

KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ * FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**ANİME - MİMARLIK İLİŞKİSİ ve BU İLİŞKİNİN TASARIM
ÜZERİNE ETKİLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimar C. Arsal ARISAL

Anabilim Dalı: Mimarlık

Danışman: Yrd. Doç. Dr. M. Murat ULUĞ

KOCAELİ, 2010

KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ * FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**ANİME – MİMARLIK İLİŞKİSİ ve BU İLİŞKİNİN TASARIM
ÜZERİNE ETKİLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mimar C.Arsal ARISAL

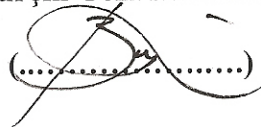
Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 18 HAZİRAN 2010

Tezin Savunulduğu Tarih: 14 TEMMUZ 2010

**Tez Danışmanı
Yrd.Doç.Dr. M. Murat ULUĞ**

()

**Üye
Doç.Dr.Burçin Cem ARABACIOĞLU**

()

**Üye
Yrd.Doç.Dr.Yeşim ÖZGEN KÖSTEN**

()

KOCAELİ, 2010

ÖNSÖZ ve TEŞEKKÜR

Anime, bütün dünyada ilgi görmeye başlarken, Türkiye’de de, önce televizyonlarda çocuklara yönelik, daha sonra da kendine özgü, içinde birçok farklılıklar barındıran bir ortam olarak dikkatleri çekti. Animenin farklı türlerini araştırıp izlerken, barındırdığı mimari altyapıyı ve hayal gücünü fark etmem bu tezin oluşmasında en önemli etken oldu. Bu konudaki araştırmalarımı sürdürürken, Frankfurt, Alman Mimarlık Müzesi’nde, “Anime ve Mangada Mimarlık” konulu bir sergi açılmış olması, anime – mimarlık ilişkisinin akademik alanda da görmezden gelinemeyeceğinin bir kanıtı oldu. Türkiye’de bu dönemde, mimarlıkla alakalı olmasa da, sınırlı sayıda tezin yazılmış olması, anime ve manga üzerine yazılmış iki kitabın Türkçeye çevrilmesi, Türkçe yayınlar yapılması, farklı alanlarda çalışmaya uygun olan bu ortamın ileride daha fazla araştırmaya konu olacağını göstermektedir. “Anime – Mimarlık İlişkisi ve Bu İlişkinin Tasarım Üzerine Etkileri” isimli yüksek lisans tezimin, mimarlıkla animayı buluşturan bir çalışma olarak, bu konuya, küçük de olsa bir katkı koymuş olduğunu umuyorum.

Tez danışmanlığımı üstlenerek, beni anime – mimarlık ilişkisini araştırmam için cesaretlendiren sayın hocam Yard. Doç. Dr. M. Murat ULUĞ başta olmak üzere, Yard. Doç. Dr. Elif Yeşim ÖZGEN KÖSTEN’e, Doç. Dr. Burçin Cem ARABACIOĞLU’na, çalışmalarım sırasında yardımlarını gördüğüm bütün hocalarıma, lisans eğitimimden bu yana bana her konuda destek olan arkadaşlarıma ve emeği geçen herkese sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak, emeklerini hiçbir zaman ödeyemeyeceğim, bana her zaman destek olan annem Canan ARISAL’a, babam Hulusi ARISAL’a ve çalışmamın her safhasında, bana her konuda destek olan eşim Elif ÇELİK ARISAL’a minnet duygularımı ifade etmek isterim.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ ve TEŞEKKÜR	i
İÇİNDEKİLER	ii
ŞEKİLLER DİZİNİ	iii
TABLolar DİZİNİ	v
ÖZET	vi
İNGİLİZCE ÖZET	vii
1. GİRİŞ	1
1.1 Araştırmanın Amacı	3
1.2.Araştırmanın Önemi	3
1.3. Araştırmanın Kapsamı	5
1.4. Araştırmanın Yöntemi	6
2. ANİME İLE İLGİLİ TEMEL KAVRAMLAR	8
2.1. Animenin Tanımı	8
2.2. Animenin Kısa Tarihçesi	9
2.3. Animenin Görsel Karakteristikleri	11
2.4. Anime Teknikleri	12
2.5. Anime Mekân Betimlemeleri	15
3. MİMARLIK ANİME İLİŞKİSİ	17
3.1. Mevcut Mekânların Yorumlanması	20
3.1.1. Şehircilik ölçeğinde	20
3.1.2. Mimarlık ve iç mimarlık ölçeğinde	24
3.2. Kurgusal Mekânlar Oluşturulması	33
3.2.1. Şehircilik ölçeğinde	33
3.2.2. Mimarlık ve iç mimarlık ölçeğinde	39
4. ANİME - MİMARLIK İLİŞKİSİNİN ÖRNEK ANİMELER ÜZERİNDEN ARAŞTIRILMASI	41
4.1. Osamu Tezuka'nın Metropolis'i: Kent – Beden – Mimarlık İlişkisi, Kimlik Sorunu	41
4.2. Anime Arcology Örnekleri –Enformasyon Çağı İçin Çözüm Önerileri	45
4.3. Anime Örnekleri Işığında Psikoloji Mekân İlişkisi	58
4.4. Howl'un Hareketli Şatosu (Var Olan Yapıların Animelerde Kullanılması ve Animelerde Kullanılan Mimari Üzerine Bir Deneme)	68
5. TARTIŞMA ve SONUÇ	75
KAYNAKLAR	77
EKLER	81
KİŞİSEL YAYINLAR ve ESERLER	86
ÖZGEÇMİŞ	87

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1.1: Ruhların Kaçışı (Sprited Away).....	1
Şekil 1.2: Astro Boy	2
Şekil 1.3: Alman Mimarlık Müzesi'nde Neo Tokyo 3 Anime ve Mangada Mimarlık Sergisi afişi	3
Şekil 1.4: Real Drive	4
Şekil 1.5: Metropolis	4
Şekil 1.6: The Melancholy of Suzumiya Haruhi	5
Şekil 1.7: X 1999.....	5
Şekil 1.8: Claude Monet, Rouen Cathedral: Günışığında Cephe.....	6
Şekil 1.9: Akira Manga	7
Şekil 1.10: Akira Manga	7
Şekil 2.1: Studio Ghibli Logosu	10
Şekil 2.2: Zen halkası, Ashigaka Shizan	11
Şekil 2.3: Sumi-e, Chingyu Daikoku	12
Şekil 2.4: Sumi-e, Shohaku.....	12
Şekil 2.5: Blood+.....	13
Şekil 2.6: Final Fantasy VII: Advent Children	14
Şekil 2.7: Kristian Huitula	15
Şekil 2.8: Mobile Suit Gundam.....	15
Şekil 2.9: My Neighbours The Yamadas	16
Şekil 2.10: My Neighbours The Yamadas	16
Şekil 3.1: Max Fleicher'in önemli eserleri Betty Boop, Popeye (Temel Reis) ve Superman	17
Şekil 3.2: Astro Boy	17
Şekil 3.3: Oren Ishii's Revenge	18
Şekil 3.4: My Neighbour Totoro.....	19
Şekil 3.5: Melancholy of Haruhi Suzumiya	20
Şekil 3.6: Melancholy of Haruhi Suzumiya	21
Şekil 3.7: Tokyo'nun 23 özel bölgesini gösteren harita	21
Şekil 3.8: Kenzo Tange - Tokyo Körfezi Planı	25
Şekil 3.9: X 1999 - Tokyo Metropolitan Hükümet Binası.....	26
Şekil 3.10: X 1999 - Milli Meclis Binası.....	27
Şekil 3.11: X1999 - Tokyo Kulesi'nin yıkılışı	27
Şekil 3.12: X 1999 Tokyo Kulesi üzerinden kentin görünüşü	28
Şekil 3.13: Ranma ½ - Engawa.....	29
Şekil 3.14: Ranma ½ - Engawa.....	29
Şekil 3.15: Ranma ½ - Kayar kapılar.....	30
Şekil 3.16: Neon Genesis Evangelion - Genkan.....	31
Şekil 3.17: Japon Evi ve Bahçesi Planı	31
Şekil 3.18: Japon Evi Kesiti.....	32
Şekil 3.19: Japon Evi Kesit Perspektifi	32
Şekil 3.20: Yona Friedman – Hareketli Kent.....	34
Şekil 3.21: Archigram – Plug In City.....	34
Şekil 3.22: Frank Lloyd Wright – Bir mil yüksekliğinde gökdelen	35
Şekil 3.23: Walter Jonas – Intrapolis	36
Şekil 3.24: Akira.....	37
Şekil 3.25: Rebuild of Evangelion, Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone.....	38

Şekil 3.26: Rebuild of Evangelion, Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone.....	38
Şekil 3.27: Rebuild of Evangelion, Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone.....	38
Şekil 3.28: Super Dimensional Fortress Macross.....	39
Şekil 3.29: Castle In The Sky animesinin 2008 Tokyo Uluslararası Anime Fuarı'nda Studio Ghibli reyonundaki eskizleri	40
Şekil 4.1: Metropolis	41
Şekil 4.2: Metropolis	43
Şekil 4.3: Metropolis	43
Şekil 4.4: Metropolis	44
Şekil 4.5: Metropolis	45
Şekil 4.6: Arcosanti Projesinin 2005 yılında inşaatı devam etmekte olan hali.....	47
Şekil 4.7: Ultima Tower.....	50
Şekil 4.8: Shimizu Mega City Piramidi.....	50
Şekil 4.9: Vincent Callebaut 'un dev Amazon nilüferler yapraklarından esinlenerek tasarladığı yüzen ekopolis projesi	51
Şekil 4.10: Vincent Callebaut 'un dev Amazon nilüferler yapraklarından esinlenerek tasarladığı yüzen ekopolis projesi.....	51
Şekil 4.11: Callebaut'a esin kaynağı olan nilüfer yaprakları.....	52
Şekil 4.12: Bubblegum Crisis Tokyo 2040.....	53
Şekil 4.13: Bubblegum Crisis Tokyo 2040.....	53
Şekil 4.14: Ergo Proxy	54
Şekil 4.15: Appleseed Ex Machina.....	55
Şekil 4.16: On Your Mark.....	56
Şekil 4.17: On Your Mark.....	56
Şekil 4.18: On Your Mark.....	57
Şekil 4.19: On Your Mark.....	57
Şekil 4.20: Grave Of The Fireflies'ta iki kardeşin sığınağı aydınlatmak için ateş böceklerini kullanmaları	59
Şekil 4.21: Bubblegum Crisis Tokyo 2040.....	59
Şekil 4.22: Neon Genesis Evangelion.....	60
Şekil 4.23: Ghost in the Shell (1995). Hong Kong'tan esinlenilerek tasarlanan kent görünüşü.....	60
Şekil 4.24: Ghost in the Shell (1995). Hong Kong'tan esinlenilerek tasarlanan kent görünüşü.....	61
Şekil 4.25: Neon Genesis Evangelion.....	62
Şekil 4.26: Rei'nin Odası.....	65
Şekil 4.27: Rei'nin Yaşadığı Konut Kompleksinin Perspektifi.....	65
Şekil 4.28: Misato'nun Evi (Plan)	66
Şekil 4.29: Misato'nun Apartmanı Dış Görünüş.....	66
Şekil 4.30: Neon Genesis Evangelion (1995) Kentin yeraltına batmış ve yüzeydeki hali.....	67
Şekil 4.31: Howl'un Hareketli Şatosu başlangıç ekranı.....	69
Şekil 4.32: Howl'un Hareketli Şatosu	69
Şekil 4.33: Howl'un Hareketli Şatosu	70
Şekil 4.34: Alsace Colmar	70
Şekil 4.35: Howl'un Hareketli Şatosu	70
Şekil 4.36: Howl'un Hareketli Şatosu	71
Şekil 4.37: Ron Herron Walking City	72
Şekil 4.38: Ron Herron Walking City	72
Şekil 4.39: Howl'un Hareketli Şatosu, şatonun arayüzü	73
Şekil 4.40: Howl'un Hareketli Şatosu. Howl şatoyu bir üst versiyonuna yükseltiyor .	73
Şekil 4.41: Howl'un gizli bahçesi.....	74

TABLolar DİZİNİ

Tablo 4.1: 20. Yy ve 21. Yy karşılaştırması.....	49
--	----

ANİME – MİMARLIK İLİŞKİSİ ve BU İLİŞKİNİN TASARIM ÜZERİNE ETKİLERİ

Cahit Arsal ARISAL

Anahtar Kelimeler: Anime, animasyon, manga, Japonya, Japon kültürü, mekân, mimarlık.

Özet: Osamu Tezuka'nın Astro Boy'undan bu yana Japon Anime sanatçıları ve stüdyoları dikkate değer çeşitlilikte fütüristik dünyalar, gerçeküstü mekânlar ve hayali peyzajlar ürettirler. Japon mitolojisi, atomal yıkımlar, post modern şehirler gibi konulardan beslenen alternatif dünyalar sundular. Animeler, fiziksel yapıların sınırlandırdığı alanlardaki mimari anlatıların ve peyzajların yaratımını tetiklediler.

Animeler, mimari mekân olarak üretilen, yapılması olanaklı ya da şu an için olanaksız olan tasarımların hayata geçebilmeleri için uygun bir ortam oluştururlar. Mevcut mimari mekânları tekrar kurgularlar ya da doğrudan kopyalayarak izleyiciye iletirler. Yarattıkları ütopya ya da distopialarla sosyal hayatı sorgularlar.

Anime – mimarlık ilişkisi, animelerin sahip olduğu bu potansiyele rağmen, özellikle Türkiye’de, yeterince incelenmemiş, animasyona karşı olan ön yargıdan ötürü göz ardı edilmiştir. Bu tez kapsamında, anime – mimarlık ilişkisi; mevcut mekânların yorumlanması ve kurgusal mekânlar oluşturulması olarak iki başlık altında; şehircilik, mimarlık ve iç mimarlık alt başlıklarında araştırılmış, son olarak da örnek animeler üzerinden yorumlanmıştır.

ANIME – ARCHITECTURE RELATION AND THIS RELATION’S IMPACT ON DESIGN

Cahit Aarsal ARISAL

Keywords: Anime, animation, manga, Japan, Japanese culture, space, architecture.

Summary: Since Osamu Tezuka’s Astro Boy Japanese Anime artists and studios created remarkable variety of futuristic worlds, surreal spaces and imagery landscapes. They presented alternative worlds fed by subjects such as Japanese mythology, atomic destructions, post modern cities. Animes, triggered the creation of architectural narratives and landscapes that are bounded by physical structures. Animes forms a suitable medium to materialize the designs which are possible or impossible for now to be build. They reconstruct the existing architectural spaces or show to the viewer by just copying the actual ones. By the utopias or dystopias created by them, they questionize the social life. Because of the prejudice to the animation, anime – architecture relation haven’t been researched or just ignored, especially in Turkey, though the potential that the animes’ have. Within the context of this thesis, anime – architecture relation have been researched by two titles such as interpreting existing spaces and construction of fictional spaces in urbanism, architecture and interior architecture subtitles and as an end interpreted by anime examples.

1.GİRİŞ

Mimarlık disiplini, yeni mekânlar tasarlarırken ya da mekânları yeniden üretirken, çeşitli yollarla, birçok görsel sanat dalıyla ilişki halindedir. Kendilerine ait mekân kurgularına ihtiyaç duyan, tiyatro, sinema, animasyon gibi dalların mimari ile kurduğu ilişki özellikle dikkate değerdir. Son dönemde özellikle mimarlık sinema ilişkisi birçok çalışmaya konu olmuş, akademik alanda farklı yönleriyle incelenmiştir. Buna rağmen, tasarımdaki sınırsızlık duygusunu hissettiren, deneylere açık olan canlandırma sineması – animasyon – arka planda kalmıştır. Yapılan çalışmada, belirli bir animasyon türü olan anime (Japon canlandırma sineması) ile mimari arasındaki ilişki araştırılmaktadır.



Şekil 1.1: Ruhların Kaçışı, (2001).

Anime, manga (Japon çizgi romanı) ile birlikte Japonya'nın popüler kültür ürünlerinin en önemlilerindendir. Özellikle 90'lardan itibaren popülaritesi dünya çapında artmış, televizyonda farkında olunmadan izlenen çizgi filmler iken, giderek belirli bir tür olarak aranan, takip edilen bir medya haline gelmiştir. Hayao Miyazaki'nin Spirited Away (Sen To Chihiro no Kamikakushi-Ruhların Kaçışı) animesinin 2002'de en iyi animasyon Oscar'ını almasıyla uluslararası alanda ciddi bir pazar bulmuş, Japonya

iin nemli bir ihracat rn haline gelmiřtir. Media Development Research Institute Inc.'in yaptığı arařtırmaya gre pazar payı 1970'de 2.6 milyar Yen iken, 2004 yılında 227.3 milyar Yen'e artmıřtır (<http://fpcj.jp>, 2009). Animeye ve mangaya olan artan ilgi ile birlikte yavař yavař mimarlıkla iliřkisi ve mimarlıđa vereceđi katkılar da tartiřılır hale gelmeye bařlamıřtır.¹

Olanaklı ve olanaksızın, bir sınırlama olmadan mekn yaratmak iin kullanılması animeyi diđer ortamlardan ayırır. Japon kltrne zg olması, tařıdığı kltrel etkilerden referans ve destek alması mimari ile iliřkisi gz nne alındığında, animeyi, daha ayrıcalıklı bir yere koyar. Bu, animenin anlařılabilmesi iin, izleyenin belirli bir alt yapıya sahip olmasını da gerektirir. Anime, Japonya'nın, gerek cođrafyanın getirdiđi dođal olaylar, gerek yařanan savařlar ve yıkımlar sonucu, Japon kltrnn bir parası haline gelen, srekli devinimini yansıtabilen en iyi aralardan biri olarak karřımıza ıkar. Deneylere aık olarak, arayıřlar, sorulan sorular ve zmlerle, anime - mimarlık iliřkisi ve bu iliřkinin tasarıma etkileri bu tez alıřmasının konusunu oluřturmaktadır.



řekil 1.2: Astro Boy, (1963).

¹ Bu tartiřmaların akademik anlamda en nemlilerinden bir tanesi, kuřkusuz, 2008 yılı Mart – Haziran ayları arasında DAM (Alman Mimarlık Mzesi)'da aılan 'Neo Tokyo 3 – Manga ve Animede Mimarlık' isimli sergidir.



Şekil 1.3: Alman Mimarlık Müzesi'nde Neo Tokyo 3 Anime ve Mangada Mimarlık Sergisi afişi, (2008).

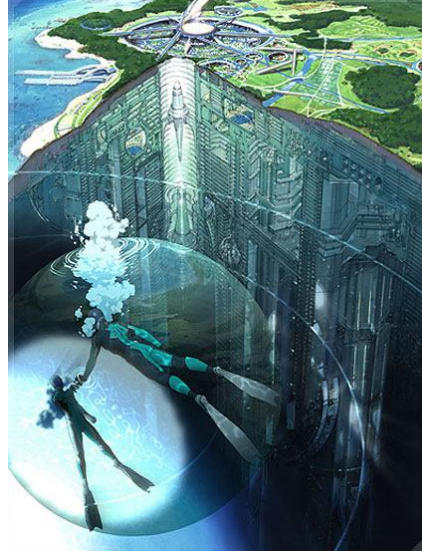
1.1. Araştırmanın Amacı

Anime'nin mimari tasarım ile kurduğu ilişki Osamu Tezuka'nın Astro Boy'undan beri dikkate değerdir. Özellikle yıkım sonrası şehirler ve bunlar için getirilen çözüm önerileri, animeyi, mimarlık için önemli bir laboratuvar ortamı haline getirmiştir. Mitoloji, yıkımlar, post modern şehirler gibi konuları alt yapısı olarak kullanan animeyi, teknolojik olarak imkânsız olanın, mekâna ait ve sosyolojik sorunların araştırılması ve mekâna ait yeni kurguların araştırılması, mimarlık adına önemli bir yere koymaktadır. Bu çalışmada, animelerde rastlanan, mekânın farklı ölçeklerine ait, çözümler ve sorunların araştırılması, mimari ile kurulan ilişkinin ortaya çıkarılması, karşılıklı olarak anime ve mimarlığın tasarımda bulduğu cevapların ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

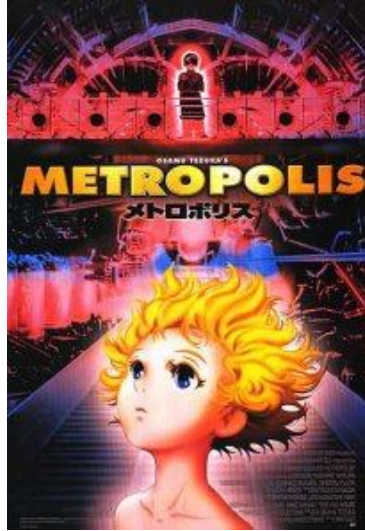
1.2. Araştırmanın Önemi

Anime, mimari mekân olarak üretilen, yapılması olanaklı ya da şu an için olanaksız olan tasarımların hayata geçebilmeleri için uygun bir ortam oluşturur. Mevcut mimari mekânları tekrar kurgularlar ya da doğrudan kopyalayarak izleyiciye iletirler. Yarattıkları ütopyalar ya da distopialarla sosyal hayatı sorgularlar. Örneğin, Masamune Shirow ve Production I.G tarafından yaratılan Real Drive (2008) adlı

anime, Serkan Anılır'ın altyapısız sistemler konseptini kullanmış, projenin uygulama alanı bulmadan sorgulanması için bir ortam oluşturmuştur. Ya da Rintaro'nun, Osamu Tezuka'nın mangasından ve Fritz Lang'in 1927 yapımı aynı isimli filminden yola çıkarak yarattığı, Metropolis (2001) animesi, sınıf farklılıklarını mekânsal düzeyde incelemiş sosyal bir laboratuvar olmuştur.



Şekil 1.4: Real Drive, (2008).



Şekil 1.5: Metropolis (2001).

Bunun yanında 'The Melancholy of Suzumiya Haruhi' (2006) anime dizisindeki gibi mekânların birebir ya da 'X 1999' (2001)'daki gibi önemli yapıların kopyalanması, aktarılması, animenin sahip olduğu mimari tasarım boyutunun mevcut yapılar üzerinden izlenmesi açısından ilgi çekicidir.



Şekil 1.6: The Melancholy of Suzumiya Haruhi, 2006 (<http://www.rinku.zaq.ne.jp>, 2010).



Şekil 1.7: X 1999, (1996).

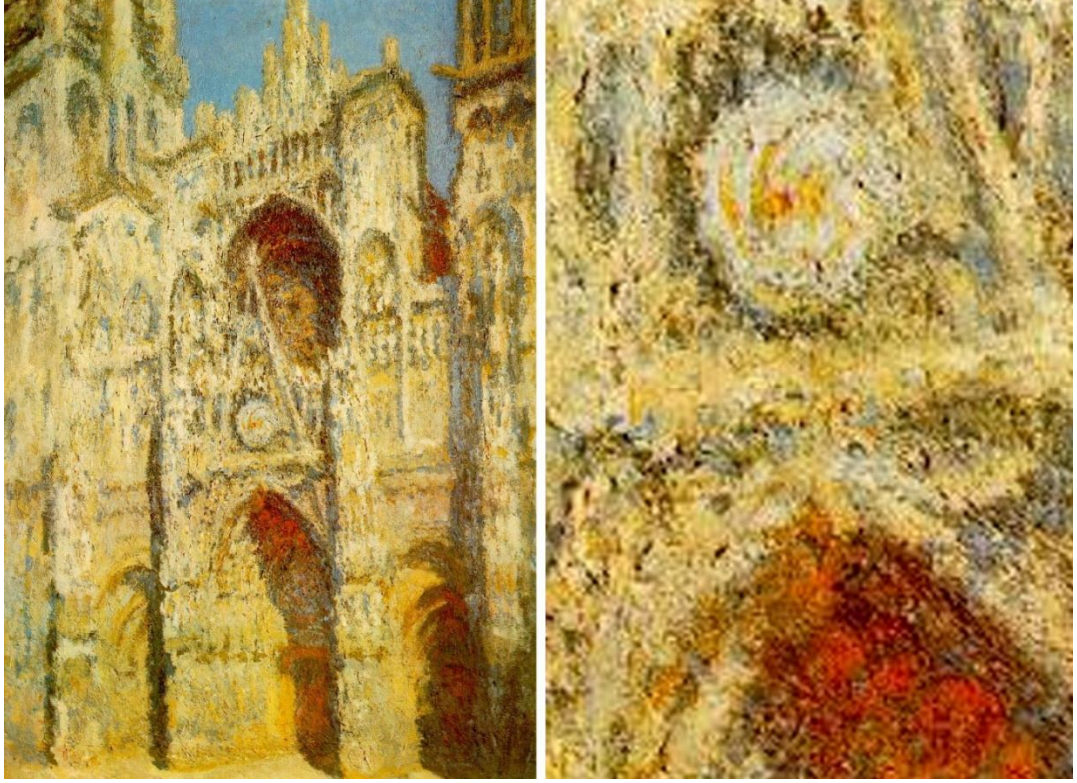
Ueno Toshiya, Oshii Mamoru'nun Mobile Police Patlabor 2 filminin storyboardlarını görmesi üzerine Oshii'nin dünyayı bu stotyboardlar gibi mi – dünyayı baştan itibaren bir animasyon olarak görüp görmediğini sorgular: “Oshii için dünya ve gerçekliğin kendisi animasyon olarak yapılandırılmış ve şematize edilmiştir... Genellikle, sanat ve ifadede göze çarpan işler yapan insanlar, daima, bu ifadenin formundaki kendi benzersiz dünyalarını yaratır ve icat ederler. Empresyonist ressamlar dünyayı bir ışık ve pikseller koleksiyonu olarak dönüştürürler. Kurnaz yazarlar realiteyi üst üste binen aksiyonlar serisi olarak türetirler. Film yapımcıları sanki dünya başından beri bir film olarak oluşmuşmuş gibi formüle ederler” (Ueno, 2006).

Mimari bakış açısıyla, anime, doğası gereği sahip olduğu ve izleyende uyandırdığı sınırsızlık duygusunu, mekânda da yaratmasından ötürü mimari anlamda önemlidir.

1.3. Araştırmanın Kapsamı

Anime ile mimarlık ilişkisi mevcut (teorik ya da uygulanmış) binaların aktarılması, yorumlanması ve kurgusal mekânlar oluşturulması açısından şehircilik, mimarlık ve iç mimarlık ölçeğinde incelenmiştir. Animeler genellikle mangalardan (Japon çizgi

romanları) beslenseler ve araştırmanın belirli bölümlerinde manga – anime ilişkisinden bahsedilmiş olsa da manga, kapsamın dışında tutulmuştur. Mevcut binalar araştırmaya konu olmuş olsa da, özellikle kurgusal mekânların oluşturulması için anime bir laboratuvar ortamı sağladığından, kurgusal mekânların oluşturulması araştırmanın odak noktasını oluşturmuştur.

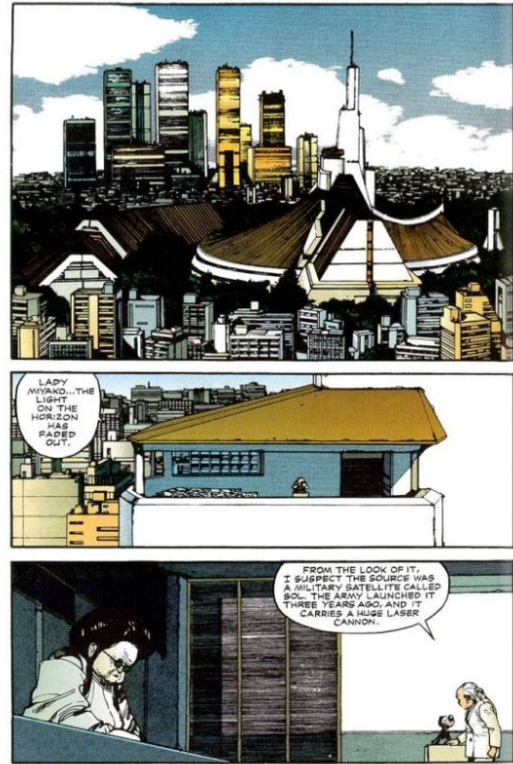
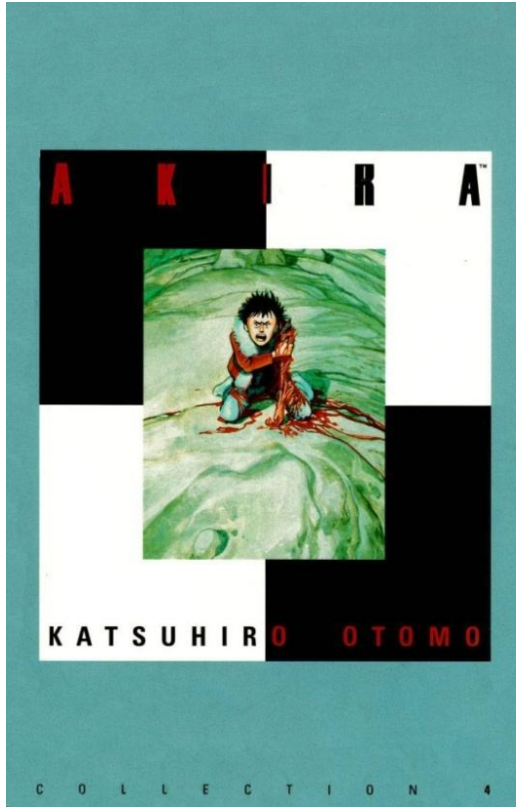


Şekil 1.8: Claude Monet, Rouen Cathedral: Güneşinde Cephe, (1884).

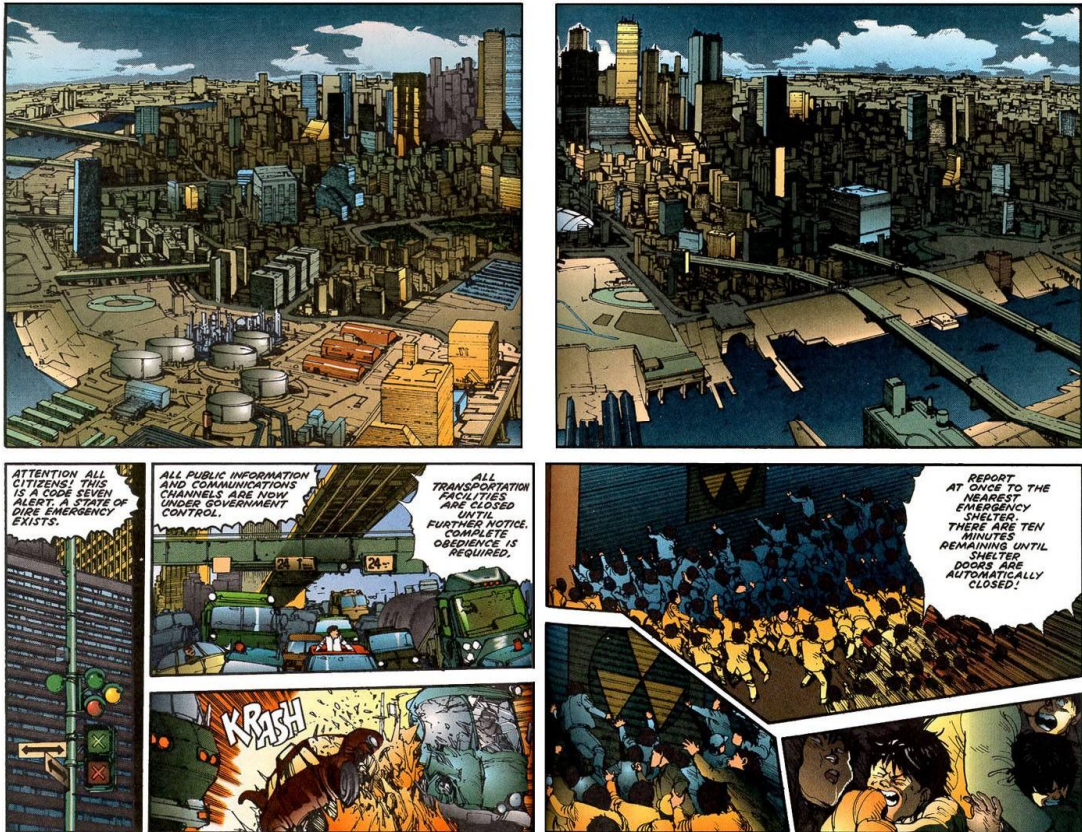
Bu araştırmada, bir mimarın, çizgiler ve renkler arasında gördüğü bilmecelelerdeki mimari anlamları, gene Ueno'nun, Oshii filmleri için yazmış olduğu gibi, araştırmanın bir parçası olarak – içinden – görülmeye çalışılacaktır.

1.4. Araştırmanın Yöntemi

Araştırma geri dönüşümlü olarak animelerin izlenmesi ve kaynak tarama şeklinde yapılmıştır. Basılı ve internet kaynakları taranmış, izlenmiş olan animelerin tekrar izlenmesi ve izleme esnasında önemli noktaların ve zamanların tutulması şeklinde bir yöntem izlenmiştir. Animenin tarihçesi ve kaynakları, mimarlıkla ilişkileri ve Japon kültürü konusunda basılı kaynaklar ve internet kaynakları taranmıştır. Animeler arasında mimari anlamda dikkat çekenleri üzerine yoğunlaşmış, üretilen mekânların geçtiği sahneler, tutulan notlar üzerinden detaylı olarak tekrar izlenerek yapılan okumalarla birlikte değerlendirilmiştir.



Şekil 1.9: Akira Manga, (1982-1990).



Şekil 1.10: Akira Manga, (1982-1990).

2. ANİME İLE İLGİLİ TEMEL KAVRAMLAR

2.1. Animenin Tanımı

'Japon Canlandırma Sineması'na Anime adı verilir. Fransızca, animation sözcüğünden türemiştir. Japonya'da genel anlamda animasyona verilen isimdir. Anime için ilk olarak Japanimation kullanılmış fakat daha sonra yaygın kullanım olarak yerini animeye bırakmıştır. Paradoksal olarak Japonya'da Japon animasyonunun diğer animasyonlardan ayırt edilebilmesi için genel olarak Japanimation kelimesi kullanılır (<http://www.animenewsnetwork.com>, 2010).

Anime, Japon televizyonlarında sabah, öğle, akşam, günün her saatinde izlenebilirler. İzleyenleri, kadın, erkek, ilkokul ya da üniversite öğrencisi, ev kadını ya da işadama gibi geniş bir kitleyi içerir. İçerikleri, kaba mizah, teolojik kuramlar ya da pornografik korku ya da her üçü birlikte olabilir (Drazen,2003). Görsel kaliteleri, son derece amatörce ya da Final Fantasy gibi bilgisayar destekli görsel tasarımın son teknolojisinin yarattığı gerçekçilikte olabilir.

Anime'yi batılı benzerlerinden farklı kılan, Japonların, animasyonu sadece çocuklar için üretilen değil, geniş bir kitleyi hedef alan bir medya olarak görmesidir. Batılı televizyonlarda görülen, sadece çocuklar için çevrilmiş olan animeler olsa da, Japon animatörler, aşk ve ölüm, savaş ve barış, tarih ve uzak gelecek gibi geniş konuları araştırmak için animeyi kullanmışlardır (Drazen, 2003).

Batı animasyonu ve Japon animasyonu arasındaki ikinci büyük farklılık, Japon animasyonunun –özellikle son dönemde bazı animelerin uluslararası pazarda çok fazla yer bulmasına rağmen- uluslararası pazar hedeflenerek yapılmamasıdır (Drazen, 2003). Bu yüzden, doğrudan Japon kültürünü yansıtır ve izleyenlerin, Japon kültürünü çeşitli yönleriyle tanımasını gerektirir.

Hiçbir pop kültürü ürününün hafife alınmaması gerektiği gibi, animeyi de izleyenlerce, sosyal olarak kabul edilen düşüncelerin ve hareketlerin anlaşılabilir olmasını sağladığı için hafife almamak gerekir. Film eleştirmeni Peter Biskind bize şunu hatırlatıyor: "Filmler; tavırları, tutumları ve davranışları etkiler. Ellilerde bize, bir sokak kavgası ya da bir yönetim kurulu toplantısı için nasıl giyinmemiz gerektiği, ilk randevuda ne kadar ileri gitmemiz gerektiği, nasıl düşünmemiz gerektiğini öğrettiler.

Yahudileri, siyahları, homoseksüelleri... Kızlar için evlilik mi kariyer mi tercih etmeleri gerektiğini, erkekler için işi mi eğlenceyi mi tercih etmeleri gerektiğini öğrettiler. Bize neyin doğru neyin yanlış, neyin iyi neyin kötü olduğunu söylediler; problemlerimizi tanımladılar ve onlara çözümler önerdiler. Hala da yapmaktalar” (Biskind’den aktaran Drazen, 2003).

2.2. Animenin Kısa Tarihçesi

Anime, Japon film yapımcılarının, 20. yüzyılın başlangıcında, Fransa, Amerika, Almanya ve Rusya tarafından ortaya çıkarılan animasyon tekniklerini deneyimlemeleriyle başladı. Bilinen en eski anime 1917 tarihli, bir samurayın sadece yenilgiyi tatmak için, hedefi üzerinde yeni bir kılıcı denemesini anlatan 2 dakikalık bir kliptir (<http://imprinttalk.com>, 2010).

1930’larda, animasyon, Japonya’daki gelişmemiş sinema endüstrisi karşısında alternatif bir hikaye anlatma yöntemi haline geldi. Disney’in 1937 yılı Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filminin başarısı, Japon animatörleri etkiledi. Anime tanrısı olarak nitelenen Dr. Osamu Tezuka, prodüksiyonda daha düşük bütçe ve daha az kare kullanmak için, Disney animasyon tekniklerinin birçoğunu basitleştirip adapte etti. Eserleri bugünkü birçok animenin karakteristiklerini ve türlerinin birçok temel özelliklerine ilham kaynağı olmuştur. Mesela dev robot türü (Japonya dışında “Mecha” olarak da bilinir) Tezuka sayesinde şekillenmiştir (Dirks, 2010).

Japon animasyonunun popüler çıkışının nedenlerinden biri Tezuka’nın başarılı anime dizisi “Astro Boy” (Tetsuwan Atomu) dur(1963). Katsuhiro Otomo’nun aynı isimli – Neo-Tokyo’da geçen post-apokaliptik cyberpunk bir hikâye olan- manga serisinden uyarlanan, meşhur kült epik anime filmi Akira’nın batıda yayınlanması, animenin dünya çapında yayılmasının hızlanmasına etki etmiştir (Dirks, 2010).

Son dönemde ise animenin popüler hale gelmesi, Japonya’nın Walt Disney’i olarak bilinen Hayao Miyazaki’nin Isao Takahata ile birlikte kurmuş olduğu Studio Ghibli filmleri-özellikle 2001 tarihli Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi) filminin en iyi animasyon Oscar’ı da dâhil olmak üzere 35 ödül almasından sonra – sayesinde olmuştur. CGI (computer-generated imagery) çağında, Miyazaki’nin el çizimleri, pastel tonları, derinlikli karakterleri, olağanüstü hayalgücü, filmlerin içinde taşıdığı iyimserlik ve -genellikle- küçük kız kahramanlarının bazı zorlukların üstünden gelip mutlu sona ulaştıkları, uçan cisimler, buharla çalışan makineler vb.

gibi steampunk akımına ait unsurları bolca görebildiğimiz filmleri Japonya dışında da çok beğenilmiş ve batılı birçok animatörü etkilemiş ve etkilemeye devam etmektedir.



Şekil 2.1: Studio Ghibli Logosu. Logoda, Miyazaki'nin My Neighbour Totoro (1988) filmindeki Totoro karakteri yer alır.

Son dönem bilgisayar destekli animasyonlarıyla (Toy Story, A Bug's Life, Finding Nemo, Cars vb.) bütün dünyada beğeni toplamış Pixar stüdyolarından, A Bug's Life ve Toy Story filmlerinin yönetmeni olan John Lasseter şöyle diyor: "Pixar'da bir sorun çıktığı zaman çözemezsek Miyazaki'nin filmlerinden birini alıp izleriz ve ilham verecek bir sahne ararız ve bu her zaman işe yarar! Hayrete düşer ve ilham alırız. Toy Story filmi Bay Miyazaki'ye çok büyük bir minnettarlık borçludur" (<http://www.anime.gen.tr>, 2008). Ghibli filmlerini, dağıtımını Amerika'da yapmak üzere Disney satın almıştır.

Günümüzde anime büyük bir patlama yaşamaktadır. Anime ve manga (Japon çizgi romanı) hakkında Türkiye'de de birçok web sitesi kurulsun ve üzerine birçok şey yazılır çizilir olsa da Türkiye'de hak ettiği yeri bulamamaktadır. Buna rağmen, anime dünyada artık son derece popüler olmuştur. Bir dönem, Marvel çizgi romanlarının Hollywood tarafından keşfedilmesi ve filmleştirilmesi gibi şimdilerde birçok anime Hollywood tarafından film haline getirilmektedir. Hatta bunun bir şekilde tersi olarak Marvel Entertainment yayınevi çizgi romanlarının anime haline getirilmesi için Japon animasyon stüdyosu Madhouse ile anlaşmalar yapmaktadır (<http://www.anime.gen.tr>, 2008).

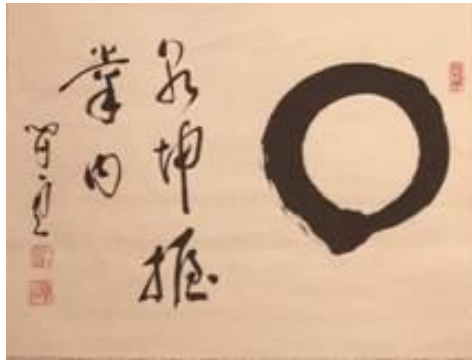
Death Note, Speed Racer, Star Blazers, Metal Gear Solid, Ghost In The Shell, Blood: The Last Vampire, Robotech vb. Hollywood tarafından dağıtımı ya da prodüksiyonu üstlenilen ya da üstlenilmesi planlanan “live action” olarak çevrilen animelerin ilk akla gelenleridir.

2.3. Animenin Görsel Karakteristikleri

Görsel bir sanat biçimi olarak anime, farklı görsel stiller sergiler. Bu stiller, sanatçıdan sanatçıya ya da stüdyodan stüdyoya değişiklikler gösterebilir. Sözgelimi, Miyazaki’nin pastel renkleri ya da Shinkai eserlerinin görsel estetiği hemen dikkati çeker. Ya da Production I.G yapımı bir anime görsel özellikleri ile kendini belli eder.

Bazı eserler yaygın olarak kullanılan ortak stilizasyonu kullanırlar. Örneğin FLCL (2000), vahşi ve abartılı stilizasyonu ile bilinir. Farklı eserler farklı metotlar kullanırlar: Only Yesterday (1991) ya da Jin-Roh (1998) daha gerçekçi bir yaklaşım, az sayıda stilistik mübalağa kullanır (<http://animeow.com>, 2010). Farklı eserler ve farklı sanatçılar kendi artistik stillerini oluşturmuş ve birçok stilistik eleman ortak hale gelmiş olduğundan, bu benzerlikler genel anlamda animenin tanımlayıcı özellikleri olarak bilinmişlerdir. Oysa bu, animenin, tek bir, katı, ortak sanat stili olduğu anlamına gelmez. Çoğu anime, ‘anime stili olarak tanımlanabilecek; abartılı fiziksel özellikler (uzun bacaklar, çok ince bel, büyük gözler vs), farklı yüz ifadeleri, gibi özelliklere sahiptir (<http://www.anime.gen.tr> , 2010).

Japon kaligrafi ve resim sanatının, anime stilinin doğrusal niteliklerini tanımlamakta etkisi büyüktür. Geleneksel olarak, Kanji¹ yazımı ve boyama için kullanılan kalın mürekkep fırçası çok geniş aralıkta değişen kalınlıklar üretir (<http://animeow.com>, 2010). Aynı zamanda manga da birçok görsel özelliğini animeye miras bırakmıştır.



Şekil 2.2: Zen halkası, Ashigaka Shizan, - 1859-1959 (Varol, 2003).

¹ Kanji: Çin alfabesi karakterleri kullanılarak yazılan Japon yazım sistemi.



Şekil 2.3: Sumi-e, Chingyu Daikoku, 1743-1822 (Varol, 2003).



Şekil 2.4: Sumi-e, Shohaku 18. yüzyıl 122x51 kağıt üzerine siyah mürekkep (Varol, 2003).

2.4. Anime Teknikleri

Anime, mevcut animasyon tekniklerinin çoğunu kullanır. Karakter tasarımı, seslendirmeye¹, 'cel animasyondan', 'storyboardların' hazırlanmasına kadar bütün süreçler animede de görülebilir. Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle bilgisayar animasyonunun etkileri bu süreçte artmıştır.

Anime, 'sınırlı animasyonun' (limited animation) bir biçimi olarak düşünülebilir. Bu teknik kabaca insan gözünü aldatıp normalden daha fazla hareket varmış gibi göstermeye yöneliktir. Amaç daha az sayıda çizimle çok şey anlatmaya yöneliktir. Bu sayede bütçenin azaltılması da sağlanır. Anime tasarlanırken, neredeyse bütün tekniklerinde detaylara önemle yaklaşılr. Karakterler, tanımlayıcı duygularını

¹ Seslendirme sanatçılarının verilen önem dikkat çekicidir. Seslendirme sanatçılarının hayatları, birer pop yıldızı gibi takip edilir. Örneğin evlilik açıklamaları hayranlar tarafından üzüntüyle karşılanabilir, ya da tam tersi desteklenebilir. (www.anime.gen.tr, 2010)

göstermek için tasarlanmışlardır. Küçük objeler bile olabildiğince gerçekçi olacak şekilde çizilmişlerdir (Moore, 2010).

Hareket eden nesneler için çoğu anime, iki renkli gölgeleme sistemini kullanır. Bu objeler iki zıt gölge grubu şeklinde ayrılan renkler kullanır (ten renkleri ya da kırmızı, mavi renk tonları). Bazen gölge ya da parlama için üçüncü bir renk kullanılabilir ve objelerin yumuşak siyah çizgilerle dış hatları çizilir. Arka sahne ve sahne, siyah dış hatları olmayan karışık gölgelerle boyanır. Bu, sahnenin daha gerçekçi olmasını ve ön plandan ayrılmasını sağlar (Moore, 2010).

Karakterler olabildiğince gerçekçi görünmeleri için tasarlanırken, eller ayaklar ve saç gibi vücudun bazı bölgeleri normalden daha geniş görünür. Bu hareketin daha rahat görülebilmesi dışında daha abartılı görünmesini de sağlar. Gözler, ifadeleri verebilmenin bir şekli olarak büyük ve parlaktırlar. Saçlar, animenin en belirleyici özelliklerindendir. Bir karakterin diğerinden ayrılabilmesini sağlamak adına çılgın şekiller ve doğal olmayan renkler kullanılır. Elbiseler ve moda zamanı yansıtırsa da, Japon kültüründe egemen olan, okul üniformaları popülerdir (Moore, 2010).



Şekil 2.5: Blood+, (2005-2006).

Hareket içeren bir sahne çekildiğinde, anime, 'kaydırma'(panning) diye bir hileye başvurur. Gerçek hayattaki bir sahne çekimindeki, kameranın tarayan bir çekim

yapmasını taklit etmek için, sahnedeki nesneler döndürölür. En ön plandaki ve en arka plandaki nesneler, daha fazla üç boyutlu etki yaratabilmek için, ortadakilerden daha hızlı hareket eder. Bir karaktere ya da nesneye dikkat çekilmesi istendiğinde netlik derinliğı kullanılır. Ön planın geri kalanı flu iken istenilen objeye odaklanılır (Moore, 2010).



Şekil 2.6: Final Fantasy VII: Advent Children, (2005). Bilgisayarda üretilen bir animedeki arka planda olan mekâna ait öğelerin bile hassas bir şekilde tüm detaylarıyla tasarlandığı görülebilir.

2.5. Animate Mekân Betimlemeleri

Animatede, karakterler ve objelerde olduđu gibi mekân da – kent, binalar, odalar vb. – bir mimari proje titizliğinde bütün detaylarıyla tasarlanır. Üç boyutlu görüntüler oluşturmak için çeşitli yöntemler izlenir. Arka plan, ortamı daha iyi anlatabilmek adına önemlidir. Mekânın betimlenmesini gerçekçi kılmak için mevsim geçişlerine vurgu yapılır. Kamera açıları, hareketleri, ışık oyunları sahnenin gerçekçiliğı için önemlidir. Perspektif etkiyi elde etmek için sahnenin arka planla uyumu ve kamera açıları önemlidir.



Şekil 2.7: Kristian Huitula (<http://www.huitula.com>, 2010).



Şekil 2.8: Mobile Suit Gundam, (2008).

Animenin görsel kalitelerinin farklılıklarına göre, mekân betimlemelerinde farklılıklar ortaya çıkar. Geleneksel bir anime, mekânı, mekândaki eksiklikleri izleyene fark ettirmeden gösterme yoluna gider. Foto gerçekçi bir animede mekâna ait daha detaylı bir çalışma mecburiyeti doğarken, basit çizgilerle anlatma yolunu seçen bir animede mekâna ait detaylardaki eksikliklerin izleyenin zihni tarafından tamamlanması beklenir. Ya da geleneksel bir animede kullanılan el çizimlerinin, iki boyutlu ya da üç boyutlu olarak bilgisayar efektlerinden desteklendiği görülebilir.



Şekil 2.9: My Neighbours The Yamadas, (1999). Anime, çocuk elinden çıkmış gibi görünen çizimleriyle klasik bir Japon ailesi olan Yamada'ların günlük hayatlarını anlatır.



Şekil 2.10: My Neighbours The Yamadas, (1999). Dikkat çekilmek istenenler dışında hiç mekânsal öge resmedilmemiş, basit bir anlatım yolu seçilmiştir.

3. MİMARLIK - ANİME İLİŞKİSİ

Çizgi film ve mimarlık, dijital animasyondan mekân kurgusuna kadar, çizgi filmin içinde barındırdığı birçok teknik ve veriyle çok geniş bir yelpazede etkileşim içindedir. İletişimin her hareketi imgeler üzerine de sözler üzerine de kurulsa, sembolik bir süreci kapsar. Form, renk ve yapı gibi estetik nitelikler yanında bir mekânın, bir evin ya da kentin de sembolik bir karakteri vardır. İnsanlar, bu imgeleri ve sembolleri etraflarındaki dünyayı hatırlamak ve yorumlamak için kullanırlar, bu anime için de geçerlidir Jung ve diğ. (2008).

Modern anime ve manganın öncüsü kabul edilen - genç yaşta, Walt Disney ve Max Fleischer'in (Betty Boop, Popeye, Superman) eserlerinden ilham alarak kısa animasyonlar çekmeye başlayan - Osamu Tezuka'nın Astro Boy'undan bu yana (1963 - daha sonra yeniden renklendirme ve 2009'da bilgisayar animasyonu olarak film versiyonu da yapılmıştır), Japon Anime sanatçıları ve stüdyoları dikkate değer çeşitlilikte fütüristik dünyalar, gerçeküstü mekânlar ve hayali peyzajlar ürettirler. Space Battleship Yamato (1974), Akira (1988) ve Spirited Away (2001) gibi çalışmalar, Japon mitolojisi, atomal yıkımlar, post modern şehirler gibi konulardan beslenen alternatif dünyalar sundular. Animeler, fiziksel yapıların sınırlandırdığı alanlardaki mimari anlatıların ve peyzajların yaratımını tetiklediler.



Şekil 3.1: Max Fleischer'in önemli eserleri Betty Boop, (1930) Popeye (Temel Reis), (1933) ve Superman, (1941).



Şekil 3.2: Astro Boy, (1982).

Teknoloji, kimlik ve gerçekliğe karşılık düşsellik araştırmalarının en iyi gösterilebildiği ortam canlandırma sinemasıdır. Bu tür teknolojik kararsızlıkların, Blade Runner (1982), The Matrix (1999), Minority Report (2002) gibi filmler üzerinden ifade edildiği batı popüler kültürünün aksine Japon toplumu bu tür arayışlarını anime formunda kabul etmiştir. Bunun arkasındaki nedenler çeşitlidir fakat Japonya'nın uzun bir geçmişi olan, anlatının yazılı olduğu kadar resimli olduğu, kâğıt boyama ve ahşap baskıyı da içerir (Napier, 2007).

Anime ile mimarlık arasındaki ilişki, sinemada olduğu gibi 'gerçeklik düzleminde kullanılmayan bir sanal mimarlık alanı tanımlaması', gerçek mimari mekânları, yeniden ya da yorumlayarak üretmesi şeklinde ortaya çıkar. Metabolist hareket ve Tezuka'nın Astro Boy'u gibi 1960'ların japon animasyonu ve mimari peyzajlar arasındaki ilişki veya bir bilimkurgu türü olan 'cyberpunk' (Bubblegum Crisis, Ghost in the Shell, Serial Experiments Lain) ve 'cyberpunk'ın bir alt türü olarak nitelendirilebilecek, genellikle Viktoria dönemi İngiltere'sinin mimarisi üzerine kurulan ve buhar gücünü kurgulayan 'steampunk' (Steamboy (2004), Last Exile (2003), Laputa: Castle in the Sky (1986) gibi türlerin içinde barındırdığı mimari buna örnek gösterilebilir. Bunun yanında sinemada üretilemeyecek (günümüz sinema teknolojisinde üretilemeyecek hemen hemen hiçbir şeyin olmamasına rağmen) ya da gösterilemeyecek mekânların veya durumların oluşturulması ve sunulması animede mümkün olabilir. Örneğin Quentin Tarantino'nun Kill Bill (2003) filminde, Production I.G.nin Oren Ishii'nin İntikamı (Oren Ishii's Revenge) (2003) animesinin kullanılması Tarantino'nun animeye olan saygı duruşu yanında, Oren Ishii'nin çocuk yaşta ilişki ve kanlı sahnelerinin gerçek aktör ve aktrislerle çekildiğinde, değerlendirmelerde kabul görmeyecek olmasından dolayı kullanıldığı söylenebilir.



Şekil 3.3: Oren Ishii's Revenge, (2003).

Anime, yaratıldığı kültürün ve kültürün mimariye yansımalarının anlaşılabilmesi açısından da önemlidir. Sözgelimi, Miyazaki'nin My Neighbour Totoro (1988) filminde bir baba ile on ve dört yaşlarındaki iki kızının birlikte banyo yapması, batılı

izleyicileri rahatsız edebilir. Oysa Japon kültüründe bir kız çocuğunun ergenliğe kadar, bir erkek çocuğun da ömür boyu babasıyla birlikte aynı banyoyu paylaşması normal bir durumdur. Benzer sahneler Grave of the Fireflies'da (1988) ya da sıklıkla Ranma ½'de (1989) görülebilir (Drazen,2003).



Şekil 3.4: My Neighbour Totoro, (1998). Miyazaki'nin My Neighbour Totoro adlı animesinde baba ve kız çocuklarının birlikte banyo yaptıkları sahne.

Animede mekân kurgusu tamamen yaratıcıya kalmıştır. Sinemanın (çoğunlukla) insan ilişkileri kapsamında dönmesi sonucu oluşan 'alışık olunan çevresi', insanın odak olduğu bir dünya yaratır. Bunun karşısında animede her zaman yaşamla bir paralellikten kopuş görülebilir. Eser, bilimkurgu, fantastik kurgu ya da benzeri bir tür olmasa da o özgürlüğü hissettirir. Örneğin, II. Dünya Savaşı sonunda öksüz kalan iki kardeşin, ateş böceklerini, kendilerine ait bir mekân olarak kurdukları bir sığınağı aydınlatmak için kullandıkları, Takahata'nın Grave of the Fireflies'ında ortaya çıkan görsellik ya da Chihiro'nun geçirdiği yolculuğu, Japon mitolojisi ve Şintoizm ipuçları barındırarak, kendine özgü mekânlar ve görsellikle anlatan, Miyazaki'nin Spirited Away'inde yaratılan sınırsızlık etkisi, animenin sunduğu özgürlük ile gerçekleşir. Boşluk, Şintoizm ve Budizm'de önemli bir rol oynar. Bunun hem gerçek hem de kurgu olarak animede yer bulması da şaşırtıcı değildir. Boşluk, Japon görsel sanatının geleneksel bir elemanıdır Jung ve diğ. (2008).

Psikolojik boyutta kritik bir nokta da, zaten yaratıcının dünyasını görmeyi bekleyerek izlememiz, bir kişinin görsel dünyasını izlediğimizi bilmemiz ve onun gördüğümüzden farklı olmasını beklememizdir. Aynı zamanda, farklı şekilde sunulmuş, teatral bir şekilde oluşturulmuş ve gerçek bir oyuncuda görülmeyen veya

görülemeyecek olan ifadelerdeki eksiklik, düş dünyasının planları sayesinde giderilir.

Mimari mekân animede iki farklı şekilde kurgulanabilir:

1 - Mevcut mekânların yorumlanması

2 - Kurgusal mekânlar oluşturulması

3.1. Mevcut Mekânların Yorumlanması

Animede rastladığımız çoğu mekân, kuşkusuz daha önceden tasarlanmış mekânların izlerini taşımaktadır. Bu, doğrudan var olan mekânların – kentlerin, sokakların, binaların vb – olduğu gibi taklit edilmesi şeklinde ya da yorumlanması şeklinde olabilir. Bu noktada Japon kentleri ve mimarisi oldukça fazla veri sağlamaktadır.

3.1.1. Şehircilik ölçeğinde

Animede, şehircilik ölçeğinde, genelde büyük şehirler, özellikle Tokyo üzerine kurgulara rastlanır. Tokyo ve Osaka en önemli manga ve anime şehirleridir. Her şeyin ötesinde manga ve anime birer kent kültürü ürünüdürler, Jung ve diğ. (2008). Buna rağmen, bazı film ya da dizilerde, farklı bölgelere de rastlanır. Örneğin, Melancholy of Haruhi Suzumiya (2006) mekânları, Hyogo, Nishinomiya'nın banliyölerinin farklı bölgelerindeki mekânların bire bir kopyalanması ile oluşturulmuştur.



Şekil 3.5: Melancholy of Haruhi Suzumiya animesinde gerçek mekânlar bire bir kopyalanmıştır (<http://www.rinku.zaq.ne.jp>, 2010).



Şekil 3.6: Melancholy of Haruhi Suzumiya (<http://www.rinku.zaq.ne.jp>, 2010).

Her şeye rağmen asıl dikkati çeken kent Tokyo'dur. Tokyo, anime dünyasında, adeta dünyanın merkezidir. Amerikan film endüstrisinin, dünyayı çoğu filmde New York, Los Angeles ve bazen de San Francisco'dan ibaretmiş gibi kurması gibi, animede de dünya Tokyo'dan ibaretmiş gibidir. Uzaylılar UFO'larıyla Tokyo'ya gelirler; tanımlanamayan bir takım yaratıklar saldırmak için Tokyo'yu seçerler, dünyalar arası sihirli bir geçit varsa bu Shinjuku'dadır; insanüstü güçlere sahip savaş sanatları ustalarından oluşan bir bölge Nerima-ku'dadır vs. (<http://tvtropes.org>, 2010).



Şekil 3.7: Tokyo'nun 23 Özel Bölgesini gösteren harita. Özel bölgeler 2000 yılından itibaren şehirlerle aynı resmi statüye sahip birimler olarak belirlenmişlerdir (<http://en.wikipedia.org>, 2010).

Animenin Japonlar tarafından yaratılması yüzünden olayların Japonya'da geçmesi beklenilebilir bir durumdur fakat genellikle bu Tokyo'nun bir bölgesidir. Hatta çoğu zaman Japonya'nın ya da dünyanın geri kalanı yoktur.

Tokyo'nun Japonya'nın en fazla nüfus yoğunluğuna sahip kenti olması bunun sebeplerinden biridir. Bunun yanında, çoğu manga-ka'nın (manga çizeri), manga basımevinin ve film stüdyolarının Tokyo'da olması ve Tokyo'nun şu anda dünyadaki en kalabalık metropoliten bölge olması diğer etkenlerdir.

Shin Megami Tensei dizisinin yaratıcısı Koji Okada, Tokyo'yu; tarihi, politik ve ekonomik anlamda "yıkım ve yeniden doğuş döngüsünü sonuna kadar oynayan" kent olarak tanımlar (<http://tvtropes.org>, 2010).

Tokyo, ilk ziyaret edende, ayrı bir dünyada olma hissi yaratır. Kontrol edilemez, akıl almaz, kaotik ve çirkin bir büyüklük olarak algılanır. Kent, zamanla, zengin, güvenilir ve kültürel yönünü gösterir (Sacchi, 2004).

Bozkurt Güvenç Tokyo'yu şöyle anlatır:

"Ülkede yaşayanlarla çalışanların ve devlet memuru olanların yüzde 11'i bu kentte oturur. Bu nüfus ulusal verilerle orantılı bir görünüştür. Oysa gerçekte, Tokyo bir düzensizlikler kentidir. Büyük holding'lerle 600'ü aşkın yüksek öğretim kurumunun dörtte biri (yaklaşık 150 üniversite) toptan ticaret oylumunun üçte - birinden çoğu, üniversiteli gençlerin yarısı, büyük sermaye kuruluşlarının üçte - ikisi başkentte toplanmıştır. "Yığılmıştır" demek daha doğru olabilir. Kiralık konutlarda kişi başına ortalama beş metre karelik bir alan ya düşer ya düşmez. Az da sayılmaz, çünkü bir söz vardır: "Uyumaya tel bir hasır/oturmaya yarısı yeter!" (Güvenç, 1992).

Son yıllarda şehir plancıları ve mimarların Tokyo'ya ayrıcalıklı bir konu, istisnai kritik bir ilgiyle yaklaşımları, hiç de rastlantı olmayan, "Tokyoron" ya da "Tokyology" olarak bilinen zengin bir literatürün oluşmasını sağlamıştır (Sacchi, 2004).

Kent, tarihi boyunca kentin yapısını etkileyen çeşitli felaketlere ve önemli olaylara sahne olmuştur:

- 1967'de Edo (Tokyo'nun eski adı) büyük Meireki yangını olarak bilinen bir yangınla yerle bir olmuştur.
- 1968'de Meiji restorasyonu başlamış, Edo, Tokyo adını alarak başkent olmuştur. Shogunluk (shogun'un - bir çeşit askeri rütbe ve tarihsel unvan -hizmeti veya yönetimi) kaldırılmış, mimari de dahil olmak üzere, batıya karşı açık devrimci bir

dönem başlamıştır. Avrupa'ya açık bir kültür oluşmuş, bu, geleneklerin tekrar gözden geçirilmesine neden olmuş ve moderniteye doğru bir eğilim başlamıştır.

- 1872'de başka bir yangın, Ginza ve Tsukiji'nin merkez bölgelerini yok etmiştir. Özellikle Tsukiji yabancıların yaşadığı çok fazla konut içermektedir. Bu tarihten sonra binalar yangına dayanıklı malzeme ile yapılmaya başlamış, geleneksel ahşap malzeme bırakılmıştır. Ginza, bunun sonucu; "Rengagai" ya da "Tuğla Kent" adını almıştır.

- Yeni başkentte kent planlaması için ilk girişim olarak, 1988'de 'Tokyo Şehri Geliştirme Kanunu' çıkarıldı. Su kaynaklarının verimini garantiye almak ve nehirler, parklar, köprüler, pazarlar, mezarlıklar ve bahçelerin daha yaşanabilir hale getirilmesi için yol ve demiryolu ağlarının geliştirmesi hedeflendi.

- 1923'te 1 Eylül öğlen vakti, "Kanto-dajishin", "Büyük Tokyo Depremi" olarak bilinen bir deprem meydana geldi. Deprem etkisi, yıkım olarak değil, sebep olduğu yangınların, büyük çoğunluğu hala ahşap olan evlerin yarısını yok etmesiyle hissedildi.

- İkinci Dünya Savaşı ve 1945'te savaş sonunda Hiroşima ile Nagasaki'ye atom bombalarının atılması Japonya'nın tamamını etkiledi. Tokyo, nükleer yıkımdan doğrudan etkilenmese de savaştan bir felâket atlatmış gibi çıktı. Şubat, 1944'de 7.3 milyon olan nüfus, sadece 21 ay sonra, Kasım 1945'de 3.5 milyona düştü ve açlık hüküm sürmekteydi. Dörtte biri yerle bir olmuştu. Evlerin yarısı, Meiji-jingu ve Senso-ji tapınakları, Edo kalesi yıkılmıştı. Tokyo merkezinden, Hibiya'dan Shinjuku'ya kadar olan 8 kilometrelik bölümde hiçbir şey kalmamıştı (Sacchi, 2004).

Bütün bu olayların, özellikle II. Dünya Savaşı'nın etkileri, çeşitli anime film ve dizilerinde karşımıza çıkar. Her kültürün yüzleştiği durumlar, mimariden popüler kültür ürünlerine, her yerde kendini gösterdiği gibi, Japonya özelinde de bu durumlar kendini mimaride olduğu gibi animede de belli etmiştir.

Savaş sonrası bir bocalama döneminden sonra 1950'lerde küçük bir toparlanma başlamış, 1955'de nüfus 8 milyona ulaşmıştır. 1958'de sadece 8 - 10 kat yüksekliğinde binalar varken, Eiffel Kulesi'nin bir kopyası olan, aynı zamanda telekomünikasyon anteni olarak işlev görecektir Tokyo Kulesi inşa edilmiştir. Animede, özellikle "X 1999" dizisinde ve filminde önemli bir yere sahiptir. 1960'larda başkent daha da kaotik bir hale gelmiş, nüfus 10 milyona yaklaşmıştır. Kentteki yaşam zorluğuyla birlikte banliyöleşme başlamıştır (Sacchi, 2004).

1960-61'de Kenzo Tange 15 milyon yaşıyan için Tokyo Körfezi üzerinde ünlü Tokyo planını ortaya koymuştur. Bu ütöpik öneri bir yıl önce Boston Körfezi'nde 25.000 yaşıyan için planlanan projenin yeniden yorumudur (Sacchi, 2004).

1964 Olimpiyat Oyunları da kentin planlamasında önemli bir etkisi olmuştur. İlk olarak Tokyo Metropolitan Otoyolu, oyunlar için tasarlanan spor salonları arasındaki ulaşımı sağlamak amacıyla tasarlanmış kent dokusundaki önemli bir yapı haline gelmiştir (Tajima,1996).

1980'lere gelindiğinde ekonomik büyüme Tokyo'yu finans ve gelişmiş hizmet sektörünün merkezi haline getirmiş, 1990'larda ekonomik ve finansal açıdan bir süper güç olarak kent, doğrudan Londra ve New York ile kıyaslanan bir kent haline gelmiştir. Bu durum, Tayvan, Hong Kong, Çin, Filipinler, Hindistan ve hatta İran'dan gelen yasal olmayan göçleri de kentin kabul etmesine neden olmuştur. Tokyo'da konut kuleleri yükselmeye başlamış, 1980'de bir apartman dairesi alanı ortalama 57 m² iken, 1983'de 49 m²'ye 1987'de 46 m²'ye düşmüştür. (Sacchi, 2004).

Kent, kısa zamanda gerçekleşen değişimlerle, sürekli değişen, yenilenen kaotik ve aynı zamanda neredeyse tamamen yeni binalardan oluşan bir görüntüye bürünmüştür (Sacchi, 2004).

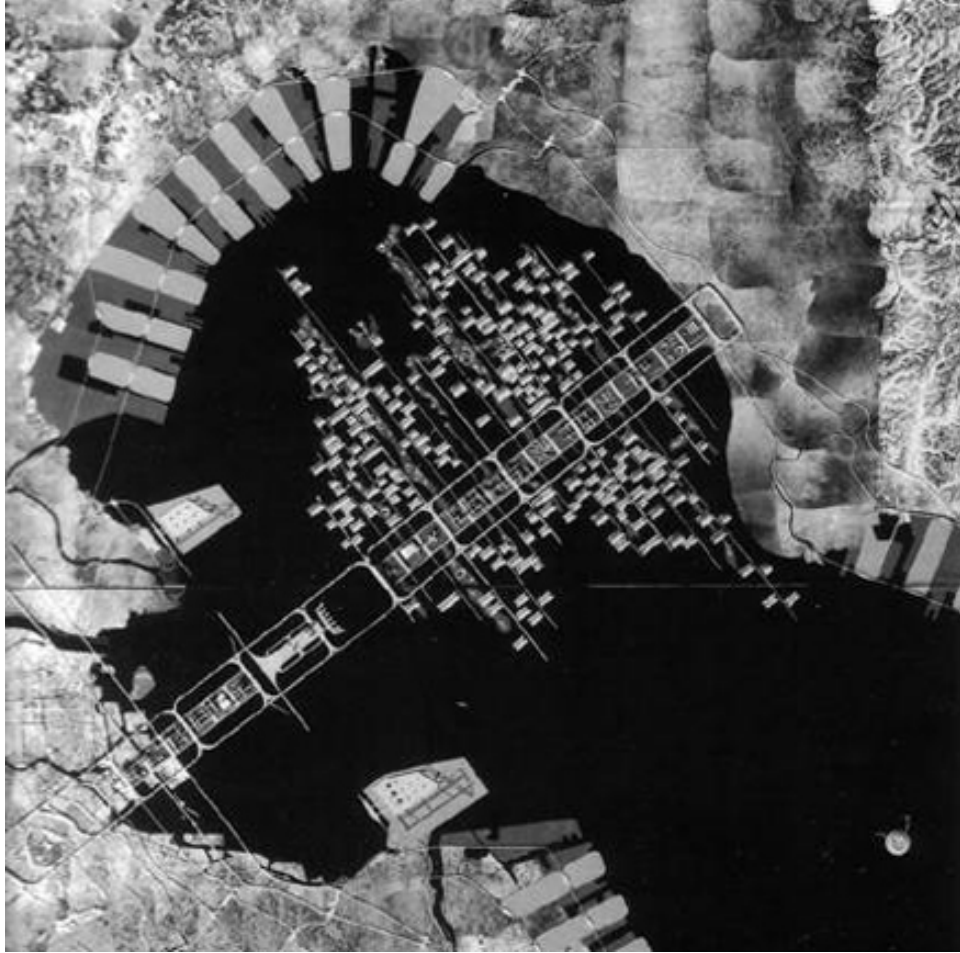
Kentin geçirdiği bu değişimlerin, anime için, şehircilik ölçeğinde ilham kaynağı olduğunu görebiliriz. Kentin kaotik ve aynı zamanda yeni görünümü, rutin haline gelmiş felâketlerin kentin belleğinde bıraktığı etki açıktır. Kenzo Tange'nin ya da Kisho Kurokawa'nın Tokyo Körfezi için yaptığı planlar, Tokyo Metropolitan Otoyolu'nun etkisi birçok animede karşımıza çıkmaktadır.

Özellikle, 1969'larda metabolistler tarafından geliştirilen ütöpik kent tasarımları ve kentsel mega strüktürler hikayenin atmosferi için uygun zemini hazırlamış, izleyici için mekânsal bir uyum yaratmıştır. Isozaki, Kikutake, Tange veya Kurokawa yapıtları, manga ve animede tekrar üretilmiş, kent tasarımları çoğu zaman mimarın orijinal eserinden daha detaylı bir şekilde tasvir edilmiştir, Jung ve diğ. (2008).

3.1.2. Mimarlık ve iç mimarlık ölçeğinde

Arka planda mimari mekânlar anlatının sürükleyiciliğine destek verir. Bu yüzden manga-kalar, ve animatörler tarafından popüler mimari imgeler, belirli kentsel, kültürel ve hepsinden önemlisi, sosyal strüktürleri tanımlamak için kullanılmışlardır. Anlatı için birçok boyutta önemli roller üstlenir: Grafik sanat/çizim boyutunda, görsel

karmaşıklığı artırır; anlatı düzeyinde sosyal durumların anlatılabilmesini pekiştirir; mimari boyutta, anime dünyası gerçek mimariyle ilişki kurulabilmesini sağlar, Jung ve diğ. (2008).



Şekil 3.8: Kenzo Tange, 15 milyon yaşayan için Tokyo Körfezi Planı, (1961).

Mevcut mimari mekânların animede kullanılması, izleyici için, anlatının nerede yer aldığıyla ilgili ipuçları barındırır, hikâyeye mekânsal bir altyapı sağlamanın yanında çevrenin etkin bir şekilde tanımlanabilmesini sağlar. X1999, mevcut yapıları neredeyse başrole oturtmuş olduğu için en çok dikkat çeken animelerden birisidir. Hem manga, hem anime dizisi hem de film versiyonlarında Tokyo'nun birçok ünlü binası adeta başrolü oynar. Binalar etrafına kurulan ruhani bariyerler; Nakano Sun Plaza, Sunshine 60, Tokyo Tren İstasyonu, Milli Meclis Binası, Tokyo Metropolitan Hükümet Binası gibi binaların etrafında yer alırlar. Fakat en önemlisi başlangıcından sonuna kadar anlatının neredeyse her anında kendini gösteren Tokyo Kulesi'dir.

Animede, mimari anlamda, farklılığıyla, dikkati çeken bir diğer öge, geleneksel Japon mimarisidir. Geleneksel Japon evleri, tapınak mimarisi ve geleneksel

mimarinin modern mimaride kullanımı, ilk anda farklılığını gösterir. Japon kültürü, yarı tropik iklim, Japon ada ortamı, Japonya'nın hem deprem hem de kasırgaya meyilli olması gibi durumların, Batı'dan daha farklı bir mimarlık geleneğinin oluşmasında ve sürdürülmesi yönünde önemli etkileri olmuştur.



Şekil 3.9: X 1999, (1996). Tokyo Metropolitan Hükümet Binası.

Geleneksel Japon evlerinin yalınlığının, hafifliğinin, esnek yapım tekniklerinin, modern mimariye etkilerini, çeşitli yönleriyle animede görmek mümkündür. Bu tez çalışmasında, kapsamın genişliği gereği, geleneksel Japon mimarisine detaylı olarak değinilmeyecek olsa da günümüzde de kullanılan bazı özellikleri nedeniyle, mevcut mimarinin anlaşılması açısından, bazı tipik özelliklerle ilgili kısa bilgi verilecek ve animedeki örneklerine işaret edilecektir.



Şekil 3.10: X 1999, (1996). Milli Meclis Binası.



Şekil 3.11: X 1999, (1996). Dizinin başlangıcında, arka planda Tokyo Kulesi'nin yıkılışı.



Şekil 3.12: X 1999, (1996). Tokyo Kulesi üzerinden kentin görünüşü.

Japon evlerindeki bazı tipik özellikler ve animedeki örnekleri:

Amado (Yağmur Kapıları): Fırtına zamanında ve gece evde güvenliği sağlamak için pencereleri, cam kapıları ya da engawaları (veranda) kapamaya yarayan kayar kapaklar. Geleneksel olarak ahşap kullanılmış olsa da günümüzde metal olanları da vardır. Engawada kullanıldıklarında kapılar alanı tamamen kapatmak için sıklıkla yollar üzerinde birbiri ardına kayar. Bu tür bir koruma sadece düzenli fırtınalara karşı değil aynı zamanda her yıl Japonya'yı vuran tayfuna karşı da faydalıdır. Anime de çok sık görülmemesine rağmen içlerine saklandıkları tobokuro sık sık görülür (Poitras, 1999; <http://tvtropes.org>, 2010).

Engawa: Geniş düz bir verandadır. Geleneksel Japon evlerinde genellikle evin bahçeye bakan bölümü boyunca uzanır. Kötü havalarda amado ile kapatılabilir. Engawada çoğunlukla parmaklık yoktur ve zemin kotundan itibaren alçak bir basamak mevcuttur. Misafirlerin ağırlanabildiği, oyun oynanabilen ya da manzara karşısında bir fincan çayın içilebildiği, evin bir bölümüdür (Poitras, 1999; <http://tvtropes.org>, 2010).



Şekil 3.13: Ranma ½ de Tendo-san kızlarıyla birlikte, Genma Saotome ve Ranma Saotome'yi engawa'larında karşılıyor. Ranma ½, (1989-1992).



Şekil 3.14: Genma Saotome engawa üzerinde oturmuş gazetesini okuyor. Ranma ½, (1989-1992).

Furo (Banyo): Japonya'da tipik banyo boyna kadar batmayı sağlayacak derinliktedir. Japon banyolarında genelde banyoya girmeden soyunmak için ayrı bir soyunma odası vardır. Banyo tuvaletten ayrıdır. Japonya'da hala ailelerin çocuklarıyla birlikte banyo yapması olağandır (Poitras, 1999; <http://tvtropes.org>, 2010). Şekil 3.6, Miyazaki'nin My Neighbour Totoro filmi, kızlarıyla banyo yapan babayı göstermektedir.

Fusuma: Odalar arasındaki ya da dolaplarda bulunan kayar kapılara denir. Bu geleneksel kapılar iki tarafında kalın bir kâğıt olan ahşap bir çerçeveden oluşur. Fusuma, geleneksel olarak diz üzerine çömelerek açılıp kapandığından, hikite olarak adlandırılan tutamaç kapının merkezinin altında, gizli bir çizgi şeklinde yer

alır. Fusumada genellikle hikite hizasında değişik bir renkte şerit çizgi vardır. Kapı panellerine g zellik katmak i in resimler yapılabilir. Shojinin tersine fusumada, kalın bir k   t kullanılır ve i eri  ok az ışık alır. Bir odada ışığa ihtiya  duyulduğunda fusuma i ine bir shoji paneli yapılabilir (Poitras, 1999; <http://tvtropes.org>, 2010).



 ekil 3.15: Ranma   de banyodaki kayar kapılar. Ranma  , (1989-1992).

Genkan (Antre): Bir evin ya da apartman dairesinin giri inde zemin kotundan bir basamak kadar a ağıda kalan bir alandır. Eve girmeden ayakkabıların  ıkarıldığı b l md r. Eve girildiğinde ayakkabıların kapıya doėru bakması uygun g r l r, b ylece kolay bir  ekilde giyip evden  ıkılabilir. Genkan, okul ya da eski tarzdaki i yerlerinde daha geni  olarak kilimli dolapların bulunduėu bir alan olarak g r lebilir. B yle durumlarda genellikle tamamen geni  bir giri  hol   eklindedir (Poitras, 1999; <http://tvtropes.org>, 2010).

Ranma: Geleneksel odaların tavanlarına yakın, hava ve ışık almaya yarayan mimari elemana denir (Poitras, 1999).

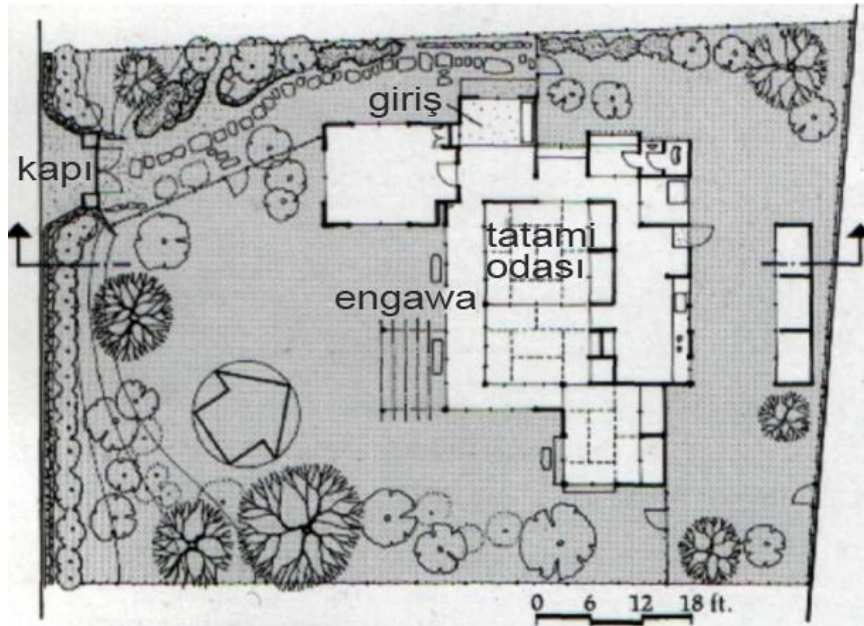
Shoji: Bir odaya, engawaya kapı ya da pencereyi kapayan kapak i levi g ren kayar perdeye denir. Shoji genellikle hafif bir ah ap  er eve ve bir tarafında da piri  k   dından olu ur. K   t, mahremiyet saėlarken ışığın i eri girmesini saėlar. Havalandırma i in  st tarafında ranma da olabilir. Bir shojiyi silmenin en kolay yolu

çerçeveyi sildikten sonra kâğıdı değiştirmektir. Eski evlerde olduğu gibi yeni evlerde de yaygındır (Poitras, 1999; <http://tvtropes.org>, 2010).

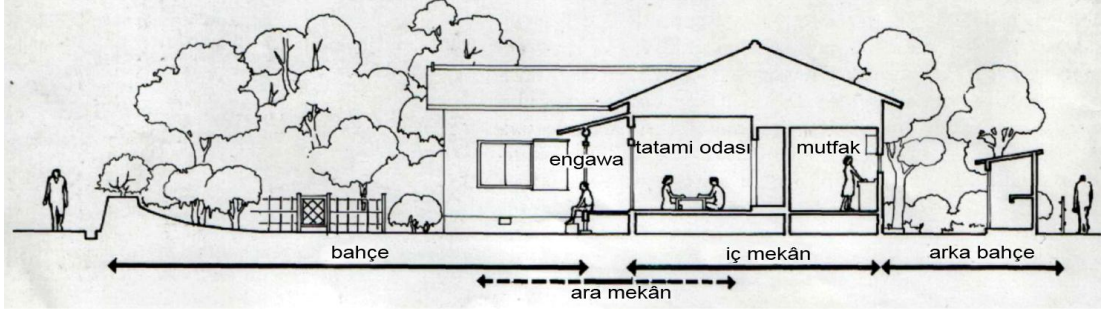


Şekil 3.16: Shinji, Ayanami Rei'nin apartman dairesine girerken ayakkabılarını çıkarıyor. Küçük bir stüdyo daire olmasına rağmen (planı için bkz. Şekil 4.26) genkan burada da uygulanmış (Neon Genesis Evangelion Bölüm 5, 1995).

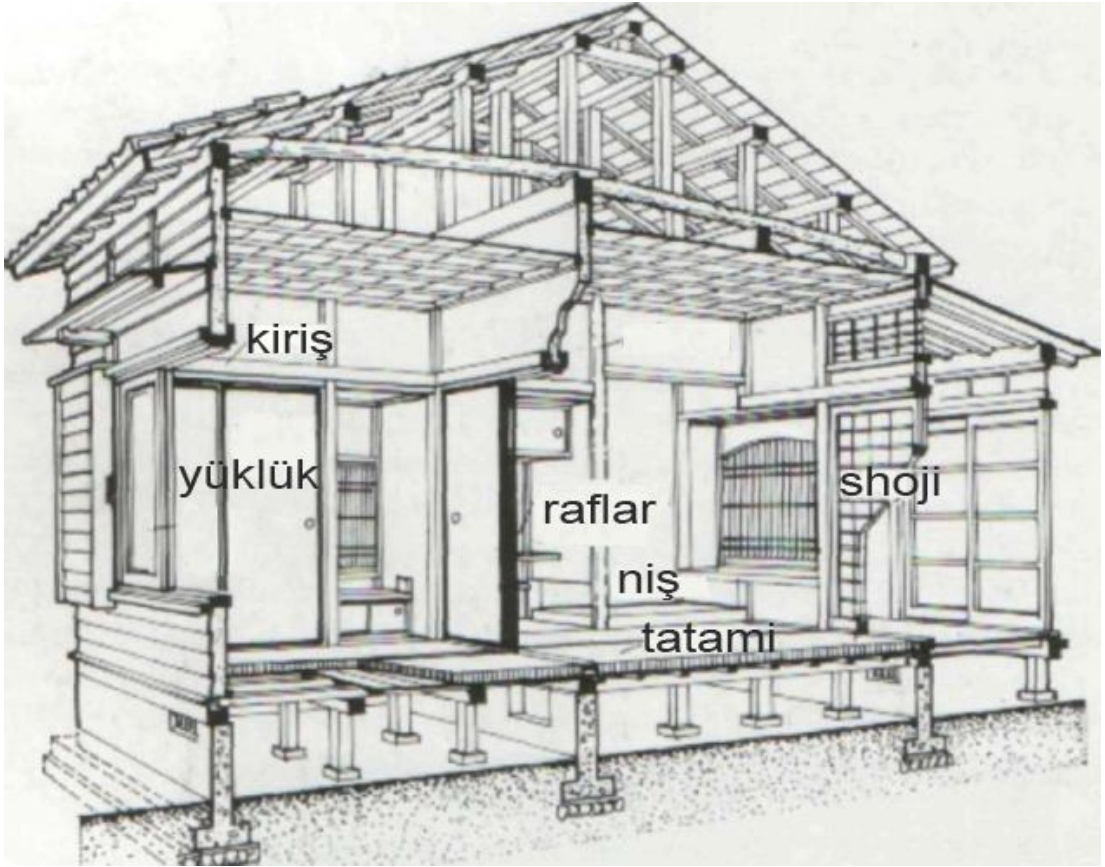
Tatami: "5-6 cm kalınlığında, 90 cm eninde ve 180 cm boyunda, lif ve doğal malzemeyle boyuna dokunmuş, üst yüzü ince bir hasır örgüyle kaplanmış; kenarları kumaş bir bordürle kaplanmış bir döşeme malzemesidir" (Güvenç, 1992).



Şekil 3.17: Japon Evi ve Bahçesi Planı (Yagi, 1986).



Şekil 3.18: Japon Evi Kesiti (Yagi, 1986).



Şekil 3.19: Japon Evi Kesit Perspektifi (Yagi, 1986).

Geleneksel Japon evleri, temeller yerine kazıklar üzerine inşa edilirler. Zeminin altındaki alan kolaylıkla erişilebilirdir (bkz. Şekil 3.13 ve Şekil 3.14). Bu da animede sıklıkla rastlayabileceğimiz; ajanlar, ninjalar, çeşitli saldırılar vb. için uygun bir ortam sağlar.

Geleneksel Japon inşaat teknikleri, tayfunlar ve depremler yüzünden, tarih boyunca, neredeyse tamamen bambu ve kâğıtla birlikte ahşaptan, oluşmuştur. Doğal afetler, insanları kalıcı binalar inşa etmeyi düşünmekten vazgeçirmiştir. Bu durum

Edo¹/Tokyo'nun yoğunluğuyla daha kritik bir hal alır; her iki nesilden birinde temellerine kadar yanmasına sebep olmuştur. Son büyük yangın, II. Dünya Savaşı sırasında atılan bombalar sonucu meydana gelmiştir (<http://vtropes.org>, 2010).

3.2. Kurgusal Mekânlar Oluşturulması

Animenin, gerçek hayattan kopmaya meyilli yapısı gereği, hem bu kopuşu izleyiciye hissettirebilmesi hem de mekânsal olarak farkındalığı sağlayabilmesi için, mimari bir altyapıya ihtiyacı vardır. Değişime açık, sürekli devinim halindeki Japon mimarisi, anime için, dünya mimarlığı düşünüldüğünde, iyi bir alt yapıyı sağlar.

Anime, “paralel dünyaları neşeli kâbuslar gibi iletebilir” (Klein, 2008). Ütopyaların hayata geçebilmeleri için ortam sağlayabilir. “Peki, ütopya nedir? Umudun bittiği, kurtarılmaya değer bir şeyin kalmadığı zaman inşa edilebilen şeydir. Ütopyalar, aslında, olduklarından daha karanlık görünen, ortak paranoyak baskı ile dolu, ütopyik ruhu canlı tutmaya çalışan geriye doğru olan patolojilerdir” (Klein, 2008).

Japon toplumu, tarihin birçok anında, “umutların tükendiği” noktalara gelmiştir. Bu yüzden, ütopyaların çokça gözlendiği, değişime açık bir ülke haline gelmiştir. Ütopya olarak ortaya atılan şeyler sayesinde, farklı teknolojik gelişmelerin önü açılmıştır. Günümüzde, dünya pazarında yer bulan, önemli popüler kültür ürünlerinden biri olan, gün geçtikçe ve tanındıkça önemini arttıran animede bu ütopyalara bütün dünya tanık olmaktadır.

Animede, kentle ve mimarlıkla ilgili dört ana nokta dikkat çekicidir:

- 1 – Yoğunluk
- 2 – Makineleşmiş Şehirler
- 3 – Anıtsal yapılar
- 4 – Başlangıç ve Son, Jung ve diğ. (2008).

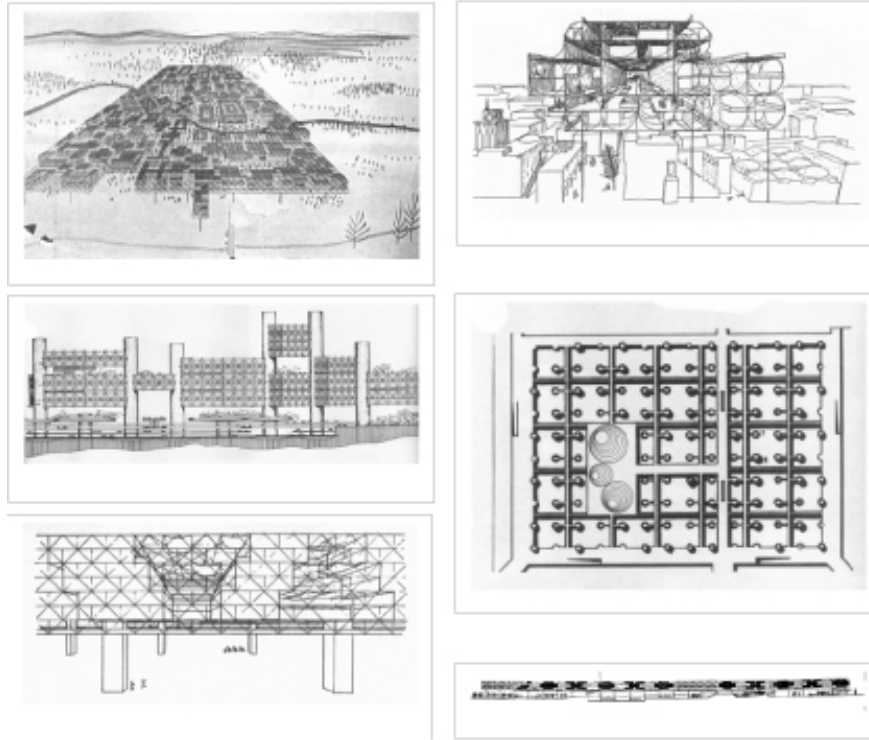
3.2.1. Şehircilik ölçeğinde

Mimari betimlemeler – Samuray hikâyeleri gibi – belli bir dönemin anlatıldığı, her türlü tarihi animede karşımıza çıkabilir. Fakat, gelecek anlatılarında özellikle metabolistlerin mega metropol tasarımları örnek oluşturmuşlardır. Farklı coğrafyalarda da, Kenzo Tange, Yona Friedman, Cedric Price, Archigram, Archizoom, Superstudio, Paolo Soleri gibi mimarlar ve mimarlık grupları, gelecek

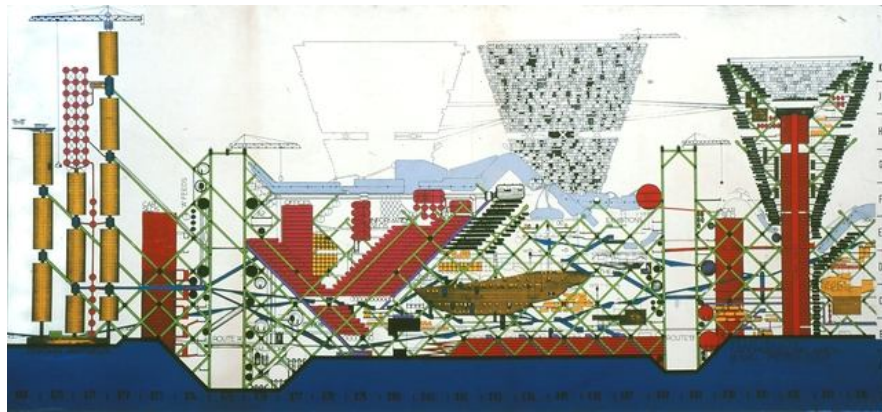
¹ Edo: Tokyo'nun eski adı.

vizyonlarının kurulmaları için öncülük ettiler. Anime, bu tasarımları kullanmanın yanında, bu grupları örnek alarak yeni tasarımlar oluşturmuş, bir adım ileriye götürmeyi ya da farklı açılardan bakmayı sağlamıştır.

Thomas More'un, ütopya terimini ortaya atan, "Ütopya"sından, Jules Verne romanları, Aldous Huxley'nin "Cesur Yeni Dünya"sı, George Orwell'in "1984"ü ve bunun gibi birçok roman, ütopya üretmiş, imkânsız olanı aramıştır. Aynı şekilde; F.L. Wright, Y. Friedman, W. Jonas, K. Tange ve daha birçok mimarın ürettikleri, zamanı için ütopik olan tasarımların kimi gerçekleşmiştir, kimi de gerçekleşecek olanlara ışık tutmaya devam etmektedir.



Şekil 3.20: Yona Friedman – Hareketli Kent, 1956 – 1960.



Şekil 3.21: Archigram – Plug In City (<http://archigram.westminster.ac.uk>, 2010).



Şekil 3.23: Walter Jonas, Intrapolis, (1960).

Animede, Japonya'nın kaotik metropoliten merkezlerine benzeyen, fakat farklı boyutlarda yeni bir yoğunluk görülür. Japonların yeni strüktürler denemeye açık olmaları, kentlerin yapısındaki sürekli değişim, animede daha üst düzeylerde ifade bulur. Tange'nin Tokyo Körfezi üzerine yerleşim için projesi, 1960'lar düşünüldüğünde, yetersiz gelmeye başlayan metropol için, çok önemli çözümler üretmiştir. Bu çözümler animede tekrar tekrar yorumlanarak kullanılmıştır. Ya da metobolistlerin farklı mega metropol tasarımları, anime özelinde yatay ve düşeyde benzer şekilde yoğun planlama çözümleri aramıştır. Yüksek yoğunluktaki metropollerin yoğun yapıları anime özelinde, aynı zamanda hem kaotik hem de iyi organize edilmiş olarak görünmektedir.

Geleceğe ve teknolojik gelişmeye olan inanç, Japon toplumunda, köklü bir gelenek haline gelmiştir. Deprem, tsunami, tayfun gibi tehlikelerin sonuçları, mimaride de mega strüktürlerin gelişimini etkilemiş, ülkedeki teknolojik gelişim bu alana da sıçramıştır. Japon kentlerini, geleceği sahneye koyan bir sistem, kaosun deşifre edilmesi gereken bir düzen olarak düşünmekten kendimizi alamayız (Sacchi, 2004).

Frederik L. Schodt'a göre; "Japon toplumu, kendi uluslarını sıklıkla robotto okoku ya da Robot Krallığı olarak tanımlar (Schodt'dan aktaran Ruh, 2006). Bilgisayarla

kontrol edilen mekanizmalar, animede özellikle mecha¹ türünde ifade bulur. Neon Genesis Evangelion animesinde, binaların tehlike anında, mekanik olarak yer altına alınabildikleri bir düzeneğin olduğu Tokyo 3 kenti veya Super Dimensional Fortress Macross dizisindeki adeta bir kenti içinde barındıracak büyüklükteki diziyile aynı addaki uzay gemisi bu durum için verilebilecek örneklerdir.

Çoğu zaman hikâye, izleyiciye, mimari yoğunluğu çok farklı; gökdelenlerden, anıtsal yapılardan oluşmuş metropoller şeklinde sunulur. Japonya'nın çeşitli nedenlerden dolayı geçirmiş olduğu değişimler, fütüristik anlatılarda da farklı ölçeklerde anlatıya hâkim olur. Bu değişim, öncü mimarlık ve şehircilik tasarımlarından da beslenerek, farklı kent vizyonlarının oluşmasını sağlamıştır.



Şekil 3.24: Akira, (1988).

Akira'nın(1988) Neo Tokyo'su, Neon Genesis Evangelion'un (1995) Tokyo 3'ü, Appleseed'in (2004) Olympia'sı, Bubblegum Crisis'in (1987) Mega Tokyo 2040'ı metabilistlerin tasarımlarından da beslenen yeni kent tasarımları geliştirmişlerdir.

¹ Mecha: (İng. Mechanical) Makineler, robotlar ve diğer donanımlar için kullanılır. Çoğunlukla "Dev Robotlar" anlamına gelir. Mecha tasarımı anime üretimlerinde bir sanat durumuna gelmiş olsa da manganın başarısı için az önem taşır. Mecha tasarımları ile tanınmış bazı çağdaş manga-ka'lar Nagai Gou, Nagano Mamoru ve Masamune Shirow'dur (<http://www.anime.gen.tr>, 2009).

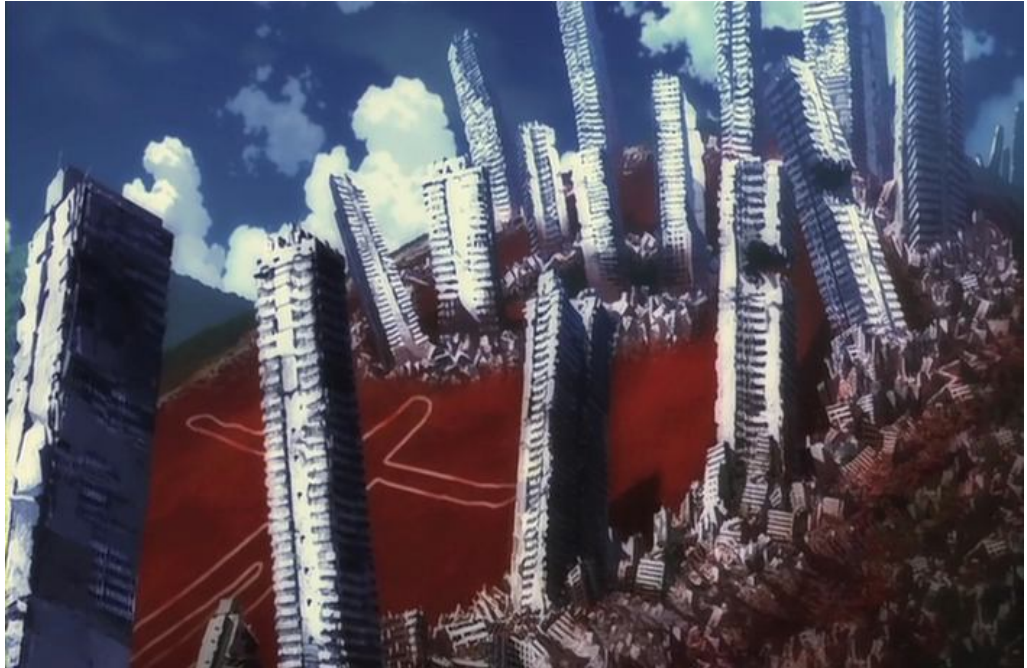
Adı geen kentlerin hepsi de, yıkıma uğramış Tokyo'nun, tekrar ve meydana gelen felâketlere karşı özüm önerileriyle yeniden inşa edilmiştir.



Şekil 3.25: Rebuild of Evangelion, Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone, (2007).



Şekil 3.26: Rebuild of Evangelion, Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone, (2007).



Şekil 3.27: Rebuild of Evangelion, Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone, (2007).

3.2.2. Mimarlık ve İç Mimarlık Ölçeğinde

Animede, karakter tasarımlarının aksine, mimari mekânların düzenlenmesi, deneyimli mimarlar veya yapı teknikerleri tarafından tasarlanır. Japonya'dan çıkan, dünya çapında birçok mimarı ve mimarlık grubunu etkilemiş, metabolistler, kenti ve mimariyi yaşam döngüsünde programlanabilen bir organizma olarak düşünen ütopik tasarımlar ürettiler. Tasarımları, esnek, modüler olarak büyüeyebilen ve büyük yapıları içermekteydi. Dünya çapında öncü bir grup olarak, Avrupa ve Amerika'da yeni nesil mimarlara örnek oldular. Archigram, Cedric Price, Hans Hollein, Raimund Abraham, Superstudio, Ettore Sottsass, Archizoom gibi mimarlar ve mimarlık grupları teoride ve uygulamada ilham verici tasarımlar ortaya koydu.

Wolfe'un, Archigram için söyledikleri bu mimari ortamı anlatması açısından ilgi çekicidir; "Kent ütopyaları üreten Archigram'ın önerileri "yer değiştirmenin, başkalaşımın ve zamanın, durağanlığın yerini aldığı; tüketim, yaşam tarzı ve süreksizliğin programa, insan uygarlığının ise yeryüzünü kaplayan elektronik bir yüzeye dönüştüğü yeni bir gündeme hizmet ediyordu" (Wolfe'dan aktaran Erdem, 2005).

Japonya'nın değişime açık yapısı ve Metabolistlerin yerleştirdiği mimari kültür ile gelecek vizyonları, anime için ilham verici olmuştur. Hareket eden, birbirine eklenerek büyüyen ve kendi içinde kentlere dönüşen binalar, fizik kurallarını bir yana bırakıp gökyüzünde süzülen kaleler bu mimari altyapının verdiği ilham ile anime, daha da ötesini düşlemiş, hem bu tasarımların gerçeğe dönüştüğü sanal da olsa bir ortam sunmuş hem de ütopyaları ilerletmiş, yenilerini ortaya çıkarmıştır.



Şekil 3.28: Super Dimensional Fortress Macross, 1982-1983, (<http://www.macross.co.jp>, 2010).

Super Dimension Fortress Macross (1984), Castle In The Sky (1986), Howl's Moving Castle (2004), Neon Genesis Evangelion (1995) gibi bir çok anime bu tasarımlardan etkilenecek hareket eden, havada uçan binalar, ya da enformasyon çağının da getirdikleriyle Ghost in the Shell (1995), Serial Experiments Lain (1998),

Real Drive (2008) gibi animeler eylemleri siber mekânlara taşımış tasarımları farklı boyutlara getirmiştir. Bu mimarlık ütopyaları, mimari mekânla, yaşayanların ilişkilerini sorgularken, mekânın sınırlarını genişleten anlatılar olmuştur.



Şekil 3.29: Castle In The Sky animesinin 2008 Tokyo Uluslararası Anime Fuarı'nda Studio Ghibli reyonundaki eskizleri (<http://www.anime.gen.tr>, 2010).

4. ANİME – MİMARLIK İLİŞKİSİNİN ÖRNEK ANİMELER ÜZERİNDEN ARAŞTIRILMASI

4.1. Osamu Tezuka'nın Metropolis'i (2001): Kent – Beden – Mimarlık İlişkisi, Kimlik Sorunu

Anime ve mangada sıkça tekrarlanan ve belki de en rahatsız edici konu - bu çalışmada da sıklıkla bahsedildiği gibi - bir kentin mahşeri yıkımıdır. Birçok bilimkurgu filminde de bu yıkımın merkezinde bir figür - insan ya da çoğu zaman cyborg, robot vb. - yer alır (Bird, 2008).

Binaların ve kentlerin insanı ölçüt alarak inşa edilmeleri sonucu olan; kent-mimarlık-beden ilişkisi, insansı organizmaların da bu düzene dâhil olmasıyla kentin-yaşayanlarının kimlik sorunsalı, insan olmanın sınırı ve anlamını sorgulayarak daha karmaşık bir hal alır.



Şekil 4.1: Metropolis (2001).

Günümüz metropolünde, kentin yapısı ve binaları yaşayanlarına sınırlar koyar hatta yaşayanlarını sınıflandırır. Sosyal ve özel mekâna sınırlar çizerler. Sınırların, insan ve kent tarafından parçalanması modern dünyada toplumsal yaşam ve kimlikle ilgili krizlere yol açar (Bird, 2008). Japonya özelinde düşününce özellikle II. Dünya Savaşı'nın kentlere etkisi önemlidir.

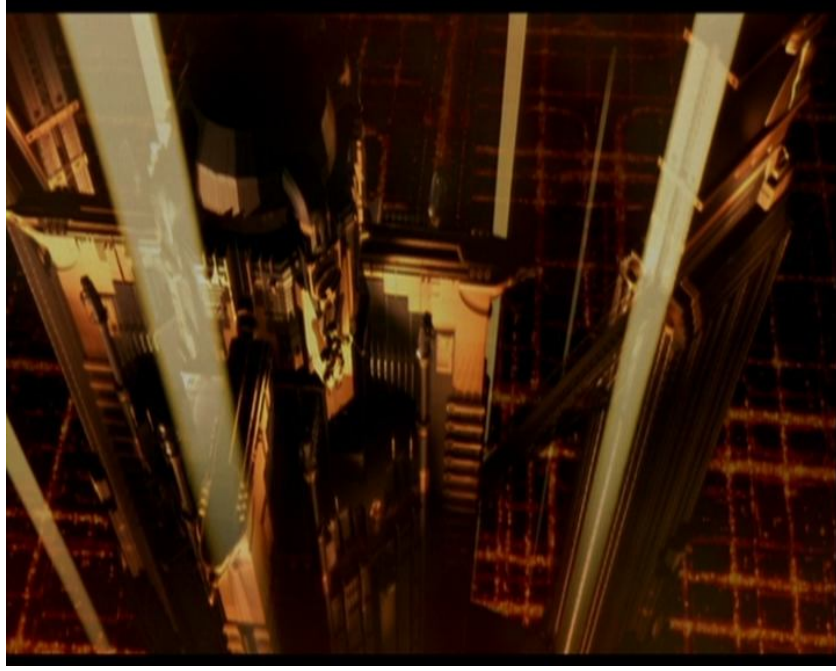
"Kent, belirli coğrafi ve kentsel ayarlamalarıyla, bedenın sosyal yapılarının belirli bir içeriğidir. Kentin formu, yapısı ve normları, maddeselliğın yapısına giren bütün elemanların içine sızar ve onu etkiler. Daha da ötesi, kent aynı zamanda, şimdiye kadar bedenın kültürel doyumu, imgeler, temsili sistemler, kitle iletişim araçları ve sanatlar – bedenın temsili olarak yeniden araştırıldığı, tartışmaya açıldığı yerler - tarafından ele geçirilmesi ve değiştirilmesi için bir yerdir. Karşılık olarak beden (kültürel ürün olarak), kentsel peyzajı değişen... ihtiyaçlarına göre dönüştürür, yeniden yazar" (Grosz'dan aktaran Orbaugh, 2006).

Cyborg kelimesi ilk olarak, 1960'da, Manfred Clynes ve Nathan Kline tarafından, uzaydaki otomatik insan makine sistemlerinin avantajlarının anlatıldığı bir makalede Sibernetik Organizma'nın (hem yapay hem doğal sistemleri olan bir organizma) kısaltması olarak kullanılmıştır (Orbaugh, 2006).

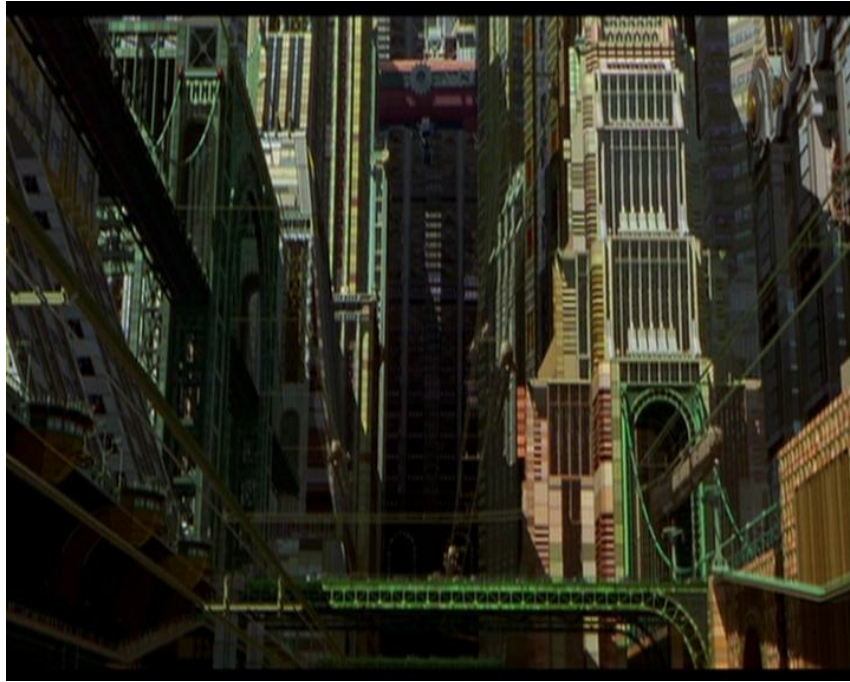
19.yy. ve erken 20.yy.'da, Orbaugh'un kolonyal modernizm olarak adlandırdığı, yatay yönlü düzen üzerine birçok popüler kültür ürünü vardır (R. Haggard, H.G.Wells, A.C. Doyle, J.Verne vb). Özellikle Jules Verne'in romanlarında hem teknolojinin soyutlanması – insan sınırlarını arttırmak için çabası – hem de mekânsal yapı ile ilgili önemli örnekler görülür. Japonya'nın sömürgeci bir imparatorluk gücü olmaya çalıştığı erken Meiji dönemindeki modernleşme sürecinde Verne'in romanları büyük beğeni toplamıştır (Orbaugh, 2006).

20. yy.ın ilk on beş yirmi yılında kent-beden-teknoloji ilişkisini İtalyan Fütüristleri farklı bir şekilde ele alıyorlardı. Yeni endüstrileşmiş Kuzey İtalya kentlerinden ilham alan Fillippo Tommaso Marinetti (1876-1944) gibi yazarlar ve Antonio Sant'Elia gibi mimarlar kentin kendisini tasarlamakla beraber, insanların yeni mekânlarla nasıl etkileşim içinde olacağını da tasarlamışlardı (Orbaugh, 2006).

San'Elia'nın "Ev, bizim var olacağımızdan daha az süre dayanacak, bu yüzden her nesil kendi kentini inşa etmeli" sözü herhalde kendine Tokyo'dan daha iyi bir örnek bulamaz. Fütüristlerin düşey yönelimli ideal kenti, her jenerasyonda – istemeden de olsa, savaşlar, doğal felaketler vb. yüzünden- değişime uğrayan, tekrar tekrar inşa edilen Tokyo'da hayat bulur (Orbaugh, 2006).



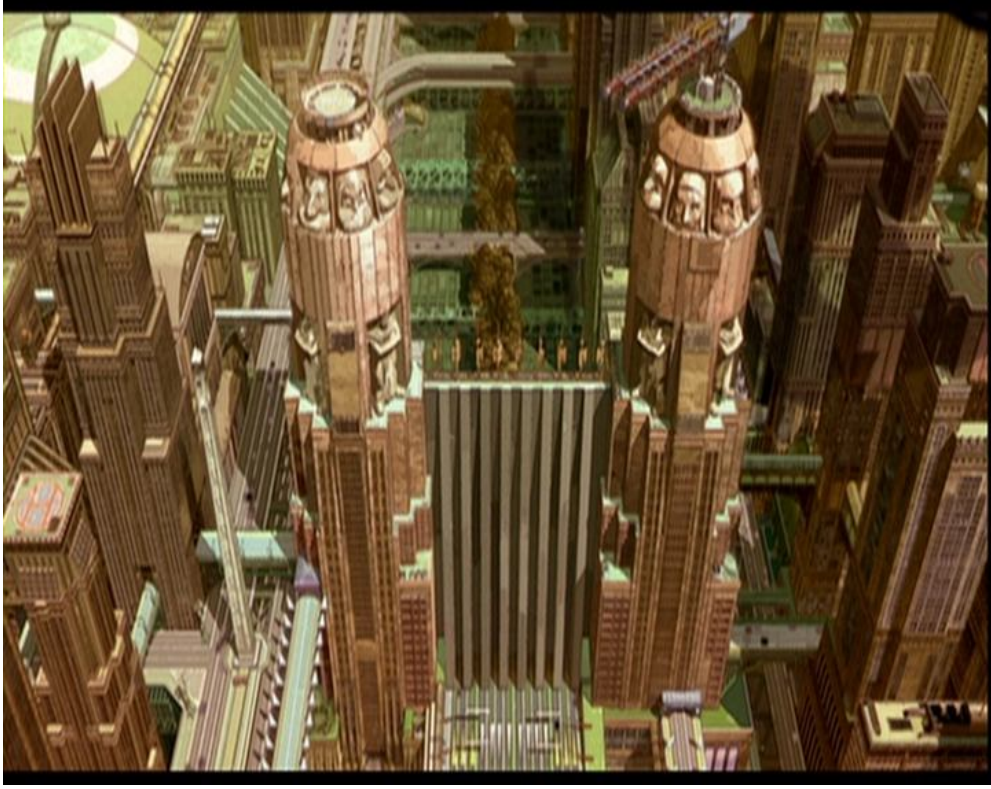
Şekil 4.2: Metropolis (2001).



Şekil 4.3: Metropolis (2001).

1947-1949 yılları arasında Japonya'nın önce manga sanatçısı Osamu Tezuka, Fritz Lang'ın Metropolis (1927) filmi hakkındaki duyduklarına dayanan - Tezuka, filmi görmediğini ve senaryoyu okumadığını belirtmiştir - uzun süreli bir manga yaratmıştır (Orbaugh, 2006).

Tezuka, Lang'in filmini görmemiş olsa da aradaki benzerlikler, manganın, Lang'in Metropolis'i ile ortak noktasının Lang ve Tezuka'nın Metropolis'lerini -fotoğraflarda ve çizgi romanlarda gördükleri- Manhattan'dan (New York City gökelenlerinden) esinlenerek yaratmalarından kaynaklı olarak açıklanabilir (Boake, 2009)¹.



Şekil 4.4: Metropolis (2001).

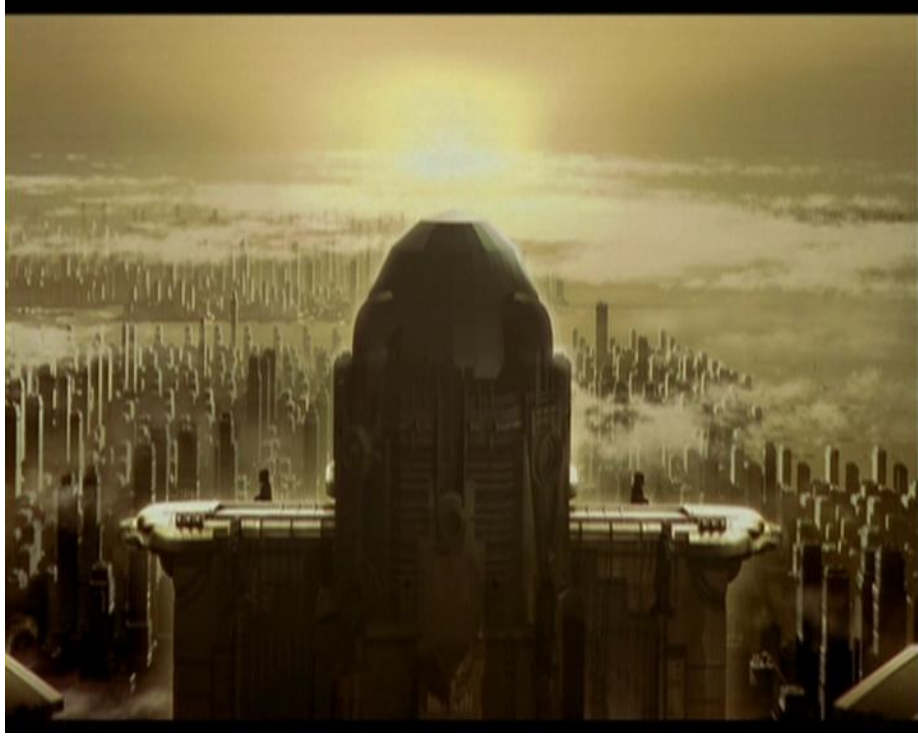
Buna rağmen anime adaptasyonunun Lang'in filminden esinlenmeler içerdiği söylenebilir. Animenin senaryosu, Tezuka'nın mangasından esinlenilerek - Akira (1988) ile ün kazanmış - Katsuhiro Otomo tarafından yazılmış, yönetmenliği Rintaro tarafından yapılmıştır. Tezuka Productions'ın tasarım desteği ile Madhouse Studios tarafından çekilmiştir (<http://www.animenewsnetwork.com>, 2009).

Tezuka'nın Metropolis'i, kenti sınıf farklarıyla irdelemektedir. Zengin ve fakir insanlar arasındaki ayrım yanında, basit işlevli robotlar ve insan görünümündeki akıllı robotlar arasındaki ayrımlar da, mekânlar arasındaki sınırların çizilmesiyle vurgulanır. Kentte, düşey olarak bölümlenmiş mekânlar, gündelik hayatı katî bir şekilde ayırmıştır. Zengin insanlar, kentteki en yüksek binalarda, büyük bir

¹ Tezuka'nın mangası ve mangadan esinlenilerek çekilmiş olan Rintaro'nun Metropolis animesi ile Lang'in Metropolis filmi, çeşitli çalışmalara konu olmuş olup bu çalışmada anime üzerine yoğunlaşmıştır (Karşılaştırma için bkz. Lamarre, 2006 – Orbaugh, 2006 – Bird, 2008).

çoğunluğu robot işgücü tarafından işlerini kaybetmiş fakir insanlar alt katlarda yaşamaktadır.

İnsan görünümlü robotlar ilk yer altı katlarında, çöp toplamakla görevli basit robotlar yeraltının en alt katmanlarında yaşamaktadır. İnsan görünümlü en zeki robotların bile, kentin insanlar için tasarlanan en üst katlarına çıkma izinleri yoktur (Orbaugh, 2006).



Şekil 4.5: Metropolis (2001).

Lang'in ve Tezuka'nın Metropolis'lerini birleştiren anime Metropolis(2001) çağdaş küresel bir kent kurgusunu tasvir edebilmesinin yanında 1930'ların faşizminin - enformasyon toplumu ve postmodernite ile birleşen - mekân ve kimliğin yayılması ve açık haline dönüşümünü göstermekte oldukça başarılı olmuştur (Bird, 2008).

4.2. Animedeki Arcology Örnekleri – Enformasyon Çağı İçin Çözüm Önerileri

Dünya üzerinde büyük şehirlerin kalabalıklaşmaları, kendi sınırlarını aşmaları banliyölerinin oluşması birçok sorunu da beraberinde getirdi. Çevre kirliliği, trafik sıkışıklığı, açık alanların azalması, monotonluk, sosyal tecrit, kaynakların yoğun miktarda tüketilmesi vb. gibi durumlar beraberinde sürdürülemez bir kentsel büyümeyi getirdi. Bu olumsuz gelişmeler, sürekli büyüyen ve gelişmekte olan kentler için alternatif kentsel vizyonların oluşmasını gerektirdi (Schonfeld, 2008).

İtalyan mimar Paolo Soleri'nin ortaya attığı Arcology bu alternatiflerden birisidir. Arcology, "Architecture" ve "Ecology" kelimelerinin biraya gelmesinden oluşmuştur. Yüksek insan nüfusu yoğunluğuna sahip çok büyük habitatların (hiperstrüktürlerin) hedeflendiği bir mimari tasarım prensipleri bütünüdür. Bu hipotetik strüktürler, insanın çevreye olan etkilerinin minimize edildiği bir konut ve ticaret alanları topluluğundan oluşurlar. Arcology kavramı, insanları birbirinden ve toplumdan izole eden; arazinin, enerjinin ve zamanın müsrif tüketildiği kentsel yayılmaya karşılık yoğun biçimde bütünleşmiş ve yoğun üç boyutlu bir kentsel formu ortaya koyar (<http://www.arcosanti.org>, 2008).

Soleri, grafik olarak, 30 arcology önerisi sunmuştur. Geleceğe ait fikirler ürettiği ve ürettiği fikirlerin, geleceğin olası teknolojilerini gerektirdiği için uygulama olanağı Arcosanti dışında bulunamamıştır. Arcosanti, Soleri'nin fikirlerini - deney olmadan teorinin önemi olmadığını düşünmesi nedeniyle - uygulamaya dökmeye çalıştığı bir çeşit laboratuardır. Finansal zorlukları nedeniyle yapımı halen devam etmektedir (<http://www.arcosanti.org>, 2008).

Arcologynin, Arcosanti dışındaki en önemli örnekleri bilimkurgu ürünlerinde görülebilir. Edebiyatta H.G. Wells'den, Asimov'a, Philip K. Dick'e; sinemada Blade Runner'dan, The Matrix'e kadar birçok bilimkurgu eserde karşımıza çıkar. Detaylı olarak incelenen, animede de, özellikle cyberpunk ve genel olarak bilimkurgu animelerde arkologylere rastlamak mümkündür. Bubblegum Crisis, Ergo Proxy, Appleseed'de arkologylerin çeşitli örneklerini, Serial Experiments Lain'de küçük bir kızın ağ (The Wired) üzerindeki keşiflerini, Ghost In The Shell'de ise insanın sınırlarının araştırılmasını izleyebiliriz.

Gerek insan ilişkileri – özellikle barındırdıkları yüksek yoğunluk düşünüldüğünde - gerek mekânsal ilişkiler ve de çevresel sorunlara verebilecekleri cevaplarla arkologyler, enformasyon çağı için çözüm önerilerinden biri ya da oluşturulmaya çalışılacak olan çözüm önerileri için bir yol gösterici olabilir. Aşağıda, genel olarak animeler ve detaylı olarak animelerdeki arkologyler üzerinden, ağ toplumu, enformasyon çağı; sorunları ve çözüm önerileri irdelenmektedir.

Arcology'nin mimarı, Paolo Soleri, 1919'da Turin, İtalya'da doğmuş, 1946'da Politecnico di Torino'dan mezun olmuştur. 1947'de bir yıl geçirdiği, Birleşik Devletler'i ziyaret etmiş Arizona'da Taliesin West'de ve Wisconsin, Spring Green'de Taliesin'de Frank Lloyd Wright ile çalışmıştır (<http://www.arcosanti.org>, 2008).

1950’de büyük bir seramik fabrikası (Ceramica Artistica Solimene) inşa etmesi için görevlendirilmiştir. Bu süreç, Soleri’yi, seramik endüstrisi ile yakınlaştırmış, ödüllü seramik - bronz rüzgâr çanlarının ve çamurla oluşturulmuş mimari strüktürlerinin oluşmasına katkı sağlamıştır. 30 yıl boyunca, bu çanların gelirleri Arcosanti projesi için fon sağlamıştır. 1956’da Scotsdale Arizona’da, kar amaçlı olmayan eğitim vakfı olan Cosanti Foundation’ı kurmuş, hayatını kent planlaması üzerine araştırmalara ve deneylere adanmıştır. Vakfın en büyük projesi, 5000 kişi için tasarlanan, 1970’den beri yapım halinde olan Arcosanti’dır. Arcosanti, Arcology - ekoloji ile mimarlığın iç içe olduğu bir kavramın- prensipleri temel alınarak Arizona’da inşasına başlanmıştır ve halen devam etmektedir (<http://www.arcosanti.org>, 2008).



Şekil 4.6: Arcosanti Projesinin 2005 yılında inşaatı devam etmekte olan hali...

Arcology, insanların etkileşimini; paylaşılan, maliyetin etkili olduğu, su, kanalizasyon gibi altyapısal servislere erişimi maksimize etmek, atıkları, enerji, hammadde kullanımını, çevre kirliliğini, arazi kullanımını azaltmak ve doğal çevre ile etkileşime izin vermek üzere tasarlanmış bir “hiper yoğun” şehir kuramıdır.

Arcology kavramına, genel olarak, Larry Niven ve Jerry Pournelle’in Oath City gibi teorik ya da kurgusal anlatılarda veya Simcity 2000, Escape Velocity Nova, Deux Ex: Invisible War, Call to Power II, Sid Meier’in Civilization IV: Beyond the Sword ve Mass Effect gibi video oyunlarında rastlanır. Arcology prensibindeki bir yapıdan ilk olarak 1989’da yayımlanan H.G. Wells’in When The Sleeper Wakes adlı romanında bahsedilir. Derinlemesine olarak arcology tasarım prensipleri William Hope Hodgson’un The Night Land, The Last Redoubt’unda geçer. Hodgson yapay ekoloji, tarım ve hareketli yollarla halkın ulaşımını sağlayan strüktürlerin tamamını öngörmüştür. J.G. Ballard’ın 1975 tarihli High Rise distopyasında arcology denilebilecek bir bina yer alıyordu. 1984 tarihli Neuromancer romanında da arcology’e rastlayabiliriz (<http://www.arcosanti.org>, 2008).

Castells; enformasyon çağını, yeni bir kent formunun, enformasyonel kentin habercisi olarak belirtir. Yeni toplumun bilgiye dayalı, ağlar üzerinde örgütlenmiş,

kısmen akışlardan oluşan doğası yüzünden enformasyonel kentin bir kent formu değil, akışları, uzamının yapısal hâkimiyetinin izini taşıyan bir süreç olduğunu savunur (Castells, 2008). Enformasyon çağı mekânın niteliklerini, önemini hatta mekânın tanımını temelinden değiştirmeyi vaat eder (Schonfeld, 2008).

Süregelen gelişmelerle; uzaklar yakın olmakta, her türlü iletişim ağ üzerinden sağlanmakta, posta dağıtım hizmetlerinin yerini e-posta ve internet almakta, yüz yüze alışveriş yerini telefon ya da internet aracılığıyla alışverişe bırakmakta, şirketler telekonferanslarla merkezlerinden çok uzaklara kurdukları fabrikalarla iletişime geçebilmekte, toplantılar yerini video konferanslara, trafikle ulaşmak için vakit kaybedilen ofisler yerlerini ağ üzerinden iletişimin sağlandığı ev ofislere, gerçek iletişim yerini sanal iletişime bırakmaktadır. Merkeze dayalı kent yerini “sürece” bırakır. Enformasyon teknolojileri kentin yerini alır.

Bununla birlikte enformasyon kentsel büyümeyi gerçekleştirmektedir. Şirketler yüksek maliyetler karşısında üretim yerlerini daha ucuz vergilendirme, iş gücü ve maliyetleri bulabilecekleri bölgelere, ülkelere taşımakta, kent ya da kırsal herhangi bir yerde kurulabilmektedirler. Bunun en basit örneği, geleceğin şirketi olarak tanımlanabilecek Microsoft genel merkezini batı Washington’ın ağaçlık bir bölgesine kurmuştur (Schonfeld, 2008).

Arcology, Soleri’nin, kentlerin minyatürize edilmesi ile kentlerin yüksek verimli, evrilen organizmalar haline gelmesi fikrine dayanır. Enformasyon teknolojilerinin kentlerin organizmalar halinde çalışmasına izin vermesine rağmen, kente ihtiyacın biteceğine dair genel bir uzlaşa yoktur. Her şeyin başında insan sosyal bir yaratıktır ve enformasyon teknolojileri ile ağ üzerinden gerçekleştirilebilecek alışveriş, film izleme vb deneyimlerin yaşanabilecek olmasına rağmen, sanal bir gezinti Paris sokaklarında dolaşmayla aynı duyguyu veremeyecektir (Schonfeld, 2008).

Bunun yanında, kentin çeperinde yaşamaya başlayan insanlar, ağ ile kurdukları iletişim sayesinde kentin içindeki ofislere gidip - gelmek zorunda kalmayacak, iş dışındaki yaşantılarıyla, evleriyle ve etraflarındakilerle daha fazla zaman geçirme şansına sahip olarak daha fazla sosyalleşebileceklerdir.

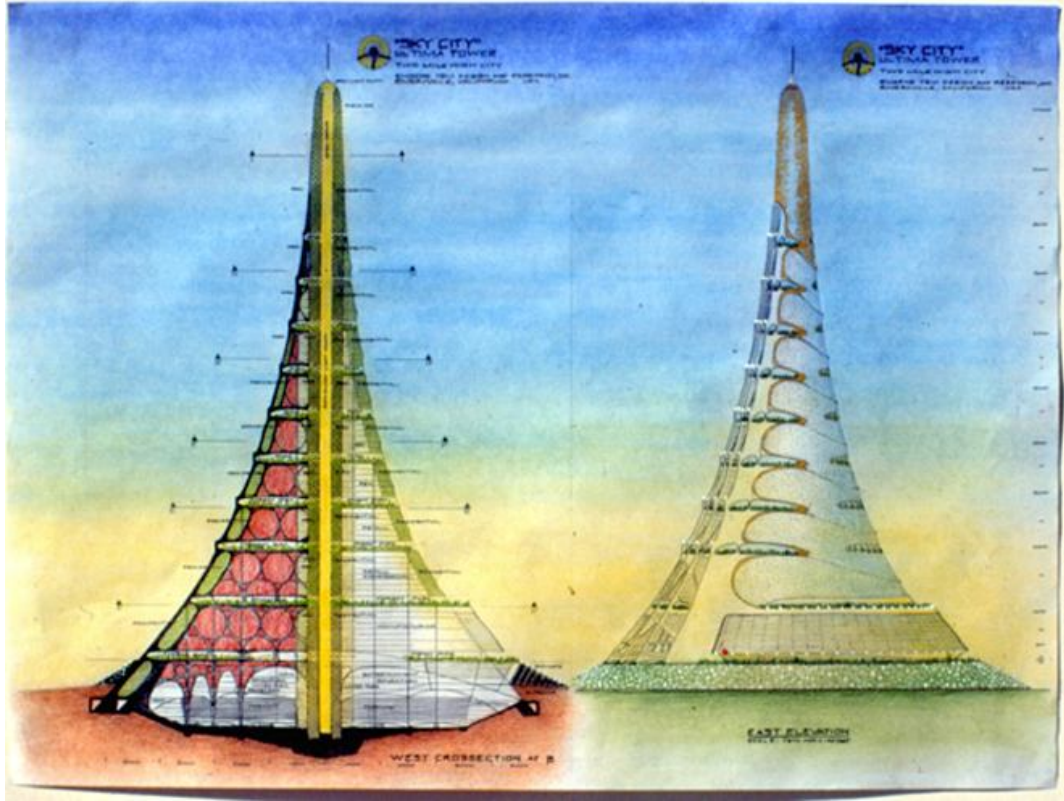
Soleri; bilgisayar çağının, yaşamın üç önemli bileşeninin - yaşamak, öğrenmek, çalışmak – entegrasyonuna eşi görülmemiş bir erişim sağladığını ifade eder. Son yüz yıl içinde kendimiz için inşa ettiğimiz habitat gridi bu entegrasyona tümüyle yabancıdır. Toplumun habitatla birlikte kendisi için inşa edeceği, kendisini gerçekten

ifade etmesine imkân verecek bir peyzajı tekrar tanımlayabilmesi uzun ve pahalıya mal olan bir savaş olacaktır (Schonfeld, 2008). Arcology, Soleri'nin bu soruna vereceği cevap olacaktır. Ayrıca arcologyler, nereye yerleştiklerinin öneminin olmaması, kendi içinde yoğun bir yaşantıya cevap verebilmeleri, çölün ortasında ya da kent merkezinin çok yakınında herhangi bir yerde kurulabilmeleri özellikleriyle enformasyon çağında kendilerine yer bulabilirler.

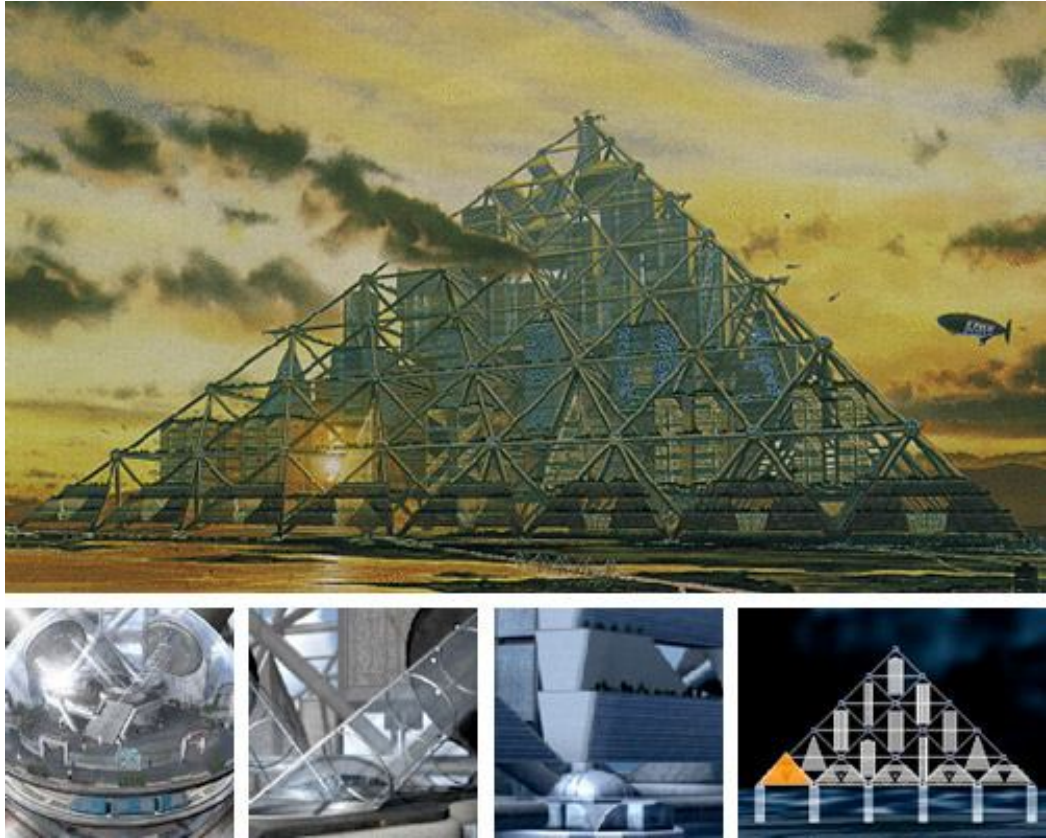
Solerinin teorisine göre, 20. yüzyıl ve 21. yüzyılın karşıtlıkları aşağıdaki tabloda gösterilmiştir:

Tablo 4.1: 20. Yy ve 21. Yy karşılaştırması

20. Yüzyıl: Banliyöler ve megaopolisler, Endüstri devrimi, Teknoloji ve çevre problemleri, Otomobile bağımlılık, Varoşlara yayılma, Kirlilik, Tüketime dayalı toplum, İsraf toplumu, Doğal kaynakların tüketilmesi, Medya tarafından yönlendirilen toplum, Sosyal izolasyon, Şehrin merkezindeki yoksul mahallelerin harap olması, Gecekondular, Şiddet ve suç.	21. Yüzyıl: Arcology, Enformasyon devrimi, Sağlıklı, düşünceli toplum, Yaya toplumu, İnsanları taşıyan aygıtlar, asansör ve yürüyen merdivenler, Verimli teknoloji Halk odaklı toplum, Karma kullanımlı arcology, Kaynakların uzun ömürlülüğü, Etkileşimli, Sosyal Çevre: Zengin Kültürel Hayat Verimli Bütün Şehrin Tasarımı, Şehrin Tasarımı, Strüktürlerin uzun ömürlülüğü.
--	---



Şekil 4.7: Ultima Tower (<http://www.tdrinc.com>, 2008).



Şekil 4.8: Shimizu Mega City Piramidi (<http://en.wikipedia.org>, 2008).



Şekil 4.9: Vincent Callebaut 'un dev Amazon nilüferler yapraklarından esinlenerek tasarladığı yüzen ekopolis projesi (Callebaut, 2010).



Şekil 4.10: Vincent Callebaut 'un dev Amazon nilüferler yapraklarından esinlenerek tasarladığı yüzen ekopolis projesi (Callebaut, 2010).



Şekil 4.11: Callebaut'a esin kaynağı olan nilüfer yaprakları (Callebaut, 2010).

Arcology, çoğu fütüristik animede neredeyse ortak bir eleman olarak görülebilir. Çoğu animede gördüğümüz, yeniden yapılanma, karşımıza genellikle gururlanılarak anlatılan bir durum olarak çıkar. Kentliler, kentlerini anlatırken kendi başarılarını anlatır gibi gururlanırlar. Kentler bizi gururlandırdıkları gibi umutsuzluğa da düşürebilirler. Aşağıda, arcology benzeri yapılarla kurulan kentlerin bulunduğu animelerden örnekler yer almaktadır:

Bubblegum Crisis Tokyo 2040 adlı anime dizisi de 6 yıl önce gerçekleşen büyük deprem sonrasında yeniden yapılanan Tokyo'da geçer (bu dizi Bubblegum Crisis adlı 8 bölümlük OVA'dan sonra 26 bölümlük televizyon dizisi olarak çekilen versiyonudur). Dizinin ilk bölümünün başlangıcında Tokyo'ya yeni gelen Linna 6 yıl önceki depremi düşünerek gördükleri karşısında şaşkınlığını gizleyemez. Etrafında yükselen şehre bakarak, depremin üzerinden sadece altı yıl geçmesine rağmen şehrin canlanıp tekrar, çok büyük ve hızlı bir şekilde geliştiğini ifade eder. Mecha tasarımları, siberpunk (cyberpunk) karakterleri, post-apokaliptik Magatokyo kenti izleyenlerini etkiler. Genom kulesi arkolojileri, kısmen Blade Runner filmindeki Tyrell hiperstrüktürlerinden esinlenilmiştir. Aynı zamanda dizi de bir yer altı şehri olan "Geo City" de yer alır.

Genom, "boomer" adı verilen fiziksel işleri gerçekleştirmek için ürettiği robotlarla büyük güç olmuş bir şirkettir. Boomerlar, insanlığa hizmet etmeleri için - temizlik, inşaat, yangın söndürme, hatta "BU-33S "Sexaroid" adındaki cinsel amaçlı olanları

gibi farklı görevler için - tasarlanmış olmalarına rağmen kötü ellerde ölümcül olabilmektedirler. Dizinin ana kahramanı olan “Knight Saber”lar dizi boyunca, genellikle, kontrolden çıkan boomerları durdurmak için savaşan kadınlardan oluşan bir süper kahraman grubudur.



Şekil 4.12: Bubblegum Crisis Tokyo 2040 (1997).

Genom şirketi, gücünü ve kent üzerindeki etkisini dizi boyunca vurgulamaktadır. İlk bölümün sonunda kontrolden çıkan boomerlara rağmen kentteki huzuru ve barışı vurgularlar: “Megalocity’de henüz yeni huzurlu bir gün doğuyor. Yurttaşlar, lütfen bu kadar barışçıl bir kent içinde yaşayabildiğiniz için şükredin. Bu program, boomer teknolojisi lideri Genom Corp. tarafından sunulmuştur.”



Şekil 4.13: Bubblegum Crisis Tokyo 2040 (1997).

“bana sevgili olan uykudur, bir taştan daha fazlası olan
acı ve utanç doluyken içim:
ne büyük şans kapanması kulaklarımın ve gözlerimin.
bu yüzden fısıltıyla konuşun, huzurumu bozmayın benim.” (Michelangelo).

Derida, Lacan, Descartes gibi filozofların düşüncelerine göndermelerin yoğun şekilde görüldüğü, Ergo Proxy, Huxley’nin fordismi tanrısallaştıran, Brave New World’ünü çağrıştıran, daha karanlık bir çerçevede, küresel bir ekolojik felaket sonucu yurttaşlarını korumak için inşa edilmiş kubbe şeklindeki Romdo kentinde başlar. Kent üzerinde sürekli olarak tüketime yöneltmeye çalışan bir anons duyulur:

“Sevgili yurttaşlar, üzerinize
düşeni yapın ve tüketim yapın.
Hayat, yükünüzü hafiflettikçe daha da kolaylaşır.
Sevgili yurttaşlar, şimdi vakit tüketme vakti.
Daha fazlasını hak ediyorken neden cimrilik edelim?
Sevgili yurttaşlar, şimdi vakit tüketme vakti.
Hayat, yükünüzü hafiflettikçe...”

Ergo Proxy’de de Bubblegum Crisis benzeri, insanlar ve androidlerin birlikte yaşadığı Romdo kentinde, bazı androidlerin (dizide adları AutoReivs olarak geçer) Cogito adı verilen virüse yakalanmaları sonucu bir çeşit benlik geliştirmelerini, kendi varlıklarının farkına varmalarını anlatır. Romdo, üretimi ve tüketimi sürekli olarak tekrar eden ütöpik bir ideal şehirdir fakat şehirlerin, ideal olarak tanımlanmalarına rağmen insanların hayatlarında sorunlar olmasını ve yaşadıkları hayattan zevk almalarını gerekli kılmaz.



Şekil 4.14: Ergo Proxy (2006).

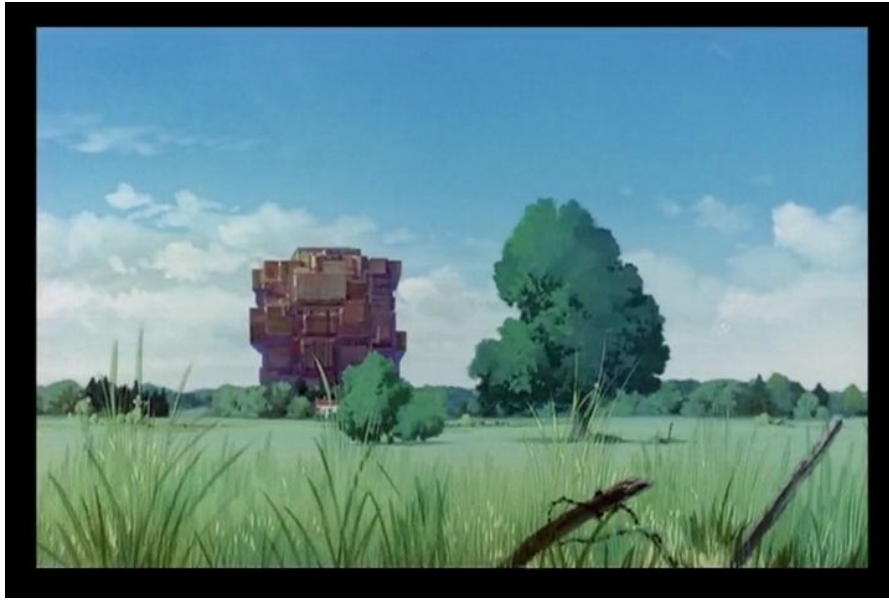
Benzer bir tema Appleseed-Urban Combat in the City of Dreams adlı 1988 tarihli OVA'da karşımıza çıkar. Eşi intihar etmiş bir polis memurunun şehri suçlaması söz konusudur. Olayın geçtiği kent, Olympus, savaşlar sonunda dünyanın yaşanamaz bir yer haline gelmesiyle yaratılmış bir yapay kenttir. Kent, arcology prensipleriyle inşa edilmiş işsizliğin olmadığı, düzgün sağlık hizmetlerinin ve konutun sağlandığı bir mega strüktürdür. Kentin büyük bir çoğunluğu savaşta yara almış ve yarı robot yarı insan olan ve bu kentte yaşaması için tasarlanan bioroidlerdir. Buna rağmen hayatın sürekli bir gelişme için mücadele şeklinde olması bu hayata uyum sağlayamayan azınlık için yaşanılmaz bir yer haline gelir. İnsan faktörü söz konusu olduğunda en fazla refah içindeki yerler, yaşanması güç hale gelebilir. Bu durum, Appleseed Deus Ex Machina isimli ikinci devam filminin başlangıcında kentin tasarlanması ve kurulmasıyla birlikte anlatılır: “Tüm bahçelerine rağmen bu Cennet, yıkımını arayanlar tarafından, hala yılanlardan kolayca etkilenebiliyordu...”

“2133 yılında dünya yıkım ve kargaşa içine dalmıştı. Dünya nüfusunun yarıdan fazlası nükleer olmayan küresel bir savaşta ölmüştü. Gezegenin tamamen içinde yaşanılmaz hale gelmesi ve tüm hayatların yok olması sadece bir an meselesi idi. İnsanlar son umutları araştırdılar ve bulamadıklarında bir tane kendileri yarattılar: Olympus. Bu yeni hayal ülkesinde savaşta zarar görmüş olanlar, insan cyborg olarak tekrar yenilendiler. Uluslararası tartışmalar genetik mühendisliği tarafından geliştirilen ve asla nefret, kin gibi hisleri olmayan, bioroidlerin üretilmesi ile sona erecekti. Ayrıca barışı sağlama almak için, Olympus E.S.W.A.T takımını da oluşturdular, dünya çapında yargılama yetkisi olan seçkin bir birlik. Tüm bahçelerine rağmen bu Cennet, yıkımını arayanlar tarafından, hala yılanlardan kolayca etkilenebiliyordu.” (Appleseed Ex Machina, 2007)

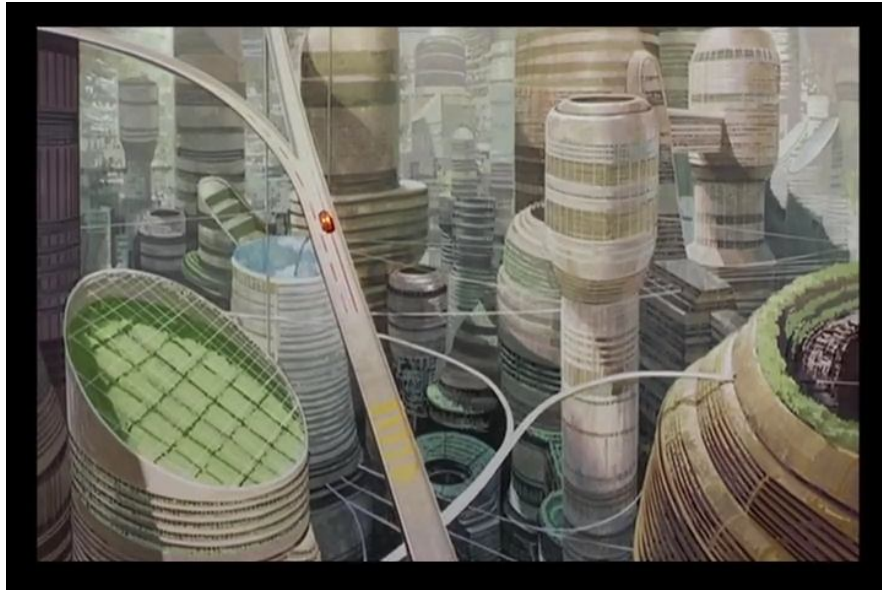


Şekil 4.15: Appleseed Ex Machina (2007).

Arcology prensibinde tasarlanmış bir yer altı kentini barındıran diğerk bir anime, Miyazaki'nin Japon Rock ikilisi Chage & Aska'nın şarkısı On Your Mark için yapmış olduđu altı dakika kırk saniyelik kliptir. Video, Miyazaki'nin bir röportajında bahsettiğı üzere 1986'daki Çernobil faciasından esinlenilerek yapılmıştır. Çernobil'de nükleer tesis, sızıntıları önlemek amacıyla betonla kaplanmış ve çevresi boşaltılmıştır. Tesis, şu anda büyük bir beton kutu gibi görünür ve "Tabut" olarak adlandırılır. On Your Mark'da da iç içe girmiş kutular gibi görünen bina bir nükleer reaktörün tabutudur. Dünya, kirlilik, radyasyon, ultraviyole ışınlar ve daha fazlası yüzünden yaşanamaz hale gelmiştir ve insanlar yeraltında bir kent kurmuşlardır.



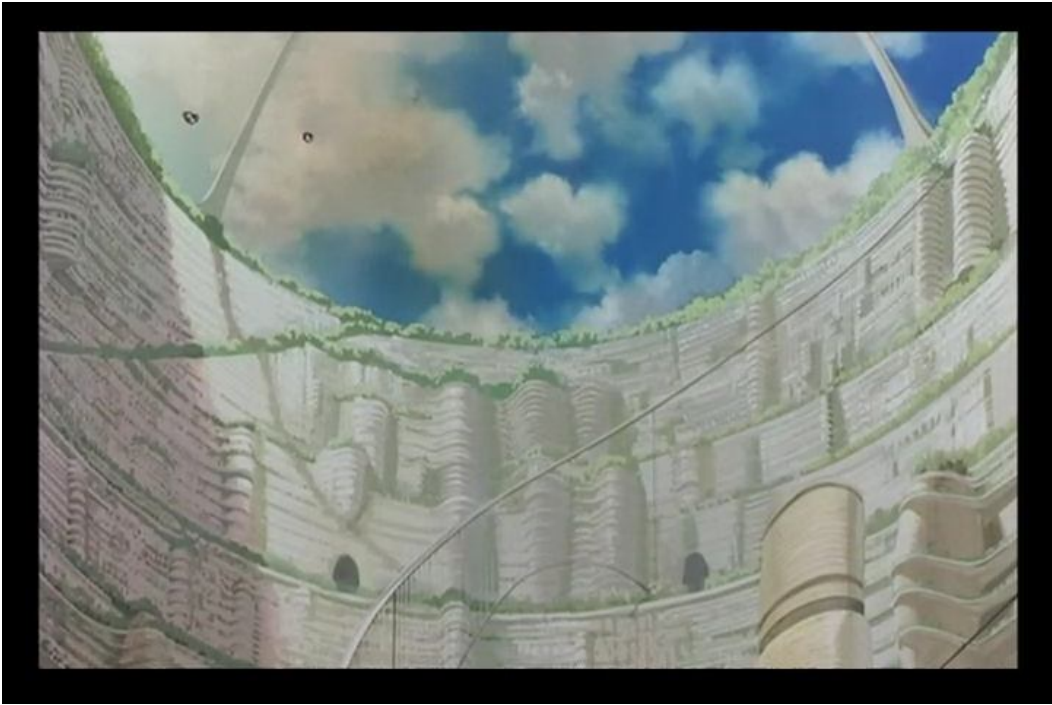
Şekil 4.16: On Your Mark (1995).



Şekil 4.17: On Your Mark (1995).



Şekil 4.18: On Your Mark (1995).



Şekil 4.19: On Your Mark (1995).

Enformasyon çağını yaşayan dünyada, beslenme ve konut gibi en temel gereksinimlerin bile karşılanamadığı düşünüldüğünde gelecek için yeni vizyonlar üretilmesi gerekliliği apaçık ortadadır. Ütopya olarak adlandırılan tasarımlar, gelecek

için ilham kaynağı olarak ele alınmalı, sınırların daha fazla genişletilip, belli kalıpların dışına çıkılmaya çalışılmalıdır.

Archigram, Supertudio, Archizoom gibi gruplar ya da Soleri, Schöffner gibi mimarlar, zaman, ışık, ses, mekân üzerine çalışmışlar farklı öneriler getirmişlerdir. Soleri'nin kuramı Arcology bunlardan birisidir. Soleri, Arcosanti projesi ile kuramını bir şekilde hayata geçirmeye çalışmış olsa da şu anki teknolojiler dâhilinde tam anlamıyla arcology prensiplerinin kullanılabildiği bir yapı mümkün görünmemektedir. Fakat bu, arcology prensibinin gelecek için olan önemini değiştirmez. Araştırma enstitüleri, üniversiteler gibi kurumların, derhal uygulanabilecek, pratik çözümler bekleyen sorunların yanında, arcology gibi geleceği ilgilendiren konuları da araştırmaları gerekir.

Anime, bu araştırmalar için; birçok animede karşımıza çıkan, çevre sorunlarına karşı duyarlılıkları ve içinde barındırdıkları mimari ve yeniliklere açık olan araştırmacı yapısıyla, bu araştırmalar için çok iyi bir laboratuvar olarak değerlendirilebilirler. Hem, olası mekânsal ve sosyolojik sorunların görülebilmeleri, hem de yeni mekân kurgularının araştırılmaları anime kılavuzluğuyla gözlemlenebilir ve araştırılabilir olabilmektedir.

4.3. Anime Örnekleri Işığında Psikoloji Mekân İlişkisi

Animeler bütün dünyada popüler olmaya başlasalar ve yayılsalar da özünde Japon toplumu hedeflenerek yapılmışlardır ve bu kültürün izlerini barındırırlar. Nükleer savaşı yaşamış tek ülke olmak ve depremlerle yaşamının getirdiği travmatik durum Japon toplumunun hayatını etkilemiş, popüler kültür ürünlerine de yansımıştır. Animelerde de bu durum karşımıza çeşitli şekillerde çıkar: Grave of the Fireflies'da ya da Barefoot Gen'de (1983-1987) tarihi öğelerle ele alınarak, Neon Genesis Evangelion, Akira ya da Bubblegum Crisis'te (1987-1991) ise uzak gelecekte yaşanan yıkımlar sonrasında... Sürekli bir devinim, sürekli bir yenilenme vardır. Sürekli değişim ve devinim Japon toplum psikolojisinin bir parçası olmuştur.

Animelerde çocuk karakterlerin kullanılması ikinci kritik noktadır. Savaş konulu animelerde, Napier ve Drazen'in belirttiği gibi, genellikle savaş çocuğun gözünden görerek 'savaşın asıl kurbanları üzerinden' tasviri söz konusudur (Drazen, 2003 – Napier, 2008). İzleyici psikolojik olarak Japon olsun ya da olmasın karşı taraf olamaz. Savunulan genel gerçek savaşın çocukları kurban ettiğidir. Kurban olma durumu çocuklardan Japonya'nın kendisine taşınır. Aynı zamanda bu, animede

çocuğun mekânı algılaması ve onu kendine göre değerlendirmesini görmemizi de sağlar.

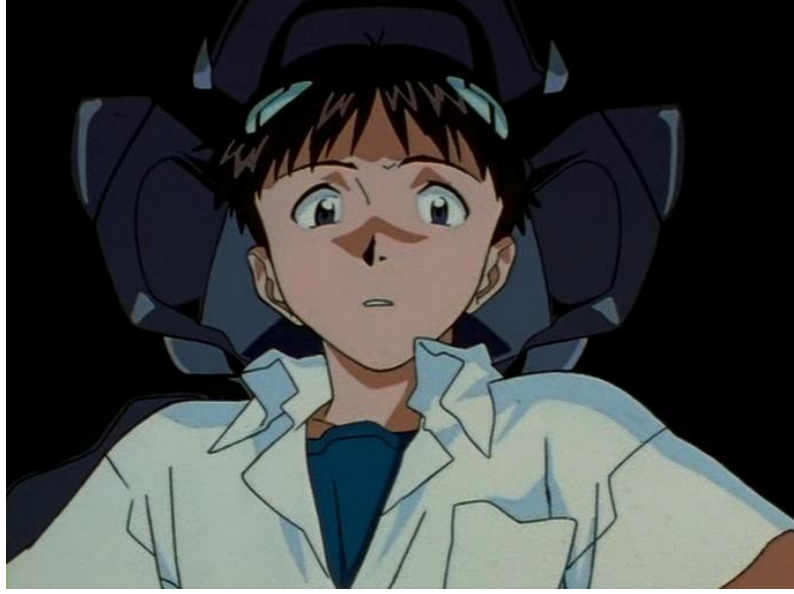


Şekil 4.20: Grave Of The Fireflies (1988). İki kardeşin sığınağı aydınlatmak için ateş böceklerini kullanmaları...



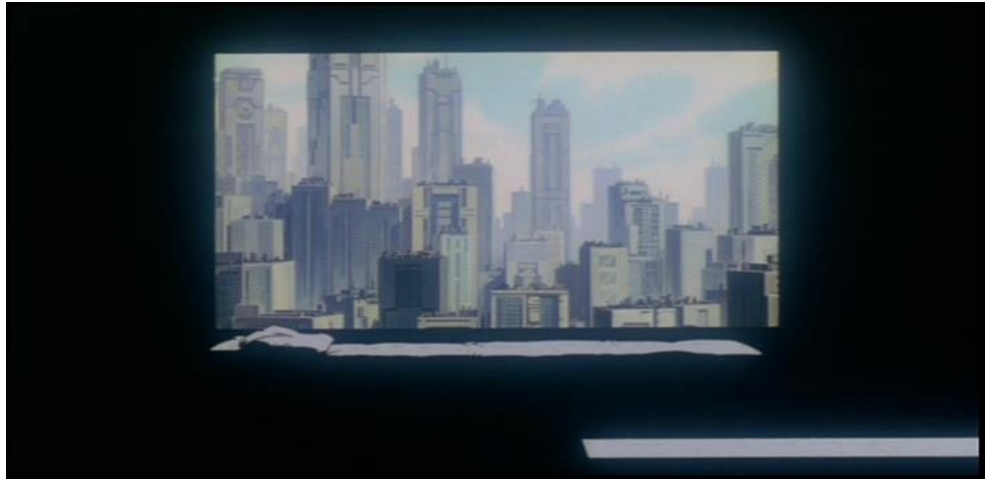
Şekil 4.21: Bubblegum Crisis Tokyo 2040 (1987-1991).

Psikoloji açısından üçüncü nokta ise gelecek vizyonları ile insan ilişkilerini ve toplumsal süreçleri sorgulanması ve gelecekte olabilecek durumların anime ortamında bir laboratuvar haline gelip incelenmesidir.



Şekil 4.22: Neon Genesis Evangelion (1995).

Wong Kin Yuen, Anthony King'in tezinden yola çıkarak yazdığı makalesinde, sömürge kentlerin, ırksal ve kültürel farklılıkları kucaklayan gelecek kentlerinin görünümünü sağlaması açısından en iyi şans olduğunu savunur. Mamoru Oshii'nin animesi Ghost in the Shell'deki (1995) kent tasarımı için Hong Kong kentinden yararlanıldığından bahseder. Birçok bilimkurgu eserinde (Blade Runner, Neuromancer vb.) de görebileceğimiz gibi Asya tasarımı çevre motifleri, görsel ikonlarıyla birlikte kültürel farklılıkları gösterirler (Yuen, 2000). Bu izleyicinin zihninde psikolojik olarak geleceği canlandırmak için yapılmıştır.



Şekil 4.23: Ghost in the Shell (1995).

Çoğu animede görebileceğimiz, psikolojik etmenler yanında, doğrudan psikolojiden beslenen, psikolojik alıntıların filmi ya da dizinin gidişatını etkilediği, Neon Genesis Evangelion ya da Serial Experiments Lain (1988) gibi, animelere de rastlayabiliriz.



Şekil 4.24: Ghost in the Shell (1995). Hong Kong'dan esinlenilerek tasarlanan kent görünüşü.

Aşağıda, kabaca tariflenen bu durumlar ışığında anime – psikoloji ilişkisi Neon Genesis Evangelion isimli anime örneğinde detaylı olarak incelenmeye çalışılmış ve mekân üzerine etkileri araştırılmıştır:

“Çocuk bireyselleşmesini ve toplumsallaşmasını birlikte gerçekleştirmek ister. Farklılığının tanınmasını ve ona toplumdaki yerinin verilmesini talep eder.” (Barre, 1984) ‘Çocuklukta, bilgi, deneyim ve tarihe dönüştürmek amacıyla bekletilip demlenen zaman’ animelerde genellikle gereğinden önce ‘biriktirilir’. Çocuğun büyümek eylemi yerini savaşmak, kendini feda etmek gibi daha tehlikeli durumlara dönüşür. Savaşan da (içinde bulunduğu dünyayı kurtaran da) kurban olan da çocuğun kendisidir. Mekânı algısı, alışagelmış, çocuğun mekânı algılamasından farklı gelişir. Oysa gerçek hayattaki günlük yaşantımızda; “çocuğu korumaya, onu sakınıp tehlikelerden uzak tutmaya yönelik kaygılarımız, onu yaşamımız ve mekânımızdan ayırmaya yönelik bir araçtır çoğunlukla” (Barre, 1984). Animelerde ise yalnızlaşan, her şeyin önüne atılan bir çocukla karşı karşıya gelebiliriz.

Neon Genesis Evangelion (NGE), Ekim 1995'te başlayıp 26 bölüm süren ve çeşitli devam filmleri de yapılan, her alanda başarı sağlamış, çeşitli ödüller almış bir animedir. Cevapsız kalan birçok soruyla birlikte NGE, ticari olarak çok başarılı olmuş, çoğu eleştirmen tarafından bir başyapıt olarak tanımlanmış ve birçok tartışmaya sebep olmuştur. Bu ticari başarı ve yarattığı merak devam filmlerinin çekilmesini sağlamıştır. Şimdilerde, 2006 yılında çıkan ilk bölümü (Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone) ve son olarak da 2009'da çıkan ikinci bölümüyle (Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance), 'Rebuild of Evangelion' adlı bir dörtleme olarak yeniden çekilmektedir.



Şekil 4.25: Neon Genesis Evangelion (<http://www.anime.gen.tr>, 2009).

Yazarı ve yönetmeni Anno Hideaki tarafından yaratılmış, mahşeri bir tür mecha anlatısı olan NGE, Nerv adlı askeri bir örgütün, 'angel' isminde nereden geldikleri belli olmayan yaratıklara karşı, belli bir zamanda (ilk angelın saldırısından 9 ay sonra) doğmuş çocukların kontrol edebildiği Evangelion adlı dev mechaların savaşını anlatır.

NGE, Musevi ve Hristiyan sembollerin yanında psikoloji ve psikanalitik teoriye göndermeler, dizinin her bölümünde fark edilmektedir ve dizinin yaratıcıları tarafından kentin ve kenti oluşturan yapıların tasarımı iç mekânlarıyla birlikte incelikli olarak düşünülmüştür. Özellikle son iki bölüm karakterlerin psikanalitik incelemelerinin üzerine kurulmuştur. Çoğu animede olduğu gibi çocuk karakterlerin kullanımı ve karakterlerin yaşama alanlarının da iç dünyalarını yansıtacak şekilde gösterilmiş olması NGE'yi bu konuda ön plana çıkarmıştır.

NGE, Anno Hideaki'nin kişisel çelişkilerinin, derinlemesine bir kişisel dışavurumu olarak görülebilir. Dizi, başlangıçtan itibaren psikolojiyle ilgili birçok temaya dayanır. Bölümlerde kullanılan tâbirler, başlıkları ve arka plan müziklerinin isimleri sık sık Sigmund Freud'un eserlerinden türemiştir. Aynı zamanda dizinin genelinde de

Lacan etkileri görülür. İlk bölümde dâhi Tokyo-3'deki sahne ve binalar psikolojik alıntılar ile yüklüdür.

Napier'in bahsettiği gibi, 'sanal dünyada insan kimliğine ne olur' sorusunu ısrarlı bir şekilde sorar. Maddi dünyayı Japon kültürel geleneğinin kuvvetli izlerini göstererek sorgular (Napier, 2007).

Japon kültüründe gerçek, artarak oynanabilen, sorgulanabilen ve üst seviyede güvenilemez bir şey haline gelmiştir. NGE'de karakterler kendi fantezi dünyalarına çekilmek için bilinçli kararlar verirler (Napier, 2007).

Yirminci yüzyıl Japon kültür elemanlarının, aynı zamanda yurttaşlarını kısmen, gerçek olanı problematize etme fikrine karşı açık hale getirdiği görülebilir. Napier'in aktardığı üzere; 'Japon Modernitesi'nin Topografyaları'nda Seiji M. Lipit, yirminci yüzyıl eleştirmeni Kobayashi Hideo'nun, Japon savaş öncesi kültürünün temel özelliğinin 'yaygın hale gelen evsizliğin ve kaybın ruhu' olduğu analizini yapar. Bu kayıp duygusu özellikleri "sadece anılar için bir kaynak olarak değil, aynı zamanda, şu ana kadar ayrılmanın değişken belirleyicisi olarak çalışan Kobayashi'nin Tokyo şehri vizyonunda vücut bulur. Bu, modern Japonya'yı, içinde hem kentsel hem doğal peyzajların özü olmayan hayali görüntüler gibi fantasmagorianın farklı versiyonlarının düşünüldüğü bir toplum yapar. Aynı zamanda Tokyo'nun kıyametle ilgili anime için en meşhur yer olması şaşırtıcı olmayacaktır. Çağdaş Japon trendleri ve akımlarının merkezi olarak birçok animede – Akira, Lain, Evangelion – hem T.S.Elliot'un kuralsız vizyonu Çorak Ülke'sinin hem de postmodernizmin sanal gerçeklik vizyonlarının 'düşsel şehri' olarak kalır" (Napier, 2007).

NGE hali hazırda, bocalayan kimliğin nosyonu hakkındaki ilgisi, ani ve bazen tutarsız anlatı gidişatı ve geleneksel sonların reddi gibi kavramlar dâhilinde post-modern olarak tanımlanabilir. Hikaye, kıyametle ilgili açık bir takıntı ve kurtuluşun sorgulanması; temsilin kararsız bir kutlaması; değişimdeki zamanın nosyonu; ve loşça aydınlatılmış, labirent şeklinde şehir peyzajları mizanseninin domine ettiği, Janet Stranger'ın future noir olarak tanımladığı ortak bir vizyon gibi teorik durumları da içerir (Napier, 2007).

Hikâye kültürel olarak Japonya'ya özgü durumlarla da uğraşır: Nesiller arası güvensizlik ve yabancılaşma, çocukluğun karmaşıklaşmış rolü ve en belirgin olanı genellikle genç kız (ya da shojo) formunda kadınlığın ayrıcalıklı hale gelmesi... Sofistike olan animenin tipik özelliği olarak aynı zamanda, mekân, biçim ve rengin,

izleyicinin zihnini karıştıran bir yandan da keyiflendiren bir duygu sağlamak için birbirinin üzerinde oynadığı vurucu, fazlasıyla arkitektonik bir görsel stil sunar (Napier, 2007).

Hem karmaşık ve mitik vizyonları, hem de Hristiyan ve Musevi sembolleriyle neredeyse Blake'vari bir mitik evren kurarak dizi, sadece teknoloji ile ilişkili olarak değil, aynı zamanda da gerçekliğin doğasının kendisi ile ilişkili olarak insan kimliğinin yapısını sorgular. Çözümünden fazla bilmece üreterek, hem karakterlerini hem de izleyicilerini varoluşsal kesinsizliğin denizinde yüzer bir şekilde bırakmadan önce izleyiciyi iç ve dış gerçeklikle bir yolculuğa çıkarır (Napier, 2007).

Dizinin ilk yarısı alışılmış mecha anlatısının yanında karakterlerin kişisel psikolojik mücadeleleri şeklinde geçer. İkinci yarısı ise tamamen psikolojik çözümlemelere yönelir. Hikâye geriye dönüşlerle izlenmesi gereken, sonraki bölümlerde ilk bölümlerin ipuçlarını barındıran bir anlatı yapısına sahiptir. Bu kişisel mücadeleler şaşırtıcı şekilde psikanalitik bir sofistikasyonda izleyiciye aktarılır. Dizinin ikinci yarısında ana karakterlerin psikolojilerine işkence çektirilir ve bir sürü esrarengiz apokaliptik eleman, geleneksel aksiyonun içine sızar. Fakat bu önemli farklılıkların ipuçları başında bile verilir. Bu sonuçta başlangıç bölümü klasik 'dünyayı kurtarma' anlatısının bütün geleneksellikleri etrafında kurulur, sadece bunları çürütmek için 14 yaşındaki, görünüşte kahraman, kahramanca bir ışıktan çok uzak olan, Ikari Shinji gösterilir. Post-apokaliptik "Tokyo-3" üzerine kurulan ilk bölüm, Shinji'nin uzak bilim adamı babası Ikari Gendo tarafından yürütülen, gizli yeraltı karargâhı NERV ve gizemli Angel saldırılarına karşı Shinji ve 14 yaşındaki başka iki kız çocuk –Ayanami Rei ve Asuka Langley - tarafından kumanda edilmesi beklenen Eva olarak bilinen dev robotları bize tanıtır (Napier, 2007).

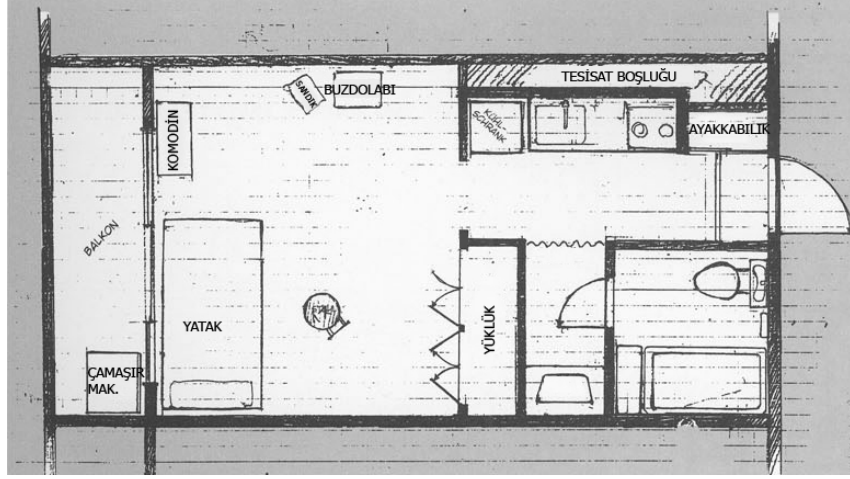
Son iki bölümse Shinji'nin kendisini keşfetmesini anlatan iç psikolojik doğasının görüntülerini aktaran beklenmeyen bir bitişe sahne olur.

"Kendimden nefret ediyorum. Ama belki kendimi sevebilirim. Burada kalmama izin verilebilir. Ben sadece benim. Ben, ben olabilirim. Ben ben olmayı dilerim. Burada kalmak istiyorum. Burada kalabilirim" (Shinji, Neon Genesis Evangelion 26.bölüm).

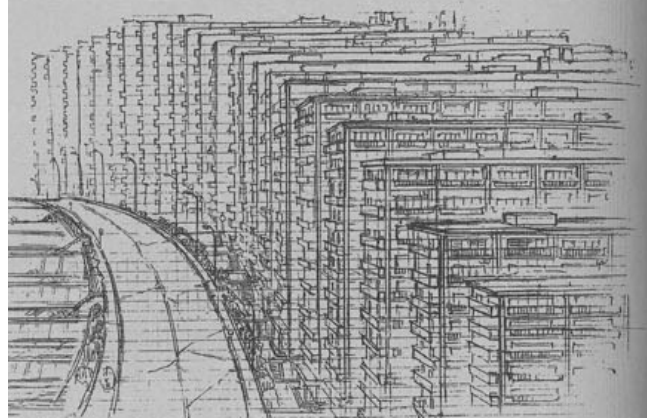
Rei'nin süperegosu Angel'larla savaşmak dışındaki şeyleri gereksiz kılar. Görevi dışında – hayatı da dâhil olmak üzere – önemli olan bir şey yoktur. Bir konut kompleksindeki, tek bir birimden oluşan yaşadığı yer bu ruh halini yansıtır. Bu, çamaşırların ve çöplerin odanın her tarafına saçıldığı, perdelerin dış dünyaya

tamamen kapalı olduğu, ilaçlar, bandajlar ve ilk yardım malzemelerinin ve kitapların olduğu, Rei'nin sadece uyumak için geldiği bir odadır.

Shinji ise kendine ait olan bir ev yerine Misato'nun evindeki bir odada kalır. Misato'nun görevi başındaki katı yapısı evinde daha fazla umursamaz bir psikolojiye bürünür. Misato'nun odası Japon stili tatami matlarıyla döşenmiştir. Shinji'ninki ise batı stilinde bir odadır. Odalara yaşama mekânından geçilir.

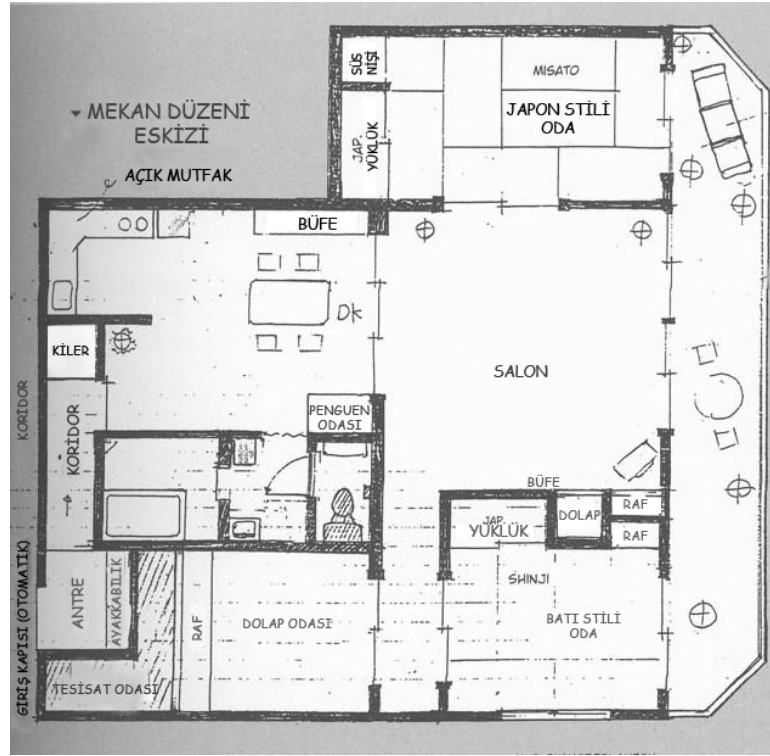


Şekil 4.26: Rei'nin Odası (Sadamoto, 2000).

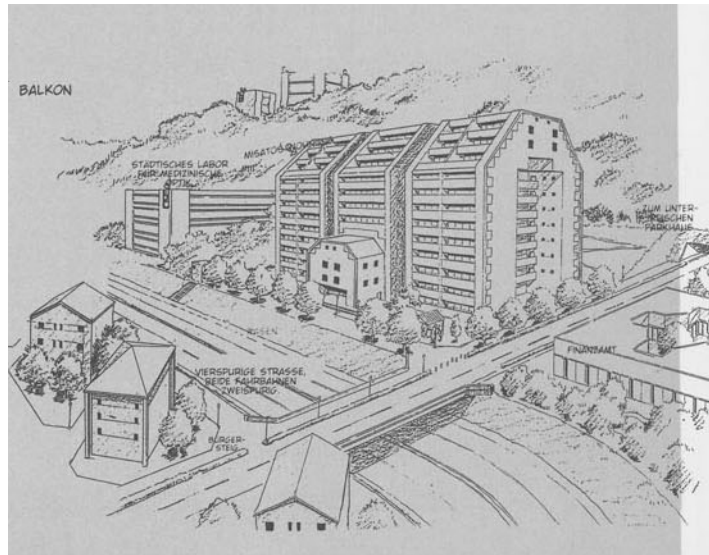


Şekil 4.27: Rei'nin Yaşadığı Konut Kompleksinin Perspektifi (Sadamoto, 2000).

İlk bölümden itibaren savaşla ilgili sahneler ve buna ait bir altyapı görmemize rağmen çoktan iç psikolojik dünyaların keşfine geçilmiştir. Bu, Shinji ve Misato'nun ilk karşılaşmalarında kendini belli eder. Fakat daha zor algılanan belirtiler de vardır: Shinji ve Misato NERV karargâhının dipsiz derinliklerine inmeleri Napier'in Ento Toru'dan aktardığı üzere bilinçaltına giriş olarak okunabilir. "Metonimik olarak, aşağı inen yürüyen merdivenler ve asansörlerin bolluğuyla güçlendirilen, kahramanların, uzun boş koridorlar ve tuhaf makinelerin olduğu yönü duygusunu kaybettiren bir labirente doğru çıkmaları" (Napier, 2007).



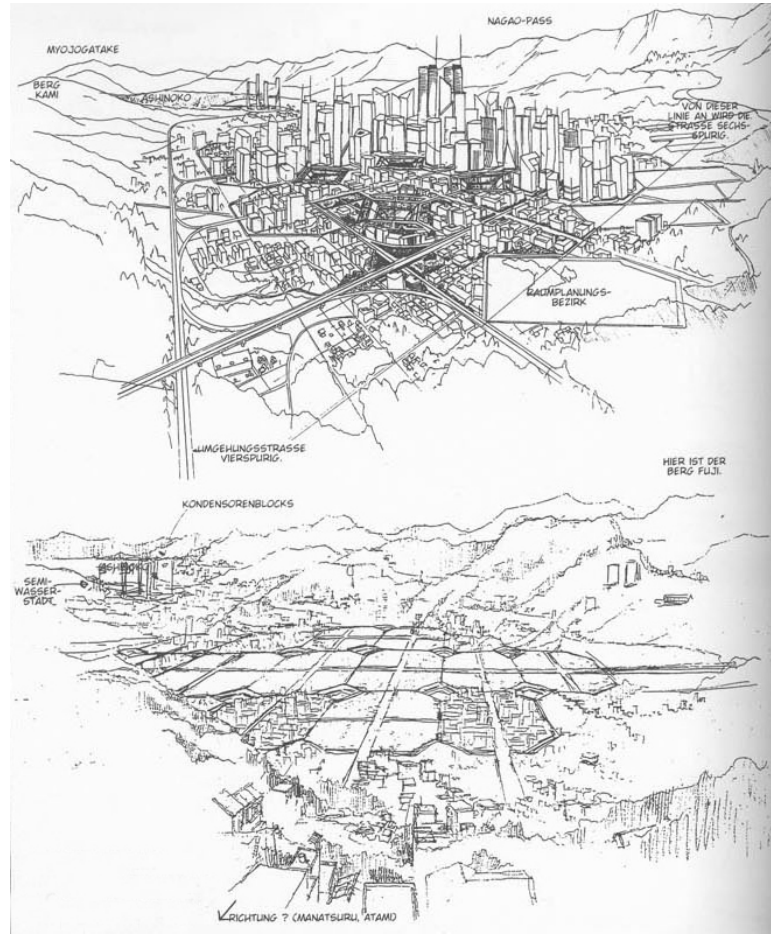
Şekil 4.28: Misato'nun Evi (Plan) (Sadamoto, 2000).



Şekil 4.29: Misato'nun Apartmanı Dış Görünüş (Sadamoto, 2000).

Bunun yanında, dev strüktürler olan Eva'ların bir kabloyla karargâhtan gücünü sağlaması, bağlantı koptuktan sonra sadece belli bir süre aktif olabilmeleri; yarı organik robotlara pilotluk yapan çocukların Eva'ların içinde bir sıvının içinde olmaları anne ile çocuğun doğum öncesi ve sonrasındaki bağlarına da gönderme olarak görülebilir.

NGE’de, Japon kültürüne dayanan diğer bir psikolojik durumsa, olayların gerçekleştiği Neo-Tokyo-3 kentiyle ilgilidir. Kentin yüksek binaları stratejik sebeplerden ötürü yeraltına batabilecek şekilde tasarlanmışlardır. Angel saldırıları karşısında zararı azaltmak, önemli binaları korumaya yönelik bir önlemdir. Yaşanmış büyük savaşın yarattığı travma NGE’de de karşımıza çıkar. Kent hem yüzeyde bilindik bir silüet olarak karşımıza çıkar hem de battığı zaman bir mağara tavanındaki sarkıtlar olarak görünebilir. Mağaranın sonraki formu son derece olağandışı bir topografya olarak görünür. 1950’de Kurokawa’nın Marine City tasarımı üst ve alt kademeleri gibi, Jung ve diğ. (2008).



Şekil 4.30: Neon Genesis Evangelion (1995) Kentin yeraltına batmış ve yüzeydeki hali (Sadamoto, 2000).

Animeler, psikolojik çözümlemelere sıklıkla yer vermektedir. Bunun mekâna etkisi de animelerin sunduğu perspektiflerin genişliği sayesinde çok çeşitli şekillerde karşımıza çıkar. Ghost in the Shell'deki, Hong Kong'dan esinlenen kent kurgusunun izleyiciye verdiği gelecek kenti izlenimi, Grave of the Fireflies'daki gibi çocuğun algıladığı mekânı gösterebilmesi ve Japon kültürel yapısının sürekli devinim halinin

mekâna etkisi, şehircilik ölçeğinden iç mimariye kadar geniş bir alanda gözleme olanak sağlar.

NGE örneğinde bahsedildiği üzere bu etkiler, Freud, Lacan, psikanaliz üzerine değinilerle, izleyeni için deneysel izlenimler sunarlar. NGE, yıkım, yeni bir kent vizyonu, karakterlerin kendilerine ait mekânların incelikli olarak kurulması NGE'nin başarısında katkısı büyüktür. Anime doğası gereği, gerçek hayatta yaşadığımız durumların abartılmış versiyonlarını karşımıza çıkarır. Anime karakterlerinin iç dünyaları abartılı bir şekilde izleyiciye sunulur. Kimi zaman, karakterin zihninde olup biten durumlar izleyiciye sanki bir monologmuş gibi sunulur. Bunun mekâna yansması da bu oranda abartılıdır ve daha bariz görülebilir.

Gerçek hayattaki psikoloji - mimari mekân ilişkileri ile animelerdeki psikoloji - mimari mekân arasındaki ilişkiler paralellikler taşırlar. Bu yüzden, psikolojik ve sosyolojik sorunların görülebilmeleri ve bunların mekâna etkileri, mekân kurgularının araştırılmaları, anime kılavuzluğunda, yeniliğe açık bir laboratuvar olarak görülebilir. İnsan psikolojisinin mekân ile olan etkileşimi - gerek mekânın insan psikolojisini etkilemesi, gerek insan psikolojisinin mekânı etkilemesi – bu laboratuvarın ışığında detaylı olarak incelenebilmektedir. Yirmi birinci yüzyılı yaşarken kentlerin hızlı değişimi, insanlar arası iletişimsizlik, kişisel korkular vb. durumların sonuçlarının incelenebilmesi, mekânla etkileşiminin araştırılabilmesi için bir simulasyon ortamının gerekliliği aşikârdır. Anime, bu ortamı sağlayabilecek en önemli ortamlardan biri olarak karşımıza çıkar ve dünya çapında artan popülerliğiyle birlikte de ilerleyen yıllarda daha fazla incelemeye kaynak olacaktır.

4.4. Howl'un Hareketli Şatosu (Var Olan Yapıların Animelerde Kullanılması ve Animelerde Kullanılan Mimari Üzerine Bir Deneme)

"Görüyorsun değil mi
Ne kadar inceldi kent
Nerdeyse şuracıktan
Ansızın bir kent daha görünecek.." (E. Cansever, İki Kent, 1980).

"Howl's Moving Castle", 2002 yılında "En iyi animasyon Oscar'ını" alan Spirited Away filmi ile, dünya çapında da daha fazla tanınır hale gelen Hayao Miyazaki'nin, Diane Wynne Jones'un aynı isimli romanında anime'ye uyarlanan, 2004 yılında Oscar'a aday gösterilen bir sonraki projesidir.



Şekil 4.31: Howl'un Hareketli Şatosu başlangıç ekranı (2004).

Miyazaki'nin eserleri, dünyayı değiştirme teşebbüsü içinde, insanları aktifleşmeye davet eden, titizce planlanmış çağrılardır (Napier, 2008). Howl'un Hareketli Şatosu'nda da, Jones'un kitabından farklı olarak, Miyazaki'nin her eserinde rastlanabilecek, uçan makineler, kefaret, kişinin kendi sorunlarını çözmesi, çok güzel doğal peyzajlar, Viktoria çağından II. Dünya Savaşı'na kadar olan dönemde Avrupa ya da Japon toplumları (kabaca 1860-1945) ve sevimli insan dışı yan öğeler vardır.



Şekil 4.32: Howl'un Hareketli Şatosu (2004).

Hikâye, I. Dünya Savaşı'nı anımsatan bir savaş zamanında ve bir şekilde I. Dünya Savaşı öncesi Alsace'ına benzeyen fantastik bir ülkede geçer. Hatta şehirdeki bazı binalar, Miyazaki'nin de kentin kurgusu için ilham olduğunu belirttiği, bir Alsace kenti olan Colmar'daki varolan binaların aynısıdır (<http://en.wikipedia.org>, 2008).



Şekil 4.33: Howl'un Hareketli Şatosu (2004).



Şekil 4.34: Alsace Colmar (<http://commons.wikimedia.org>, 2010).



Şekil 4.35: Howl'un Hareketli Şatosu (2004). Şato, tavuk ayağına benzer mekanik ayaklar üzerinde hareket eden, kaotik bir bütündür.



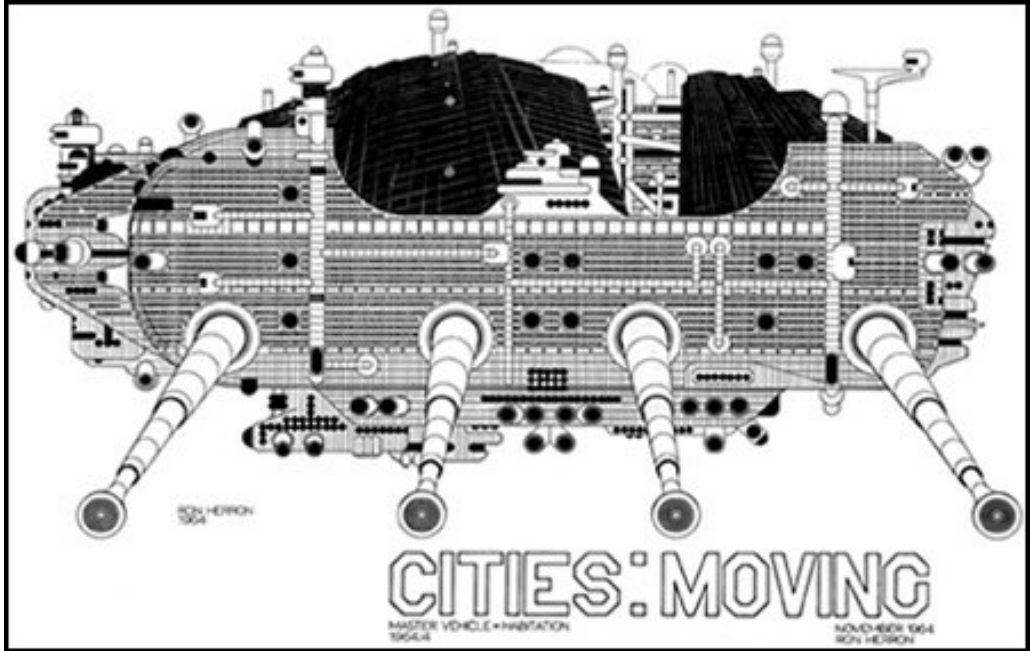
Şekil 4.36: Howl'un Hareketli Şatosu (2004).

Howl'un Hareketli Şatosu, mahşer, dünyanın sonu, yıkım sonrası yeni şehirler gibi temaların işlendiği, animelerde rastlayabileceğimiz bir mimari kurgunun aksine çoğu Miyazaki filminde rastlayabileceğimiz gibi belli bir dönemin mimarisi üzerine oturur. Gene bir savaş ve yıkım vardır fakat Miyazaki'nin yarattığı fantastik mekânlar, genellikle yaşanmış mekânları da içinde barındırır. Sprited Away'de "Tokyo Açık Hava Mimarlık Müzesini (Edo-Tokyo Tatemono-en)" inceleyerek mekânları tasarlayan Miyazaki, Howl'un Hareketli Şatosu'nda Alsace, Colmar'daki binaların benzerlerini filmine almıştır. Atom bombası deneyimini yaşamış tek toplum olan Japonlar'ın, birçok sanatsal yapıtında görülebilen savaşın karamsarlığı çoğu animede olduğu gibi Howl'un Hareketli Şatosunda da vardır. Fakat Howl'un Hareketli Şatosunu mimari açıdan farklı kılan, şatonun bizzat kendisidir.

Miyazaki, gerçek ile fantastik olanı birbirine karıştırmakta ustadır. Kurulan Avrupa mimarisi ve yaşayan peyzajlar içinde, Howl'un şatosu, tavuk ayaklarına benzer mekanik ayaklar üzerinde hareket eden bir yapıdır. Çeşitli açılardan, Archigram'dan Ron Herron'un "Walking City'sini" akla getirir. İlk olarak bir çeşit yürüyen akıllı binadır. Walking City'nin, Corbusier'nin bir "makine olarak ev" yorumuyla, böcek ve makine kombinasyonundan türetilmiş formunun aksine üst üste eklenmiş kaotik bir bütündür. Walking City'nin nükleer savaş sonrası harap olmuş bir gelecek için tasarlanması gibi, Howl'un Hareketli Şatosu da sürmekte olan bir savaşın olduğu bir dönemde geçer.



Şekil 4.37: Ron Herron Walking City (<http://archigram.westminster.ac.uk>, 2010).



Şekil 4.38: Ron Herron Walking City (<http://archigram.westminster.ac.uk>, 2010).

Şato yukarıda da bahsedildiği gibi bir çeşit akıllı binadır. Fakat Howl'un şatosuna akıllı bina özelliklerini sağlayan teknoloji yerine büyüdür. Binanın bir otomasyon merkezi vardır ama bu da bir ateş cini olan Calcifer'dır. Calcifer binanın hareket etmesini sağladığı gibi aynı zamanda da binanın bir arada durmasını sağlar. Binanın ana kapısı kullanıcı arayüzlüdür. Bina aynı anda, aynı krallığa bağlı olan iki şehirdeki binalarla (Porthaven ve Kingsbury) büyümlü bir şekilde bağlantılıdır. Kapı üzerindeki dört renkli çarkla farklı yerlere açılır.



Şekil 4.39: Howl'un Hareketli Şatosu (2004). Şatonun arayüzü.

Filmin ilerleyen bölümlerinde Howl, Madame Suliman'la olan karşılaşmalarından sonra şatoyu değiştirmeye karar verir. Şato için, "Bir de buna şato diyorlar, içeri girdiğinde tek gördüğün bir hurda yığını" der ve taşınmaya karar verir. Howl, Calcifer'ın yardımıyla evi daha güzel ve daha geniş bir versiyonuna yükseltir. Şato saniyeler içinde çatırdayarak, genişler, yeni odalar eklenir, pencereler tamir olur, sadece başka bir yere taşınmakla kalmaz aynı zamanda da daha çok "ev" denilebilecek bir hale gelir. Mobilyalar yenilenmiş, büyüyen aile için yeni bir tuvalet, Sophie için bir oda eklenmiştir. Sophie pencereden baktığında binanın kapılarından birinin artık kendi şehrine açıldığını görür. Fakat Howl, en muhteşem eklentiye sona saklamıştır. Kapıdaki çarka yeni bir renk eklenmiştir. Rengârenk çiçeklerle göllerle kaplı bir çayıra açılır. Burası Howl'un çocukluğunu geçirdiği değirmen evinin de olduğu, Howl'un gizli bahçesidir.



Şekil 4.40: Howl'un Hareketli Şatosu (2004). Howl şatoyu bir üst versiyonuna yükseltiyor.



Şekil 4.41: Howl'un Hareketli Şatosu (2004). Howl'un gizli bahçesi...

Şato filmin sonuna doğru, Calcifer'ın zayıflamasıyla küçülür ve parçalanır. Filmin sonunda ise tekrar inşa edilmiş, Howl'un ailesi için gerçek bir ev olan Howl'un şatosunun uçtuğunu görürüz.

Miyazaki'nin yapıtları, geleceği öngören, bilimkurgu ya da diğer fantastik kurgu animelerdeki gibi fütüristik mimari öğeler içermez, Akira, Neon Genesis Evangelion gibi yıkım sonrası filmlerindeki yeni bir şehir kurgusunu göremeyiz. Miyazaki, mevcut olan şehirlerin ya da bu şehirlerin geçmişinin üzerine fantastik öğelerle dolu olan kurgusunu oturtur. Buna rağmen Howl'un Hareketli Şatosu, bir mimari öğeyi başrole oturtması açısından önemlidir. Miyazaki'nin filmlerinde genelde hâkim olan (Mononoke Hime bu durum için bir istisna sayılabilir) pastel renklerle, Napier'nin de belirttiği gibi, Howl'un Hareketli Şatosu, gerçek aktörlerle çekilen sinemanın kısıtlamalarından sıyrılıp, soyut ortamın iletilmesi açısından daha etkileyici olmuştur (Napier, 2008).

5. TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu yüksek lisans tezi, öncelikli olarak; son yıllarda bütün dünya çapında önem kazanan, farklı alanlarda birçok araştırmaya konu olmaya başlamış – Japon animasyonu – animenin, mimarlıkla ilişkisinin araştırılması, iki görsel sanat dalının birbirini nasıl etkilediğinin ve etkileyebileceğinin, mimari çalışmalarda bu etkinin nasıl kullanılabileceğinin bulunabilmesi için genel bir çerçeve çizilebilmesi düşüncesi ile ortaya çıkmıştır.

Animasyon ve mimarlık, farklı şekillerde etkileşim halinde olabilirler. Anime, spesifik bir animasyon türü olarak, Japon kültüründen beslenmesi sayesinde farklı ülkelerin animasyonlarından kolayca ayrışır. Japonya'nın değişime açık yapısının sağladığı incelik, animeye mimari anlamda da bir özgünlük katmıştır. Japonya'nın, çizgi roman geleneğinden gelen altyapısıyla, Japon toplumunda, her yaştan ve kesimden izleyicinin ilgi odağı olarak birer popüler kültür ürünü olmuş olsalar da, animeler, çeşitli araştırmaların yapılabilmesi, belirli durumların anlaşılır hale gelmeleri için birer araç olarak kullanılmaya başlanmıştır.

Ütopyaların gerçek hayata dönüştürülebilmeleri, sosyal boyutlarıyla beraber düşünülebilmesi için bir ortam sağlayıcısı olarak da ayrıca araştırılması gerekmektedir. Lefebvre'in bir söyleşisinde belirttiği gibi: "Olasının tüm alanını kavrayabilmek için olanaksız düşünmek gerekir" (Lefebvre, 1995). Animeler olanaksız, mimarlık ve kent ölçeğinde, sosyal sorunlarıyla birlikte düşünmek için bir ortam sağlayabilir.

Animeler, mimarlık eğitiminde de mekânın yorumlanması için bir araç olarak kullanılabilir. Mimarlık eğitime görsel bir katkı sağlayabilir. Mimarlık eğitim programı içinde, yukarıda bahsi geçen görsel tekniklerin eğitimi verilerek, tasarım sürecinde sunum teknikleri geliştirilerek kullanılabilir. Ayrıca animelerin, mekânların yorumlanması, mimari görsellerin değerlendirilmelerinde de bir analiz aracı olarak kullanılabilmeleri için yöntemler geliştirilebilir. Ait olunan konvansiyonel kavramların incelenmesi, yeniden gözden geçirilerek kavranması için iyi bir ortam sunmaktadırlar.

Anime ve manga, Japon kltrnn birer yansıması olarak btn dnyada byk bir etki yaratmıřtır. Bu etki, karřılıklı olarak izleyici ile kltrel bir etkileřimin oluřmasına da neden olmaktadır. Bu etkileřim, Japonya'yı, mimarisi ve her trl kltrel, popler ęesiyle izleyici gznde farklı bir yere oturtmaktadır. Animasyon zerine olan mevcut nyargıların kalkmasıyla, detaylı mimari kurguların olduęu animelerin, bu potansiyeliyle mimarlık adına kullanılması, etkili bir tasarım laboratuvarının aıęa ıkmasını saęlayacaktır.

KAYNAKLAR

Anime Manga Türkiye, Anime Anatomisi, <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=51>, **(Ziyaret Tarihi: 18 Ocak 2010).**

Anime Manga Türkiye, Anime ve Manga Üzerine Sıkça Sorulan Sorular ve Cevapları, <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=44> **(Ziyaret Tarihi: 1 Temmuz 2008).**

Anime Manga Türkiye Blog, Castle In The Sky, <http://www.anime.gen.tr/blog/2008/05/01/icerik/080422dsc03880/>, **(Ziyaret Tarihi: 1 Mayıs 2010).**

Anime Manga Türkiye Blog, Miyano Mamoru'dan Hayranlarına Mesaj, <http://www.anime.gen.tr/blog/2008/12/13/miyano-mamorudan-hayranlarına-mesaj/#more-696>, **(Ziyaret Tarihi: 18 Ocak 2010).**

Anime Manga Türkiye, Madhouse - Marvel İşbirliği ile Yeni Anime Projeleri, <http://www.anime.gen.tr/haberdetay.php?id=1000>, **(Ziyaret Tarihi: 1 Temmuz 2008).**

Anime Manga Türkiye, Neon Genesis Evangelion, <http://www.anime.gen.tr/animetanitim.php?id=145>, **(Ziyaret Tarihi: 15 Mayıs 2009).**

Anime Manga Türkiye, Usenet Manga Terimleri Sözlüğü, <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=233>, **(Ziyaret Tarihi: 10 Temmuz 2009).**

Anime News Network, Japanimation, <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=46>, **(Ziyaret Tarihi: 08 Şubat 2010).**

Anime News Network, Metropolis (movie), <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=176>, **(Ziyaret Tarihi: 25 Aralık 2009).**

Anime Visual Characteristics, <http://animeow.com/anime-visual-characteristics.html>, **(Ziyaret Tarihi: 18 Ocak 2010).**

Archigram Archival Project, Plug-In City Study, <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=56>, **(Ziyaret Tarihi: 30 Nisan 2010).**

Archigram Archival Project, Walking City, <http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=60>, **(Ziyaret Tarihi: 30 Nisan 2010).**

Arcology, Wikipedia The Free Encyclopedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Arcology>, **(Ziyaret Tarihi: 25 Aralık 2008).**

Arcosanti, Arcology Theory, <http://www.arcosanti.org/theory/arcology/intro.html>, **(Ziyaret Tarihi: 20 Aralık 2008).**

Arcosanti, Arcosanti Project History, <http://www.arcosanti.org/project/background/history/main.html>, **(Ziyaret Tarihi: 20 Aralık 2008).**

Arcosanti, Paolo Soleri Biography, <http://www.arcosanti.org/project/background/soleri/main.html>, **(Ziyaret Tarihi: 20 Aralık 2008).**

Barre, F., Çocuk ve Mekan Ya da Yitirilmiş Kent, Mimarlık Dergisi, Sayı:207, **TMMOM Mimarlar Odası İstanbul**, 15-17, (1984).

Bird, L., States of Emergency: Urban Space and the Robotic Body in the Metropolis Tales, Mechademia Volume 3 – Limits of the Human, ed. Lunning F., **University of Minnesota Press**, Minneapolis, 127-148, (2008).

Boake, T.M., Iconic Architecture In Film, http://www.architecture.uwaterloo.ca/faculty_projects/terri/uncanny/gibson/index.htm, **(Ziyaret Tarihi: 20 Aralık 2009).**

Callebaut V., Lillypad, <http://vincent.callebaut.org/page1-img-lillypad.html>, **(Ziyaret Tarihi: 1 Mayıs 2010).**

Castells, M., Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür Birinci Cilt Ağ Toplumunun Yükselişi, **İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları**, İstanbul, (2008).

Colmar Christmas Market, Wikimedia Commons, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Colmar-Christmas_market.jpg, **(Ziyaret Tarihi: 15 Nisan 2010).**

Dirks, T., Animated Films, <http://www.filmsite.org/animatedfilms5.html>, **(Ziyaret Tarihi: 08 Şubat 2010).**

Drazen, P., The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation, **Stone Bridge Press**, California, (2003).

Evren E., Tarihte Ütopya ve Mimarlık ilişkisi, Mimar.ist, Sayı:18, **TMMOM Mimarlar Odası İstanbul Büyükkent Şubesi**, İstanbul, (2005).

Friedman, Y., Les agglomérations spatiales, L'Architecture d'Aujourd'hui, 93, XLVIII, (1960-61).

Güvenç, B., Japon Kültürü, **Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları**, Ankara, 60, (1992).

Foreign Press Center Japan, Facts and Figures Of Japan 2006 – Culture, çevrimiçi, <http://fpcj.jp/old/e/mres/publication/ff/index.html>, **(Ziyaret Tarihi: 10 Aralık, 2009).**

Howl's Moving Castle (film), Wikipedia The Free Encyclopedia, [http://en.wikipedia.org/wiki/Howl's_Moving_Castle_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Howl's_Moving_Castle_(film)), **(Ziyaret Tarihi: 21 Kasım 2008).**

Japanese Architecture, Television Tropes & Idioms, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/JapaneseArchitecture>, **(Ziyaret Tarihi: 18 Şubat 2010).**

Japan's Oldest Animation Films, <http://imprinttalk.com/?p=1557>, **(Ziyaret Tarihi: 08 Şubat 2010).**

Jung, K., Luther, D., Cachola, P., Neo Tokyo 3 Architecture in Manga and Anime, **Deutsches Architekturmuseum**, Frankfurt am Main, (2008).

Klein, N. M., Rules For Migration After The Birds Go Extinct, Space Between People, How The Virtual Changes Physical Architecture, ed. Doesinger S., **Prestel Verlag**, Munich, Berlin, London, New York, (2008).

Lefebvre, H., Yaşamla Söyleşi Sosyalizm, Günlük Yaşam, Ütopya, **Belge Yayınları**, İstanbul, (1995).

Orbaugh, S., Frankenstein and the Cyborg Metropolis: The Evolution of Body and City in Science Fiction Narratives, ed. Brown T. S., **Palgrave Macmillan**, New York, (2006).

Poitrass, G., The Anime Companion, **Stone Bridge Press**, Berkeley, (1999).

Macross Official Website, Super Dimensional Fortress Macross, <http://www.macross.co.jp/>, (**Ziyaret Tarihi: 1 Mayıs 2010**).

Melancholy of Haruhi Suzumiya, http://www.rinku.zaq.ne.jp/p_v/haruhi.html, (**Ziyaret Tarihi: 20 Şubat 2010**).

Moore, C., Anime Techniques, http://www.ehow.com/way_5418442_anime-techniques.html, (**Ziyaret Tarihi: 18 Ocak 2010**).

Napier, S., When The Machines Stop, Fantasy, Reality and Terminal Identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments: Lain, Robot Ghosts and Wired Dreams, Japanese Science Fictions From Origins To Anime, **University Of Minnesota Press**, Minneapolis, 101-120, (2007).

Napier, S., Anime “Akira’dan Howl’ın Hareketli Şatosu’na”, **es Yayınları**, İstanbul, (2008).

Production I.G., Anime Production Process – feature film, http://www.huitula.com/productionIG2_page2.htm, (**Ziyaret Tarihi: 20 Ocak 2010**).

Ruh, B., The Robots From Takkun’s Head: Cyborg Adolescence in FLCL, ed. Brown T. S., **Palgrave Macmillan**, New York, (2006).

Sacchi, L., Tokyo City and Architecture, **Skira Editore**, Milan, 13-76, (2004).

Sadamoto, Y., New Type 100% Collection Neon Genesis Evangelion, **Carlsen Verlag GmbH**, Hamburg, (2000).

Schonfeld B., Arcology: Solution For The Information Age, http://www.geocities.com/arcology_IT/index.html, (**Ziyaret Tarihi: 18 Aralık 2008**).

Shimizu Mega-City Pyramid, Wikipedia The Free Encyclopedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Shimizu_Mega-City_Pyramid, (**Ziyaret Tarihi: 25 Aralık 2008**).

Special Wards Of Tokyo, http://en.wikipedia.org/wiki/Special_wards_of_Tokyo, (**Ziyaret Tarihi: 18 Şubat 2010**).

Tajima, N., Tokyo A Guide To Recent Architecture, **Könemann**, Köln, 16, (1996).

The Tokyo Fireball, Television Tropes & Idioms, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheTokyoFireball>, (**Ziyaret Tarihi: 18 Şubat 2010**).

The Ultima Tower, Two Mile High Sky City, <http://www.tdrinc.com/ultima.html>, (**Ziyaret Tarihi: 25 Aralık 2008**).

Tokyo is the Center Of The Universe, Television Tropes & Idioms, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TokyosTheCenterOfTheUniverse>, (**Ziyaret Tarihi: 20 Ocak 2010**).

Ueno, T., Kurenai no metalsuits, "Anime to wa nani ka/What is animation", Mechademia Volume 1 – Emerging Worlds Of Anime and Manga, ed. Lunning F., **University of Minnesota Press**, Minneapolis, 111, (2006).

Varol, E., Uzakdoğu Kültüründe 'Japonya Örneğinde' Çizgi Roman Sanatının Gelişimi ve Bir Çizgi Roman Denemesi, Yüksek Lisans Tezi, **Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü**, Ankara, (2003).

Wright, F.L., ed. Gössel, P. Ve Leuthäuser, **Benedikt Taschen Verlag GmbH**, Köln, (1994).

Yagi, K., A Japanes Touch For Your Home, **Kodansha International Ltd.**, Tokyo, New York, San Francisco, (1986).

Yuen, K. W., On the Edge of Spaces: Blade Runner, Ghost in the Shell, and Hong Kong's Cityscape, Science Fiction Studies #80 ~ Volume 27, Part 1, (2000).

EKLER

Ek-A Animede mekân betimleme örneđi; “Evangeliion 1.0 You Are (Not) Alone”dan sahne



Ek-A (Devam) Animedede mekân betimleme örneđi; “Evanđelion 1.0 You Are (Not) Alone”dan sahne



Ek-B Animedede mekân betimleme örneđi; “Tales From Earthsea” den sahne



Ek-B (Devam) Animedede mekân betimleme örneđi; “Tales From Earthsea” den sahne



Ek-C Animedede mekân betimleme örneđi; “Tales From Earthsea” den sahne



KİŞİSEL YAYINLAR ve ESERLER

Anime Örnekleri Işığında Psikoloji Mekân İlişkisi, Arredamento Dekorasyon, **Boyut Yayın Grubu**, İstanbul, 2009/11, 99-105, (2009).

ÖZGEÇMİŞ

1976 yılında İzmit'te doğdu. İlk ve orta öğrenimini Kocaeli'de tamamladı. Mimarlık eğitimine 1995 yılında Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü'nde başladı. 2001 – 2002 yılları arasında Cengiz Bektaş Mimarlık İşliğı'nde çalıştı. 2010 yılında girdiğı, Mimarlar Odası Kocaeli Şubesi 5. Dönem yönetim kurulunda sekreter üye olarak görevine devam etmektedir. Profesyonel mimarlık hayatını, 2004 yılında çalışmaya başladığı, Alan Proje Müş. San. Tic. Ltd. Şti.'de sürdürmektedir.