıvır"lardan meydana gelmektedir. Böylelikle acıların telafisini bulup benlik arayışlarını modern hayata uyarlayarak öyküleştirmektelerdir.

Japon animasyon sanatı olarak *anime,* görsel formlar üzerinden fantastikleştirerek aktardıkları insan yaşamını, çoğunlukla toy bilince sahip karakterler üzerinden sürdürmektedir. Bahsi geçen resim formülasyonlarında da toy özne ifadeleriyle elde edilen kurgular söz konusudur. Belirli zıtlıklar ve hüzün duygusu dahilinde oluşturulan her iki türden yapıtlar; çocuksu, mistik, grotesk ve melankoli içerikleriyle meydana gelmektedir. Bir kitle kültür oluşumu olan *anime*, "kaotik ıvır zıvır" olarak ifade edilen temayı barındırmaktadır. Sanatçıların resimleri içinde, kendi "canavar"larından meydana getirdikleri yöntemleri, tıpkı *anime* sanatının başarmış olduğu gibi gerçekliği dönüştürerek uygulamaktadır.

Bahsi geçen çağdaş resim örneklerinde meydana gelen benlik odaklı çözümlemeler, ciddiyeti aradan kaldırarak eğlence yoluyla gerçekleştirildiği görülmektedir. Kitle kültürünün kişilerde derin etkiler bırakabilmesiyle sanatçıların da çalışmalarında bu mecralardan esinlenmesi kaçınılmaz olmuştur. Bu tür uygulamalar, geçmişten kaynaklanan sorunları şimdiye taşırken iyileşmeye odaklanmaktadır; bununla birlikte temelinde acıklı bir bilinç korunmaktadır. Sanatçılar tarafından ortaya atılan ütopyalar, ilkel güdüleri canlandırarak norm ve toplum baskılarının karşısında durmaktadır. Böyle anlatılar, yaşamın olumsuzluklarına karşı beliren isyan tutumlarını melankoli temasına bağlayarak üstü örtülü bir şekilde geleceğe dair endişelerin de üzerinde durmaktadır.

Resimler içinde ironi yoluyla tezahür olan "canavar" ifadeler, hayat deneyiminin zorlukları karşısında durmak için manevi bir direnç sağladığı görülmektedir. Popüler kültürden esinlenen kişisel mitler olarak yorumlanabilecek resim anlayışlarının bundan sonraki süreçlerde, sanat içinde yaygınlaşacağı muhtemel bir durumdur. Yaşamın getirdiği zorlukların üstesinden gelmek için sanat yoluyla sağlanan ifade özgürlüğü, sanatçılar ve izleyicileri üzerinde cesaret vericidir.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

ECO, Umberto (2020). *Ertelenmiş Kıyamet*, İstanbul: Nora Kitap.

HALBERSTAM, Judith (2012). *Çuvallamanın Queer Sanatı*, İstanbul: Sel Yayıncılık.

TAKASHİ, Murakami (Ed.). (2005). New York: *Little Boy The Arts of Japans Exploding Subculture*, Japan Soiciety, Yale University Press.

NAİPER, Susan J. (2008). *Anime Akiradan Howl'ın Hareketli Şatosuna* İstanbul: Es Yayınları.

ÖZTEKİN, Mehmet K. (2011). *MANGA Bir Kültürel Direniş Aracı*, İstanbul: İletişim Yayınları.

Makaleler:

DOİ, Takeo (1992). "*On the concept of amae*" Infant Mental Health Journal, Vol. 13, No. 1, Spring 1992, ss. 7-11.

İnternet Kaynakları:

Art21, (2021, Kasım 17). Salman Toor's Emerald Green [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=fXrnwA1z0w0&t=26s [17 Ocak 2023].

Emakimono Japanese Picture Scrolls, https://asiasociety.org/education/emakimono [27 Mart 2023].

ESTİLER, K. (2019). 'Mr. DOB': Takashi Murakami's Most Famous Character Explained, https://hypebeast.com/2019/4/takashi-murakami-mr-dob-character-history [13 Şubat 2023].

GaleriePerrotin, (2017, Nisan, 28). Aya Takano "The Jelly Civilization", Perrotin Paris [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ZAPGGRCPDcM&list=PLA8627SxFX3F5z-qeSELv36r0oKSBvIzH&index=1 [25 Mart 2023].

HYPEBEAST, (2018, Eylül, 15). Inside the Violent Mind of Otaku Artist MR. [Video]. Youtube. www.youtube.com/watch?v=babmvi4uLDU [7 Şubat 2023].

Introduction to Yōkai What Yōkai Are/Aren't, https://yokai.com/introduction/ [26 Mart 2023].

IVY, M. (2010). The Art of Cute Little Things: Nara Yoshitomo's Parapolitics, *Mechademia: Second Arc*, Vol.5, Fanthropologies, www.jstor.org/stable/41510955 [2 Eylül 2022].

Kaikai Kiki (2015, Eylül, 5). Chiho Aoshima: Rebirth of the World, [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=5427YXnyKXY [23 Mart 2023].

Kinsella, S. Cuties in Japan, (chapter) in Women, *Media and Consumption in Japan*

KUMİKO S. (2009). From Hello Kitty To Cod Roe Kewpie A Postwar Cultural History of Cuteness in Japan, *Educatıon About Asıa*, Vol. 14, No. 2, www.asianstudies.org/publications/eaa/archives/from-hello-kitty-to-cod-roe-kewpie-a-postwar-cultural-history-of-cuteness-in-japan/ [18 Ocak 2023].

MAHR N. (2023). Yakuza History & Facts What is the Yakuza? https://study.com/academy/lesson/yakuza-history-facts.html [29 Mart 2023].

Museo Guggenheim Bilbao, (2009, Mart, 27). Video tour with Murakami 2- 727, 2006, [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=spLyMB8f5S8 [14 Mart 2023].

NAİTO, C. (2010). Reorganizations of Gender and Nationalism: Gender Bashing and Loliconized Japanese Society, *Mechademia: Second Arc*, Vol. 5, Fanthropologies www.jstor.org/stable/41510971 [10 Mart 2023].

NGAİ, S. (2005). The Cuteness of the Avant-Garde, *Critical Inquiry*, Vol. 31, No. 4, www.jstor.org/stable/10.1086/444516 [7 Kasım 2022].

Shamisen, https://muzikodi.com/shamisen/ [26 Mart 2023].

Sun Child No.1, yanobe.com/en_works/1863 [17 Mart 2023].

TARİQ, S. What is a Kimono? Some interesting facts about this Traditional Japanese Clothing https://sewguide.com/kimono-traditional-japanese-clothing/ [26 Mart 2023].

Ukiyo-e Japanese Prints, https://www.theartstory.org/movement/ukiyo-e-japanese-woodblock-prints/ [27 Mart 2023].

What are "Kami" http://sanpai-japan.com/2016/05/25/what-are-kami/ [26 Mart 2023].

WHİTE, K. (2022). "I Want to Show the Conflict I Experience Within My Brain": Young Painter Sasha Gordon on Her Tender and Menacing Self-Portraits, https://news.artnet.com/art-world/sasha-gordon-deitch-interview-2135400 [17 Ocak 2023].

YAZAWA, A. (yazar) & MORİO, A. (yönetmen). *Nana*. [TV dizisi]. Netflix. https://www.netflix.com/title/70205010, [4 Nisan 2023].

Diğer:

MATSUMOTO, T. (yazar). & ARİAS, M. (yönetmen). (2006). *Tekkonkinkreet* [Film]. Shogakukan; Aniplex; Asmik Ace; Beyond C; Dentsu; TOKYA MX.

ÖZGEÇMİŞ

Ad: Nurcan

Soyad: Türk

Eğitim:

Lisans: Balıkesir Üniversitesi,

Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, 2014/2018

Katıldığı Sergiler:

2020- Görünür Muamma, Galeri A, İzmir