

TC  
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI  
SANAT VE TASARIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ZEN'DEN MANGA VE OTAKU KÜLTÜRÜNE JAPON SANATI  
VE BOŞLUK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

HAZIRLAYAN: İPEK KURŞUNCU  
ÖĞRENCİ NO: 10715007

TEZ DANIŞMANI:  
DOÇ. RIZA KURUÜZÜMCÜ

İSTANBUL  
2014

TC  
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI  
SANAT VE TASARIM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ZEN'DEN MANGA VE OTAKU KÜLTÜRÜNE JAPON SANATI  
VE BOŞLUK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

HAZIRLAYAN: İPEK KURŞUNCU

ÖĞRENCİ NO: 10715007

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 27 Mart 2014

Tezin Savunulduğu Tarih: 4 Haziran 2014

Tez oy birliği / Oy çokluğu ile başarılı bulunmuştur.

Tez Danışmanı :

Doç. Rıza Kuruüzümcü

Jüri Üyeleri :

Doç. Nur Aral

Doç. Dilek Türkmenoğlu

İSTANBUL

AĞUSTOS 2014

## ÖZ

### ZEN'DEN MANGA VE OTAKU KÜLTÜRÜNE JAPON SANATI VE BOŞLUK BAĞLAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

İpek Kurşuncu

Mart 2014

Bu tezin amacı; Japon sanatının son derece heterojen yapısı içerisindeki kimi spesifik alanları derinlemesine analiz ederken, temelinde birbirinden çok uzak gibi görünen kavramların iç içe geçmiş ilişkisini ortak bir noktadan hareketle sunmak ve Japon sanatını 'boşluk' gibi pek çok farklı role bürünebilen bir bağlam çerçevesinde okumak. Kronolojik biçimde ilerlendiğinde araştırmaların başlangıç noktası ve tez boyunca yinelenen düşüncelerin temeli Zen olurken; çerçevesi önce manga, buna bağlantılı olarak otaku kültürü ve bir sonuç niteliği taşıyan superflat akımı perspektifinden Japon sanatına bakılacak şekilde daralıyor ve tüm bu konular, farklı açılardan ortak noktaları olan 'boşluk' bağlamında ele alınıyor. Bu çerçeve içinde ve bu bağlam doğrultusunda, Zen temelinden hareketle, Japon çizgiromanı 'manga', hayatını kimi alt kültür, kişi, kahraman veya objelere adayan obsesif fanatik grubu 'otaku' ve tüm bunlardan ilhamla yaratılmış bir çağdaş sanat akımı olan 'superflat' tezin temelini oluşturuyor. Burada boşluk Zen düşüncesinin temel ögesinden, bir sanat akımının analizinde kullanılan kavrama, formsuz alanlardan, içerik ve anlam yoksunluğuna dönüşüyor. Bu şekilde Japon kültüründe hem düşünsel açıdan, hem de sanatsal uygulamada önemli bir yeri olan 'boşluk' kavramı 'hissedilen-hissedilmeyen, görülen-görülme-yen' şeklinde sadece fiziksel değil, aynı zamanda spiritüel, dinsel hatta psikolojik ve sosyolojik açılardan da kendini göstererek, belli bir kronolojide düzenlenmiş farklı konu başlıklarını bir arada tutan bağlam oluyor.

**Anahtar Kelimeler:** zen, zen sanatı, boşluk, manga, otaku, superflat, Takashi Murakami, Japon sanatı

## ABSTRACT

### JAPANESE ART FROM ZEN TO OTAKU CULTURE AND ITS ASSESSMENT IN THE CONTEXT OF EMPTINESS

İpek Kurşuncu

March, 2014

The aim of this thesis is to deeply analyse some specific areas inside the immensely heterogenic structure of Japanese art, to show the interlaced relationship of some concepts that essentially seem to be apart, and to make a reading of Japanese art in a context such as emptiness which can gain many different roles. While chronologically progressing the starting point of the researches and the basic of the including ideas is Zen, the framework is limited to a look from the eperspective of manga, otaku, and superflat as a result of them, in addition all these subjects are examined in the context of emptiness which is somehow the common point of them. Inside this framework and this context, starting from the point of Zen; the structure of this thesis is made from the Japanese comics 'manga', 'otaku' who are obsessive fanatics who devote their lives to some subcultures, persons, heroes or objects, and superflat, a contemporary art movement inspired from all those. Emptiness starts its journey as the main factor of Zen idea, and transforms to a concept used in the analysis of an art movement, to flat areas without a form, and lack of meaning. Therefore, 'emptiness' which is very important in Japanese culture in both art practice and theories, appears as a physical, spiritual, religious and also psychologic and sociologic concept, and becomes the context that keeps together different subjects organised in a certain chronology.

**Keywords:** zen, zen art, emptiness, manga, otaku, superflat, Takashi Murakami.  
Japanese art

## ÖNSÖZ

Uzun zamandır sanatsal üretimimin de temelini şekillendiren Japon sanatı üzerine okuyor, takip ediyorum ve biriktiriyordum. Bu birikimi bir teze dönüştürmeye karar verdiğimde ilk olarak konunun çerçevesini, günümüz sanatıyla bağ kurabilme imkanının yanı sıra, bir okuyucu olarak kişisel ilgim ve bir ressam olarak şahsi üretimimle de ilişkilendirebileceğim konu olan 'manga' olarak belirledim. Tezime başlama noktası konusunda zorluk çekerken bir yol göstermesi için okumaya başladığım Zen kitapları ani ve dramatik bir değişimle resimlerime yansıyor, gözle görülür bir yalınlaşmaya yol açtı. Bu yalınlaşma beni 'boşluk' kavramını merak etmeye ve bu konuda yapılmış çalışmalarını araştırarak kendi üretimimle bir bağ kurmaya itti. Konunun sadece yüzeydeki boş ve dolu alanlarla sınırlı kalmayan müthiş bir derinliği olduğunu farkettiğim an aynı zamanda boşluğun kendi üretimim ve Japon sanatıyla ilgili yaptığım araştırmaların da farklı açılardan ortak noktası olduğunu farkederek, bu terimin tezimdeki farklı konu ve fikirleri bir arada tutan bağlam olmasına karar verdim.

Japon sanatı üzerine okumak ve düşünmek sadece uzak coğrafyadaki tamamen kendine özgü ve içine kapalı bir adanın karakteristik sanat üretimine dair egzotik bir meraktan ibaret değildir; günümüzde dünyadaki çağdaş sanatı, tasarımı anlamamanın yolu bir noktada mutlaka Japon sanatı ve Zen fikrine de aşina olmaktan geçmektedir. Araştırmalarım sırasında kapsamlı türkçe kaynaklar bulmakta sıkıntı çektiğim ve hazırlık aşamasının büyük kısmının yararlandığım, alıntı yapacağım veya referans göstereceğim kaynakların çevirisini yapmakla geçtiğini de göz önünde bulundurarak; tezimin farklı bir bakış açısından derlenmiş bir türkçe kaynak niteliği de taşıyabileceğini umarım.

**İstanbul, Mart 2014**

**İpek Kurşuncu**

## İÇİNDEKİLER

### TEZ ONAY SAYFASI

ÖZ .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ÖNSÖZ .....	v
İÇİNDEKİLER .....	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	viii
1. GİRİŞ .....	1
2. BOŞLUK .....	2
2.1. Tanım .....	2
2.2. Śūnyatā .....	3
2.3. Yüzeyde Boşluk .....	3
2.1. Zihinde Boşluk .....	6
3. ZEN .....	8
3.1. Zen Yolu .....	8
3.2. Samadhi .....	9
3.3. Kenşo .....	10
3.4. Satori .....	10
3.5. Zazen .....	11
4. ZEN SANATI .....	12
4.1. Zen Yolu ve Sanat .....	12
4.2. Sanat Dalları .....	13
4.2.1. Ensō / Zen Daireleri .....	15
4.2.2. Jūgyū (Kayıp Öküzün Peşinde) .....	21
4.2.2.1. Arayış .....	23
4.2.2.2. İzleri Farketmek .....	25
4.2.2.3. Öküzü Bir Anlığına Görmek .....	26
4.2.2.4. Öküzü Yakalamak .....	27
4.2.2.5. Öküzü Evcilleştirmek .....	29
4.2.2.6. Öküzü Eve Götürmek .....	30
4.2.2.7. Öküz Kayıp Sen Buradasın .....	31
4.2.2.8. Ne Öküz Var Ne Sen .....	32
4.2.2.9. Kaynağa Dönmek .....	32
4.2.2.10. Kasabaya Dönmek .....	33
5. ZEN USTALARINDAN OTAKULARA JAPON SANATI .....	35
5.1. Giriş .....	35
5.2. Japon Görsel Dili .....	36
5.3. Kısaca Manga ve Anime .....	37

<b>6. AHŞAP BLOKLAR VE ZEN KARİKATÜRLERİNDEN 1970'LERE KISACA MANGA TARİHİ</b> .....	<b>39</b>
6.1. Manga'nın Ortaya Çıkışı.....	39
6.2. İlk İzler.....	39
6.2.1. Otsu-e .....	41
6.2.2. Ukiyo-e .....	41
6.2.3. Kibyoshi .....	44
6.3. Japon Çizgiromanında Avrupa ve Amerika Etkileri .....	45
6.4. II. Dünya Savaşı ve Savaş Sonrası Japon Çizgiromanı .....	46
6.5. Manga tanrısı Osamu Tezuka ve Sonrası .....	47
6.6. Manga türleri .....	49
6.6.1. Shōnen (Shounen).....	49
6.6.2. Shōjo (Shoujo).....	49
6.6.3. Seinen .....	51
6.6.4. Josei .....	51
6.6.5. İçerik ve Konular .....	51
<b>7. OTAKU</b> .....	<b>54</b>
7.1. Popüler Kültür, Tüketim Toplumu ve Japonya .....	54
7.2. Shinjinrui .....	55
7.3. Otaku .....	57
7.4. Büyük Boşluk .....	60
<b>8. OTAKU'NUN YÜKSEK SANATLA BULUŞMASI: SUPERFLAT</b> .....	<b>63</b>
8.1. Otaku'dan Yüksek Sanata .....	63
8.2. Superflat'ın Yaratıcısı: Takashi Murakami .....	64
8.2.1. Biyografi .....	64
8.2.2. Murakami Eserlerindeki Semboller, Sıkça Karşılaşılan Formlar ve Kahramanlar .....	67
8.2.2.1. Çiçekler .....	67
8.2.2.2. Time Bokan .....	71
8.2.2.3. Mr.DoB .....	72
8.2.2.4. Miss Ko2 .....	74
8.3. Superflat.....	75
8.4. Boşluk Bağlamında Superflat Akımı Ve Yüzeysellik .....	79
<b>9. JAPON KÜLTÜR VE SANATINDA; ZEN'DEN SUPERFLAT'A BOŞLUĞUN FARKLI ROLLERİ</b> .....	<b>84</b>
9.1. Spiritüel Bir Öge Olarak Boşluk .....	84
9.2. Boşluğun Felsefesi .....	84
9.3. Fiziksel Boşluk .....	87
9.4. Psikolojik (ve Sosyolojik) Bir Öge Olarak Boşluk .....	88
<b>10. SONUÇ</b> .....	<b>91</b>
<b>KAYNAKÇA</b> .....	<b>94</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ</b> .....	<b>97</b>

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1:	Yin-Yang .....	4
Şekil 2:	Sumi-e. Sanatçı:Hokusai Yıl:1834 .....	14
Şekil 3:	Ensō. Sanatçı: Ranzan, (1718-1797) .....	16
Şekil 4:	Ensō. Sanatçı: Kankei Jomin (1876-1934) .....	20
Şekil 5:	'Arayış'. Sanatçı: Yokō Tatsuhiko (1928-) .....	24
Şekil 6:	'İzleri Farketmek'. Sanatçı: Tensho Shubun, 15.yy, Kyoto. ....	25
Şekil 7:	'Öküzü Bir Anlığına Görmek'. Yokō Tatsuhiko, (1928-) .....	27
Şekil 8:	'Öküzü yakalamak'. Sanatçı: Yokō Tatsuhiko (1928-) .....	28
Şekil 9:	Orjinal Gozan ahşap baskılarının Seisetsu Seki reproduksiyonu, 1949 .....	29
Şekil 10:	'Öküzü eve götürmek'. Yokō Tatsuhiko (1928-) .....	30
Şekil 11:	'Öküz Kayıp, Sen Buradasın'. Sanatçı: Tokuriki Tomikichirō (1902-2000). .	31
Şekil 12:	'Ne öküz var ne sen'. Yokō Tatsuhiko (1928-) .....	32
Şekil 13:	'Kaynağa Dönmek'. Sanatçı: Tensho Shubun, 15.yy, Kyoto. ....	34
Şekil 14:	'Kasabaya Dönmek'. Yokō Tatsuhiko (1928-) .....	34
Şekil 15:	Hayvan Yazıları, 12.yy .....	40
Şekil 16:	Otsu-e. Sanatçı: Utagawa Kuniyoshi. 1847 .....	41
Şekil 17:	Çay seremonisini anlatan bir ukiyo-e. Sanatçı: Mizuno Toshikata. 1895. ..	42
Şekil 18:	Ukiyo-e. Sanatçı: Chikanobu. 1896. ....	42
Şekil 19:	Van Gogh'un 'La Courtisane' isimli tablosu. 1887. ....	43
Şekil 20:	Bir kibyoshi örneği.Sanatçı: Koikowa Harumachi (1775) .....	45
Şekil 21:	Osamu Tezuka, Astro Boy .....	47
Şekil 22:	One Piece, Yaraticısı: Eiichiro Oda.....	49
Şekil 23:	Shoujo manga 'Hadashi de Bara wo Fume' (Stepping on Roses) .....	50
Şekil 24:	Takashi Murakami, Tan Tan Bo Puking - a.k.a. Gero Tan (2002) .....	66
Şekil 25:	Flower Mantango. Takashi Murakami 2010, Versailles Sarayı .....	67
Şekil 26:	Flowers in Heaven (detay). Takashi Murakami. 2010. ....	68



Şekil 27:	Takashi Murakami. Kurukafalar (detay). Gagosian Gallery. ....	69
Şekil 28:	Flowers and Skulls sergisi. Gagosian Gallery. 2013. ....	69
Şekil 29:	Andy Warhol. Flowers. 1964. ....	70
Şekil 30:	Takashi Murakami. Time Bokan. 2011. Litografi. ....	71
Şekil 31:	'And Then, And Then, And Then'. Takashi Murakami, 1996 ....	73
Şekil 32:	Takashi Murakami. 'Miss Ko2' 1997 ....	74
Şekil 33:	Chiho Aoshima 'The Divine Gas' 2006 ....	78
Şekil 34:	Aya Takano 'Yokohama and Kamakura' 2009 ....	78
Şekil 35:	Mr. 'Strawberry Voice' 2007 ....	79
Şekil 36:	Louis Vuitton çanta üzerinde klasik monogram motifi ....	85
Şekil 37:	Takashi Murakami'nin Louis Vuitton için yaptığı monogram tasarımı .....	86

## 1. GİRİŞ

"Form boşluktur, boşluk ise form" (Kalp Sutrasi)

Japon sanatını; zihnin boşluğunun ve dinginliğinin peşindeki Zen keşiflerinin meditatif üretimlerinden, günümüzün tutkulu tüketicileri otaku'lara varan bir skalada ele alırken, bu iki ucun birleştirilmesi için en uygun kavramlardan biri 'boşluk' olacaktır. Yola ilk çıkış noktası olan Japon çizgiromanı 'manga', kökeninin Zen karikatürleri olduğu da göz önünde bulundurulduğunda, tarihsel gelişimi içerisinde Zen üzerinde durulmadan yeterince anlaşılabilir. Genelde ustaların abartılı ve komik çizimlerinden oluşan Zen karikatürlerini anlamak kronolojik olarak da kendisinden bir sonraki adım olan mangayı anlamak açısından elzemdir. Bu durumda aslında genel olarak Japon sanatını anlayabilmek için Zen hakkında belli bir fikre sahip olmak gerekir. Zen'i anlayabilmek tabii ki çok uzun bir yol. Bu yolda bir adım ilerleyebilmek için önce Zen felsefesinde ve sanatında büyük bir yeri olan 'boşluğun' ne olduğu üzerinde düşünmek gerekir. Bu yüzden çalışmalara başlamak adına 'boşluk' uygun bir çıkış noktası ve sonrasındaki araştırmaların yönünü şekillendirmek adına da belirleyiciliği olan bir kavramdır. Doğu ve Batı'nın boşluk kavramına olan farklı yaklaşımlarını bilmek de bu kavramı doğru anlayabilmek adına önemlidir.

## 2. BOŞLUK

### 2.1. Tanım

"Ruh yüceliğidir Boşluk. Kendiliğinden öten kuş gibidir o. Evrenle özdeşleşir" (Chuang-tzu, aktaran: Cheng, 2006, 63).

Boşluk ve doluluğun birbirine olan referansı, birbirini dengeleyen, bütünleyen yapıları ışığında bakıldığında, genel algının aksine 'boşluk', 'hiçlik'ten çok farklı bir kavram olarak değerlendirilir. Doğunun 'boşluk' fikrini kavrayışı bu denge ve bir arada var olma fikri çevresinde şekillenmiştir. Bu açıdan bakıldığında boşluk; formsuzluk, hiçlik gibi kavramların ötesine geçerek, hayatın içindeki durumlara katılımımıza dair iç içe geçmiş, nüfuz etmiş bir zenginlik olarak kendini gösterir (Welwood, 1976, 93).

Olaylara, gelen ve gidene, tam bir sükunet haliyle, müdahale etmeden bakmak Zen fikriyle örtüşür. Kişinin kendisini, kim olduğu düşüncesini, çıkarlarını, doğru ve yanlış yargılarını, güzel-çirkin, iyi-kötü diye etiketleyen dualizme kısılp kalmış algısını aradan çıkartmasından ve tam bir 'boşlukla' bakmaktan bahsedilir. Burada bahsi geçen boşluk hiçbir şey eklemeyen, hiçbir şey çıkarmadan, olduğu gibi kabullenmek, kendini ve 'ego' bazlı yargıları aradan çıkarmaktır. Tarafsızlık ve akıştır. Şeylerin doğasına, özüne yakın olmaktır. Çünkü her şey içinde bu 'boşluktan' bir parça taşımaktadır. Boşluk bir algılama şekli, deneyime bakış açısıdır. Fiziksel ve zihinsel olayların mevcut saf varlığına hiçbir şey katmaz ve hiçbir şey eksiltmez. Olaylara ardında yatan birşey olabileceği düşüncesi bulunmaksızın, zihin ve duygularla bakılır. Buna 'boşluk' denir çünkü bu hal, deneyimlere onlardan bir anlam çıkarmak veya kim olduğumuzu vurgulamak adına eklediğimiz önyargı ve varsayımlardan 'boşaltılmıştır' (Bhikkhu, 1997).

Bu müdahalesiz boşluk halini Shunryu Suzuki şu şekilde anlatmıştır:

"Bir fincandaki suyu "boşaltmak" onu içmek demek değil. "Boşaltmak" demek, varlığın biçim veya rengine dayanmaksızın dolaysız, saf bir tarzda tecrübe etmek demek. Yani tecrübemiz önyargılı düşüncelerimizden boşalmıştır" (Suzuki S, 2007, 54).

## 2.2. Śūnyatā

"Śūnyatā" sözcüğü birebir çeviride 'boşluk' anlamına gelse de, içinde geniş anlamda daha bir çok kavramı barındıran sanskritçe bir sözcüktür. Śūnyatā, belki kapsadığı anlamların genişliği bakımından, belki de boşluk sözcüğünün batılı bakış açısıyla temsil edilen anlamını tam olarak içermediği için yanlış anlaşılmaya çok müsaittir. Zen düşüncesi ve sanatından bahsederken ele alındığı anlamıyla 'boşluk' kavramına en yakın sözcük budur.

"Boşluk, hiçbir şeyi göremediğiniz bostandır. O aslında her şeyin anasıdır, her şey ondan gelir" (Suzuki S, 2007, 67).

Sınırlar koyup, kavramları keskin duvarlarla birbirinden ayırmayan bir bakış açısıyla, her şeyin zıt anlamını da içinde barındırdığı, onunla birlikte hatta onun sayesinde var olduğu söylenebilir. Negatif, pozitif sayesinde anlam kazanır. Bu bakış açısıyla boşluk, hiçlikle aynı şey değildir. Boşluk konsepti bu yaklaşımla içinde hem varlığı hem yokluğu, hem negatifi hem pozitifini içerir. Bu yaklaşımla, örneğin matematikte 'sıfır' kavramına bakıldığında, sıfırın hiçlik olmadığı, içerikten yoksun olmadığı söylenebilir. Sıfır, tüm sayıların başlangıç noktasıdır, negatif ve pozitif sayıların anlam kazanmasını sağlayan nötr noktadır. Bu özelliğiyle sıfır; net kurallar, sınırlar çevresinde şekillenen bakış açısının, bu bölümde bahsedilen Doğu kökenli bakış açısına açıldığı noktadır. Sıfır, 'hiçlik' değildir, bu bağlamda boşluk da hiçlik değildir; varlık ve yokluk birbirinin içindedir, boşluk denge noktasıdır. Buradan hareketle sıfırın, 'Śūnyatā' konseptiyle bağdaştığı söylenebilir. Sıfırın etimolojik olarak gelişimi araştırıldığında sözcüğün gelişiminde 'sunya' kalıbına rastlanması da bu fikri destekler. Örneğin Hint düşüncesinde sıfır kavramı sadece boşluk ve yokluk anlamlarını değil, uzay, gök, atmosfer, nicelik anlamlarını da içermiştir. Bu şekilde sıfırın Batı'nın inanç ve düşünce biçimiyle çatışan; bunun yanında boş, sonsuz gibi fikirler üzerinde farklı bir yaklaşımla duran Doğu düşüncesinin kucakladığı bir kavram olduğu söylenebilir. Sıfırı anlamak, Doğu'nun boşluk ve Śūnyatā fikrini de doğru anlayabilmeyi sağlar.

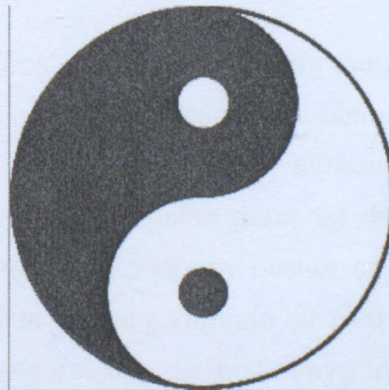
## 2.3 Yüzeyde Boşluk

"Toprağın hiçliğiyle genelde ilgilenmeyiz. Daha çok bahçede, bostanda yetişen şeylere ilgi duyma eğilimimiz vardır, yalın toprağın kendisine değil. Oysa iyi bir hasat

istiyorsanız en önemli şey toprağı iyi işlemektir" (Suzuki S, 2007, 68).

Bu örnek üzerinde düşünöldüğünde; aynı şeyin, resmin üzerine yapıldığı yüzey için de geçerli olduğı sonucuna varılabilir. Düz beyaz bir kağıda bakıldığında, onu boş bir kağıt olarak nitelendirme eğilimi olur. Bu belki de oldukça yanlış bir yargıdır. Karşımızda duran şey 'boş' değildir. Aynı üzeri çeşit çeşit çiçeklerle bezenmemiş toprak gibidir. Tohumlar veya o çiçeğı büyütecek bütün zenginlikler zaten halihazırda toprağın içindedir. Aynı şey beyaz bir kağıt için de geçerlidir. Bundan yola çıkarak bir resme bakıldığında, toprağın üzerinden ekinler veya renk renk çiçekler fıskıran kısmına değil de toprağın ta kendisine odaklanılsa; bir an, resimdeki renk renk çiçeklere değil de 'boşluğa' bakılsa nelerin farklı olarak algılanabileceğı üzerine düşünölebilir. Şüphesiz ki o resimdeki 'boş' alanlar olmasa, resmin ta kendisi de olmayacaktı. Boyayla şekillendirilmiş kısımlar 'boş' alanlar sayesinde seçilebilir hale gelir. İkisinin birlikteliğı izlediğimiz resmi oluşturur. Aynı yin-yang gibi bir dengedir bu. Siyahlar, beyazların üzerinde olduğı sürece farkedilir. Her yer siyah olsa herhangi bir şekli seçmek mümkün olmayacaktı. Dolayısıyla "boşluk" oldukça önemlidir. Doluluk kavramı, boşluk kavramının içindedir. Aynı şekilde boşluk da doluluğun içinde yer alır. İkisinin varlığının vurgulanması birbirine bağlıdır. Bir bardağın içinde su, bardağın ortasındaki boş alan sayesinde durabilmektedir. Bu boşluk-doluluk, pozitif-negatif dengesi, zıtlıkların birbirleriyle ve birbirlerinin içindeki varlığı, beyazın içinde siyah, siyahın içinde beyaz ile mükemmel dengeyi vurgulayan yin-yang formu ile olabilecek en sade ve güzel şekliyle anlatılır.

"Evrende olduğı gibi resimde de boşluk kavramı olmadan esinlenme olgusu işlevini yerine getiremezdi. Ayrıca Yin-Yang da etkisini gösteremezdi. Üç boyutluluğı ve ışığı, uyumu ve rengi kapsayan boşluk kavramı olmadan çizgi, bütün bu gerçekliğı açığa vuramazdı. Böylece bir tablonun gerçekleşme sürecinde boşluk, temel çizgilerden başlayarak kompozisyonun bütünlenme aşamasına kadar her düzeyde devreye girer. Tablodaki birliğin sağlanmasında ve etkili bir düzeyi bulmasında, piktöral sistemi güven altına alarak ayırıcı özellikler oluşturmakta kendi başına bir değer taşır boşluk kavramı" (Cheng, 2006, 104).



**Şekil 1: Yin-Yang**

Daha sonra örneklerinin görüleceği üzere yin-yang, boşluk-doluluk, pozitif-negatif, zıtlıkların birlikteliği Japon düşüncesi ve sanatında sıklıkla karşımıza çıkar. Bu dengeye Japon sanatının sadece iki boyutlu yüzeyler üzerinde izlenen örneklerinde rastlanmaz. Başlıbaşına çok özel bir sanat dalı kabul edilen Japon bahçeleri de bu kavram üzerine kuruludur. Japon kültüründe bu bahçeler kaligrafiye, mürekkep resmine eşdeğer öneme sahip bir sanat dalı olarak görülür. Japon bahçeleri, Zen geleneğini yansıtan yapısı göz önünde bulundurularak çoğunlukla Zen bahçeleri şeklinde de adlandırılır ve genelde oldukça stilize ve soyut biçimde karşımıza çıkan minyatür bahçelerdir. Japon kültürünün önemli bir ögesi olan bu bahçelerde kayalar ve su, yin ve yang'ı temsil eder. Budist düşüncesine göre kayanın sertliği ile suyun yumuşaklığı birbirini tamamlar ve tüm yumuşaklığına rağmen su, bir kayayı aşındırabilir. Bu bahçelerdeki yin-yang konsepti aynı zamanda maddi-manevi, bu dünyaya ait ve spiritüel olan şeklinde de nitelendirilebilir. Zen bahçesinin genel fikri doğanın birebir kopyasını yaratmak veya gerçekçi ilüzyonlar oluşturmak değil, bir atmosfer yaratmaktır. Zen sanatından bahsederken sıklıkla vurgulanan 'sanatçının sanatını icra ederken kullandığı aletin kendisi haline gelmesi' fikri, bir ressamın fırçanın kendisine dönüşmesi şeklinde örneklenebildiği gibi, bu bahçelerde de görülebilir. Alan Watts, bir Zen bahçesiyle uğraşan bahçıvanın 'amaçsız bir amaç' içinde olduğunu söyler. Bu bahçıvan artık bahçeye dışarıdan müdahale eden bir kişi değil; bahçenin, bahçedeki daireler oluşturan taşların, dağları simgeleyen kayaların ta kendisidir (Watts, 1957,174).

Yin-yang ile ilgili bu bilgiler ışığında boşluk ve doluluk kavramlarına geri döndüğünde, boşluğun varlığının 'negatif' bir durum değil, bir denge unsuru olduğu sonucuna varılır.

Heidegger şöyle söylemiştir; "Belki de, boşluk uzamın kendine özgü karakteriyle yakından ilgi içindedir ve bundan dolayı bir hata değil bir ortaya çıkarmadır" (Aktok, Bal, 2010, 112).

Bir kağıt düşünülüğünde 'boş' olarak nitelendirilen alan, kullanıma olanak sağlayan alandır. Yüzeydeki boşluk ne kadar fazlaysa, ifade olanağı sağlayan alan da o kadar genişler. Araba bir yolda, o yol 'boş' olduğu sürece ilerleyebilir. Diğer arabalar tarafından yol tıkanığında, veya karşısına geniş bir duvar çıktığında, artık 'boşluk' yoktur ve araba ilerleyemez. Bir koridorda boşluk sayesinde yürünebilir. 'Boşluk' önemlidir çünkü ancak boşluk ortaya çıktığında bir nesne diğerinin yerini alabilir, bir kişi bir koltuğa oturabilir, bitki saksıya dikilebilir veya mürekkebe batırılmış bir fırça yüzeyde seçilebilir bir iz bırakabilir. İki şeyin aynı anda, aynı yerde bulunması

mümkün değildir, boşluk bunun için gereklidir. İki nesnenin birbirinin yerine geçmeden, birbirine karışabilmesi için gereken şey de bünyelerinde barındırdıkları boşluktur. Şekerin çaya, mürekkebin suya karışmasını sağlayan budur. Dolayısıyla boşluk, kullanılabilirlikle doğrudan ilintilidir denilebilir.

"Bir balçık topağıyla bir vazo yapılır; vazo içindeki boşluk, kullanıma olanak verir. Evin bir bölümü için kapı ve pencereler yapılır; oda içindeki bu boşluk, kullanımı kolaylaştırır" (Lao-tze, aktaran: Cheng, 2006, 62).

"Söz konusu boşluk, tinde kullanılabilirliğe olanak verir. Kullanılabilirlik ise, bütün eylemleri başarıya götüren niteliklidir" (Chuang-tzu, aktaran: Cheng, 2006, 68).

Denilebilir ki aynı şekilde insanın zihninde yaratacağı boş alan da bir vazonun veya bardağın içindeki boşluk gibi, kullanılabilirlik sağlar. Zen pratiğinde, 'zihindeki boşluğun' önemli bir yeri olması bu şekilde açıklanabilir.

## 2.4. Zihinde Boşluk

"Bizler boş olduğumuzu, dünyanın da boş olduğunu biliyoruz. Biçimler kalıcı değil. "Bu evren de nedir?" diye merak ediyor olabilirsiniz. Ama bu evrenin bir sınırı yok. Boşluk, bir uzay gezintisiyle anlayabileceğiniz bir şey değil. Pirinç çiğnemeyle kusursuzca meşgul olduğunuzda anlayabilirsiniz boşluğu. Gerçek boşluk budur" (Suzuki S, 2007, 59-60).

Suzuki'nin bu sözünde 'Pirinç çiğnemeyle kusursuzca meşgul olmak'tan kastı, insanı o boşluk haline götüreceği zihin durumudur. Yapılan herhangi bir işi tam yapmak, duygu ve düşüncelerin etkisinde kalmadan, geçmiş ve gelecekte bağımsız, şimdiki zamanda kalmak, o an'a ve yapılan şeye odaklanarak yaşamak, boşluğu anlamaya giden yoldur. Bu tip bir odaklanma sanat üretimi için de oldukça önemlidir. Burada geçen "pirinç çiğneme" yerine, "kaligrafiyle uğraşma" veya "resim yapma" konulduğunda Zen sanatının özünü ilgili önemli bir nokta vurgulanmış olur. Zihnin tamamen yapılan işe verilebilmesi, dikkat dağıtan iç ve dış koşullardan soyutlanması kimi Zen ustalarınca gerçek bir sanat eseri üretebilmenin şartı olarak görülür. Bu da düşüncelerin akıp gitmesine izin vermek, herhangi bir duygunun yolu tıkamamasını, bir deyişle zihnin herhangi bir durakta ikamet etmemesini sağlamak ile mümkün olabilmektedir.

"Zihin hiçbir yerde ikamet etmemelidir. Hiçbir yerde ikamet etmemek demek zihnin iyi veya kötüye, varlığa ya da yokluğa, içe veya dışa ya da ikisinin arasında bir yere, boşluğa veya boş olmamaya, yoğunluğa veya ilginin dağılmasına takılı kalmaması demektir. Buna ulaşabilenler ikamet etmeyen zihinlere sahiptirler denir, başka bir deyişle, onlarda Buda-zihni vardır"(Blöfeld, 2001, 42-43).

Zihnin boşluğu, yani 'zihinsiz zihin' Zen'in temel düşüncelerinden biridir. Bunun için 'mushin' veya 'muşin' terimleri kullanılır. Bu terim Zen Klavuzu'nda şu şekilde açıklanmıştır:

"Zen 'boşluk'tan söz eder. Ne demektir bu? Zihninizde bir düşünce belirlediğinde ona kaçınılmaz olarak içsel bir basınç eşlik eder. Boşluk işte bu içsel zihinsel basıncın tümüyle çözüldüğü bir koşuldur. Zen metinlerinde geçen bir sözcük var: muşin. Sözcük anlamı 'zihin yok' bir başka deyişle 'benlik' de yok" (Sekida, 2007, 20).

Muşin, Zen düşünce biçimini ve sanatını etkileyen temel kavramlarından biridir. Hem zihin boşluğunun, hem de kağıt üzerinde yakalanan boşluk - doluluk kavramlarının güçlü bir örneği olan Zen dairelerinin anlatıldığı sonraki bölümde bu konuya daha detaylı olarak değinilecek.

Zen ve boşluk üzerinde çalışırken sıklıkla karşılaşılan kavramlardan biri de şikantaza veya şikantaza. Bu kavram Suzuki tarafından 'Siz Neredesiniz Aydınlanma Orada' isimli kitabında şu şekilde anlatılmış:

"Şikantaza, boşluğu çalışmak veya gerçekleştirmektir. Boşluk hakkında düşünerek de farazi bir anlayış edinebilirsiniz bile, asıl olarak, onu tecrübe yoluyla anlamaya çalışmalısınız. Boşluk hakkında da, varlık hakkında da bir fikriniz vardır ve bu ikisinin birbirine zıt olduğunu sanırsınız. Fakat Budizm'de bunların ikisi de varlıktır. Bizim kastettiğimiz boşluk sizin sahip olduğunuz fikre benzemeyebilir. Düşünen zihniniz ve duygularınızla boşluğu tam anlayamazsınız" (Suzuki S, 2007, 53).



### 3. ZEN

#### 3.1. Zen Yolu

Zen kelimesi japonca bir kelime olsa da bilinen anlamıyla Zen, Çin'de T'ang Hanedanlığı sırasında ortaya çıkmıştır ve buradaki adı Chàn'dır. Çin'de yayılmadan önceki kökleri ise Hindistan'a, Mahayana Budizm'in meditasyon pratiği odaklı bir koluna kadar gider. Mahayana Budizm'in diğer okullarında olduğu gibi Zen'de de her canlının içinde Buda-doğası taşıdığına inanılır ve bu doğayı keşfetmek adına günlük yaşamla da iç içe geçen bir dizi pratik yapılır. Bu pratikler kişiyi aydınlanmaya doğru götüren yoldur ve bu yolda kişi bir takım öğretiyi veya kitapları körü körüne takip etmektense sezgilerini dinlemeli ve kendi doğasına sadık kalmalıdır. Kişi kendi dışında herhangi bir şeye karşı bir arayış veya beklenti içinde olmamalı, kendi içine odaklanmalı, her şeyin orada zaten var olduğunu bilmelidir. Zen inanışına göre Buda-doğası herhangi bir ön koşulla, belli bir takım çalışmalar sonucunda, belli bir gelecekte ortaya çıkacak bir şey değildir. Zaten şu an, burada, herkesin içinde var olmaktadır. Aydınlanma bir anda yakalanabilir; uygulanan tüm bu pratikler aydınlanmaya erişmenin ön koşulu değil, sadece insanı o an'a hazırlayan bir yoldur.

"Zihin ve bedeniniz tümüyle bir olduğunda, işte o zaman aydınlanma vardır. Her duyduğunuz, her düşündüğünüz aydınlanma olur. [...] Günlük yaşamınızda daima bir aydınlanma vesilesi olacaktır. Tuvalete giderken aydınlanmaya erişebilirsiniz. Yemek pişirirken aydınlanmaya erişebilirsiniz. Yeri temizlerken aydınlanmaya erişebilirsiniz. Yani ne yaparsanız yapın, kimsenin yardımını beklemeden yapın. Korunak arama sevdasıyla çabalarınızı boşa harcamayın. Kendi kendinizi koruyun ve dosdoğru gökyüzüne serpilin, hepsi bu" (Suzuki S, 2007, 29-30).

Aydınlanma yolundaki içsel pratiklere ve meditasyona verdiği önemle Budizm'in diğer kollarından ayrılan Zen'i, anca 20.yüzyılda ulaştığı Batı'da belki de bu yüzden sadece bir dizi meditasyon pratiği şeklinde algılama hatasına düşülmüştür. 20.yüzyılın ortalarına gelindiğinde artık iyice bir felsefe, bir yaşam tarzı olarak tüm dünyaya yayılan Zen, sadece Çin ve Japonya'da ilgi gördüğü 1500 yıllık tarihine rağmen Batı'ya neden bu kadar geç ulaştı? Şüphesiz bunun en önemli sebeplerinden biri Doğu'nun sadece coğrafi uzaklıklar yüzünden değil; yazısıyla, kültürüyle, farklı ve içine kapalı düşünce yapısıyla da oldukça uzak durduğu Batı ile arasında bir köprü kurulamamasıdır. Bir diğer sebep olarak da Batı'nın kendi düşünce ve bilimindeki

eksiklik ve tutarsızlıkları farkederek, daha farklı görüş ve çözümlere karşı olan kapalı tutumunu bırakmış olması söylenebilir (Güngören, 1979, 7).

### 3.2. Samadhi

" Samadhi bilincin temizlenmesidir; bilinç arındığı zaman kurtuluşa zaten erişilmiştir" (Sekida, 2007, 47).

Günlük yaşama ait ritüeller ve dış dünyaya bakış açısı genelde yaşama ait bilinçle, yani faydacı düşünüşle şekillenir. Faydacı düşünüş, nesnelere birer araç gözüyle bakar ve onları nasıl işe yarar bir hale getireceğine odaklanır. Bu düşünüş zihni tamamen ele geçirdiğinde dış dünyaya da tamamen bu faydacı yaklaşımla bakılmaya başlanır; öyle ki insan kendini de fayda odaklı bir nesne yerine koymaya başlar. Bu mekanik bir düşünce yapısıdır ve bu çarpık bakış açısı özden uzaklaşmaya sebep olur. Bir insan için özden, kendi saf doğasından uzaklaşmak tüm acıların kaynağıdır. Zen bunu ortadan kaldırmak ister, zazen de onun aracıdır, bu şekilde saf doğaya yakınlaşmaya çalışılır. Gerçek doğa ve saf varoluş üzerine düşünmek de samadhi'ye çıkar.

Hui Hai'nin Zen Öğretileri kitabında samadhi "Zihnin çevresinden tam bir çekilişi, mükemmel uygulanmış meditasyonun meyvesi, özgün doğamızın veya zihnimizin saf olarak düşünülmesi" (Blofeld, 2001, 41) şeklinde açıklanmıştır.

Günlük hayatta bir şeylerle meşgulken, yürürken, resim yaparken, eldeki işe tamamen kendini kaptırma halinde, uzaklara dalıp gitme anında, küçük veya büyük bir samadhi yaşanabilir. Samadhi halindeyken insan kendini unuttur ve bilinç devreden çıkar, ilgi tamamen içte ve/veya dıştadır. İlginin içte veya dışta olması samadhi'nin farklı aşamalarının bir adımıdır. Bu aşamalar şu şekilde dört maddede toplanmıştır :

- İçsel ilgi yokken, dışsal ilginin baskın olması.
- Dışsal ilginin yokluğu, içsel ilginin baskınlığı.
- Ne isel ne de dışsal ilgi olmaması.
- Hem içsel hem de dışsal ilginin varlığı.

Bu insanın tamamen dış dünya, çevresel koşullar ve etraftaki nesnelere odaklı yaşarken iç dünyasını keşfetmesiyle başlayan bir süreç olarak özetlenebilir. Mutlak samadhi'ye ulaşıncaya varılan olgunluğun en son noktası hem içsel hem de dışsal ilginin yeni bir açıklıkla var oluşudur. Kişinin kendi içine ve etrafa tamamen

farkındalıkla bakmasıdır. Bu farkındalık günlük yaşamın rutinine geri dönüldüğünde de kaybedilmez ve kişi kendini yaptığı işe tamamen verir, yaptığı işin ta kendisi olur ve hem içsel hem de dışsal ilgi serbestçe eyleme geçer. Zen sanatından bahsedilen bölümde de örnekleneceği üzere; 'fırçanın bir araç olmaktan çıkması, sanatçının kullandığı fırçanın ta kendisi olması' soyut bir anlatım gibi dursa da, aslında bu kendini yaptığı işe tamamen verme durumunu anlatır.

"Samadhi derinleştikçe bilincin tefekkür eylemi seyrekleşir. Sonunda bilinç bütünüyle ortadan kalkar. Zihnin bu haline 'hiç' denir. Fakat bu aylak bir boşluk değil, varoluşumuzun en saf koşuludur" (Sekida, 2007, 52).

Hayvanlar ve çocuklar için samadhi zahmetsizce içten gelen bir haldir. Örneğin bir kuş, daimi samadhi halindedir. Güneşin altında oynayan bir kedi veya onu izleyen ego veya bilinç oyunları henüz zihni çarpıtılmamış bir çocuk daimi bir samadhi halinde saf varoluşlarının keyfini çıkarırlar.

### 3.3. Kenşo

Kendine ve dış dünyadaki diğer nesnelere az önce bahsi geçen bu saf varoluş gözüyle bakabilmek kenşo'dur. İç ve dış dünya arasında kurulan bu denge ile kişi özne ve nesnenin aslında 'bir' olduğunu farkedir. Kenşo, kişiyi aydınlanmaya götüren bir deneyim, bir uyanıştır. 'Görülen' ve 'gören' kavramlarının kaybolduğu bir boyutta kendinin farkına varmaktır. Kenşo terimi 'anlayış, ani aydınlanma' anlamlarına gelen satori ile benzerlik gösterse de karıştırılmamalıdır. Kişinin doğasını farkedışı D.T. Suzuki'nin tanımlamasıyla "Kişinin doğasının içine bakmak veya satori'nin açılması"(Suzuki D.T.1994, 259) yani daha derin bir aydınlanma olan satori yolunda yaşanan bir deneyim, boşluğun kavranmasıdır.

"İşte kenşo budur; dış dünyaya ait nesnelere yepyeni ve esinleyici bir özgünlükle karşınıza çıkaran izlenimlerin gücü. Kenşo deneyimi süresince her şey dolaysız, taptaze, etkileyici ve baş döndürecek kadar bol ve bereketlidir" (Sekida, 2007, 77).

### 3.4. Satori

Satori, ani aydınlanma; yani aldatıcı düşüncelerden, ben ve diğerleri, iyi ve kötü, sevgi ve nefret gibi zıt düşüncelerin yargısından bir anda kurtularak aydınlanmaya erişmedir.

Dhyanaparamita Sutra der ki:

"Arayışınızı etrafınızdaki şekillere yönelttiğiniz sürece hedefinize çok uzun bir müddet sonra bile ulaşamayacaksınız; oysa iç farkındalığınız üzerinde düşünürseniz, Buda durumuna tek bir düşünce parıltısıyla ulaşabilirsiniz."

Buna erişebilmek için zihnin hiçbir şeyin, hatta aydınlanmanın kendisinin bile üzerinde ikamet etmemesi gereklidir. Hui Hai aydınlanmayı "Aydınlanma demek, aydınlanma'nın ulaşılacak bir şey olmadığını farketmek demektir" şeklinde açıklar(Blofeld, 2001,49).Kişi hiçbir şeye, aydınlanmanın kendisine dahi takılıp kalmadan, kendi saf doğasını yaşmalıdır. Bu şekilde ulaşılacak nokta; düşünceler ve yargılar tarafından lekelenmeyen bir zihinle, hiçbir düşüncede duraklamadan, saf varoluşu tam olarak anlayarak onun ışığına erişmektir.

### 3.5. Zazen

Temel Zen uygulamasına zazen denir. Zazen oturarak yapılan bir uygulamadır ve zazen'de samadhi'ye yani bilinç etkinliğinin durduğu, saf varoluşun tecrübe edildiği mutlak sessizlik, dinginlik ve boşluk haline erişilir. Hareketsizlik ve nefes zazen pratiğinde önemli anahtar kelimelerdir. Samadhi'ye ulaşmak adına saatlerce hareketsiz oturma, kimi zaman nefes sayma gibi yöntemler uygulanır.

Ünlü bir Zen hikayesinde Joshu, öğretmeni olan Nansen'e "Yol nedir?" diye sorar. Nansen, "Yol sıradan zihindir" diye cevap verir (Sekida, 2007, 21). Sıradan zihne ulaşmak için zihni temizlemek, boşaltmak, boşluğu anlamak gerekir. Sıradan zihin hiçbir yerde ikamet etmeyen, bağımlılıkları olmayan zihindir.

Elmas Sutra şöyle der: "Hiçbir yerde sabit kalmadan, bırak zihnin işlesin."

## 4. ZEN SANATI

### 4.1. Zen Yolu ve Sanat

Günümüzde de üzerinde yer almaya devam ettiği topraklardaki yaşamı 5000 yılı kadar öncesine uzanan Çin'in köklü bir tarihi olduğu ve hem geçmişi hem de sanatı ile çevresindeki pek çok ülkeyi etkilediği bilinir. Bu şekilde kültürler arası bağ oluşturmak gibi bir misyona da sahip olan Çin, Budizm'in yayılışında bir köprü görevi görmüştür. Hindistan'dan yola çıkıp Çin üzerinden bütün Uzakdoğu'yu etkisi altına alan Budizm zamanla bu bölgelerin kültürü ve sanatı üzerinde de etki göstermeye başlamış; hatta Çin, Kore ve Japonya'da Budizm sanatın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. Budist inancın sanata yayılması, sanat tarihçisi E.H. Gombrich tarafından şöyle ifade edilmiştir;

"Budizm, sanatı, sanatçıya yalnızca yeni konular esinletmekte değil, resme büyük bir yenilik sokarak da etkiledi. Ne eski Yunanistan'ın, ne de Rönesans'a dek Avrupa'nın tanıdığı biçimde, sanatsal buluşlara taparcasına bir saygıyı sokarak. Çinliler, ressamı da esinlenmiş ozanla aynı düzeye koyarak, resim sanatını önemsiz bir iş saymayan ilk halk olmuştur. Doğu dinlerine göre, hiçbir şey, doğru bir biçimde düşünceye dalmaktan veya başka bir deyişle, derinlemesine düşünceye dalmaktan daha önemli olamazdı. Düşünceye dalmak ise, aynı kutsal gerçeği saatlerce düşünerek tartıp biçmek, akılda bir düşünceyi saptamak ve hiç dalgınlığa düşmeden onun tüm yönlerini irdelemek demektir" (aktaran: Varol, 2003).

İlk ortaya çıktığı yıllarda benimsendiği gibi, günümüzde de bir yaşam biçimi olarak kabul edilen Zen, hayatın her yerindedir, günlük yaşamdaki etkinliklerin ta kendisidir. Zen ile farkındalık kazanan insan hayatın basit koşturmasına, yaptığı en basit iştenher bir an aldığı nefese kadar bambaşka bir açıklık ve ilgiyle yaklaşır. Yaptığı işle bütünleşir; resim yaparken fırçanın arkasında onu yöneten kişi olmaktan çıkar, fırçanın ta kendisi olur. Böyle bir bütünleşme hali içindeki kişiye yaptığı iş ayna olur, her bir üretiminde kendini görme ve böylece kendini tanıma şansı bulur. Gündelik yaşamla bu denli iç içe geçmiş bir ilişkisi olan Zen'in sanatla olan güçlü bağı kaçınılmazdır; fakat bilinen sanat üretiminden çok farklı bir ilişkidir bu. Zen sanatı bir çeşit meditasyondur. Bunda ilk sanatçıların Zen ustaları olmasının yadsınamaz bir etkisi de vardır, fakat yapısı gereği, uygulayan kim olursa olsun Zen sanatı etkiyi hiçbir zaman sadece üretimin yüzeydeki estetik etkisine indirgemez. Nesnel bir gerçeklik veya yüzeydeki güzel görüntüye indirgenmiş bir estetik yerine sadelik,

derinlik ve ruh arar. Zen ustaları yıllarca bu şekilde aydınlanma deneyimlerini, saf varoluşu ve onun aydınlık doğasını sanat üretimlerine yansıtmişlerdir. Bu durumda aynı zamanda sanatçı da olan Zen ustalarının sanat üretimlerindeki amaçları; beğeni, doğruluk, gerçeğe yakınlık yakalamak değil, yüzeyde görülmeyeni, aktarılmayı, özü aktarmaktır ve bunu mümkün olduğunca duru, sade ve kendiliğinden gelişen bir üslupla yapmaktır.

## 4.2. Sanat Dalları

Elmas Sutra şöyle der: "Her yerde bulunan tüm imgeler gerçek dışı ve sahtedir."

Zen ile ilgili okumalarda dış dünyadaki görüntülerin birer illüzyondan ibaret oluşu ile ilgili söylemlere çok sık rastlanır. Dış dünya çoğunlukla nesnelere oluşan ve zihinde yargılar yaratan, bağlanılmaması gereken bir illüzyon olarak yansıtılır. Aslolanı, özü, saf doğayı kaçırmamak önemlidir. İşte bu fikri Zen sanatının her dalında rahatlıkla okumak mümkündür. Zen ustaları, baktıkları her şeyde, göreceli şekilleri değil, kalbinde barındırdığı özü görürler. Doğaya büyük bir saygı ve hayranlıkla yaklaşır ve bunu sanatlarına titizlikle yansıtırlar. Bir kaç basit çizgiyle koca bir dağın görkemini yansıtan bir sumi-e, ilkbahar karşısındaki coşkuyu bir kaç kelimeye sığdıran bir haiku bu yaklaşımın ürünüdür. Bunu sadece resim ve edebiyatta değil; her biri oldukça önemli geleneksel sanat dalları olarak kabul gören Japon bahçelerinde, çiçek düzenlemelerinde, çay seremonilerinde ve Japon savaş sanatlarında görmek mümkündür. Bu sanat dallarından bazıları şu şekildedir:

**Sumi-e** : Japon mürekkep resmi. Mürekkep is ve tutkalla karıştırılarak, hayvan kıllarından yapılan doğal fırçalar eşliğinde kullanılır. Pirinç benzeri doğal malzemelerden yapılan kağıdın özelliği ise oldukça ince ve narin olmasıdır. Fırça çokça mürekkebi üzerinde tutabilecek, kağıt ise mürekkebi hemen emerek üzerinde düzeltme, silme, tekrar tekrar üzerinden geçmeye izin vermeyecek, fırça bir yerde uzun süre duraklarsa yırtılacak kıvamdadır. Malzemelerin bu kadar kırılğan olmasının en önemli sebebi yakalanan esini mümkün olduğunca hızlı bir şekilde, duraklamadan ve üzerinde fazlaca düşünmeden kağıda geçirmeyi sağlamaktır. Bu şekilde bir nevi el ile zihin arasındaki yol aradan çıkarılmış ve üretime daha doğrudan, dolaysız ve neredeyse aracsız bir nitelik kazandırılmış olur. Fırçanın arkasındaki kişi olmaktan çıkıp, fırçanın kendisine dönüşme fikri budur. Dolayısıyla sumi-e'lerdeki genel görünümün de oldukça sade, çizgilerin ekonomik kullanıldığı, ışık-gölge oyunları veya perspektifin vurgulanmadığı, net, dolaysız hatta kimi zaman kaba çizgilerden oluşan bir görüntü olduğu söylenebilir.

#### 4.2.1. Ensō / Zen Daireleri

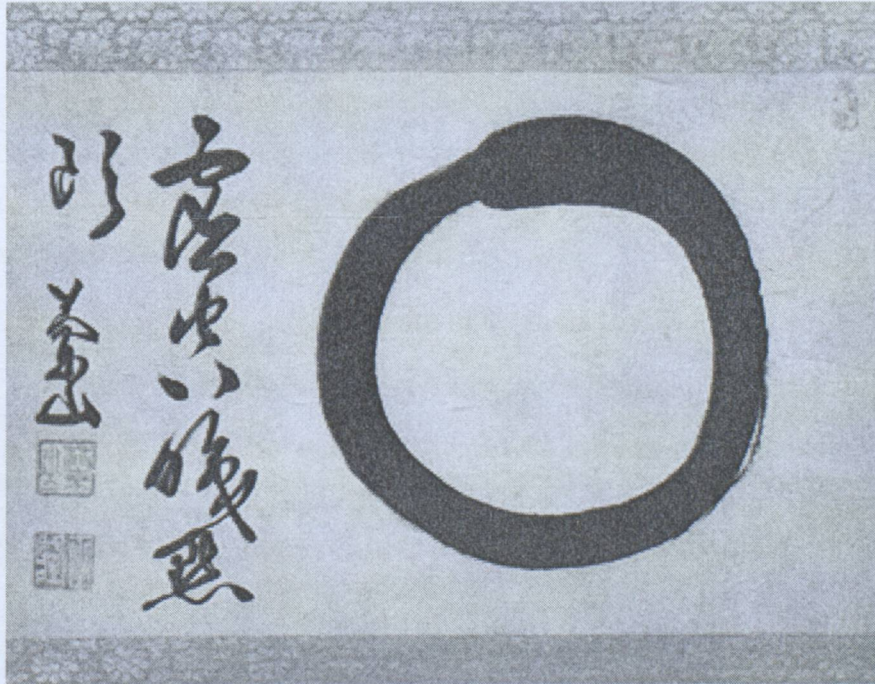
Pek çok kaynakta Floransalı ressam Giotto (1266-1337) ile ilgili şöyle bir hikayeye rastlanır: St. Peter Bazilikası'na yeni freskler yaptırmak adına arayış içinde olan Papa Benedict VIII, Giotto ve eserleriyle ilgili övgü dolu sözler duyar ve yeteneğini kanıtlayacak bir eserini kendisine getirmesi için atölyesine bir ulak yollar. Giotto fırçasını kırmızı mürekkebe batırarak tek bir hareketle kağıt üzerine bir daire çizer ve bunu Papa'ya gönderir. Bu basit daire, o kadar kusursuzdur ki, Papa'nın gördüğü karşısında büyülenmesi için yeterli olur (Seo, 2007, 1).Giotto'nun hikayesinden, Uzakdoğu'nun Zen ustalarına karşımızda oldukça basit görünen, tek harekette ve tek nefeste çizilmiş bir daire ve onun anlatması ve anlaşılması yıllar alabilen özü var.

Bir başlangıcı ve bitişi olmayan daire figürü ile insan hayatı arasında kurulan bağlantı açıkça ortadadır. Rönesans tondo'larında, natüromorttaki kaseğin ağzında, kasede dizili meyvelerde, aziz ve melek figürlerinin başlarının üzerinde asılı duran harelerde, Hint felsefesinde gökyüzünü, atmosferi, boşluğu, sıfırı anlatırken, sıfırın hem anlamının hem de sembolünün (0) ta kendisinde, kuyruğunu ağzına alarak bir daire oluşturan (kendini yutan ve kendinden yeniden doğan) yılan/ejderha şekliyle sonsuzluğun bir başka temsili olan Ouroboros figüründe, Yunan mitolojisinde alt dünyada sonsuza kadar dönen bir tekerleğe mahkum edilmiş Ixion karakterinde, pek çok kültürde karşılaşılan kader çarkı konseptinde, tanrı Şiva'nın çember dansında, Budist inanıştaki Dharma tekeri'nde, Tibet Budizmi'nin evreni temsil eden daireleri mandala'da, üzerinde yaşadığımız kürede, etrafındaki küreler ve onları çevreleyen çemberlerde, bir kahve fincanının ağzında ve Zen'in ensō'larında.

Zen sanatı, sanatın belki de en saf ve spiritüel formudur denilebilir; özellikle de profesyonel sanatçılar değil de aydınlanma yolunda meditasyonla örülü bir hayat yaşayan Zen ustaları tarafından uygulandığı göz önünde bulundurulduğunda. Zen ustaları, hayatını aydınlanmaya adanmış; kurallar, kaygılar, beğeniler çerçevesinde değil, kendi deneyimlerinin ışığında, tüm yanıltıcıları, hatta zihnin ta kendisini bile devreden çıkararak, kalbin ve ruhun özünden gelerek çizerler. Dolayısıyla Zen sanatının en bilinen figürlerinden biri olan "kusursuz" Zen daireleri de matematiksel açıdan kusursuz daireler yaratma çabasının ürünü değil; insan üretimi, el yapımı, kendi kusurlu haliyle kusursuz dairelerdir. Kusursuzluk buradan, yani her haliyle, hatta kusurlarıyla, sadece var olduğu gibi olmaktan gelir. Böylece fırçayla yapılmış bir daire; kusursuza erişmek adına çırpınmaktansa, evrenin kendi olduğu şekliyle var olmaya devam etmesine izin vermeyi, akışı, süküneti, sonsuzluğu, kendi haliyle var olmayı anlatabilir.

Zen resminde, zihnin kontrolünden özgürleşmiş beden ve ruhun yaratımını sembolize eden, pirinç veya ipek kağıtlar üzerine fırça ve mürekkep aracılığıyla, tek harekette çizilmiş kalın daire figürlerine ensō denir. Terim ilk olarak Çin'in Tang Hanedanlığı ustaları tarafından kusursuzluğu tanımlamak için kullanılmıştır. Onlara "aydınlanmanın daireleri", "Zen dairesi", "sonsuz daire" gibi isimler verildiğine de rastlanır. Kelimenin köküne inmek adına onu oluşturan iki kanji sembolüne bakılırsa "karşılıklı daire" veya "birliktelik dairesi" anlamları okunur. Japon kaligrafi ve resminde en sık rastlanan sembollerden biri olan ensō, en basit çevirisiyle japonca "daire" anlamına gelse de Zen Budizm'in en tanımlayıcı özelliklerinden biri olan "zihinsizlik" halini de kapsar. Önceki bölümde 'boşluk' başlığı altında da bahsi geçen bu zihinsizlik hali insanın tüm duygu ve düşüncelerden, korkudan, egodan, geçmiş ve gelecekte arındığı, tam olarak anda, 'şimdi'de kalmayı başardığı bir andır ve gerçek yaratıcılığın ancak böyle bir mevcudiyette ortaya çıkabileceğine inanılır. Bu durum için kullanılan Japonca terim olan mushin (muşin) "mushin no shin" teriminden türemiş bir kısaltmadır. Bu bir Zen deyişidir ve "zihinsiz zihin" anlamına gelerek, duygu ve düşüncelerden arınarak uyanık bir hale gelen zihnin zihinsizlik durumunu anlatır.

"...İzlemek nihai olarak zihinsizlikte son bulur. Zihinsizlik zihnin karşısında değildir; zihinsizlik zihnin ötesindedir. Zihinsizlik zihni öldürerek, yok ederek gelmez; zihni bütünüyle anlayıp artık düşüncelere ihtiyaç duymadığında zihinsizlik gelir. Kavrayışın onun yerine geçmiştir" (Osho, 2004, 50).



Şekil 3: Ensō. Sanatçı: Ranzan, (1718-1797)



Japon filozof Nishida Kitaro, gerçek yaratıcılığın bilincin ürünü değil, hayatın ta kendisinden çıkan doğal bir fenomen olduğunu söyler. Kitaro'ya göre gerçek yaratım 'mu-shin' yani zihinsizlikten yükselmeli ve böylece düşünce, duygu ve beklenti önem arz etmemeli. Bu fikir ışığında gerçek yetenek ürünü Zen kaligrafisi yoğun bir tatbikatın yerine, dış etkilerden arınmış bir zihinsizlik haline ulaşmanın, aydınlanmanın sonucudur ve bunu tek bir daire ile yapmak mümkündür. Yani şu sonuca varılabilir; ensō kağıt üzerine bırakılmış basit bir leke/formdan çok, derin bir meditasyon ve konsantrasyon anını yansıtır.

Tanchu Terayama "Zen Brushwork: Focusing the Mind with Calligraphy and Painting" isimli kitabında şöyle der:

"Zen dairesi, ruhun özünün bir sembolü olarak düşünülebilir. Bir ensō yaratmak, sadece bir daire çizmekten ibaret gibi görünebilir - yani herkesin kolaylıkla yapabileceği birşey. Fakat eğer ruhen açık değilsek, sonsuz zihnimize uyanmadıysak veya günlük yaşamın dışsal ilgisine tutsak bir haldeyse, bir fırçayla gerçek özgürlüğü yansıtan bir daire çizmekte zorlanırız" (Terayama, 2003, 34).

6.yüzyıldan kalma Shinjinmei<sup>1</sup> isimli şiirsel metinde "Büyük boşluk gibi, doğuştan kusursuz, ne bir eksik, ne bir fazla" dizeleri geçer. İlk bakışta ensō, şekilsiz bir daire olarak görülebilir fakat sembolizminin derinlerine inildiğinde her şeyin başlangıcı ve sonuna, hayatın dairesel hareketine ulaşılabilir.

Aydınlanma, güç, evren, boşluk, zarafet, sessizlik, yaşam döngüsü, anın dışavurumu, ruhun farkındalığı, zihnin bütün özgürlüğüyle vücut ve ruhun yaratımına izin veriş gibi olguların hepsi bu basit ve sakin 'Zen dairesi'nde vücut bulur. Ensō, bütün sadeliği içerisinde anın dışavurumunu müthiş bir açıklıkla ortaya koyan haliyle, Japon estetiğinin ta kendisini temsil eder gibidir. Japon estetiğinin ta kendisini tanımlarken de kullanabileceğimiz bir anlatımla bu daireler; sade, minimalist, yoğun bir dışavurumla ruhu yansıtan, görüntüsünün "basitliği" yanı sıra hem varlığı hem de ortaya konuş şekliyle anlam yüklü formlardır.

Audrey Yoshiko Seo "Ensō: Zen Circles of Enlightenment" kitabında şöyle der:

"Zen daireleri, ensō, öğretmenin, gerçeğin, aydınlanmanın ve aradaki sayısız şeyin sembolleridir. Akıcılıkları, dengeleri ve bütünlük hissi içinde görünür derecede kusursuz fakat yine de düzensiz yapılarıyla, aslında en basit ve en karmaşık şekillerdir. Çeşitlemeye çok az olanak tanır gibi gözükseler de zen ustalarının elinde kişisel dışavurumun çeşitliliği sonsuzdur. Ensō, gücü, dinamizmi, cazibeyi, mizahı, dramı ve durgunluğu uyandırır" (Seo, 2007, 1).

---

<sup>1</sup> Shinjinmei (japonca), Hsin Ming veya XinXinMing (çince) : "Zihne inanç" çinli Zen gezgini Jianzhi Sengcan (ö. 606) tarafından bir araya getirilmiş şiirsel bir metindir ve budist zihnin yolunu anlatan ilk Chan yani Zen metinlerindedir.

Bir ensō, kimi sanatçılar tarafından yapılan uygulaması iki fırça izinden (örn.Bankei Yōtaku) oluşsa da tek seferde yaratılır ve düzeltme, modifiye etme şansı tanımaz. Tıpkı hayatın kendisi gibi, o an içinde yaratılan yaratılır ve geri dönüşü, silgisi, düzeltmesi yoktur. Hiçbir şey geri alınamaz, kusurları ve kusursuz haliyle o yaratım anının bir parçası olarak oradadır. Anın tüm spiritüelliğinin tek darbeye çıkan yoğun bir dışavurumdur. Ensō'nun özelliği budur; yaratan ustanın, sanatçısının ruhunu bir an içerisinde tamamen açığa çıkararak beyaz bir kağıt üzerinde gözler önüne serer.

Ensō, doğası gereği yaratım anına ve sanatçısının karakterine dair bilgiler ve kodlar içerir; öyle ki Zen budistleri sanatçının karakterinin bu daireleri çiziş şeklinden tamamen okunabileceğine inanırlar. Ensō sembolünün asıl gücünün bir Zen ustanın ellerinde açığa çıkarak, üzerinde meditasyon yapan kişinin daha üst bir bilince erişmesine de yardımcı olduğuna inanılır ve bu inanış dahilinde Zen ustaları meditasyonlarına yardımcı olması açısından öğrencilerine kendi yaptıkları ensō ile rehberlik ederler.

Sadece zihinsel ve ruhsal açıdan tamamlanmış, aydınlanmış insanlar gerçek bir ensō çizebilir. Osho'ya göre aydınlanmak herşeyin bu varoldandan ibaret olduğu ve bu haliyle kusursuz olduğunu anlamaktır. Aydınlanmak bir başarı değil; başaracak hiçbir şey, gidecek hiçbir yer olmadığını anlamaktır. Bir Zen atasözü ise şöyle der:

"Aydınlanma öncesinde, odun kes, su taşı. Aydınlanma sonrasında, odun kes, su taşı."

Bu herşeyi varolduğu haliyle, değiştirmeye çabalamadan, dinginlik ve sükunetle kabullenen bir tavidir. Gerçek aydınlanma zihnin bu sükunetinin vardığı zihinsizlik durumundan doğar. Bu durgunluğu yakalamak günlük pratiklerini büyük bir farkındalıkla yerine getirmeyi, zihinden gelip geçen düşünceleri akışına bırakarak onlardan arınıp, tamamen yaşanan anda kalmayı gerektirir. Omori Roshi, aydınlanma deneyimini paylaşıırken bu durumu şöyle anlatır:

"Doğru zamanda, hiçlik haline geçiş yapmaya müsait olacaksın. Bu farkındalığa bir şey sayesinde varacak ve tüm benliğine mutlak hiçliğin, sonsuz bir çemberin merkezinde olduğunu bileceksin. Sonsuz bir çemberin merkezinde bu insan formu ile bulunmak, Buddha'nın ta kendisi olmaktır. En baştan beri kurtarılmışsın, tüm bu olanları net bir kesinlikle bileceksin."

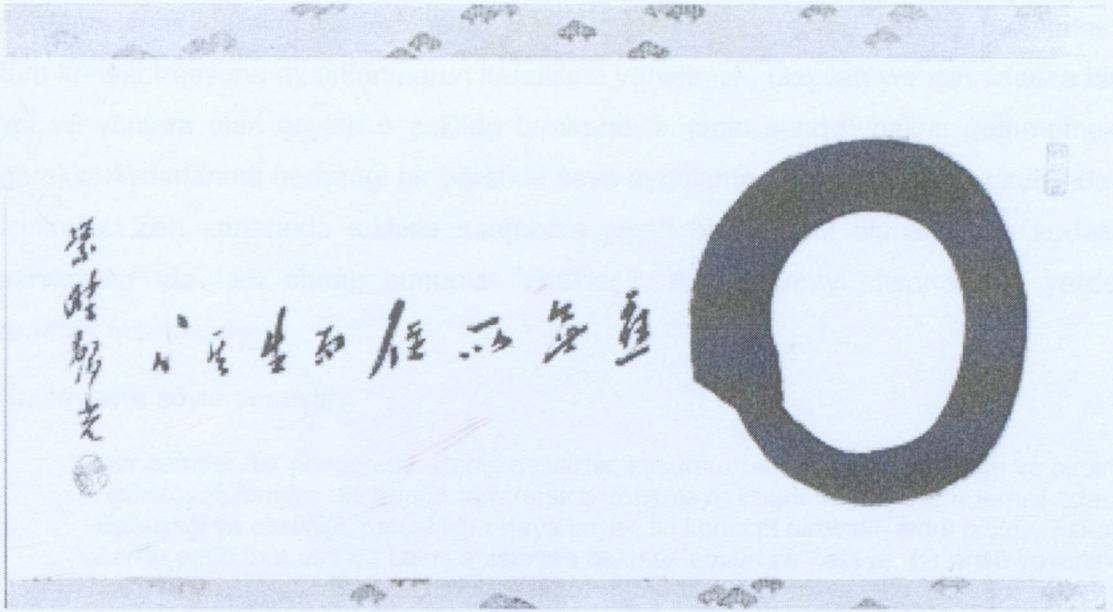
Zen sanatı, tüm dalları ile aydınlanma ve uyanış yolunda yıllar süren disiplinli çalışma ve meditasyon geleneğinin ürünüdür. Bir Zen sanatçısı için ensō çizimi sabırla tekrarlanan günlük bir alıştırmadır, bir meditasyon, spiritüel bir egzersizdir. Hareketsiz oturarak iç dünyayla bağlantı kurmaya çalışılan meditasyon uygulamalarının tam tersine, bu zihinden soyutlanmış fakat hareket ve eylem dolu bir meditasyon halidir. Dolayısıyla ensō bir hareketli meditasyon geleneği olarak düşünüldüğünde; orijinallik

ve farklılık peşinde olan sanatçıların tam tersine, ensō ile uğraşan Zen ustalarının birer sanatçı olarak sürekli aynı formu tekrar etmeleri anlaşılabilir. Ortaya çıkan resim, sadece uygulayan sanatçının spiritüel yolculuğunda ulaştığı noktayı gözler önüne sermekle kalmaz, fırça ile geçen her bir anın eşsizliğini de paylaşır. Böylece aynı kişi tarafından, aynı malzemelerle, kısa süre aralarla yapılan iki ensō bile birbirinden oldukça farklı olacak ve yaşanan her bir anın kendine özgülüğü üzerine düşündürecektir. Bu şekilde hareket halindeki bir sanatçı, düşüncelerin akıp gitmesine izin vererek zihni, beyni sakinleştirdiği, boşlukla bir olduğu bir meditasyon içerisinde girmiş ve bu anın somut bir paylaşımını bir kağıt üzerinde sunmuş olacaktır. Kankei Jomin (1876-1934) bir ensō çalışmasının içerisindeki kaligrafide şu cümleyi paylaşmıştır: "Nerede olursan ol zihni uyandır, onun yerleşmesine izin vermeden." Beki de bununla anlatmak istediği yer ve zamandan, tüm dış koşullardan bağımsız bir şekilde, içine girilebilen bu meditasyon halidir.

Zen sanatçısı ensō çizerken genelde ayaktadır ve her bir vücut hareketi bu daireden okunabilecek şekilde kağıda yansır. Sanatçı genelde çizim öncesinde kağıdın önünde uzun bir konsantrasyon, dalma ve meditasyon haline girer. Uygulamaya geçtiği anda ise hareketleri keskin, hızlı ve her şeyiyle o anı kağıt üzerine döker niteliktedir, kesintisiz bir dışavurum halidir. Aslında fırça aracılığıyla kağıda yansıyan sanatçının kendi Zen deneyimidir. Bu yüzden bu daireler bireysel birer kod gibi kağıdın üzerine bırakılmış, şekilden tonlamaya, fırça hareketlerinden mürekkep katmanlarının kalınlığına kadar çeşitlilik içerir. Kimi daireler tek başına kağıtta yer alırken, kimine de bazı cümleler veya Zen öğretisi içeren dizeler eşlik edebilir. Bu cümleler, genelde dairenin sağında veya solunda o ana dair bir açıklama şeklinde bulunduğu gibi, dairenin tam ortası da dahil olmak üzere kağıdın herhangi bir yerinde olabilirler. Daire ve kaligrafiye çoğunlukla sanatçının isminin yazılı olduğu bir damga eşlik eder. Shibayama Zenkei şöyle demiştir:

"Bir fikrin bu kısa ve öz ifadesinde, yazarın ruhunu görürsün. Bu Zen'in gizli çeşnisidir. Yazı seçimi bundan, ruhun ifadesinden kaynaklanır. Benim için yazısı olmayan bir ensō, köpüksüz bira gibidir"(aktaran: Seo, 2007, 18).

Bir Zen dairesi bu basit mürekkep lekesinde evreni, sonsuzluğu, ayı, ayın sudaki yansımaları ve sembolize ettiği aydınlanmayı, bütünlüğü, devamlılığı, veya uygulayanın kendi Zen deneyimlerini, hayatında zihin ve beden kontrolünden soyutlandığı bir anı veya hayatla bir ve bütün olmayı, görüneni ve görünmeyeni, boşluk içindeki doluluğu, doluluğun içindeki boşluğu, kusursuz uyumu sembolize ediyor olabilir. Ensō aynı zamanda Kalp Sutrasi'nin görsel bir ifadesidir; "Form boşluktur, boşluk ise form."



Şekil 4: Ensō. Sanatçı: Kankei Jomin (1876-1934)

Bu sözün anlattığı gibi, bir ensō izlenirken boşluk ve formun kusursuzca iç içe geçtiği hatta birbirini tanımladığı görülebilir.

Bir ensō dairenin herhangi bir noktasından başlayabilir, saat yönüne veya tam tersi yöne doğru hareket edebilir, bir ucundan açık veya tamamen kapalı bir daire olabilir; ensō uygulamayı yapan usta sayısı kadar çeşitli ve onu yapan insanlar gibi kusurludur. Zen ustaları bu basit görünüşlü dairelerin kağıttaki konumu, soldan sağa veya sağdan sola doğru çizilmiş olması, açık veya kapalı oluşu ile çok şey anlatırlar. Örneğin sağdan sola doğru, yani güneş saatindeki güneş hareketinin ters yönüne hareket eden bir daire; yoğun, zor ve sert çalışmalarla dolu bir aydınlanma yolunu temsil eder. Soldan sağa, güneşin yolunu izleyerek gittiğinde ise aydınlanmanın zahmetsizce yolu açtığı anlamına gelir (Robert Aitken, aktaran:Seo, 2007, 16). Dairenin açık, tamamlanmamış olması ensō'nun kendi ile sınırlı olmadığı, daha büyük bir şeyin parçası olduğu, sonsuzluğa açıldığı fikrini yansıtabildiği gibi, kusurluluğu, varoluşumuzun doğal ve yadsınamaz bir parçası olarak ortaya koyuyor da olabilir. Dairede bırakılmış bu açıklık, boşluğu, özün akmasına, akışın devam etmesine izin veren bir alan olarak vurguluyor olabilir. Basit bir anlatımla dairenin bir kısmının açık bırakılması, içeri hava girmesi için pencerenin açık bırakılması gibi algılanabilir. Ruhun rahatça hareket etmesi için ona yer açmak, nefes almasına izin vermek şeklinde de nitelenebilir. Kapalı bir daire ise hayatın ve deneyimin bir bütün oluşunu, hatta hiçbir ayırım yapmadan bütün varlıkları sessizce aydınlatan dolunayı bile sembolize ediyor olabilir. Ay, aydınlanma fikrini vurgulayan çok güçlü bir sembol olarak Zen sanatında sıklıkla kullanılır. Bir Zen deyişi "Aya doğru doğrultulmuş parmağı, ayın ta kendisiyle karıştırma." der. Bu deyiş, kuralları, öğretileri, açıklamaları ve aydınlanmaya doğru yol açan rehberleri, aydınlanmanın ta kendisiyle

karıştırmamak gerektiğini ifade eder. Odağın nerede olduğunu netlikle farketmek, tüm konsantrasyonu aydınlanmanın kendisine yöneltmek, ulaşılan yer için sadece bir yol ve yöntem olan şeyleri o şekilde bırakarak amacın kendisi haline getirmemek gerekir. Aydınlanma herhangi bir öğretilerde veya uygulamada değil, kişinin kendisinde, içindedir. Zen sanatında sıklıkla karşımıza çıkan bir sembol olarak "ayın sudaki yansıması" da tam olarak bununla özdeşleşir. Aydınlanmayı dışarıda bir yerde aramak manasızdır.

Shibayama şöyle demiştir:

"Bir çember, bir penceredir. Barış, sessizlik, kusursuzluk ve uyumdur. Bütün ve birdir. Açılı/köşeli formlar ise bunun tam tersine çatışmayı, abartı ve heyecanı temsil eder. Eşitsizliği ve eksikliği, parçalılığı ortaya koyar. İki konsept birbirinin zıddı gibidir. Fakat Zen'in ensō formuna bu bakış açısından bakmak absürt bir hatadır. Bir ensō yuvarlak şekilde çizilmiştir fakat çemberin merkezinde açılar gizlidir ve dört köşeli bir şeklin içinde de bir daire gizlidir. Daire ve açı, birlik ihtiva ederler. Ensō'nun merkezindeki gerçeklik, hayatın sıradan daire ve açılarının ruhunu açığa çıkarır. Bu üstün, mutlak çemberdir" (aktaran: Seo, 2007, 18).

Form ve formsuzluk fikri Zen düşüncesi ile iç içedir ve sekizinci yüzyılda, çember gibi gizemli şekillerden yola çıkan öğretilerle birlikte bu düşünce ile özdeşleşmiştir. İlk Zen ustaları tarafından fırça ile çizilmiş daire resimleri günümüze ulaşmamış olsa da, Zen metinleri havada görünmez daireler çizen, elleriyle daire şekilleri yapan veya toprağa daire çizen ustalarla ilgili referanslarla doludur. Audrey Yoshiko Seo, 'Ensō: Zen Circles of Enlightenment' isimli kitabında bu referanslardan bazılarını derlemiştir. Metinlerde daire figürü çoğunlukla ustalar ve öğrencileri aralarında geçen konuşmalardan oluşan küçük hikayelerde kendine yer bulur ve bu hikayelerin kimine çizimler de eşlik eder. Hikayelerden biri şöyledir ; Ma-tsu, keşiş Kinzan'a içinde sadece ensō çizili bir kağıt olan bir mektup gönderir. Kinzan daireye uzun uzun bakar ve içine bir resim yaparak geri gönderir. Bunu duyan hoca Nan-yang, Ma-tsu'nun Kinzan'ı alt ettiği yorumunu yaparak, mektuba cevaben dairenin içindeki tüm boşluğu doldurarak kendi sözünü söylemekle akıllılık ettiğini düşünen Kinzan'ın aslında boş olan alanın boş kalmaya devam etmesine izin vermesi gerektiğini söyler. Aslında bu hikaye sayesinde ilk resimlenmiş ensō'lardan biri de yaratılmış olur (Seo, 2007, 9).

#### 4.2.2 Jūgyū (Kayıp Öküzün Peşinde)

Jūgyū / Shīniú / OxHerding; On boğa veya On Öküz Gütme resimleri de denen ve Zen gelişiminin, aydınlanmanın basamaklarını gösteren 10 resimden oluşan serilerdir. Resimlere aydınlanmanın resmedilen aşamasını anlatan küçün şiirler eşlik eder. Jūgyū, Zen sanatında oldukça önemli bir yere sahip geleneksel bir anlatımdır ve kökleri 12.yüzyıldadır. Yaratıcısı Çinli Zen ustası Kuòān Shīyuān (Kakuan)'dır.

Resimler ve onlara eşlik eden metinler, genç bir Zen öğrencisinin (çırak, kimi zaman da çoban olarak geçer) vahşi doğada bir öküzün peşine düşme hikayesini adım adım anlatır. Burada bahsi geçen öküz (veya kimi örneklerde boğa) zihni, öküzü yakalayıp eğiten (güden) genç çırak ise zihni gütme arayışı içindeki insanı, resimlerdeki öküz figürünün beyazlaşması ise aydınlanmayı temsil eder. Hikayenin dikkat çektiği en önemli nokta aydınlanmanın gerçek özü, benliği ortaya çıkarırken, bunun aslında sıradan benliğin, sıradan şeyleri en sıradışı şekillerde yapan hali olduğunu göstermesidir.

Zen, tüm gayret ve çabanın o en üstün sona, aydınlanmaya yöneltilmesi gerektiğini öğretir. Çoğu diğer düşünce okulları ruhsal gelişimin birçok adımını gözardı ederek, kişinin tüm seviyeleri başarıyla geçerek Budist disiplininin mükemmelliğine ulaşmaya odaklanmasında ısrar eder. Zen, tüm bunları reddeder ve net bir şekilde kişinin kendi varlığının en derinini gördüğü anda Buda olduğunu, ruh göçünün sonsuz döngüsünde her basamağı kusursuzlukla tırmanmaya gerek olmadığını söyler. Bu 6.yüzyılda Bodhidharma'nın doğuya gelişinden beri Zen'in en karakteristik ilkelerinden biri olmuştur.

Bodhidharma 5. ve 6. yüzyıllarda yaşamış bir budist keşiştir. C'han (japoncası Zen) düşüncesini Çin'e yayan kişi olarak bilinir. Yaşamı boyunca birkaç müridi dışında kimsenin tanımadığı Bodhidharma milyonlarca Zen budistin ve kung-fu öğrencisinin atası sayıldığı gibi pek çok efsanenin de konusudur. Aynı zamanda Zen ve kung-fu'nun yanı sıra rivayete göre Çin'e çayı getiren de Bodhidharma'dır. Kendisi Zen'e olan yaklaşımını şu şekilde ifade etmiştir: "Doğanızı görmek Zen'dir. Hiçbir şey hakkında düşünmemek Zen'dir. Yaptığınız her şey Zen'dir" (Pine, 2003, 16).

"Kendi iç doğanı gör, Buda ol." Bu da Bodhidharma tarafından söylenmiş önemli cümlelerden biridir. Burada bahsi geçen görme, öğretisi veya teorilerin bir getirisi değil, Zen ustalarınca belirlenmiş çeşitli yöntemlerle zihnin eğitilmesinden doğan anlık bir eylemdir. Yani aydınlanmak anlık bir durumdur, bu yüzden gelişimin adımları veya birimleri olarak tanımlanabilecek bir işlemde bahsedilemez. Fakat şu bir gerçektir ki zaman faktörü ve insan zihninin her şeyi eş zamanlı olarak kavramaktansa, bir şeyi diğerinin ardından derecelerle algılayan yapısı göz önünde bulundurulduğunda bir aşamadan bahsetmemek de imkansız olur (Suzuki, D.T. 1970, 1-8).

Hikayenin başında ayrı düşen öküz ve çobanın (çırağın), tüm varlıkların içsel bütünlüğü farkedildiğinde kavuşmaları eski bir Tao hikayesidir; 12.yy Budist ustaları tarafından aydınlanmaya giden yolun basamaklarını anlatmak için yeniden yorumlanmıştır. Öküz, nihai gerçekliği, Buda doğasını, tüm varlıkların dayandığı zemin olarak sembolize eder. Onu güden çırak ise özü, başlangıçta ego ile

tanımlayan, özünden, yani hikayedeki öküzden ayrı düşmüş benliği ve onun adım adım bir aydınlanma ile esas kimliğini buluşunu temsil eder. Bu gerçekleştiğinde çirak tüm varlığın bütünlüğünü, bir olduğunu hisseder ve hayattaki en sıradan şeylerin bile sahip olduğu derinliğin ve değer farkına vararak kendi ışığıyla sıradan hayatı aydınlatmaya başlar (Koller, 2001, 1). Kişi kendi özünün peşine düşer, çeşitli yollarda kaybolur, arar, bulur, onu ehlileştirir, en nihayetinde onunla bir olur, bir bütün haline gelir. Tüm bunlar olurken aslında sıradan hayatını sürdürmeye devam eder, bu on resmin anlattığı da budur.

#### 4.2.2.1. Arayış

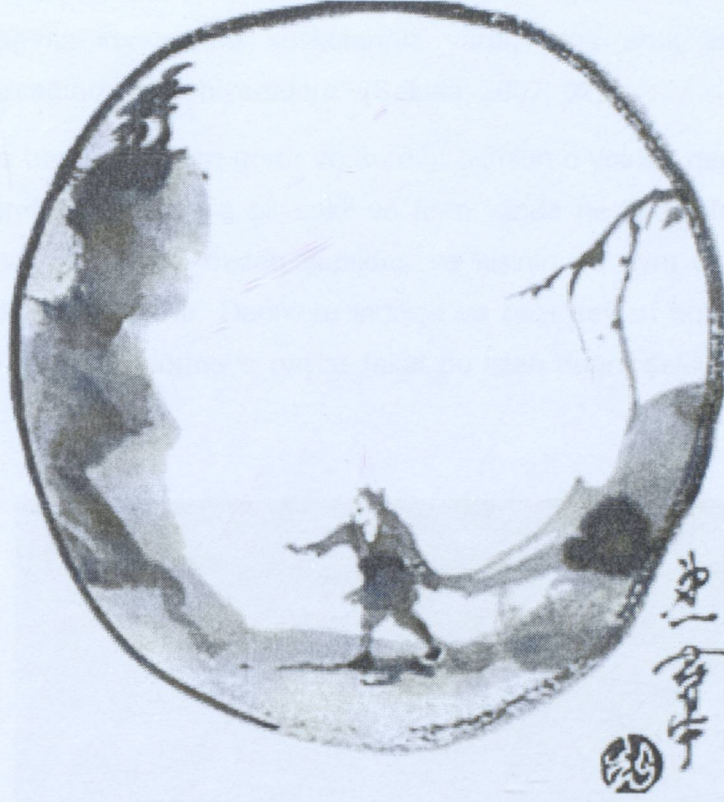
Budist edebiyatında kişinin kendi gerçek doğası öküze benzetilir. Öküz arayışı bu gerçek doğanın araştırılmasıdır. İlk aşama, araştırmanın başlatılması.

"Zazen, Buda olmak, daha doğrusu Budalığa dönmek üzere kendinizi eğitmektir; çünkü siz daha en başından beri O'sunuz. Şimdi gerçek doğanızı aramak üzere Zen yolunun girişinde durduğunuzu hayal edin; öküzü aramaya başlamak üzeresiniz" (Sekida, 2007, 81-82).

Hayatta bir şeylerin eksikliğini hissederek, amaçsız, hedefi bilinmeyen bir arayış içine girmek şeklinde açıklanabilen 'arayış' fikri 10 karelik resim serisinin ilkinin ana fikridir. Çocuk öküzünü kaybetmiş ve nereye gittiğini bilmeden bir arayışın içinde yola koyulur. Burada öküz, kaybedildiği farkedilince peşine düşülen özü temsil eder. Burada sorulması beklenen sorular şu şekildedir: Her kişinin sahip olduğu söylenen Buda doğası nerededir? Nereden başlayıp nereye yöneldiği bilinmeyen bir arayış içindeki kişinin karşısına neden hep kafa karışıklığı ve zihnin yarattığı engeller çıkar? Aslında "öküz" hiç bir zaman tamamen kaybolmadığına göre peşine düşülen nedir? Aslolan şudur, hikayenin kahramanı kendi özüne, doğasına sırtını dönmüştür. Öküz aslında tam karşısındadır, görüşünü kaybetmiş olan kendisidir.

Yokō Tatsuhiko'ya ait resimdeki ilk sahnede bir arayışın izinde evini geride bırakmış çocuğun yollarda başıboş bir halde gezindiği görülür. Plastik açıdan bu tek kare bile Zen sanatıyla ilgili çok şey anlatır ve bir kaç mürekkep dokunuşuyla yaratılan tonlamanın zenginliği, yalınlıkla, sükunetle, az cümleyle, anlam yüklü bir hikaye anlatmanın muazzamlığı hemen farkedilir. Her bir fırça dokunuşu anlam yüklüdür, boşa harcanmış tek bir nefes bile yoktur. Tek fırça darbesiyle şekillendirilmiş bu dairenin içinde yaratılan boşluk-doluluk dengesi kusursuzdur. Herşey zahmetsizce, sükunetle, basitçe şekillendirilmiş hissini vurgular. Gerçek ustalık burada yatmaktadır: Ne gözü, ne de zihni yormadan, basitçe, doğrudan, az ve öz kelimeyle,

bir kaç fırça darbesiyle, mesajını verir, hikayesini anlatır. Resimdeki çocuğun vücudunun duruşundan, öne doğru uzatılmış elinden, arayış içinde yollara koyulduğu okunabilir.



Şekil 5: 'Arayış'. Sanatçı: Yokō Tatsuhiko (1928-)

"On resmin bu ilk karesi olan arayış, özü bulmaya dair şiddetli bir arzunun yükseldiği sahnedir ve çok özel ve değerli bir anı, kalbin arzu ile ilk çarpışını temsil etmektedir. Bu dünyada özümüzün tamamen kusursuz ve limitsiz olduğunu ilk ortaya koyan Shakyamuni Buddha'dır. Shakyamuni en başından beri bize bu bahşedilmiş olduğu için uzakta aramanın manasız olduğunu söyler" (Ji'un).

Madde dünyasının verdikleriyle yetinilmeyen,- tatmin olunmayan, ruhsal bir bütünlük yakalamaya karar verilen ilk anda "öküzü aramaya başlama" aşamasına gelinir. Burada, zazen uygulaması yapılacak ilk adımlarda kendine bir usta veya takip edecek bir yol seçerken, her seçimin kişinin kendi özünü yansıtmaya dikkat edilmesi büyük önem taşır.

"Öküzü aramak. Hayvan asla bir yere gitmemiştir, öyleyse onu aramaya ne gerek var? Çobanın kendi kendisiyle yakın bir ilişki içinde olmamasının sebebi onun kendi mutlak doğasını ihlal etmiş olmasıdır. Hayvan kayıptır, çünkü çoban kendi aldatıcı hislerine kapılıp yoldan çıkmıştır. Evi, geride kalmış ve önündeki tüm yollar karmakarışık olmuştur. Kazanmanın arzusu ve kaybetme korkusu ateş gibi yakar, doğru ve yanlış düşünceleri silah gibi ateş eder" (Suzuki, D.T. 1994, 371).



#### 4.2.2.2. İzleri Farketmek

"Aramaya başladığınız ilk aşamada, bu yola girmekle hedefinize ulaşım ulaşamayacağınız konusunda kuşkularınız vardı, ama artık aradığınızı eninde sonunda bulacağınıza güveniyorsunuz" (Sekida, 2007, 82).

Çocuk, yerde bazı ayak izleri görür ve aradığı öküzün o yoldan geçmiş olabileceğini düşünür. Öğretiler aracılığıyla bir şekil ve form içinde ne kadar farklı görünürse görünseler her şeyin aynı özden yapıldığı ve kişinin de aynı özden geldiği, aynı doğaya ait olduğu öğrenilir. Derinlere indikçe ve bazı şeyleri anlamaya başladıkça kişi o izleri kendisi de görmeye başlar fakat bu izleri doğru şekilde değerlendirmek tecrübe ister.



Şekil 6: 'İzleri Farketmek'. Sanatçı: Tensho Shubun, 15.yy, Kyoto.

Yerdeki izler, deneyimlerin belli bir anlayış çerçevesinde şekillenmeye ve anlam ifade etmeye başladığı dönemi temsil eder. İzler bir "öküz"ün var olduğuna, tamamen kaybolmamış olduğuna dair işaretlerdir. Resimdeki anda temsil edilen öküzün varlığını anlama, farketme anı ise bütün varlıkların "boşluk" olduğunu anlamakla ilgili bir farkındalık anıdır (Ji'un). Daha önceki bölümlerde de vurgulandığı üzere Kalp Sutrası'ndan çok bilinen bir dize "Form boşluktur" der. Boşluğun doğası

anlaşıldığında bu şekilde bütün varlıkların "öz" olduğu farkedilir.

"Cennet ve dünya ve de ben aynı kökteniz; her şey ve ben aynı bedeniz" Monk Jô.

Öküzün sonsuza kadar kaybolmamış olduğuna dair umutla, ilk adımlar atılmaya başlar fakat çocuk henüz düşünme, başıboş dolaşma aşamasındadır, bir yola girmeye karar vermemiştir. Bu aşama sayısız çözüm fikrinin devreye girdiği ve kişinin kendine uygun gelen öğretileri özümseyerek bir yola girmeye yakınlaştığı aşamadır. İzler bulunmuştur, tüm araçların ve yolların altın olduğu ve dünyanın kendisinin bir yansımasından ibaret olduğunu (Suzuki, D.T. 1994, 371) farkedilen çocuğun yine de gidecek çok yolu vardır.

#### 4.2.2.3. Öküzü Bir Anlığına Görmek

"Sonunda öküze rastladınız. Fakat ancak kuyruğunu ve arka ayaklarını bir anlığına görebildiniz. Kenşo'ya benzer bir deneyim yaşadınız, ama nereden gelip nereye gittiğiniz sorulsa açık bir cevap veremiyorsunuz. Kenşo'nun değişik türleri var hem de en başından beri. Sakyamuni Buda'nın satori'si yeni bir dünya yaratmakla ilgiliydi. Onun zamanında böyle bir şey olduğu bile bilinmiyordu. Eşi görülmemiş bu deneyim ona bir anda geldi, onu yıldırım gibi çarptı ve tüm sorunları bir anda çözüldü" (Sekida, 2007, 82-83).

"Eğer seslerin yolundan vasıl olursan, tüm görünenin kaynağıyla karşı karşıya geleceksin. Altı duyu organlarının hiçbiri bunun dışında değildir; tüm hareketlerde kafa açığa çıkar. Suyun tuzlu tadı gibidir, resimleri bağlayan cilt gibi." (Kuoan Shiyuan tarafından Şekil:6'daki resme girizgah olarak yazılmış dizedir)

Bir anlığına öküzü görmek; gerçek özün açıkça görülebildiği, kaynağa ulaşıldığı, görülen veya duyulan her bir şeyin aslında kişinin kendisi olduğunun farkedildiği aşamadır. 10 öküz serisinde bunu temsil eden üçüncü karede çocuk ileri doğru uzanmış halde görülür, ileride ise öküzün bacakları ve kuyruğu görüş alanına girmiştir, çocuğun yüzü öküze dönüktür.

Algının altı kökü (kon) olduğu söylenir; gözler, kulaklar, burun, beden (dokunma) ve zihin. Buna bağlı olarak algının altı hedefi vardır (kyô); renk ve şekil, ses, koku, tat, dokunulabilir ve zihinsel objeler. Bu altı duyu organı ve algının hedefleri karşılıklı geldiğinde ise altı çeşit farkındalık (shiki) oluşur; görsel farkındalık, işitsel farkındalık, koklamayla ilgili farkındalık, tat farkındalığı, dokunsal ve zihinsel farkındalıklar. Gerçek aydınlanma bunların her birinin "bir" olduğunu ve "öz" olduğunu bilmektir. Arada fark yoktur, ayırım yoktur ve ufukta bir anlığına görülen öküz, sadece tüm bunların değil, gülmenin, ağlamanın, oturmanın, kalkmanın, yemenin, içmenin, varolmanın, gerçek özün bir parçası olduğunu farketmektir. Öküzün bir bütün olarak karşıda olması, tüm bu bütünlüğün kavranması ve

özüm senmesi, onun tam bir açıklıkla bir parçası olmak ile gerçekleşecektir (Ji'un).



Şekil 7: 'Öküzü Bir Anlığına Görmek'. Yokō Tatsuhiko, (1928-)

Meditasyon halindeyken, altı duyu sakin olduğunda, zihni karıştırmadığında aynı bu resimdeki gibi, gerçek doğayla ilgili bir işaret, bir görüntü, bir an yakalanır. Buda-doğası ile bu şekilde çeşitli zaman ve yerlerde iletişim kurdukça aslında onun her yerde, her şeyde, her eylemde olduğu farkedilir. Bu durumu tanımlamak için genelde şu benzetme kullanılır: "aynı sudaki tuz gibi". Bu benzetme ile anlatılan tuzun denizdeki suyun her yerinde olması, içine işlemiş olması, elle tutulup gözle görülmediğinde bile varlığının hissedilmesi ve bilinmesi, ikisinin birbirinin özünde olmasıdır. İç göz açıldığında herşey aynen böyle birbirinin içinde ve özündedir, hiçbir şey birbirinden ve özden ayrı değildir.

"Çocuk duyduğu sesteki yolu bulur; orada şeylerin kökenini görür, ve tüm duyuları ahenkli bir uyum içindedir. Her eyleminde bu açıkça ortadadır. Deniz suyundaki tuz, boyadaki tutkal gibidir. Bireysel bir varlık olarak ayırd edilemese de oradadır. Göz gerektiği şekilde yöneltildiğinde, bunun ondan başka hiçbirşey olmadığını görecektir" (Suzuki, D.T. 1994, 371).

#### 4.2.2.4. Öküzü Yakalamak

"Aslında 'Gökyüzü de, yeryüzü de, ben de aynı kökteniz, benim de özüm her şeyinkiyle aynı' deyişini anlayacak kadar deneyimlisiniz ama gündelik yaşamda zihninizi yeterince denetleyemiyorsunuz. Başınız göklerde ama ayaklarınız yerin en dibinde. Fakat dizginleri koyvermiyor ve her ne kadar elinizde olduğunu hissetmeseniz de öküzü denetim altında tutmaya çalışıyorsunuz" (Sekida, 2007, 84-85).

Uzun bir arayış ve yolculuğun ardından çocuk sonunda öküzle karşılaşmıştır. Fakat

uzun zamandır vahşi doğada kendi halinde başıboş gezmeye alışmış bir öküzü yakalamak o kadar kolay olmayacaktır. Öz, kişinin kendi doğası aynen resmin temsil ettiği gibi uzun zamandır başıboş gezmekteydi. Bu aşama, artık onunla gerçek bir bağ kurup dizginleri ele almanın aşamasıdır. Öküzü yakalamanın tam olarak manası tüm meditasyon ve öğretilerden bağımsız olarak, özünün, gerçek maddenin "boşluk" olduğunu farkederek, "form boşluktur" deyişini kabullenmektir. Bu aşamadan sonra artık öküzü bir daha kaybetme korkusu olmaz, gerçek özgürlük gelir. "Eğer kendi özünün boşluk olduğunu kabul edersen, dışardaki maddesel dünyanın da tamamen boşluk olduğunu anlayabilmelisin" (Ji'un).

Bu aşamayı temsil eden resimde çocuk öküzle ilk temasını kurar, boynunun etrafına bir ip dolar ve onu kontrol altında tutmaya çalışır. Fakat öküz güçlü kuvvetli bir hayvandır ve kontrol altına alınmayı reddeder (aynı zihin gibi).

"Ne kadar zaman geçti, o da bilmiyor. Ansızın kendine geliyor ve dipsiz bir denizin tabanındaymış gibi hissediyor. Hiç ses yok. Her yer karanlık. Uykuda mıydı? Hayır, zihni alabildiğine uyanık. İçinden bir güç kaynayıp yükseliyor sanki. Ağır zırhlar kuşanmış gibi hissediyor. Büyüklerin 'gümüş dağlar ve demir yarlar' dedikleri bu mu? Zihni Himalayalar'ın karlı ve dik vadileri kadar dingin ve vakur. Sevinç yok. Keder yok. Gece mi gündüz mü olduğunu o da bilmiyor" (Katsuki Sekida'nın Zen Training'de aktardığı bir kenşo deneyiminden).

"Kimin aklına gelirdi, zihnin özünün esasen saf olduğu! Kimin aklına gelirdi zihnin özünün dönüşmekten ve yok olmaktan bağımsız olduğu! Kimin aklına gelirdi zihnin özünün kendi kendine yeterli olduğu! Kimin aklına gelirdi zihnin özünün esasen değişimden bağımsız olduğu! Kimin aklına gelirdi her şeyin zihnin özünün gösterisi olduğu!" (Hui Neng - Altıncı Patrik Sutrası'ndan).



Şekil 8: 'Öküzü yakalamak'. Sanatçı: Yokō Tatsuhiro (1928-)

Sekida, Zen Klavuzu kitabında bu aşamayı şu şekilde tanımlar;

"Alışılmış bilinç tarzını terk ettiniz ve onun yerine zamandan, mekandan ve nedensellikten bağımsız olarak yeni bir biliş tarzı faaliyete geçti. Siz ve dış dünyadaki

nesnelere artık birsiniz. O nesnelere konum olarak sizin dışınızda olduğu doğru, fakat aslında iki taraf da birbirine geçmiş durumda. Sizinle onlar arasında uzamsal bir direnç yok" (Sekida, 2007, 84).

#### 4.2.2.5. Öküzü Evcilleştirmek

"Büyük mücadelenin ardından öküz nihayet biraz evcilleşmeye başladı. Bu aşamada eğitici, yabani hayvanın direncinin kırıldığını ve ona belki de bazı numaralar öğretilebileceğini düşünür" (Sekida, 2007, 85-86).

Beşinci resim, duyguların, düşüncelerin ve tüm çevresel yanıltıcıların etkisinden bağımsızlaşmış zihnin parlaklığını, açıklığını, boşluğun kavranmasını simgeler. Anda kalındığı sürece öküz evcilleştirilmiş, zihin eğitilmiştir.



Şekil 9: Orjinal Gozan ahşap baskılarının Seisetsu Seki tarafından, Suzuki için yapılmış reproduksiyonu, 1949.

Zen Ustası Hui Hai'nin Zen Öğretileri kitabında şöyle bir soru cevap geçer:

S: Kurtuluşa ulaşmak için hangi yöntemi uygulamalıyız?

C: Sadece Ani Aydınlanma ile ulaşılabilir.

S: Ani Aydınlanma nedir?

C: Ani demek, aldatan düşüncelerden ansızın kendinizi kurtarmanızdır. Aydınlanma demek, Aydınlanma'nın ulaşılacak birşey olmadığını farketmenizdir.

S: Bu uygulamaya nereden başlarız?

C: Tam kökünden başlamalısınız.

S: Ve bu nedir?

C: Zihin köktür (Blofeld, 2001, 39-40).

"Bir düşünce harekete geçtiğinde, bir başkası onu takip eder, bir başkası daha, ve sonsuz bir düşünceler treni uyanışa geçmiştir. Aydınlanma yolu ile tüm bunlar gerçekliğe dönüşür; fakat aldatmacalar zihin karışıklığı ortaya çıktığında yeniden kendini gösterir. Şeyler, nesnel dünya yüzünden değil, kendini aldatan zihin yüzünden üzerimizde baskı kurar. İpin gevşemesine izin verme, sıkıca tut ve tereddüd etme" (Suzuki, D.T. 1994, 371).

#### 4.2.2.6. Öküzü Eve Götürmek

"Artık bir arayış söz konusu değildir. Öküz (zihin) sonunda ustaya boyun eğer ve yaratıcı eyleme dönüşür. Bu aydınlanmada bir dönüm noktasıdır. Mahamudra<sup>1</sup> deneyiminin ortaya çıkışıyla mandala'nın renkleri ve ışığı öküzü eve doğru yönlendiren müziğe dönüşür" (Rinpoche, 1972, 83-84).

Altıncı aşama artık öküzün sırtına binerek evin yolunu tutma aşamasıdır. Bu önceki çabaların meyvesi, tüm diğer aşamaların bir nevi sonucudur ve artık öküz komutları dinlemekte, kendisine söyleneni yerine getirmektedir. Bu aşamaya gelen kişi artık kazanç-kayıp düşüncelerinin boşluğunun farkına varmış; "ben başardım, bir sonuca vardım" fikrinin onu en başa geri götüreceğinin farkına varmıştır. Aydınlanma, aydınlanmaya varamama, sıradan-kutsal, iyi-kötü gibi ayırımlar yapmanın beyhudeliğinin bilincine varan kişi artık kavramlar ve ikilemler arasındaki duvarları yıkmıştır. Bu aşamaya gelen kişi için artık her şey birdir. Çocuk, herşeyi kendi akışına bırakmanın harikuladeliğinin tadını çıkarmaktadır; öküz (yani zihin, öz) ise kendisine söyleneni harfiyen yerine getirmektedir. Bu aşamayı resmeden karelere de bu akıcılık ve hafiflik hali birebir yansır. Figürün yerleşmesinden, lekelerin hareketine, herşeyin geride bırakıldığı ve eve dönülüyor olduğu hissedilir. Bu altıncı kare, varlığın kaynağına ulaşmanın getirdiği bir sükunet ve neşe halini ortaya koyar. Artık çocuk öküzün arkasına binmiş neşeye yollara düşmüştür; artık eski anksiyete ve korkularından özgürleşerek yaratıcı enerjisini ifade edebilir, hayatı kucaklayabilir (Koller, 2001, 5).



Şekil 10: 'Öküzü eve götürmek'. Yokō Tatsuhiko (1928-)

<sup>1</sup>Mahamudra; 'Büyük mühür' de denen ve bir çok farklı anlam barındıran temel bir kavramdır. Zihnin ve gerçekliğin mutlak doğası bu anlamlardan biridir. Aynı zamanda kendini farketme yolculuğu ve kusursuz içgörü anlamlarında da kullanılır (Namgyal, 1986, 27).

#### 4.2.2.7. Öküz Kayıp, Sen Buradasın

Artık kenşo, aydınlanma hatta Zen'in kendisi bile unutulmuştur. Hangi kutsal duygular veya olağanüstü zihinsel haller yaşanıyor olursa olsun, onlarla ilgilenmeye başlanıldığında ve onların bilincine varıldığında yük olmaya başlarlar. "Bırakın her şey olduğu gibi kalsın; bırakın olaylar aksın gitsin. Olan olmuştur, giden gitmiştir. Hiçbir yerde sabit kalmadan, bırak zihnin işlesin"(Sekida, 2007, 87).

Öküzü arayarak başlayan yolculukta onun keşfine ve eğitilmesine doğru giden çeşitli aşamaların ardından artık öküzün tekrardan kaybedildiği noktaya gelinmiştir, fakat bu sefer her şey farklıdır. Yedinci aşamada, öküz - yani onun işaret ettiği zihin, öz unutulmuştur, bırakılmıştır. Yani bir zihinsizlik haline doğru girilirken, devamlı arayış halinde olan öz geride bırakılmış, gerçek öz kalmıştır. "Görüşünü engelleyecek bir tutam bulut bile olmayacak" (Ji'un).

Yedinci resimde çocuk kendi kimliğini öküz aracılığıyla bulduktan sonra, öküzü unutmaya hazırdır; herşey birdir ve öküz sadece bir semboldür. Böyle bir noktaya gelindiğinde, yolculuk boyunca kullanılan araçlar artık gereksizdir, onlardan kurtulma vakti gelmiştir. Hiçbir şeye ihtiyaç yoktur, mutlak boşluğa ulaşılmıştır. Çocuk evine ulaşmıştır, tek başına, sakince oturmaktadır. Bulutlar dağılmış, ardından ay görünmüştür ve öküz artık unutulmuştur. Öze taşınması için kullanılan araca artık ihtiyaç kalmamıştır.

Hakuin Ekaku Zenji şöyle der: "Duyarlı varlıklar, esasen hepsi Buda'dır. Bu buz ve su gibidir; sudan ayır, buz varolamaz. Duyarlı varlıkların dışında, Buda'ları nerede buluruz?"

Yedinci resimde, öküz gitmiştir, çocuk yalnızdır. İhtiyaç olunan şeyin olta değil balık olduğunu anladığında bu maden artıklarının altından ayrışması veya dağılan bulutların arasından ayın yükselmesi gibidir (Suzuki, D.T. 1994, 189-190).



Şekil 11: 'Öküz Kayıp, Sen Buradasın'. Sanatçı: Tokuriki Tomikichirō (1902-2000).

#### 4.2.2.8. Ne Öküz Var, Ne Sen

Gündelik hayatın bir uzantısı haline gelmiş sıradan hisler, düşünceler, fikir ve ayırımlar, çocuk ve öküz, hepsi 'boşluk'tur. Artık sekizinci aşamaya geçilmiştir; peşine düşülen, tüm bu arayışın konusu olan 'ben'in ve 'öz'ün aslında hiç var olmadığı farkedilir. Zen ustası Tendo Nyojo Zenji'ye göre Zen çalışmak, beden ve zihnin yavaşça silinmesidir. Kişi kendini, diğer herkesi ve herşeyi unuttur. Sadece hiçbirşey barındırmayan bir çember vardır. Kişinin ve öküzün, ikisinin birden unutulmuş olması durumu budur. İçsel ilgi de, dışsal ilgi de kaybolmuştur. Bilinç uzun bir zamandır üzerinde birikmiş artıklarından tamamen arınmıştır.

'Benliğiniz belirlediği anda koşullar da baş gösterir. Öznellik ve nesnellik birbirine eşlik eder. Benliğiniz yok olduğunda koşullar da kaybolur. Düşünceler berrak bir yaz göğünde saçaklı bir bulut gibi belirir. Parlak öğle dinginliğinde gelir ve gider, sonra her şey yine eskisi gibi sakindir. Bu aşama Rinzai'nin "Ne içsel, ne dışsal ilgi var" dediği şeydir" (Sekida, 2007, 88).



Şekil 12: 'Ne öküz var ne sen'. Yokō Tatsuhiko (1928-)

#### 4.2.2.9. Kaynağa Dönmek

İçsel ve dışsal ilginin kaybolduğu aşamadan sonra kaynağa geri dönme aşaması gelir. Çocuk bir anda şunu farkederek; bu yola çıkmadan önce gördüğü bildik dünyadır, fakat bir farkla, artık gördüğü, dokunduğu, kokladığı herşey Buda'dır. Çocuk saf bilince erişmiştir, dünya aynı yerdir fakat o artık bambaşka gözlerle bakmaktadır. Bir önceki aşamada bilinç üzerinde birikmiş artıklardan temizlenmişti. Kaynağa dönme aşamasında ise bilinç ve zihin tekrardan etkinliğine başlamaktadır fakat bambaşka bir farkındalıkla, arınmış ve temiz bir halde, herşeyin bu yeni zihinle değerlendirileceği yeni ve temiz bir sayfa açılmaktadır.





Şekil 13: 'Kaynağa Dönmek'. Sanatçı: Tensho Shubun, 15.yy, Kyoto.

#### 4.2.2.10. Kasabaya Dönmek

Onuncu kareye gelindiğinde artık daha önceki çocuktan eser yoktur. Burada göbekli, yüzüne dingin bir gülümseme yayılmış, kaygısız biri resmedilmiştir. Kasabaya mutlu bir şekilde geri döner; mutlak özgürlüğe ulaşmış, aydınlanmış, varoluşun saf halini tatmıştır. Artık onun için herkes, her şey Buda'dır. Elinde taşırken resmedilen su kabağı,-boşluğun, shunyata'nın sembolü olarak bilinir. Varılan son nokta, boşluktur. Aydınlanmış kişinin kasabaya geri dönmesi ise onun artık bilgeliğini insanlıkla paylaşacağı, başkalarına yol göstereceği şeklinde açıklanır.

Öküz gütmeye resimleri, Jūgyū, suluboyadan siyah mürekebe, seramikten ahşap blok baskıya kadar pek çok farklı tarzda üretilmiştir. Jūgyū'yu yapısal olarak incelediğimizde bir sonraki başlıktan itibaren değinilecek olan Japon çizgiromanı manga ile benzeştiği farkedilir. Jūgyū resim ve açıklayıcı yazıların bir hikayeyi kronolojik kareler halinde anlatacak biçimde bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Çizimler oldukça sade, genelde siyah beyazdır ve en net biçimiyle formdan çok içsel durumu yansıtmaya yöneliktir. Aynı şekilde mangada da çizgiler yalın, duygular ise yoğunudur. İçsel dünya karakterlerin tasvirine abartılı biçimde yansır. Resim ve yazının bir arada kullanımına gelince, geleneksel kaligrafi sanatının örnekleri hatta

Japon alfabesinin yapısı göz önünde bulundurulduğunda yazıdaki resimsellik ve yazı-resim birlikteliğinin yeni bir fikir olmadığı ortadadır.



Şekil 14: 'Kasabaya Dönmek'. Yokō Tatsuhiko (1928-)

## 5. ZEN USTALARINDAN OTAKULARA JAPON SANATI

### 5.1 Giriş

Bu bölümde dünyada çağdaş sanat üzerindeki yadsınamaz Japon etkisi göz önünde bulundurularak, çağdaş Japon sanatının da köklerine inmek; superflat akımı gibi bir ortak noktadan yola çıkarak manga ve otaku kavramlarının birer tüketim ögesi olmaktan çıkarak sanat pratiğini şekillendirecek birer fenomen haline gelişinin tarihçesi ve sebepleri ile tartışılarak farklı bir perspektiften ortaya koyulması amaçlandı. Anime, manga ve bakış açısına göre yeni nesli ele geçiren korkunç bir hastalık ya da müthiş zengin bir alt kültür olarak değerlendirilen ve aslında temelinde büyük bir yalnızlık ve karanlık barındıran otaku olgusunu, varlığıyla büyük bir ironi taşıyacak derecede parlak, renkli, neşeli çağdaş sanat eserlerine dönüştürerek bu kavramları dünyaya yayan sanat akımı superflat buradaki odak noktalarıdır.

Otaku; yaşadığımız dünyaya tercih ettikleri bir fantazi dünyasının içinde, dış etkilere tamamen kendilerini kapatarak, bir dünya haline getirdikleri uğraş, hobi ve alt kültürler ile yeni bir hayat örerken yalancı ve parlak bir dünyanın içinde yaşamayı tercih eden insanlar için kullanılan bir kavramdır. Kavram ilk ortaya çıktığı 70'li yıllarda küçümseme, aşağılama amaçlı kullanılan ve içinde barındırdığı asosyalliği vurgulayan bir anlama sahipti. Günümüzde ise bu kavram, kendilerine otaku diyen insan ve grupların sayısının artmasıyla sadece tüketim ve pop kültür öğelerini değil sanat akımlarını da şekillendirebilecek bir hale geldi. Hayali bir dünyada gerçek dünyadan daha güçlü gerçeklikler keşfedebileceğini savunan bu kültürün sadece varlığıyla bile birçok sanat eserine ilham kaynağı olması şaşırtıcı değildir. Sadece otaku kültüründen yola çıkılarak yaratılan pek çok sanat eseri ve tüketim ürünü uluslararası çapta kabul gördüğü için değil, aynı zamanda da bu düşünce biçiminin hem Japonya hem de tüm dünya üzerinde büyük bir etkisi olduğu için otaku günümüzde Japon kültürü analizindeki en önemli faktörlerden biridir.

Şehir alanlarında milyonlarca insanın iç içe, küçük kutuları andıran evlerde yaşarken hem birbirleri hem de doğa ile olan ilişkilerinin kopma noktasına gelmesi, geleneksel aile yapısı ve dinsel pratiğin yavaşça yok olması gibi modern Japon hayatının

gerçekleri sanatsal anlamda da farklı yönelimleri beraberinde getirmiştir. Varlığa bir anlam yükleme ve günlük hayatın sıkıntılarını dışa vurma hali sanatta da yeni temaların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Bu sıkıntıların bir sonuç olarak doğurduğu kaçış ihtiyacının en fantastik haliyle yaşandığı otaku kültürü bu yönüyle çağdaş Japon sanatının gelişimine farklı bir perspektiften bakılmasını sağlayacaktır. Bu noktada daha önce kağıt üzerindeki fiziksel halinin irdelenmesinin yanı sıra spirituel açıdan da ele alınan 'boşluk' kavramı bambaşka izdüşümleri olan bir olgu olarak karşımıza çıkıyor. Doğadan ve özünden git gide kopan modern insanın kalbi ve ruhundaki büyük boşluğu birşeylerle doldurmaktaki beyhude çabası, konunun psikolojik ve sosyolojik bir olgu olarak da değerlendirilebilmesine olanak sağlıyor ve bu kavramı farklı açılardan da irdeleme ihtiyacı doğuruyor.

## 5.2. Japon Görsel Dili

Dil kavramı bir toplumda düşünce, duygu ve isteklerin, ses ve anlam yönünden ortak öğeler ve kurallardan yararlanarak anlatılmasını sağlayan semboller bütünü şeklinde tanımlanabilir. Dil, öncelikle anlamlı bir birliktelik halinde dışavurum sağlayan organize olmuş bir bütündür. Görsel bir bütünlüğün dil olarak algılanması ise bir örnekle netleştirilebilir: Nasıl "Tokyo-ben" Japon dilinin standart dialekti olarak kabul görüyorsa, anime-manga estetiği de Japon görsel dilinin standart dialekti olarak kabul edilebilir. Çünkü anime-manga estetiği figür çizimi için ortak bir model sunar ve bu ortak model çoğunluk tarafından kabul görerek paylaşılır, kullanılır ve bir stereotip haline gelir.

Görsel bir üretim dil olarak nitelendiğinde, göze çarpan ilk özelliği bu dildeki işaretlerin ikonik, resimsel niteliği olur. Resimsellik söz konusu olduğunda anlatılmak istenen şeyi ona benzeyerek birebir gösterme özelliği ön plana çıkar ve bu özellik söz konusu dile evrensellik özelliği katar. Bu evrenselliği sebebiyle görsel bir dilin anlaşılması kolay olduğu düşünülebilir fakat en nihayetinde bu "görsel konuşmalar" bir sanatçının zihninden çıkmaktadır, bu da konuşmaya öznel bir nitelik katar. Bu dil önce o dilde bir üretim yapan sanatçının sonra da onun bir parçası olduğu toplumun zihniyetini yansıtır. Bu durum çok karakteristik ve özel bir dil olan Japon görsel dilinde açıkça görülmektedir.

Oldukça karakteristik özellikler etrafında şekillenen Japon görsel dilinin en önemli parçası olan anime-manga estetiğinin birer kural gibi kabul gören maddelerinin başında büyük gözlü figürler gelir. Bu stereotip manganın tanrısı olarak kabul edilen Osamu Tezuka tarafından Disney çizim tarzından etkilenecek şekilde yaratılmıştır; yani pek

çok dil gibi bu görsel dil de etkileşimlerle oluşmuş, bir anda boşluğun ortasında kendi kendine belirmemiştir. Bir başka deyişle diğer kaynaklardan aldıklarını kendi içinde eriterek özgün, kendine ait bir çizgiye ulaşmıştır. Manga sanatçısı Osamu Tezuka bu düşünce yapısı ile oldukça bağlantılı bir şekilde kendi eserlerini resim olarak kabul etmediğini söylemiş ve "Çizim yapmıyorum, kendine özgü sembollerle bir hikaye yazıyorum." demiştir.

### 5.3. Kısaca Manga ve Anime

Anime, animasyon kelimesinden türemiş ve genelde Japon çizgiromanları olan mangaların televizyon uyarlamaları olan Japon çizgifilm ve animasyonlarını tanımlamak için kullanılan japonca bir sözcüktür. Japonya'da prime-time denilen izlenme aralığında yer alacak kadar benimsenen, milyonlarca kişinin izlediği animelere dünya çapında da ilgi oldukça büyüktür. Mangalar ise büyük gözlü karakteristik figürleri, tersten okunan sayfa yapısı ile kendine özgü görsel dile sahip çizgiromanlar olarak dünya çapında büyük kitleleri peşinden sürüklemektedir. Sadık anime-manga fanları sadece okumak ve izlemekle yetinmemekte aynı zamanda koleksiyon oyuncakları ve figürler, bilgisayar oyunları, giysi ve her türlü bağlantılı ticari ürün ile bu dünyaya olan bağlarını sağlamlaştırarak sadakatlerini ıspatlamaktadırlar. Bu bağlamda Japon halkıyla ilgili sosyolojik tespitler yapmak adına iyi bir başlangıç olabilecek anime-manga kültürü aynı zamanda Japon görsel dilini, bakış açısını, baskın karakteristik özelliklerini anlamak adına da önemli bir basamaktır.

Bir toplumun sosyal yapısı ve kültürel değerleri ile ilgili araştırma yaparken, mutlaka bu konularla ilgili önemli ipuçları içeren çizgiromanlara da başvurulmalıdır. Bir toplumu ve kültürünü anlamak adına hiçbir yerde bulunamayacak bilgiler içerebilen, özgün bir dışavurum ögesi olarak tanımlanabilen çizgiroman, bu özellikleriyle bir sanat dalı olarak kabul görür. Çizgiroman ve Uzakdoğu kültürü arasında kurulan sıkı bağlar bu bölgedeki tarihsel gelişim, felsefe-din ilişkisi ve bu olguların özellikle kaligrafik uygulamalar aracılığıyla görsel sanatlara yansımaları, dolayısıyla çok eski dönemlerde kurulan yazı-resim ilişkisi ışığında incelenmelidir. Manga, anime ve onlardan etkilenen çağdaş sanat akımları aynı kökleri paylaşır ve temelleri Edo dönemindeki tahta blok baskılarına kadar dayanır. Bu dönemde bahsi geçen bloklarla dünyanın bilinen ilk çizgi romanları basılmıştır. Dolayısıyla Japonya'nın günümüzde dünya üzerindeki en baskın çizgi roman kültürüne sahip ülke olmasını bu temele dayandırılabilir.

Manga bir topluma ait tarih, kltr, politika, ekonomi, din, aile yapısı, cinsellik ve cinsiyet, eđitim, inançlar, mitler, riteller, gelenekler ve fantazilerle ilgili ipuçları verir. zellikle savař sonrası Japonya'sında hem satışlar hem de diđer medyalar zerindeki etkisi gz nnde bulundurulduğunda manganın grsel sanatları hiç bir basılı kltr rnnn yapamadığı kadar etkilediđi grlr. Gnmzde ise anime ve manga; otaku kltrnn tm dnyada byk bir hızla yayılmasıyla sınırlarının dıřına çıkarak pek çok farklı sanat dalının zerinde de byk etkiler bırakan bir fenomen haline gelmiřtir.

## 6. AHŞAP BLOKLAR VE ZEN KARİKATÜRLERİNDEN 1970'LERE KISACA MANGA TARİHİ

### 6.1. Manga'nın Ortaya Çıkışı

Manga, japonca çizgiroman demektir ve günümüzde dünyada hem Japon çizgiromanını hem de bu oldukça karakteristik estetiğin başlıbaşına bir türe dönüşmesi sonucu bu türde üretilen çizgiromanları adlandırmakta kullanılır. Daha geniş bir açıdan öncelikle Japonya'da üretilen her tür çizgiroman, tüm dünyadaki Japonya kökenli çevirisi, basımı ve dağıtımı yapılan her tür çizgiromana verilen isim, bu çizgiromanların oluşturduğu bir alt-kültürün altında toplandığı bir kelime ve başlıbaşına bir sanat akımının genel ismidir. (Aydın, 2007, 9) Manga kelimesi 19.yüzyıl boyunca üzerinde karikatür bulunan ağaç bloklarını, özellikle de Hokusai Katsushika'nin öğrencilerinin kullanması için çizdiği karikatür ve taslakları betimlemek için kullanılmıştır. Ünlü bir baskı sanatçısı olan Hokusai manga kelimesini bulan ve ilk kullanan kişidir. Hokusai çizdiği taslakları iki çince karakterin (man: ilgisiz, ga:resim) birleşiminden oluşan 'manga' kelimesiyle tanımlamıştır.

### 6.2. İlk İzler

Zen başlığında da belirtildiği üzere Japonya din ve kültür anlamında Çin'den büyük ölçüde etkilenmiştir. Özellikle de 6. ve 7. yüzyıllarda yeni ve güçlü bir din olan Budizm'in Japonya'da benimsenmesiyle birlikte Budist tapınaklarının yapımı ve duvar resimleri de beraberinde gelmiştir. Nara şehri bölgesinde bulunan Toshodoiji ve Horyuiji tapınaklarının duvarlarına ve tavanına insan ve hayvanları konu alan çok çeşit karikatür yapılmıştır. Zen sanatından bahsederken çokça kullanılan formun kendisini değil özünü yansıtmaya fikri hatırlanacak olursa, bu eski dönem resimlerinde de hep karşımıza çıkan karikatürel tarz şaşırtıcı gelmez. Karikatür; çizilen kişi veya objeyi ona özgü taraflarını abartarak yansıtır. Hatta sözlükteki karikatür tanımı tam olarak şöyledir: "İnsan ve toplumla ilgili her tür olayı konu alarak abartılı bir biçimde veren, düşündürücü ve güldürücü resim." (TDK sözlük) Bu bir şeyi var eden öz'ün vurgulanmasıdır ve Zen sanatı bölümünde detaylandırılan durum, karikatürde

rastlanan özelliklerden hiç de farklı değildir.

Japonya'nın tarihe geçmiş bilinen ilk karikatürü Toba Sojo isimli bir Budist din adamı tarafından 12. yüzyıl başlarında çizildiği tahmin edilen ve Kyoto'da Kozan Ji isimli tapınakta bulunan "Choju Giga (Hayvan Yazıları)"dır. Estetik olarak köklerini Çin sanatından alan bu çizimler üzerine Japon mizah anlayışının da katılmasıyla ortaya çıkmıştır. Choju Giga, uzun bantlar şeklinde çizilmiş beş farklı sahneden oluşur ve bu sahnelerde tavşan, maymun, kurbağa gibi hayvanlar çeşitli rollerde görülür. Basit fırça darbeleriyle oluşturulmuş sahnelerde ferah ve canlı bir atmosfer vardır ve boş-dolu alanların dengesi de bu ferahlık hissini destekler. Emaki şeklinde isimlendirilen geleneğin ilk örneği olarak bilinen Choju Giga, çoğu sanat tarihçi tarafından çizgiromanın başlangıcı olarak kabul edilir (Segal, 2010).



**Şekil 15: Hayvan Yazıları, 12.yy**

Erken dönem Japon resimli öykülerine bakıldığında, uygulayanların din adamları olduğu da göz önünde bulundurularak genelde eserlerin dini temalar içeriyor olması kaçınılmazdır. Fakat işlenen konu ne kadar ciddi olursa olsun sanatçının çizimlere mizah anlayışını da eklediği örneklerde dikkat çeker. Bu çizimler 17. yüzyıl ortalarına doğru geliştiğinde ortaya Zenga (Zen resimleri) adı verilen; dini konuları, çay seremonilerini ve dövüş sanatlarını konu alan, resim ve kaligrafiden oluşan çizgiromanlar çıkar. Mürekkeple yapılan Zenga, yazı ve resmin bir arada yer aldığı ilk örneklerdendir, öğretici niteliktedir ve Zen yolu ile ilgili deyişler ya da şiirler içerir. Zen sanatı bölümünde detaylı şekilde değinilen "Kayıp Öküzün Peşinde / Öküz Gütme Resimleri" bilinen zenga örneklerindedir.



### 6.2.1. Otsu-e

Otsu-e, kelime anlamı olarak Otsu resimleri demektir ve Kyoto yakınlarında bulunan Otsu kasabasında yapılan resimleri adlandırmak için kullanılmıştır. Budist rahipleri, savaşçılar ve çoğunlukla da güzel kadınları konu alan resimler ilk olarak 17. yüzyılda Edo döneminde yapılmış ve kasabaya gelen yolculara hatıra olarak satılmışlardır. Hızlıca ve daha fazla sayıda üretme ihtiyacı karşısında önce cetvel, pergel gibi araçlar veya hazırlanan kalıplar kullanılmaya başlanmış ve daha sonra da ahşap bloklarla yapılan baskılarla çoğaltmaya geçilmiştir. Bu resimlerin tahta bloklarla üretime geçişi güncel halk sanatında da kayda değer bir canlanma ve gelişme sağlamıştır.



Şekil 16:Otsu-e. Sanatçı: Utagawa Kuniyoshi. 1847.

### 6.2.2. Ukiyo-e

Kelime olarak ukiyo-e 'yüzen dünya resimleri' anlamına gelmektedir. İlk olarak Edo Döneminde, ahşap bloklar aracılığıyla basılan ve çoğaltılan ukiyo-e; dönemin önemli kişilerini, kabuki tiyatrosu oyuncularını, doğa, günlük yaşam gibi temaları, tarihi yerleri ve Japon kültüründe çok önemli bir yeri olan Fuji Dağı'nı konu almıştır. Ukiyo-e genelde kabuki tiyatrosu posterlerinin veya kitapların arasında yer alan resimlerin yapılmasında kullanılmıştır. Ukiyo-e'lerin etkisi günümüzde de devam eden kendine has perspektifi, anatomisi, bir 'öz', anlık bir izlenim aktarmaya çalışan yapısı günümüzdeki çizgiromanlarla da benzerlik göstermektedir. Yazar Frederik Schodt, Ukiyo-e'yi çizgiroman ile ilişkisini ortaya koyarak şu şekilde anlatmıştır:

"Günümüzün çizgiromanları gibi Ukiyo-e'ler de zamanının popüler kültürünün bir parçasıydı; canlı, kolay, ucuz, eğlendirici ve neşeliydiler. Bu tarzın ustaları düzenli olarak eserlerine çizginin şekil bozukluğuyla denenmiş bir mizah aşıyor, fantastik, dehşetli ve erotik unsurlardan da biraz koyuyorlardı.'Ünlü baskı sanatçısı Hokusai

Katsushika (1760-1849) günümüzün Japon çizgi roman terimi olan 'manga' kelimesini bulan kişidir. Diğer sanatçılardan örneklemelede bulunmak gerekirse, 18. yüzyılda yaşamış olan Sharaku Toshusai, bir karikatür ustasıydı. Ressam Yohitashi Tsukioka'nın şiddetli savaş resimlerinde bugünün çizgi romanlarında yer alan karakterize etme biçimleri ve aynı türdeki kan sıçramaları görülebilir. Bu da çağdaş Japon çizgi romanının kökenlerinin geleneksel sanatlar olduğu yargısıyla bizi bir kez daha karşı karşıya getirir" (Schodt,1983, 35).



Şekil 17:Çay seremonisini anlatan bir ukiyo-e. Sanatçı: Mizuno Toshikata. 1895.



Şekil 18: Ukiyo-e. Sanatçı: Chikanobu. 1896.

Ukiyo-e, net hatlara sahip ve renkli düz alanlardan oluşan tarzı ile pek çok batılı sanatçıyı etkilemiştir ve empresyonizm, art nouveau gibi akımların gelişmesine ilhamkaynağı olmuştur. Uzakdoğu sanatı, özellikle de Japon resminin Batı için bir

ilham ve merak konusu olması 1860 yılı ve sonrasına dayanır. Japonya'da Meiji dönemi sonrasında Batı ile karşılıklı ilişkilerin güçlenmesi ile Batı, Doğu'nun diğer güzellikleri gibi sanatıyla da tanışmıştır. 1862 yılında Londra'da, 1867 yılında da Paris'te açılan sergiler aracılığı ile ukiyo-e Batı'ya açılmış olur. Böylece başlayan akım, 1872 yılında Renaissance Littéraire et Artistique isimli yayında koleksiyoner Philippe Burty ve L'Art Français isimli kitabında Jules Claretie tarafından kullanıldığı şekliyle 'Japonizm' adını almıştır.

Japonizm akımının başlamasına vesile olan Japon baskı resminin Batı'da dolaşan örneklerinin ilk olarak Londra'da çay satan bir dükkanda James Whistler tarafından farkedildiği söylenir. Claude Monet ise baharat satan bir dükkanda kullanılan paket kağıtlarında bu baskılarla tanışmıştır. (Ives, 2000) Böylece bu baskılar sanatçılar arasında elden ele dolaşarak yayılmaya başladığında, kimi bir koleksiyoner olarak bu baskıları toplamaya, kimi Japon etkisini kullandığı sahnelerde kimi ise üslubunda yaptığı değişikliklerde yansıtmaya başlar. Claude Monet'nin 250 kadar Japon baskı resminden oluşan bir koleksiyonu olduğu bilinir ve günümüzde bu koleksiyon sanatçının Giverny'de bulunan evinde sergilenmektedir. Sanatçı ayrıca 1876 yılında karısının üzerinde kimono ile resmedildiği bir portresini yapmıştır. Edouard Manet 1863 yılında resmettiği Olympia isimli tablosunda nü modelini alışılmışın dışında, oryantal etkiler içeren bir mekanda konumlandırmıştır.



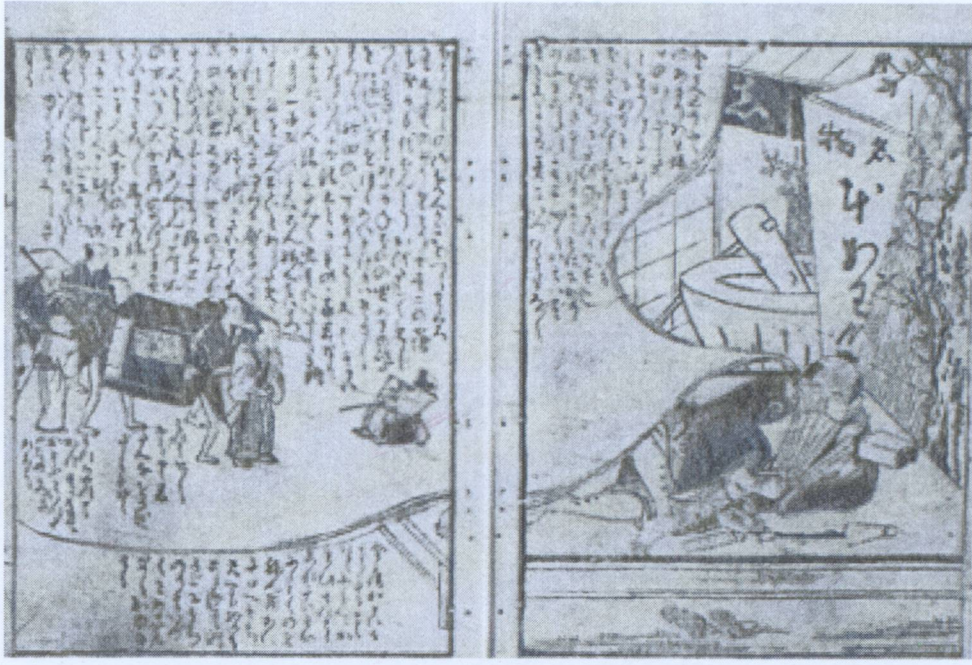
Şekil 19: Van Gogh'un 'La Courtisane' isimli tablosu. 1887.

Manet, 1863 yılında yaptığı Emile Zola portresinde ise Japon stili bir paravan kullanarak bu etkileşimin sinyallerini verir. Kullanılan teknik ve kadrajlarında da ukiyo-e etkisi hissedilir. Edouard Degas'nın günlük hayattan sahneleri canlandırış tarzıyla Hokusai'den etkilendiği ve Degas'nın öğrencisi olan Toulouse Lautrec'in de afişleriyle Japonizm akımının karakteristik özelliklerini yansıttığı bilinir. Hollandalı ressam Van Gogh'un o dönem biriktirdiği Japon bakılarının bir kısmı günümüzde Amsterdam'da kendi adını taşıyan müzede sergilenmektedir. Sanatçı, bu akımın sadece koleksiyoncusu olarak kalmamış, bu tarzı kendi eserlerine de yansıtmıştır. Paul Cezanne, Paul Gauguin ve Henri Matisse eserlerinde Japon etkisi hissedilen batılı resamlara diğer örneklerdir.

### 6.2.3. Kibyoshi

Edo Döneminde, tahta bloklar aracılığıyla yapılan baskılarla, dünyada bilinen ilk çizgiroman kitapları basılmıştır. Bu kitaplar günümüzdeki çizgiroman yapısının vazgeçilmezi olan birbirini takip eden kareleri veya konuşma balonlarını içermiyordu. Bu kitaplar iple bağlanan veya akordeon şeklinde katlanarak bir arada tutulan sayfalardan oluşuyordu. İlerleyen dönemlerde baskı tekniklerinin gelişmesiyle bu şekilde yapılan resimli kitaplar da çoğalmaya başlamıştır.

Kibyoshi, bir diğer deyişle 'sarı kapak' döneminin popüler türüdür ve ismini kapaklarının basıldığı sarı malzemedен alır. Tipik bir kibyoshi bir veya iki bölüm halinde basılarak çoğaltılır, iç bölümü siyah-beyaz resimlerle donanmış, üzerine genelde renkli resimler uygulanmış yumuşak sarı kapaklar tarafından tutturulmuş olur. (Kern, 2007, 2) Fabl türünde çocuk kitapları olarak başlayan kibyoshi zamanla gelişerek yetişkinlere uygun öykü kitapları şeklinde yayılmıştır ve konuları komedi, dram, politika, dedikodu, hatta pornografiye kadar genişlemiştir. Karikatür tarzı resimlerin boş yerlerinde yer alan anlatılan hikayeye ilgili yazılarla günümüz yetişkin resimli hikayelerinin atası sayılabilen kibyoshi, dönemin yöneticileri tarafından yasaklanarak, yok olup gitmiştir.



Şekil 20: Bir kibyoshi örneği. Kinkin Sensei Eiga no Yume. Sanatçı: Koikowa Harumachi(1775)□

### 6.3. Japon Çizgiromanında Avrupa ve Amerika Etkileri

19.yüzyılda Japonya yoğun miktarda Batı kültürünü, teknolojisini ve bilgisini ithal ederken yok olup giden kiboyushi'nin yerini de Batı çizgiromanının yerli bir uyarlaması olan yepyeni bir yayın aldı. İngiltere'de yayınlanan "British Punch" isimli mizah dergisinin uyarlaması "Japan Punch" Charles Wirgman tarafından önce orada yaşayan yabancılara yönelik, daha sonra da bu yeni tarza ilgi duyan yerli halk için japonca olarak basıldı. Muhabir olarak geldiği Japonya'da evlenerek buraya yerleşen İngiliz gazeteci Charles Wirgman, Fransız çizer George Bigot ile birlikte Batı kültürünün Japonya'da yaygınlaşması konusundaki önemli isimlerdendir. Bu iki Avrupalı çizerin en büyük etkisi yüzeysel bir anlatımın tercih edildiği Japon sanatına anatomi, perspektif, ışık-gölge kullanımında bambaşka bir bakış açısını ve Batı çizgiromanında kullanılan konuşma balonlarını kazandırmalarıdır. Bu dönemin en önemli etkilerinden biri de Japon sanatçıların fırça yerine kalem kullanmaya başlamalarıdır.

19. yüzyıl sonlarında Japon sanatçıların ilgisi Avrupa'dan Amerika'ya kaymaya başladığında Japon çizer Rakuten Kitazawa, Amerikan gazetelerinde yaygınlaşan çizgi bantların etkisiyle ilk sürekli karakterli Japon çizgi dizisini yarattı. Bu dönem çizerler sıklıkla Amerika seyahatleri yaparak gözlemlerini ülkelerindeki üretimlerine aktarmaya başladılar. Bu dönem çizgiromanların Japon gazetelerinde yaygınlaştığı dönemdir. 1930'lu yıllarda ise ilk aylık manga dergisi "Shonen Gorakubu" basılmıştır.

## 6.4. II. Dünya Savaşı Ve Savaş Sonrası Japon Çizgiromanı

Savaş sırasında çizgiroman etkili bir propaganda aracı olarak kullanılmaktaydı. Japon hükümeti nin çizzerlerini birer asker gibi Asya'nın çeşitli yerlerine göndermesi özellikle halkın okuma bilmeyen kesimine de ulaşabilmek açısından önemli görülüyordu. İşlenen konularda da farklılaşmalar başlamıştı, içinde bulunan dönemin doğal bir sonucu olarak mangalara artık acı, savaş ve şiddet temaları hakimdi. Bu gelip geçici bir etki değildir, Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının Japon kültürüne olan etkisi günümüzde bile hala tazeliğini korumaktadır. Bunun yanı sıra atom bombası günümüzde de Japon sanatında sıklıkla işlenen bir tema olarak kendine yer bulur.

II.Dünya Savaşı sonrası Japonya'ya yayılan anti-militarizm akımı ile savaş sırasında oldukça yara alan Japon çizgiromanı, yepyeni bir döneme girmiştir. Bu yeni dönemde savaşı hatırlatmamak amacıyla katı yasaklar konmuş ve çizilebilecek konulara kısıtlamalar getirilmiştir. Bunun sonucu olarak bu dönem güldürü içerikli yayınlar ve çocuk dergilerinin tekrardan gündeme oturduğu dönem olmuştur.

"Savaş zamanındaki büyük toplumsal sıkıntılar insanların sıkıntılarında bir şekilde kaçma ve kısa süreliğine de olsa bir hayal dünyasında gezinme isteklerini su yüzüne çıkarmıştı. Bu dönemde konu olarak çeşitlenmeye başlayan mangalar bir noktadan sonra artık her türlü konuyu ve temayı işler hale gelmeye başladı. İnsanlar kendilerine benzeyen çizgi ailelerin eğlenceli yaşamları ile dertlerinden uzaklaşıyorlar, tarihi ve efsanevi çeşitli karakterlerin başından geçen olaylarla hikaye dünyalarına dalıyorlardı" (Aydın, 2007, 12).

Savaş sonrası koşullarının getirdiği ekonomik güçlükler ve kağıt sıkıntısının getirilerinden biri 'kiralık manga' kavramının ortaya çıkmasıdır. Dönemin kiralık kitap dükkanlarında mangalar iki günlüğüne ucuz bir fiyata kiralanırdı. Sıklıkla karanlık, kasvetli bir içeriğe sahip bu dergilerde çizimler de anlatılan konular da gerçekçidir. Sayıları 30.000'i bulan bu kiralık kitap dükkanları haftalık dergilerin yayılmaya başlamasıyla düşüşe geçmiş, bu kiralık dergiler için çalışan çizzerler de yavaş yavaş dönemin popüler haftalık yayınlarına geçmeye başlamıştır. Savaş sonrası dönemin önemli olaylarından bir diğeri artık kadın çizzerlerin de çizgiroman sektöründe söz sahibi olmaya başlamasıdır.

Savaş sonrası gazetelere çizdiği bantlarla adını duyurmaya başlayan Osamu Tezuka, günümüzde bilinen haliyle manganın yaratıcısı, Japonya'da 'manganın tanrısı' olarak tanınan çok önemli bir karakterdir ve bu dönemde Robet Stevenson'un "Treasure Island" eserinden ilham alarak yaratılan ve bir kitap olarak yayınlanan resimli hikayesi "Yeni Define Adası" ile çizgiromandaki ilk çıkışını yapmıştır.

Tezuka'nın Batı tarzı çizgisi ve akıcı anlatımı dikkat çekmiş ve bu kitap 400.000 kopya satarak manga olgusunu bambaşka bir boyuta getirmiştir. Onun eserleri modern manga endüstrisinin ortaya çıkıp gelişmesindeki en önemli faktör olarak görülür.

## 6.5. Manga Tanrısı Osamu Tezuka Ve Sonrası

60'lı yıllarda 'Astro Boy' adı ile çizgi film olarak Amerika'da yayınlanan 'Mighty Atom' Tezuka'nın en önemli eseri olarak kabul edilir. Tezuka'nın getirdiği yenilikler manga piyasaının hiç olmadığı kadar gelişmesini ve büyümesini sağlamıştır. Osamu Tezuka da otobiyografisinde kendisini bu denli farklı kılanı şu şekilde açıklar:

"O zamana kadar pek çok mangasahne oyunu tarzında çizilir, sahnenin sağından ve solundan görünen aktörlerin etkileşimi bir tiyatro seyircisinin bakış açısıyla görülüyormuş gibi verilirdi. Bu yaklaşımla, güçlü ve psikolojik bir betimlemeyi ortaya koymanın mümkün olmadığını farkettim ve kompozisyonlarımda sinemasal teknikleri de kullanmaya başladım. Bunun için örnek aldığım modeller öğrenciyken izlediğim Fransız ve Alman filmleriydi. Tabii ki yakın plan ve farklı açıları kullandım, daha önce tek karede verilen hareketleri ve yüz ifadelerini içtenlikle yakalayabilmek için daha çok kare hatta sayfa kullandım. Ayrıca manganın potansiyelinde güldürmekten daha fazlasının olduğunu düşünüyordum, gözyaşı ve acı, kızgınlık ve nefret temalarını kullanarak, her zaman mutlu sonla bitmeyen hikayeler yaptım" (Thorn, 2007, 22).



Şekil 21: Osamu Tezuka, Astro Boy

Schodt'a göre Tezuka'nın yaratıcı sayfa düzenlemesi, ses etkilerini zekice kullanması ve tek bir eylemi betimleyen karelerin sayılarını artırması manganın neredeyse bir film gibi izlenmesini sağlamış ve Japon çizgiromanına yeni bir bakış açısı ve çizim tekniği getirmiştir. Aslında tıp fakültesi mezunu olan Tezuka, profesyonel bir sanatçı olmak için doktorluk mesleğini bırakmış ve çocuk çizgiromanları çizmeye başlamıştır. Daha sonra bilim kurgu, dedektiflik, tarihi eserler ve kızlar için romantik yapıtlar gibi bir çeşitlilik içinde kariyerini devam ettirmiştir ve mangayı hem çocukların, hem büyüklerin ilgisini çekecek, hem eğlenceli hem de sofistike bir sanat dalı haline getirmiştir. Osamu Tezuka bugün hayatı ve eserleri ders olarak anlatılan, hakkında ciltlerce kitap basılmış, Japon sanat tarihinden bahsederken mutlaka adı geçen ve hatta dünya çapında tanınırlığa sahip, önemli bir şahsiyettir.

1954 yılında Japonya'da ilk televizyon yayını yapılması ve 1956 yılında ilk haftalık derginin çıkışı manga kültürünün günümüzdeki boyutu alışındaki iki önemli tarihtir. Televizyon savaş sonrası Japonya'sında bilgi akışına bambaşka bir hız vermiştir ve bunu hemen diğer kitle iletişim araçları izlemiştir. Haftalık dergiler ilk başta genel bilgi ve eğlence dergileri olarak düşünülse de birkaç yıl içinde mangalar genel yayınların %50 den fazlasını oluşturmaya ve bu denli yayılmalarının bir sonucu olarak da eğitici özelliklerini kaybetmeye başlamışlardır. Bahsi geçen haftalık yayınların en önemli özellikleri ucuz ve herkese ulaşabilen araçlar olmalarıdır. Bu dergiler o dönemde kadınlara, erkeklere, çocuklara özel olarak farklı içeriklerle yayınlanmaya başlamışlardı ve bu sayede hedeflerini bularak hızla yayılmaları söz konusu olmuştu. Günümüzde çizgiromanların içeriğinden, işlenen konuya, hitap ettiği kitlenin cinsiyetinden yaş ortalamasına kadar çeşitlenen sayısız alt türün en önemlilerinden biri, bu dönemde genç erkeklere özel üretilmeye başlanan "shonen"dir. Macera ve bilim kurgu türü hikayeler bu dergilerde yer almaya devam ederken diğer yandan manga okuyucu kitlesinin yaş ortalamasının da giderek artması farklı hikayelere ve çizim tarzında farklılaşmalara götüren sebeptir. Bu durumun bir sonucu olarak çeşitlenmeye devam eden mangaların genç profesyoneller için, ev hanımları için, romantik hikayelerden hoşlanan genç kızlar için yaratılan türlerinin sadece konuları değil, çizim tarzları da hitap ettikleri kitleye göre farklılık gösterir. Bu çeşitlilik kendi içinde karakteristik özellikleri olan sayısız manga türünün doğmasını sağlayan etkidir ve bu dönemin katlanan etkisi günümüz manga okuyucusunun oldukça spesifik olan bu alt türler sayesinde tam olarak istediği mangaya ulaşması sağlayan faktördür. Bu noktadan itibaren, dönemin etkisi konusunda daha vurgulayıcı olmak adına, günümüzde en çok ilgi gören manga türlerinden bazılarını kendi tarihçeleri ve günümüzdeki örnekleri üzerinden açıklamak gerekir.

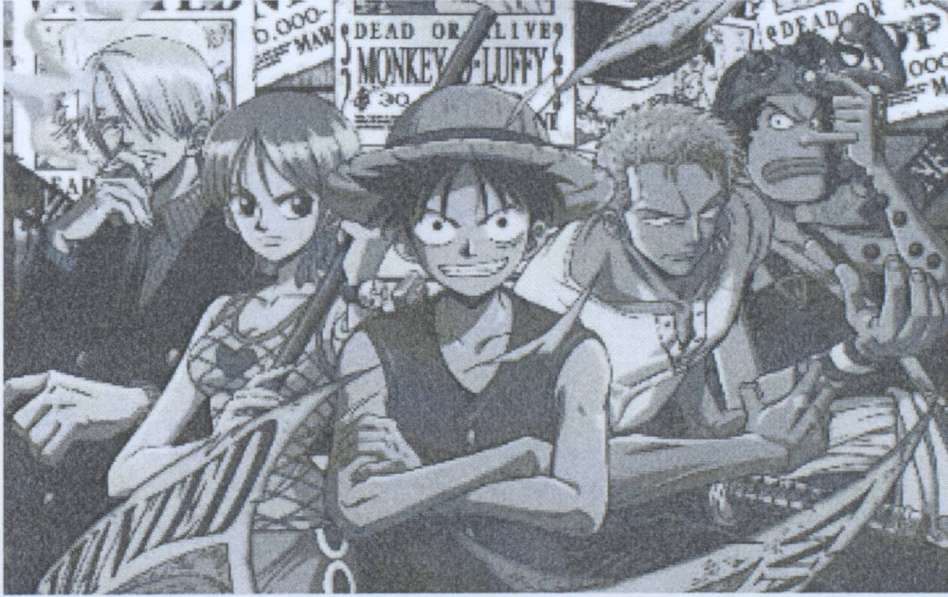


## 6.6. Manga Türleri

### 6.6.1. Shōnen (shounen)

Genç erkeklere yönelik mangalar olan ve bu mangaların yayınlandığı Japonya'da en çok satan dergi türünü de içeren shonen, kelime olarak da genç erkek anlamına gelmektedir. 1954 yılında televizyonun yayına girmesi ile bu yeni kitle iletişim aracının karşısında ayakta durmaya çalışan manga endüstrisi, haftalık dergi kavramını ortaya çıkarmıştır. Televizyon burada kilit noktadır çünkü 50'ler öncesi çizim tarzı ile sonrasındaki çizim tarzı arasında büyük farklar vardır. Konular ise her dönemde macera, aksiyon kaynaklı olmuştur. İlk sayısını 1968 yılında çıkaran ve Shōnen Champion ile birlikte dönemin popüler dergilerinden olan Shōnen Jump dergisi günümüzde hala yayındadır.

Shōnen türünün bazı popüler mangaları: DragonBall, Slam Dunk, 90'larda ülkemizde çizgi filmi yayınlanan Captain Tsubasa, One Piece, Naruto, Fullmetal Alchemist.



Şekil 22: One Piece, Yaratıcısı: Eiichiro Oda. 1997'de ilk sayısı çıkan manga halen yayınlanmaya devam etmektedir.

### 6.6.2. Shōjo (shoujo)

Shōjo kelime anlamı olarak genç kız ya da kız çocuğu demektir, dolayısıyla shōjo manga belli bir yaş aralığındaki genç kızlara yönelik manga türü ve bu mangaların yayınlandığı dergiler için kullanılır. Kadınlara yönelik mangaların konuları oldukça çeşitlidir: Okul hayatından, cinselliğe, aşk ve romantizmden, genç kahramanların

meşhur olma maceralarına, vampirlerden tatlı veya karanlık fantastik öykülere, hatta iki erkeğin birbirine olan aşkına (yaoi) kadar genişleyen bir skalada konular işlenir. Özellikle savaş sonrası mangalarıyla büyüyen kadın çizerler, Japon toplumunda kadının ikinci planda kalan rolünü vurgulamış ve bastırılmışlığın getirdiği sorunları dışavurmuşlardır. Yonezawa Yoshihiro 'shōjo manga'ların konuları hakkındaki incelemelerini şöyle aktarmıştır;

"İlk çıktığı dönemin ardından 'shōjo manga' basit ergenlik dönemi aşk hikayeleri olarak düşünülürdü. Fakat zamanla konuları fantazi, gizem, korku, bilimkurgu ve tarihi dramayı içermeye başlamıştı ve elbette tüm bu konuların, senaryoların baş kahramanları kadındı. 'Shōjo manga' sadece dramatik sanat tarzında hikaye ortaya koymaz. Psikolojik açıklamalar, hayal betimlemeleri, ailevi sorunlar ve özgüven ihtiyacı gibi okurların yaşamsal sorunlarıyla birebir ilişkili konularla ilgilenmektedir" (Nipponia 1999)(alıntı: anime.gen.tr).

Bilinen kadın dergilerinin içinde de illüstrasyonlar bulunmasına rağmen kadınlara yönelik manga dergilerinin çıkması çok daha uzun bir süre almıştır; ilk shōjo manga Osamu Tezuka'nın 1953-1956 yılları arasında yayımlanan Ribbon No Kishi adlı mangasıdır. Shōjo dergilerin haftalık olarak yayınlanması ise 1963 yılında çıkan Shōji Friend ve Margaret dergileri ile başlar (Elikara, 2007, 50).

Türkiye'de yayınlandığı dönem genç kızlar arasında oldukça popüler olan, hatta ülkemizin Japon çizgifilmi tarzı ile tanışmasını sağlayan "Şeker Kız Candy", orijinal adıyla 'Candy-Candy' 1970'li yılların en çok satan shōjo mangalarından biriydi. Bu çizgifilm ile anime-manga estetiğiyle tanışan izleyici için fazlasıyla büyük gözlü ve fazlasıyla uzun bacaklı, gerçekdışı bir anatomiye sahip bu görüntü ilgi çekiciydi.



Şekil 23:Shoujo manga 'Hadashi de Bara wo Fume' (Stepping on Roses)

"Çizgi roman sanatçıları Paris ve New York'taki mankenlerin uzun bacaklı görünülerinden etkilenmişler ve karakterlerine bu görselliği uyarlamışlardır. Erkek karakterler ise oldukça zayıf, esnek ve güzel görünümlüdürler. Bu nedenle, kadın karakterlerden sadece daha uzun oldukları için ayırt edilebilmektedirler. Bu karakterler gibi görünmek isteyen pek çok Japon genç kızın özel diyetlere başladığı bilinmektedir. Bir başka ilginç nokta ise 'manga'ların çoğunda çizilen sarışın Japon karakterlerdir. Genellikle siyah beyaz basılmaya başlayan mangalarda, kadın sanatçılar, sarı saçlı figürlerin, sayfadaki leke dengesini sağladığını ve diğer karakterlerden ayrılmasını kolaylaştırdığını fark etmişlerdir ve bu amaçla sarışın ve mavi gözlü Japon kızları ortaya çıkarmıştır" (Schodt, 1986, 92).

Popüler shōjo mangalardan bazıları: Candy Candy, Cardcaptor Sakura, Sailor Moon, Rose Of Versailles, Nana..

### 6.6.3. Seinen

Seinen, 18-30 yaş aralığına yönelik, şiddet, aksiyon, cinsellik içeren ve shōnen'e göre daha ciddi bir anlatıma sahip olan manga türüdür. Seinen'de genelde çizimler daha gerçekçidir, şiddet olayları açıkça gösterilebilir veya kadınlar çıplak olarak çizilebilir. Temalar daha olgundur; politika, felsefe, ekonomi, teknoloji, mitoloji gibi konular işlenebilir ve hikayeler ayrıntılı psikolojik çözümler içerebilir.

### 6.6.4. Josei

Josei genelde üniversiteli kızlara, çalışan kadınlara veya ev hanımlarına yönelik olarak hazırlanan, yetişkin kadın mangasıdır. Shōjo mangaya nazaran daha gerçekçi bir anlatıma sahiptir ve shōjo mangalarda rastlanan abartılı, masalsi atmosferden, şiirsel anlatımdan uzaktır. Yetişkin kadınlara yönelik temalar, gündelik hayat, aile hayatı, gerçek aşk ve cinsellik konularını içerebilir. Bu sınıflandırmalar çoğunlukla aynı isimli mangaların uyarlaması olarak hazırlanan japon animasyonları olan animeler için de geçerlidir.

### 6.6.5. İçerik ve Konular

İçerik ve konularına göre de mangalar çeşitli türlere ayrılabilir. Bir manga bir veya birkaç türü bir arada bulundurabilir. Bu türlerden karakteristik özellikleriyle ayırdedilen bazı örnekleri şu şekildedir:

Kodomo: Çocuklar için yapılan mangalar için kullanılan bu terimin kelime anlamı da çocuktur. Çocuklara yönelik konular ve mesajlar içerir. (örn. Doreamon)

Hentai: Cinsel içerikli, genelde erkek okuyucuya yönelik hazırlanan manga. (örn. LaBlue Girl)

Mecha: Dev robotlar, silahlar, gemiler, kısaca mekanik özelliğe sahip araçlar etrafında dönen içeriğe sahip manga. Mangalarda yer alan büyük ve çoğunlukla insansı özellikler taşıyan robotlara da bu isim verilir. (örn. Gundam)

Harem: Bir erkek ve onun etrafında bulunan çok fazla kızın konu olarak işlendiği mangalar bu şekilde adlandırılır. (örn. School Rumble)

Bunun yanı sıra konularına göre askeri (Code Geass), bilimkurgu (Chobits), doğaüstü (Death Note), dram (Kenshin), fantezi (Sailormoon), gizem (Ergo Proxy), korku (Elfen Lied), komedi (Gintama), macera (Fullmetal Alchemist), romantik (Lovely Complex), psikolojik (Higurashi), spor (Slam Dunk), Tarihsel (Samurai Champloo) şeklinde bir sınıflandırma da yapılabilir.

1970'lerin başında farklı okur kitlelerine yönelik 75 manga dergisi vardı ve bunların toplam aylık satış miktarı 20 milyon civarında idi (Ivy, 1993, aktaran; Binark 2002, 429-452). Artan taleplerle her tür sayısız alt tür ve sınıflandırmaya ayrılmış ve bu sayılar günümüzde iyice artmıştır. Öncelikle kadınlara ve erkeklere yönelik olarak ayrılan manga, daha sonra genç kadınlar, yetişkin kadınlar, genç erkekler ve yetişkin erkekler şeklinde kollara ayrılmıştır. Buna sebep olan şüphesiz ki öncelikle bir zamanın manga okuyucularının artık büyümüş olması ve fakat manga tutkusunun devam etmesi, dolayısıyla yeni ve daha olgun ilgi alanlarına göre bir şeyler okumak istemeleridir. Buna yeni ve farklı yaş aralıklarından okuyucuların da katılmasıyla, genişleyen kitleye farklı konularla hitap etme ihtiyacı yeni sınıflandırmalar doğurmuştur. Görüldüğü gibi buradaki sınıflandırma cinsiyet ve yaş aralığı üzerine kurulu demografik tanımlamalar üzerinden yapılmaktadır.

70'lerden günümüze doğru gelindiğinde manga türlerindeki çeşitliliğin artışı ile hitap edilen kitlenin giderek daralması söz konusudur. Bu daralma ile ortaya çıkan türlerin karakteristik özellikleri oldukça belirgindir. Bu durumda okuyucuların hem tam olarak istedikleri yayına kolayca ulaşmalarının sağlandığı hem de bu şekilde okuyucunun elindeki ürünle bağ kurmasının kolaylaştığı, sadece okunan araştırmalardan değil bir manga okuyucusu olarak kişisel tecrübelerden de yola çıkarak söylenebilir. Okumak üzere aldığı kitabın içinde nasıl karakterlerle karşılaşacağını, ne tür olaylar yaşanacağını belli bir çerçeve içinde tahmin etmek, belki de baş kahramanı kendine yakın özelliklere sahip kitapları seçmek, okunan şeyin içine girmeyi kolaylaştırır ve böylece arada kurulan bağ sağlamlaşır. Okuyucu kendini o karakterle üzüp onunla sevinirken bulur. Böylece okuyucu kahramanı kendine yakın, bir arkadaşı gibi algılayabilir veya oradaki hayatı kendi yaşadığına alternatif bir hayat olarak hayal ederek okuyabilir; bu iki durumda da arada gittikçe güçlenen bir bağ var. Bu bağın vardığı uç noktalardan biri olarak 'otaku' kavramı ise günümüzde dünya çapında

yayılan sanat akımlarına ilham olmaya varacak kadar ilginç bir popülerliğe sahiptir. Manga'nın etki alanını ve 'ruhunu', hatta günümüz Japon sanatını anlayabilmek için irdelenmesi gereken önemli kavramlardan biri olan otaku'yu anlamak için burada izlenen yöntem; önce ortaya çıktığı 70'li yıllara yayılan tüketim fikrine göz atmak ve günümüzde etkisinin en çok hissedildiği kolları vurgulayarak nasıl bu kadar yayıldığını ve çağdaş sanatta kendine yer bulduğunu sorgulamak şeklindedir.

## 7. OTAKU

Manga'nın atalarından sayılan ahşap blok resimlerinden yola çıkarak manga tarihinin anlatıldığı bölümde 'otaku' kavramına kısaca şu şekilde değinilmiştir:

Otaku; yaşadığımız dünyaya tercih ettikleri bir fantazi dünyasının içinde, dış etkilere tamamen kendilerini kapatarak, bir dünya haline getirdikleri uğraş, hobi ve alt kültürler ile yeni bir hayat örererek yalancı ve parlak bir dünyanın içinde yaşamayı tercih eden insanlar için kullanılan bir kavramdır. Kavram ilk ortaya çıktığı 70'li yıllarda küçümseme, aşağılama amaçlı kullanılan ve içinde barındırdığı asosyalliği vurgulayan bir anlama sahipti. Günümüzde ise bu kavram kendilerine otaku diyen insan ve grupların sayısının artmasıyla sadece tüketim ve pop kültür öğelerini değil sanat akımlarını da şekillendirebilecek bir hale geldi. Hayali bir dünyada gerçek dünyadan daha güçlü gerçeklikler keşfedebileceğini savunan bu kültürün sadece varlığıyla bile birçok sanat eserine ilham kaynağı olması şaşırtıcı değildir. Sadece otaku kültüründen yola çıkılarak yaratılan pek çok sanat eseri ve tüketim ürünü uluslararası çapta kabul gördüğü için değil, aynı zamanda da bu düşünce biçiminin hem Japonya hem de tüm dünya üzerinde büyük bir etkisi olduğu için otaku günümüzde Japon kültürü analizindeki en önemli faktörlerden biridir.

Otakuların kendilerini adayışlarında bir sınır olmaması, tutkuyla, istekle, çoğunlukla bir kimlik kazanmak veya kendilerine biçtikleri bir kimliği, hayatlarını üzerine kurdukları bir fikri beslemek adına sürekli tükettikleri göz önünde bulundurulduğunda, kısaca 'tutkulu tüketiciler' olarak adlandırılabilirler.

### 7.1. Popüler Kültür, Tüketim Toplumu ve Japonya

Toplum sanayileştikçe, modernleştikçe, popüler kültür ürünlerinin tüketimi de artmaktadır; bu Japonya için de aynı şekilde gerçekleşmiştir. 70'li yıllar televizyonun bir kitle iletişim aracı olarak kendine sağlam bir yer bulduğu, aynı zamanda manga satışlarının da patlama yaptığı dönemdir. Takashi Murakami, Japonların televizyon ile olan bu ilişkisini sorgularken Japon toplumunun günün 24 saati televizyon ve medya ile beslendiğini söyler ve tüketim kültürünün sadece tek bir yöne baktığını,

evrim geçirmediğini belirtir. Murakami'ye göre o dönemde insanlar hayatın anlamı üzerine düşünmezlerdi çünkü tüketim kültürü oldukça baskındı.

1960'lı yıllar ve 70'lerin başında Japon toplumuna bakıldığında politik hareketlerin arttığı görülür; dolayısıyla bu dönem mangasının da konu olarak siyasallaştığı söylenebilir. Bir önceki konuda detayıyla bahsedildiği şekilde manganın türlere ayrılması ve yetişkin mangası diye bir olgunun ortaya çıkışı bu dönemin ihtiyaçlarıyla bağdaştırılır. 1970'li yılların ortaları ise Japonya'da, bireyin evine, özel alanına çekildiği dönemdir. Bu dönem 'mai homu' yani 'benim evim' sloganıyla özdeşleşmiştir. 1973 petrol krizi sonrası dönemde eleştirel hareketler ve söylemler kamusal alanda yaygınlığını kaybetmeye başlamış ve özel alanına çekilen vatandaş tüketim toplumunda "tüketici" olarak konumlanmaya başlamıştır (Binark, 2002, 429-452).

İşte bu dönem otaku kavramının ortaya çıkışı için gerekli zeminin olduğu dönemdir. Dış dünyadan yavaşça elini ayağını çekmek, evine kapanmak, burada tükettikleri üzerinden kendine yeni bir kimlik kazandırmak, fakat daha fazlasına, kendini adayacak bir değere, bir amaca ihtiyaç duymak ve gittikçe genişleyen bütün boşlukların yerine tüketilebilen şeyler koymak. Bu noktada önce, 70'lerde ortaya çıkan ve 'shinjinrui' adı verilen nesli incelemek gerekir.

## 7.2. Shinjinrui

70'li yıllar 'shinjinrui' ismi verilen yeni neslin ortaya çıkmaya başladığı yıllardır. Shinjinrui, ailelerinin yaşadığı savaş sonrası travması ile ilgili bir ize sahip olmayan, böyle bir deneyimi bulunmayan yeni nesildir. Onlar teknolojinin gelişmeye başladığı, hızlı kalkınma ile Japonya'nın bir dünya gücü olarak yeniden ortaya çıktığı dönemde doğmuş ve ailelerinin tersine Japonya'yı sadece güçlü, başarılı ve zengin bir ülke olarak tanımışlardır. Bu yeni nesil ülkelerini refah seviyesi yüksek, yaşaması kolay bir ülke olarak deneyimlemişlerdir; dolayısıyla bu nesil için kendini adama, fedakarlıkta bulunma gibi fikirler oldukça uzaktır (Herbig, Borstorff, 1995, 49-65). "Otaku" diye bir kavramın oluşup, gelişip, günümüzdeki boyuta gelme sebeplerini araştırırken ilk olarak bu nesilden söz edilebilir.

Shinjinrui, kelime anlamı olarak 'yeni insan' şeklinde çevrilebilir. Bu yeni neslin, geçmişteki nesillerle arasındaki farkın boyutları oldukça büyüktür; hem kültürel, hem dış görünüş, dünyaya bakış, hayattan beklentiler ve davranışlar gibi konularda ani ve dramatik değişimler meydana gelmiştir. Bu neslin en karakteristik özelliklerinden biri tüketim konusundaki tavırlarıdır; onlar modern tüketim toplumunun ilk nesli olarak

adlandırılırlar ve Amerika'nın tüketim kültürü ile aralarında paralellikler gözlemlenir (Anderson, Wadkins, 1991, 129-134).

Laurel Anderson ve Marsha Wadkins tarafından kaleme alınan ve Japon tüketim kültürünü irdeleyen 'Japan, a Culture of Consumption?' başlıklı makalede shinjinru denilen bu yeni neslin ortaya çıkışından bahsederken öncelikle 'tüketim kültürü' öğeleri irdelenir. Bu makalede tüketim toplumunu oluşturan öğelerden biri olarak ideal ve ifadedeki sahtelik, gerçeklik yoksunluğu vurgulanır ve bunun için ünlü kabuki sanatçısı Yoshisawa Ayame (1673-1729) tarafından ortaya atılan 'sentetik ideal' kalıbı kullanılır. Bu bağlamda bakıldığında Japon sanatında yeniden düzenlenmiş, idealize edilmiş, tasarlanmış görüntülerin önemli bir yeri olduğu hatırlanır; örneğin; 'idealize görüntü' fikrinin akla getirdiği ilk imgelerden biri olan Japon bahçeleri. Bu bahçeler doğadaki dağların, tepelerin, nehir ve denizlerin görüntüsünün minyatür kopyalarının kayalar, taşlar, kimi zaman çeşmeler aracılığıyla temsil edilmesinden oluşan, düzenlenmiş, 'idealize edilmiş' bahçelerdir. Bahçelerin doğal halinden uzak 'tasarlanmış' bir görüntüsü vardır. Aynı şekilde oyuncuların birer maske gibi abartılı makyajlar yaparak oyunlarını sergiledikleri geleneksel kabuki tiyatrosundan bahsedilebilir. Bu tip sanattaki güzellik fikri doğal olarak varolanda değil yaratılmış olandadır. Ian Buruma, sentetik ideal denen şeyin özünde kişiliksizleştirme olduğunu söyler (1984). Anderson ve Wadkins'in makalesinde buna örnek olarak geyşa makyajının bireysel farklılıkları ortadan kaldıran özelliği gösterilir. 'Sahtelik' olgusunun bu kadar tekrarlandığı noktadaki fikirlerin 'doğa' ve 'öz' olgularının vurgulandığı Zen bölümünde yazılanlarla çelişiyor olma ihtimali ortaya çıkar. Bu noktada Zen sanatı ile ilgili araştırmaların aktarıldığı bölümde geçen bir paragrafa geri dönmek gerekir.

Zen ile ilgili okumalarda dış dünyadaki görüntülerin birer illüzyondan ibaret oluşu ile ilgili söylemlere çok sık rastlanır. Dış dünya çoğunlukla nesnelere oluşan ve zihinde yargılar yaratan, bağlanılmaması gereken bir illüzyon olarak yansıtılır. Aslolanı, özü, saf doğayı kaçırmamak önemlidir. İşte bu fikri Zen sanatının her dalında rahatlıkla okumak mümkündür. Zen ustaları, baktıkları her şeyde, göreceli şekilleri değil, kalbinde barındırdığı özü görürler. Doğaya büyük bir saygı ve hayranlıkla yaklaşır ve bunu sanatlarına titizlikle yansıtırlar.

Japon sanatı ile ilgili iki farklı görüş ortaya koyulmuş gibi görünen bu noktada; 'dış görüntünün bir illüzyondan ibaret olması', 'içerideki özü, aslolanı yakalamaya çalışmak' ve 'sanat aracılığıyla sahte ve idealize görüntüler yaratmak' fikirlerinin özünde aynı yere çıkıyor olabileceği de farkedilir. Zen ustalarının karikatürleri bu fikri açıklayan bir örnek olabilir. Bu karikatürlerde, gerçek bir görüntü yaratma amacından oldukça uzakta, tam tersine görüneni değil de özü vurgulamak amacıyla karakteristik



özelliklerin abartılarak çizildiği belirtilmişti. Bu durumda, 'sahte' ve 'idealize' olanın, özü abartarak veya vurgulayarak ortaya koyan olduğunu söylemek de bir başka bakış açısı olabilir.

Anderson ve Wadkins'in makalesinde tüketim kültürünü oluşturan öğelerden bir diğeri olarak 'kutsal boşluk' verilir. 'Kutsal boşluk' Roland Barthes'in 'Empire of the Signs' isimli kitabında geçer; Barthes Tokyo merkezinden bahsederken pek çok Avrupa başkentinde merkezlerin ne kadar 'dolu' ve kalabalık olduğunu vurgularken, Japonya'ya yerleşimin bu 'kutsal boşluk' fikrinin çevresinde geliştiğini belirtir. Makalede bu 'kutsal boşluk' fikri, imparatorun görülmeyen, duyulmayan, varlığı hissedilmeyen bir boşluk olduğu, yani hiyerarşinin tepesinde bir bilinmeyen, bir 'boşluk' bulunduğu fikri vurgulanırken, 'boşluk' fikrine sosyolojik açıdan da yaklaşarak bunun Japonlara has bir yol olduğu söylenir. Boşluk fikri, hiçlik, yokluk nitelikleri ile ele alındığında çeşitli farklı açılardan kendini gösteren bu 'kutsal boşluk' fikri başlık konusu olan nesilde kimlik yokluğu, amaç yokluğu, sorumluluk yokluğu gibi konseptlerde ortaya çıkıyor.

Patrick Smith'in "Japan: A Reinterpretation" isimli kitabında bu nesilden "Biriktirmektense harcarlar, topluma karşı herhangi bir sorumluluk hissetmezler, kurumsal sadakat veya ömür boyu hizmet umurlarında değildir. Bir bakış açısı, kimlik veya politik duruşları, onları ayırdedebilecek bir özellikleri yoktur; sahip oldukları sadece Japonya'nın savaş sonrası sorunlarına karşı umarsız bomboş bir bakış" (Smith, 1997, 72) şeklinde bahsedilir. 'Yeni insan türü' denen bu neslin isim babası olan yazar Tetsuya Chikushi ise onlarda yeni hiçbir şey olmadığını söyler.

Shinjinrui, geleneksel Japon toplumunun alışılmış değerlerinden, alışılmış görüntüsünden, kalıplaşmış inançlardan farklı bir yerde şekillenir. Böylece artık Japon halkının tek tip bir orta sınıftan oluşmadığı, farklı fikirlerin, farklı ihtiyaçların ve dolayısıyla farklı tüketim tercihlerinin her alanda olabileceği kavranmıştır.

### 7.3. Otaku

Otaku bugün aynı şiddetli obsesyonu, fanatikliği, tutkuyu paylaşan birey ve gruplar için kullanılan bir terim. 'Paylaşmak' sözcüğünden kasıt genelde aynı terimin çatısı altında nitelenmektir; çünkü otaku diye adlandırılan kişilerin çoğunlukla kendi ilgi alanlarını paylaşan kişiler dahil insan ilişkisinden kaçındıkları bilinir. Kendileri gibi olanlarla bir arada oldukları idealize bir hayal dünyasına sahip olabilseler de, genelde bunu da paylaşmaya yanaşmadıkları ve kendi küçük dünyalarına çekildikleri görülür. Patrick Smith, 'Japan, A Reinterpretation' kitabında bu tavrı Japon toplumunun

tabiatında var olan, narsizmin akla gelebilecek en saf şekilde ortaya koyuluşu şeklinde niteler ve açıklar; "Otaku hem idealize bir birlik hem de zaptedilemez bir bağımsızlık arzular - bir narsistin klasik eğilimi." Otaku, son derece bireysel görünse de bir gruba dahil olan, edilen, o gruptaki diğer insanların çoğuyla aynı özellikleri, zevkleri, benzer eğilimleri paylaşan, yine de yalnızlığını savunan veya ister istemez içine çekilen kişileri nitelemede kullanılır. Bu haliyle otaku olmak post-modern veya marjinal bir eğilim gibi görünse de kendisinden olmayanı, tanıdık olmayanı reddediş şeklinde oldukça geleneksel bir tavır vardır. Smith, otakuları eski çay seremonisi okulu öğrencilerine benzeterek bunu şu şekilde açıklar; "Eski çay seremonisi okullarındaki öğrenciler de otaku gibiydi. Her bir üye diğer üyelerin aynası olmalıydı. Otaku, başkaldırıcı parodisel bir uyum halinde temsil ediyor." Grup halinde fakat gruptan uzakta, bir obsesyonu paylaşma tanımındaki, biraradalıksız 'grup' hali bu tip bir 'sınıflandırma' olarak nitelenebilir. Obsesyon kısmına gelince, burada basit bir hayranlık veya fan'lıktan bahsedilmez; otaku obsesyon boyutu uçlarda gezen, çoğunlukla varılacak en uç nokta olarak nitelenen, ekstrem bir olgudur.

"Bu koruma altındaki egoyu eksiltecek herşeyi reddetmek ve insanlarla gerçek teması gerçekleştirilmekteki acizliği kabul etmektir. Otaku etrafına bir daire çizer (-bu genel Japon dürtüsüdür) ve içine çekilir" (Smith, 1997, 72).

Otaku, 1970'lerde Japonya'da doğmuş ve anime-manga ve bilgisayar ürünleri üreten dev endüstriyi yükseltmiş alt kültürdür. Terim ortaya çıktığı yıllarda ilk olarak anime-manga fanatiklerini tanımlamak için kullanılmışsa da, daha sonraları hayatını bilgisayarı başında geçiren fanatikler de bu şekilde anılmaya başlanmıştır. Otakuların abartılı biçimde kendilerini adadıkları konuda üretilen her şeyi sahiplenmeleri, satın almaları ve biriktirmeleri, bu tutkulu tüketicilerin endüstriyi yükseltmelerini sağlamıştır. Bir başka deyişle kendi alanlarında otakular 'trendsetter' (trend yaratan, yeni bir akım başlatan) olarak görülürler. Sony veya Nintendo gibi büyük oyun firmaları örneğin, otakuların satın alma alışkanlıklarını veya nelere meraklı olduklarını yakından araştırarak neyin gözde olup neyin olmadığıyla ilgili ipucu elde etmeye çalışırlar. Bu grubun Japon firmalarının en çok ilgisini çeken özellikleri bu trend yaratma ve harcama kapasiteleridir (Bremner, Tashiro, 2006).

Otaku kavramı ortaya çıktığı yıllarda sadece manga ve anime fanatikleri için kullanılmış olsa da; günümüzde herhangi bir popüler kültür veya alt-kültür ürününün veya kişinin, hatta bir eşya ya da fikrin en uç noktada fanatiği olan, hayatını fanatiği olduğu bu olgunun üzerine kuran, onun üzerinden şekillendiren, ona dair var olan her şeyi tüketen kişilere otaku deniyor.

"Zaman nasıl da değişiyor. Son günlerde otaku ismi, hobilerine tutku ile bağlı olan

erkek ve kadınların heyecan verici çılgılığı haline geldi ve bu terim etrafa cömertçe yayıldı" (Meredith, 2007).

Otakular fanatikçe tüketir, kimi zaman üretir ve çoğunlukla koleksiyon yaparlar. Brian Bremner ve Hiroko Tashiro'nun Japonya'nın Tüketici Fanatikleri başlıklı makalelerinde otakulardan 'garip tüketici kabilesi' olarak bahsedilir ve alışveriş kültüründeki güçlü rolleri vurgulanarak Nomura Research Institute tarafından yapılmış bir araştırma paylaşılır: 'Bir yıl içinde anime DVD'leri, manga, robotik oyuncaklar gibi ürünlere 3.5 milyar dolar civarı para harcanıyor.'

Otakuların yaygın olarak ilgilendikleri konular arasında anime ve manga başta olmak üzere, bilgisayar oyunları, internet, pop ikonları, ünlü kişiler, bilim kurgu, uzaylılar, canavar ve yaratıklar, trenler (şaşırtıcı fakat oldukça yaygın bir otaku türüdür, hatta bu konuda çekilmiş 'Densha Otoko' isimli bir film bile vardır), Japon tarihi, askeri araçlar ve silahlar sayılabilir. İlgi alanları çok spesifik ve sınırları dar olan otakular seçtikleri alana hayatlarını adamaktan, işi, gücü, okulu, aileyi, hatta yeme-içme gibi ihtiyaçları bile ikinci plana atarak elinde ne var ne yoksa bu uğurda harcamaktan çekinmiyorlar.

Otaku'nun bu kendini adayış tarzı, belki de basit bir hobiye neredeyse kutsallık mertebesine yükselten tavrı, 'kendini adama' fikrinin pek çok açıdan benimsendiği Japon kültüründe kendine kolayca yer edinmiştir diye düşünülebilir. Batı'nın bu kavrama bakışı daha 'sevimli' olan kısmını görmek ve bu şekilde benimsemek olsa da otakunun 'bilgelik' veya 'sevimliliğin' çok dışında karanlık bir tarafı vardır. Durum sadece bir konuya her yönüyle hakim olmaktan, onunla ilgili edinilebilecek her türlü bilgiye ve üretilen her ürüne sahip olmaktan ibaret değildir. Olayın kendini kapatan, oldukça karanlık bir psikolojik yanı vardır ve Japon toplumunun bu kişilere bakışı genelde bu yöndedir. "Bilmeniz gerekir ki Japonlar sürekli hareket halinde olan sosyal bir toplum. Hobiler, ulus çapındaki çılgınlıklar ve etkinlikler çoğu zaman bir arı kovani mentalitesine dayanıyor. Beraber çalışmak, beraber yemek ve kalabalık bir halde eğlenmek gibi. Bu sebeplerden, odasına kapanıp zamanını tek başına hobilerine adayan ve bunu kendini soyutlayacak hale getiren biri hoş karşılanmıyor" (Baklan, 2013).

Bir grup otakunun hikayesini anlatan Genshiken isimli manganın çizeri olan Kio Shimoku ile PW Comics Week tarafından yapılan bir röportajda otakulara dışarıdan nasıl bakıldığı konusu şu şekilde ele alınmıştır:

-PW Comics Week: Otaku Japon terimi olmasına rağmen Japonya dışındaki ülkelerde uluslararası anime ve manga hayranları tarafından benimsendi. Özellikle A.B.D de bu terim şefkatle karşılanırken Japonya'da bu terim öyle iyi huylu değildir. Japonya'da otaku olmayan biri tarafından otaku kelimesi kullanıldığında bir cinsel

sapık ya da ucube anlamını taşır. Yani Japonya'da bu kelimenin anlamı görelî olarak ağırdır. Otaku kültürünün yan anlamları dış ülkelere ihraç edildikten sonra bu anlam yumuşatıldı. Shimoku-san otaku karakterlerini bir oyuncu etrafında bir manga yaratmak için ne ilham verdi?

-Kio Shimoku: Kendim de bir otakuyum bundan dolayı öyle yapmak benim için doğaldı. Hedefim normal insanlar olarak otakuyu tanımlamaktı. Önceden de dediğim gibi otaku adeta tuhaf bir tür gibi davranılıyordu. Genel otaku olmayan okuyucuya anlaşılabilir otaku karakterlerle bir manga yapmak istedim.

Konunun kilit noktası şudur; Japonya çıkışlı bir alt-kültür olan otaku günümüzde oldukça bilinen, hatta trendleri belirleyen tarafı sayesinde büyük şirketler tarafından eğilimleri takip edilen, kitaplara, filmlere hatta sanat akımlarına ilham vermiş, artan şöhreti ile dünyaca takip edilen popüler bir akımdır. Japonların kendi içlerinde otakulara bakışı ile, dünyadaki otaku olmaya özenen takipçilerin onlara olan bakışı çok farklıdır. Belki de kültürlerinin dünyaca en popüler parçalarından biri haline gelen bu akımı karanlık tarafından kurtarıp sevimlileştirerek dünyaya sunup, bir tanıtım aracı olarak kullandıkları söylenebilir. Japonya başkonsolosluğu internet sayfasında rastlanan bir tanıtım yazısı buna örnek teşkil edecek niteliktedir.

"Dünyanın en geniş ve en ünlü elektronik semti olan Akihabara son zamanlarda anime, bilgisayar oyunları ve kostüm oyunları fanatikleri olan Otaku'lar için kutsal bir yer halini almıştır. Burada animasyon figürleri, kostümleri ve manga bulabileceğiniz anime ile ilgili birçok mağaza bulunmaktadır."

#### 7.4. Büyük Boşluk

Tezin şimdiye kadar olan bölümünde 'boşluk' kavramına spiritüel, dinsel, felsefi ve ilk akla gelen haliyle fiziksel açıdan değinildi. Boşluk, bir kağıdın üzerinde boyanın uygulanmadığı, bir alanda formun bulunmadığı bölgelerin yanı sıra; zihinsel dinginlik, duygu ve düşüncelerden arınma, derin meditasyon; hiçlik gibi açılardan ele alındı. Araştırmalarda boşluğun kendine yer buluşu genelde Zen yolunun çizdiği çerçevede oldu. Bu çerçeve içinde, Japon sanatının Zen ustalarının çiziminden manga'ya doğru evrilişindeki kısa tarihçesi sunulurken 'boşluk' kavramı 'hissedilen-hissedilmeyen, görülen-görülme-yen' şeklinde ortaya çıktı. Japon kültüründe hem düşünsel açıdan hem de sanatsal uygulamada önemli bir yeri olan 'boşluk' kavramı bu şekilde belli bir kronolojide bir araya gelmiş farklı konu başlıklarını bir arada tutan bağlam oldu.

Manganın günümüzdeki haline doğru evrilişinde sıra 'otaku' kavramına geldiğinde ise 'boşluk' kendini bambaşka bir çerçevede ortaya koyuyor; buradaki boşluk Batı kökenli bakış açısıyla 'yokluk' ya da 'hiçlik' gibi kavramlarla özdeşleştirilebilen, negatif bir anlam kazanıyor. Daha önceki bölümlerde Doğu'nun bakış açısından bahsederken, 'negatif' ve 'pozitif' gibi ayrımlardan bağımsız bir bakış olduğu vurgulanmıştır. Burada 'boşluk' fikrine negatif bir anlam katan bakış açısının Batı

kökenli bakış açısıyla bağdaştırılması bu yüzdendir. Bunu daha da netleştirmek adına boşluk fikrinin irdelenişinin tarihçesine göz atmak gerekir. Boşluk konsepti, ilk kez spiritüel farkındalığın bir ögesi olarak 6.yy başlarında Budizm ile irdelenmeye başlamıştır. Budizmin ilk ortaya çıkış yıllarında boşluk pek çok düşüncenin dayandırıldığı bir ana fikirdi. Robert Jingen Gunn, bundan yola çıkarak Doğu ve Batı'nın boşluk konseptine bakışlarını şu şekilde özetler: "Budizmin tüm tarihi boşluğun tartışması üzerine yazılıdır. Batıda ise felsefe tarihi var olmanın ve hiçliğin anlaşılmasının tarihidir" (Gunn, 2000, 13). Gunn bu saptamanın devamında, batılı bakış açısıyla Doğu felsefesine bakmanın boşluk anlayışında değişimlere sebep olduğundan bahseder. Fakat buna rağmen yine de batılı bakış açısının dualist yaklaşımı varlığını sürdürmüştür. Bu şekilde hiçliğin varlığın zıttı olarak algılanması söz konusudur. Batı ve Doğu anlayışı arasındaki temel fark budur. Doğunun 'boşluk' fikrine bakışında bu şekilde bir etiketleme yoktur. Boşluk ve doluluk birbirinin içindedir, keskin sınırlarla birbirinden ayrılmaz. Bir örnek vermek gerekirse: Siyahla beyazın birbirinin tersi olduğunu düşünen algı somut ve keskin bir yargıyla iki kavramı birbirinden ayırır. Doğu'nun soyutlamaya yatkın bakış açısında ise bu iki kavram zıtlaştırarak birbirinden uzaklaştırmak yerine birbirinin içine sokulur, etiketlemeden, ayırmadan, bir arada var edilir. (Bu temel algının Zen'de kendine nasıl yer bulduğu Zen ve Zen Sanatı başlıklı önceki bölümlerde görülebilir.) Bu algı farklılıkları, boşluk konseptinin birçok farklı tanımlamayla çeşitlenmesine sebep olan önemli faktörlerden biridir. Bunun yanısıra bir konseptin farklı disiplinler açısından ele alınışı da bu anlam bolluğuna sebep olur. Kısaca 'boşluk' konsepti spiritüel açıdan, sanatsal açıdan, psikolojik açıdan veya sosyolojik açıdan bakıldığında farklı kapılara çıkacaktır. Matematiksel açıdan bakıldığında 'sıfır' kavramı devreye girecek, boşluğun felsefesi irdelendiğinde ise anlam daha da genişleyecektir.

Burada farklı dillerde bu konsept için kullanılan sözcüklerin çeşitliliğine de değinilmelidir. Farklı kültürlerin farklı bakış açılarının sözcüklere de yansıdığını ve her farklı sözcüğün anlamdan eksilttikleri veya ona kattıkları olduğunu da göz önünde bulundurmak gerekir. Örneğin bu noktada, otaku kültüründen, tüketim toplumundan bahsederken kullanılan 'boşluk' sözcüğü anlam olarak Zen'den bahsederken kullanılan 'boşluk' sözcüğünden farklı bir yere çıkar. Burada hem Doğu ve Batı bakış açısının yarattığı farklılıklar, hem de dil kullanımının sözcüğe kattığı esneklik devreye girer.

Kültürlerin yarattığı farklı algıların ve beraberinde gelen dil kullanımındaki genişlemenin yanı sıra, farklı disiplinlerin bir kavrama bakışıyla oluşan farklılıklardan da bahsedildi. Bu durumda otaku olgusu ele alınırken, boşluk kavramı burada sosyolojik ve psikolojik bir olgu olarak kendini gösterir. Burada hayatlarındaki büyük

boşluğun yerine tüketilebilen şeyleri koymaya çalışan bir nesilden bahsederken, boşluk bir yandan da felsefi bir bakış açısı kazanarak 'hiçlik' anlamını kapsayacak hale gelir. Otaku üzerinden bir neslin eğilimleri ile ilgili sosyolojik tespitler yapmaya gelindiğinde ise bu grubun kapandıkları küçük dünyalarından, gerçek dünyadaki trendleri belirleyebilecek bir hale gelişi vurgulanabilir.

Amaç yoksunluğu, değer yoksunluğu, kendini adayacak bir şeye duyulan ihtiyaç ve sonuç olarak bu büyük boşluk, yeri doldurulmaya çalışıldıkça şöyle bir zincirleme reaksiyonlara yol açar: Savaş sonrası ortamına doğmuş bir neslin değersizlik ve amaçsızlık hissi, büyük boşluğu doldurma içgüdüsüyle sürekli tüketme, tükettikleriyle kimlik kazanma, tükettiklerine kendini adama ve onların çevresinde kendine küçük bir dünya kurarak bu dünyanın içine çekilme. Varılan nokta ise bireyselliği ve yalnızlığı sonuna kadar savunurken ister istemez iletişim ve etkileşim içinde ya da değil bir grup haline gelme; bir isim altında sınıflandırılarak aslında bu şekilde anılan diğer insanlarla benzer özellikler göstermedir. Sonuç olarak bu tutkulu biriktirme ve tüketme halinin kapanılan o küçük dünyadan, dışarıdaki büyük dünyada olan bitenler üzerinde söz sahibi olmaya kadar gitmesi de bu durumun beklenmeyen sonucudur. Otakuların üretilen anime-manga, bilgisayar oyunu, koleksiyon oyuncakları gibi ürünlerdeki trendleri belirlemenin yanı sıra, sadece varoluşlarıyla bile kitaplara, filmlere konu olmaları, dünya çapında önemli müzelerde kendine yer bulan sanat eserlerine, hatta bir sanat akımına ilham vermeleri bu zincirleme etkinin vardığı bir üst noktadır.

## 8. OTAKU'NUN YÜKSEK SANATLA BULUŞMASI: SUPERFLAT

### 8.1. Otaku'dan Yüksek Sanata

"Japon tüketim toplumunun yüzeysel boşluğu..." (Hunter Drohojowska-Philp).

Otaku fikrine çok farklı bakış açıları vardır; kimileri bunu bir hakaret olarak algılayarak, kimileri ciddi bir psikolojik rahatsızlık olduğunu düşünmekte, fakat farklı bir açıdan gururla bir otaku olduğunu söyleyen ve bu ilgilerini bambaşka bir noktaya taşıyan insanlar bulunmaktadır. Otaku terimi olayın dışarısından bakıldığında genel olarak negatif tarafı vurgulanma, gereksiz bir hobiye karşı manasız bir obsesyon olarak algılanma şanssızlığına sahiptir. Buna rağmen kendi içinde bu obsesyonu tüketime dayalı bir fanatiklikten çıkararak yaratıma çevirebilmiş pek çok örnek de barındırır. Otaku kültürüne olan tutkuyu yaratıma dönüştürmenin en bilinen örneklerinden biri Japonya doğumlu çağdaş sanatçı Takashi Murakami'dir. Pek çok farklı malzemeyle pek çok farklı disiplinde üreten ve çeşitli kaynaklardan beslenen Murakami'nin en büyük ilham kaynağı manga, anime ve otaku kültürüdür. Anime ve manga estetiğinden yola çıkışla ürettiği eserleriyle tüm dünyanın ilgisini çeken Murakami, Japon sanatına olan farklı yaklaşımı ile sadece kendi sanatını veya yaratıcısı olduğu akımı değil, otaku fikrini de bambaşka bir seviyeye taşımıştır. Otaku kültürünün dünya çapında tanınmasının en önemli faktörlerinden biri Takashi Murakami ve onun bu kültürden ilhamla yarattığı superflat akımıdır.

Kısa bir tanımla superflat, Japon ressam Takashi Murakami'nin pop-otaku (kendi deyişle 'poku') temelleri üzerine inşa ettiği ve kısa sürede farklı sanatçıları da kendi etrafında toplayan bir sanat akımıdır. Kendi içinde ezilmiş ve dışlanmış, yalnızlığa mahkum edilmiş bir alt-kültür olarak doğan otaku kavramının pop kültürün şaşasıyla bütünleştirilmesiyle bir terim oluşturulması ilginç, fakat günümüzde otaku teriminin de pop kültürün bir parçası haline getirilerek kabullenilmesi, hatta sevimlileştirilmesinin pek çok örneği mevcut. Japonya'da genel olarak negatif bir değerlendirmeye yaklaşılacak otaku fikrinden aldığı ilhamla dünya çapında ilgi gören sanat eserleri üreten Murakami, bu iki terimin bir aradallığıyla otaku fikrine olan yaklaşımın değişmesini sağlayan en önemli isimlerden biridir. Kendisi 2002 yılında verdiği bir

röportajında bu iki terimin birlikteliğini şu şekilde anlatmıştır:

"Sanat ve otaku kültürü yağ ve su gibidir, birbirlerine asla gerçekten karışamazlar. Benim pop kültürüne bakışım aslında şu şekildeydi: Bu kültür sadece kapitalist ekonominin sıradışı genişlemesine dayanan bir finansal zenginliğe sahip olduğu için bu denli büyümüştür. Fakat otaku kültürü için bu söz konusu değildir. Son derece fakir biri bile bundan keyif alabilir. 'Poku' terimini yağ ve suyu karıştırmak için ortaya attım fakar bu işe yaramadı. Daha sonra 'superflat' terimini ortaya attığımda ise 'poku' terimi tamamen ortadan kalktı. 'Superflat' terimi, sanat ve otaku birlikteliğini bu iki elementin füzyonundan daha iyi açığa çıkarıyor."

Superflat akımının kalesi Takashi Murakami'nin 1996 yılında kurduğu ve benzer yaklaşıma sahip sanatçıları bir çatı altında topladığı stüdyo olan Hiropon Factory'dir. Kuruluş şekli, varoluş amacı hatta ismiyle Andy Warhol'un Factory'sine olan benzerliği ortadadır. Zaten günümüzde Avrupa ve Amerika'da önemli müzelerde sergilerine yer verilecek kadar popülerliğe erişen Murakami, Warhol'un manevi mirasçısı olarak nitelendirilmektedir. Warhol ve Murakami'nin çalışma metodları benzerlik gösterir; bunun başında iki sanatçının da 'fabrika' ismini yakıştırdıkları atölyelerinde üretilen her şeyin bir takım çalışmasının sonucu olması yer alır. Amerikan pop art ikonu Warhol ile Murakami'nin bir başka benzerliği de, ikisinin de yüksek sanat ve popüler kültür arasındaki sınırlara müdahale ederek silikleştirme ve eserlerini ulaşılabilir birer tüketim ürününe dönüştürme tarzıdır. Kendisi de film yapımına başlayan ve aynı Warhol gibi üretimlerini 'fabrikasında' çalışan asistanlarla yapan Takashi Murakami'ye bir röportajında Andy Warhol ve asistan destekli 'fabrika' üretimi hakkında ne düşündüğü sorulur ve Murakami şu şekilde cevap verir:

"Andy kendini gerçeklikten ayrı koyamayan biriydi. Kendini bu tutulmadan koruyabilmek adına medyayı sürekli yeniden icad etmeye ihtiyaç duydu. Medyayı 'diğerleri' olarak, kendi içselliğiyle ilgisiz bir biçimde yeniden yaratırken, kendi kimliğini de bu medya aracılığıyla tanımladı. Ona saygı duyuyorum, ondan çok şey öğrendim. Son yıllarda çalışmalarımın, onlar vasıtasıyla kendim hakkında düşündüğüm aletler haline geldiğini düşünüyorum. Burada önemli olan benim el işim olmadığına göre de, onların başkaları tarafından bir araya getirilmelerinde bir sıkıntı yok."

1998 yılında Murakami, Hiropon Factory'nin New York şubesini açmıştır. 2001 yılına gelindiğinde ise Murakami superflat akımını başlı başına bir endüstri haline getiren 3.000.000 Yen sermaye ile kurulan Kaikai Kiki Co. Ltd.'in mimarı olmuştur.

## **8.2. Superflat'ın Yaratıcısı: Takashi Murakami**

### **8.2.1. Biyografisi**

1963 yılında Tokyo'da doğan Takashi Murakami; lisans, yüksek lisans ve doktora derecelerini Tokyo'da (Tokyo Geijutsu Daigaku / Tokyo National University of Fine Arts and Music) güzel sanatlar fakültesinde tamamlamıştır. 2000 yılında kendisinin



kuratörlüğünü yaptığı 'Superflat' isimli sergi, seri üretimin çağdaş sanata etkisi üzerine düşündürmüş ve aynı isimli bir sanat akımının gün ışığına çıkmasını sağlamıştır. Murakami, Japon anime-manga'larının etkisiyle üretilen eserlerinin eğlenceli ve ulaşılabilir olmasına dikkat etmektedir. Bu yüzden kendisi satış fiyatı 15 milyon doları bulan eserlerinin yanı sıra, kolay ulaşılabilir tüketim ürünleri de üretmektedir. Murakami'nin yarattığı karakterlere ve desenlere Converse ve Louis Vuitton gibi markaların ürünlerinin üzerinde rastlamak da mümkündür.

Akademik eğitimi geleneksel Japon sanatı üzerine olan ve o dönemde genelde Japon figürleri ve manzara resmi üzerine çalışan Murakami'nin sanata olan bakışı New York seyahati sırasında Jeff Koons'un heykellerini görmesi ile değişmiştir. Bir sonraki yıl bir grup sanatçı ile birlikte çalışmak üzere geçici bir süreliğine Brooklyn'e taşınan Murakami burada Japonya'da görmeye alıştığından çok farklı bir sanatçı profili ile tanışmıştır. Bir röportajında belli bir yaştaki Japon sanatçıların ciddi görünüşlü, sıkıcı kişiler olduğunu ve Amerika'da tanıdığı kişilerle edindiği 'sanatçıların da eğlenebileceği' fikrinin onu yeni bir resim üslubu yaratmaya yönelttiğini söyleyen Murakami, böylece geleneksel resmi bıraktığını, farklı malzemelere ve otaku kültürüne ilgi duymaya başladığını anlatır. Böylece akrilikle çalışmaya yoğunlaşan Murakami kendi yüzey algısı üzerinde çalışmaya ve çocuksu, oyuncu bir mizahı, grafik bir yüzeysel üslupta çalıştığı sanatına katmaya başlamıştır. Kullandığı malzemede yaptığı değişiklik Murakami'nin Japon sanatçıları için yeni bir çağı başlatacak avangard kültürüne doğru atılan ilk ve temel adımdır. Bununla birlikte teknolojinin gelişimi de bilgisayar destekli üretimlerle sanatın bambaşka bir boyuta gelmesini sağlamıştır.

Kullandığı malzemeleri değiştirerek yüzey fikrine bambaşka bir açıdan yaklaşılmaya başlayan Murakami; anime ve mangalardan çıkan büyük gözler, gülümseyen çiçekler gibi figürleri, eğitimini aldığı geleneksel sanat yöntemleri, Japon baskı sanatının yüzeysel görüntüsü ve modern araçlarla birleştirerek kendi tarzını oluşturmuştur. Murakami'nin seçtiği konular ve üslubu estetik açıdan göze hoş gelen, dikkat çekici, rengarenk ve sevimli bir tarz çerçevesinde şekillenirken, gençlik ve masumiyeti de vurgulamaktadır.

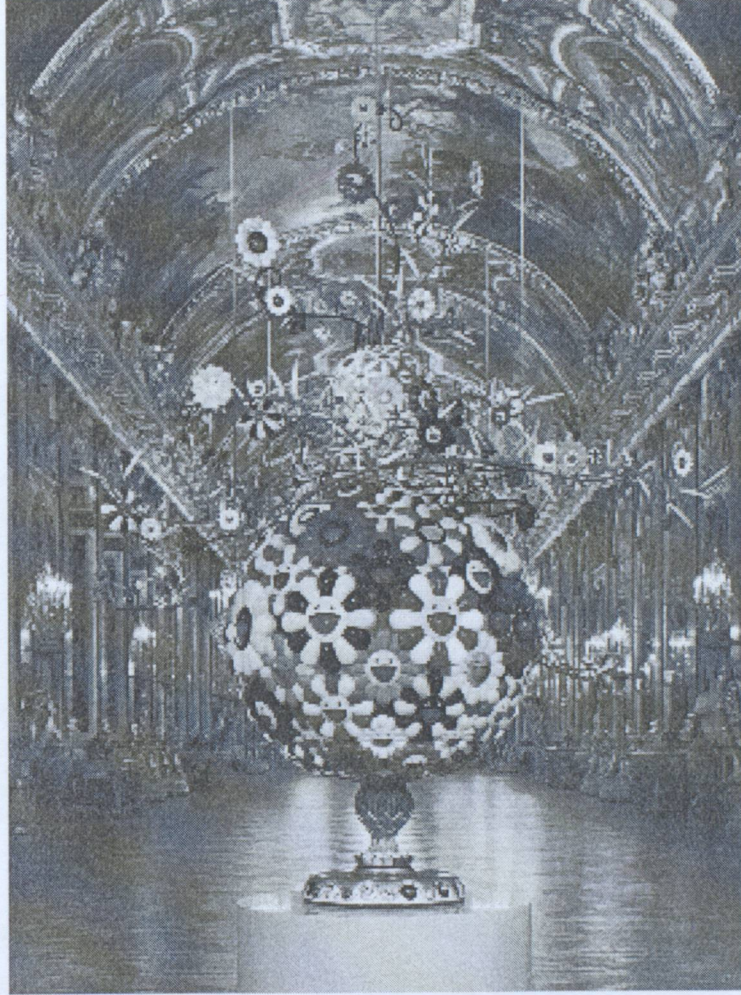


**Şekil 24: Takashi Murakami, Tan Tan Bo Puking - a.k.a. Gero Tan (2002)**

Murakami'nin, Japonya ve Amerika'da bir asistan ordusu destekli üretimi resimle sınırlı değildir. Üretim skalası; müzeleri süsleyen yüksek sanat eserleri resim ve heykellerden oyuncaklara, ilgi çekici yerleştirmelerden, grafik desenleriyle bezeli ticari ürünlere, hatta ikonik Louis Vuitton desenini baştan yaratmaya kadar genişlemiştir. Bu farklı uçlarda yer alan eserlerin en vurgulu ortak noktası renkli, canlı, ilgi çekici ve sevimli oluşlarıdır. Bunun en önemli sebeplerinden biri Murakami'nin tarzını anime-manga dünyasından alınma bir estetik çevresinde şekillendirmesidir. Ülkesi dışında bu denli ilgi görerek dünyaca tanınan bir sanatçıya dönüşmesindeki baş sebeplerden biri olarak da köklerine ve ülkesinin görsel diline olan bağlılığını Batı tarzıyla kusursuzca iç içe geçirerek yepyeni bir dünya olarak sunması gösterilebilir. Murakami'nin sanatı Doğu ve Batı'nın olduğu kadar, yüksek sanat ve tüketim ürünlerinin, sanat ve zanaatin arasındaki sınırlara müdahale etmesiyle bilinir. Japon sanatı tarihi ve kültürel kimliği göz önünde bulundurularak, bu tavır 'sanat' ve 'zanaat' arasında bir farkın olmadığı Japon geleneğiyle bağdaştırılabilir. (Japonca sözlükler araştırıldığında sanat ve zanaat için aynı kelimenin kullanıldığı görülebilir). Bunun yanı sıra Doğu ve Batı arasındaki sınırları eritirken kullandığı denge, onun dünya çapında tanınarak kabul görmesini sağlayan faktörlerden biri olmuştur. Eserleri batılı izleyiciye, ilgilerini ve meraklarını cezbedecek kadar egzotik, kolayca algılayıp kabullenebilecekleri kadar da batılıgelmektedir.

Takashi Murakami'nin ilk retrospektif sergisi 2007'den 2009'a kadar; Los Angeles'tan (Museum of Contemporary Art), New York'a (Brooklyn Museum of Art), Almanya'dan (Museum für Moderne Kunst), İspanya'ya (Guggenheim Museum Bilbao) kadar gezdi. 2008 yılında Murakami Time Dergisi'nin "100 Most Influential People" (En etkili

100 kişi) listesine girmeye hak kazandı ve bu listede bulunan tek görsel sanatçıydı. Eylül 2010'da Murakami, Fransa'nın Versailles Şatosu'nda eserleri sergilenen üçüncü çağdaş sanatçı ve ilk Japon sanatçı oldu. Murakami burada şatonun 15 odasını ve etrafındaki parkı resimleri ve heykelleriyle doldurdu.



Şekil 25: Flower Mantango. Takashi Murakami 2010, Versailles Sarayı

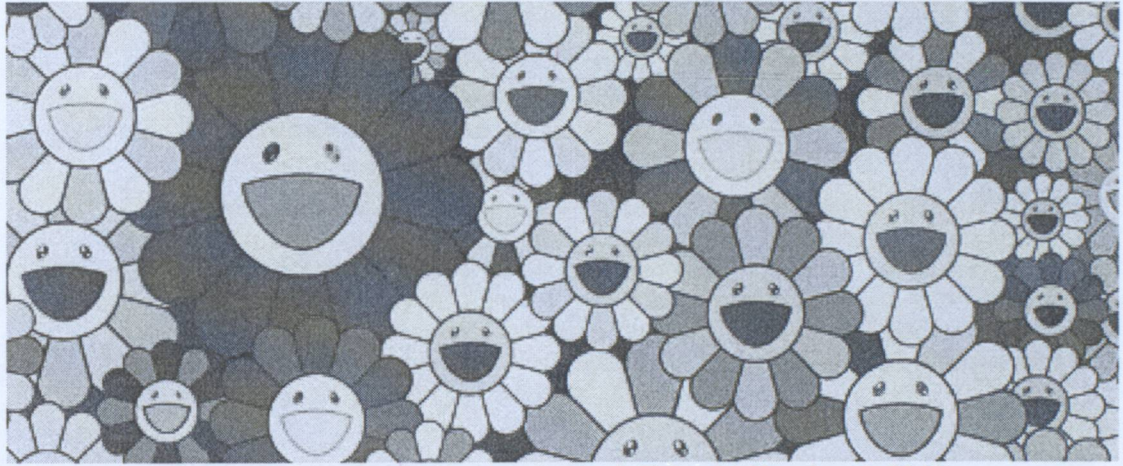
## 8.2.2. Murakami Eserlerindeki Semboller, Sıkça Karşılaşılan Formlar ve Kahramanlar

### 8.2.2.1. Çiçekler

Murakami'nin eserlerinde en çok dikkat çeken figürlerden biri çiçeklerdir. Murakami'nin neredeyse imzası haline gelen bu çiçekler; kocaman rengarenk yaprakları ve gülen suratlarıyla kimi zaman bir resmin arka planında, kimi zaman resmin ta kendisi, kimi zaman da büyük bir heykel olarak, bir müzenin ya da galerinin duvarlarını boydan boya kaplayan duvarkağıdı olarak, Versailles Sarayının ortasında veya bir Louis Vuitton çantanın üzerinde karşımıza çıkmıştır. Bir amblem niteliğindeki

bu canlı renkli ve gülümseyen çiçek figürü aslında Murakami tarafından üniversite giriş sınavlarına hazırlanırken yaratılmıştır. Hazırlık öğrencilerine dersler verirken çiçek çizmeyi öğrettiği yıllar boyunca bu formu iyice benimseyen Murakami bu dönemi şöyle anlatmıştır:

"Güzel Sanatlar Üniversitesi giriş sınavlarına hazırlanırken iki yılımı çiçek çizmekle geçirdim. Her gün biraz çizdim. Nihon-ga (geleneksel Japon resmi) bölümünün sınavı da çiçek çizmeyi gerektiriyordu. Daha sonraki dönemde, hayatımı kazanmak için dokuz yıl boyunca bir hazırlık okulunda çalışarak öğrencilere çiçek çizmeyi öğrettim. Gün aşırı dersim için çiçekler alır ve bunlardan öğrencilerin çalışması için kompozisyonlar hazırlardım. Dürüst olmak gerekirse ilk başta çiçekleri sevmezdim, fakat dersler devam ettikçe hislerim değişti; kokuları, şekilleri neredeyse beni fiziksel olarak hasta edecek hale geldi fakat aynı zamanda onları sevimli buluyordum. Her birinin kendi duyguları, kendi karakteri varmış gibi geliyordu" (Fondation Cartier Pour l'art Contemporain, Takashi Murakami sergi basın sunumundan).



Şekil 26: Flowers in Heaven (detay). Takashi Murakami. 2010.

Çiçek motifi, geleneksel Japon resminde sıklıkla rastlanan bir öğedir. Murakami'nin eserlerinde de çiçekler sadece resimlerin dekoratif birer parçası olarak kendine yer bulmaz; heykelerde, yerleştirmelerde, müze ve özel butiklerde satılan ürünlerin üzerindeki baskılarda, kişiselleştirilmiş halde, eserin odak noktası olan bir karaktere dönüşmüş olarak sunulur.

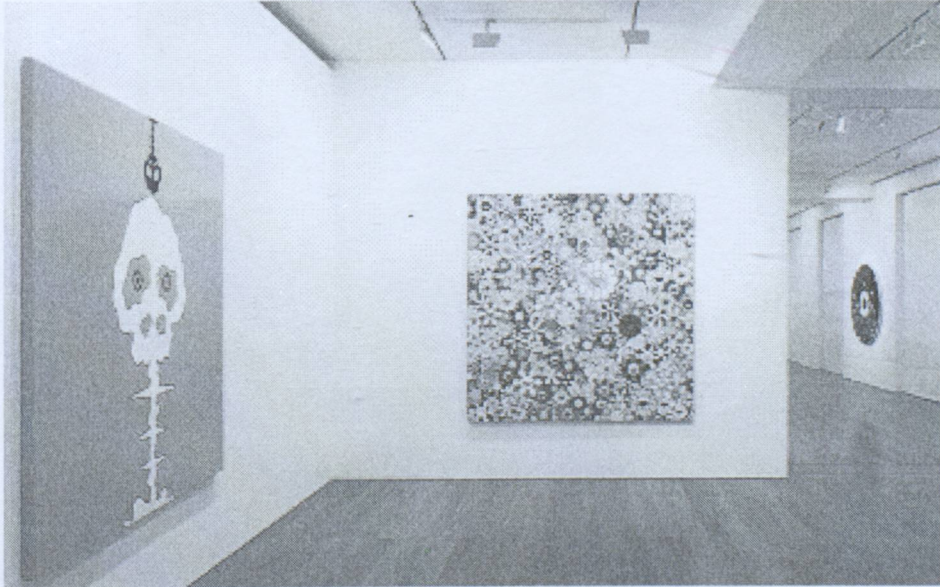
Murakami'nin 9 Şubat 2013 itibarıyla Hong Kong Gagosian Gallery'de açılan sergisi "Flowers and Skulls" (çiçekler ve kurukafalar) ismini taşımaktadır. Canlı ve vurucu tarzı rengarenk çiçeklerde belirginleşen Murakami bu sergide çiçeklerin arasına en az onlar kadar renkli kurukafalar yerleştirerek konuya farklı bir sembolizm çerçevesinde yaklaşarak şu soruları sordurur; Kurukafa gibi bir sembol, canlı ve çekici renklerle sunulduğunda daha az tehditkar olur mu? Çiçekler daha karanlık bir renk paletiyle sunulduğunda canlılıklarını kaybeder, kötülük habercisi gibi algılanırlar mı? Çiçekler genellikle mutluluk ve barışı simgelerken kurukafalar ölüm ve ölümlülük fikrinin altını çizmektedir. Birbirine tezat fikirleri ahenkle bir arada sunmak hem

anlatımında, hem sanatsal üslubunda, aslında özellikle de yaratmış olduğu akımda ortaya çıktığı için bir nevi Murakami'nin tarzıdır denebilir. Buradan yola çıkarak Murakami'nin yüksek sanat ile ulaşılabilir popüler kültür ürünleri arasındaki sınırları erittiği gibi; korku ve neşe, ölüm ve yaşam gibi karşıtlıkların arasındaki sınırlara da müdahale ettiği söylenebilir.



Şekil 27: Takashi Murakami. Kurukafalar (detay). Gagolian Gallery.

"Takashi Murakami eserlerinde bulunan evren; savaş travmasını bilinçsizce atlattığı bir toplumun zihinsel durumunu, atom bombalarının akıbetini, ve daha da güncel olarak Japonya'nın ekonomik balonunun patlamasını, mistik ve çocuksu bir taraf geliştirerek ortaya koyuyor. Eserleri toplumun sapkın tarafının kendini kurnazca karakterlerin melankolisi ardına sakladığı fantastik, bilimsel ve mecazi bir ruhaniliği temsil ediyor. İyi-kötü, karanlık-ışık, saflık-sapkınlık gibi ikiliklerin yaratıcının sanatının değişmez içeriği olduğu açıkça ortadadır" (Cohen, 2008).

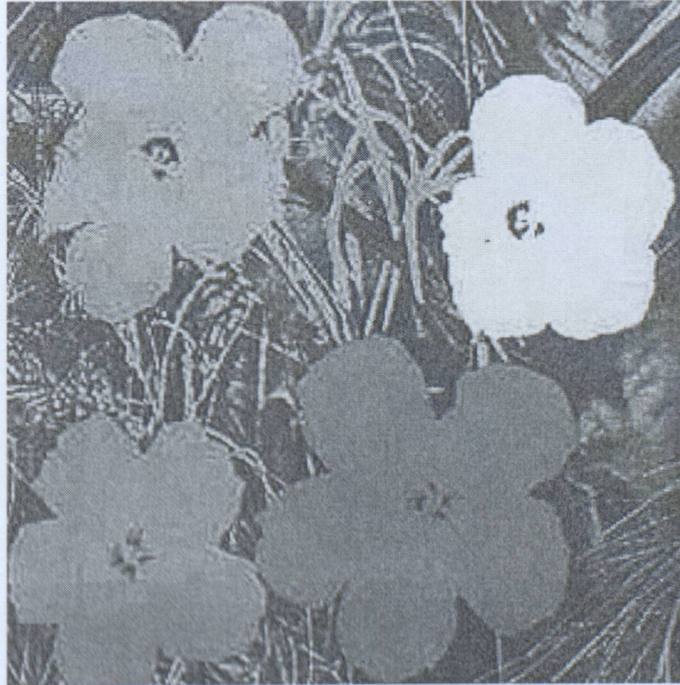


Şekil 28: Flowers and Skulls sergisi. Gagolian Gallery. 2013.

Zıtlıkların bir aradalığı Japon kültürüne hiç de yabancı bir fikir değildir. Bu hem Zen yolunda, zıtlıkların bir arada ahenkle var oluşu, hem birbirinin içinde yer alan hem de

birbirini besleyen yapısı; hem de Zen sanatında beyazın içindeki siyah, siyahın içindeki beyaz vurgusu ve de özellikle Yin Yang figürü olarak kendini göstermiştir. İşte bu fikirle tekrardan bakıldığında Murakami'nin çağdaş bir yaklaşımla, Japon gelenekselliğini yeniden yorumladığı fikri kuvvetlendirilmiş olur. Bu eserlerde ölüm, gelip geçicilik ve canlılık, hayat doluluk, neşe gibi fikirler bir arada, rengarenk bir yüzeyde uyum içinde yer alır. Bu formların grafik bir desen örgüsü yaratacak şekilde tekrarlanmasıyla oluşan yüzeyler, eserleri zıtlıkların bir aradalığının yanı sıra boşluk-doluluk bağlamında tekrardan inceleme gereği doğurur ve bu da aslında zıtlıkların bir aradalığı fikrini içerir.

Önceki bölümlerde Andy Warhol ve Takashi Murakami'nin benzerlikleri bir grup asistan tarafından yaratılan eserleri, bu asistanların çalıştığı atölyelere 'fabrika' ismini yakıştırmaları ve sanat ve zanaat, yüksek sanat ve kolay ulaşılabilir tüketim ürünleri arasındaki sınırları silikleştiren tavırları, baskı ve resim üretimlerinin yanı sıra iki sanatçının da film çekiyor olması şeklinde sıralanmıştı. Çiçekler, tavırlarındaki benzerlik sebebiyle sıklıkla karşılaştırılarak değerlendirilen bu iki sanatçının ortak noktalarından bir diğeridir. İki sanatçı da çiçek motifinin baskın olduğu bir çok eser üretmişlerdir. Konu benzerliğinin yanı sıra iki sanatçının da çiçek motifini benzer yöntemlerle işledikleri; parlak, vurucu renkler, yüzeysel bir anlatım tercih ettikleri farkedilir. Bu yüzeysel ve düz görüntü hem geleneksel Japon resminin, hem de seri üretim yapılan 'fabrika' geleneğinin bir ögesidir (Lisica, 2010, 110).

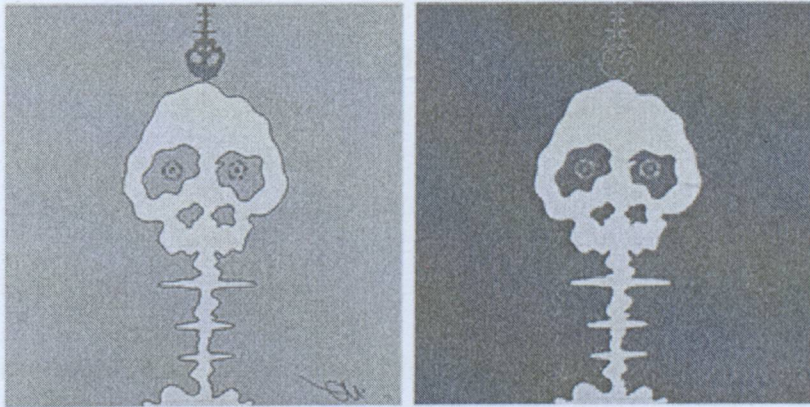


Şekil 29: Andy Warhol. Flowers. 1964.

### 8.2.2.2. Time Bokan

Time Bokan, (zaman makinası) 1970'li yıllarda televizyonda yayınlanmış bir anime serisidir ve Takashi Murakami'nin aynı seriden ilhamla yarattığı bir dizi esere de adını vermiştir. Bu eserlerde atom bombasından çıkan ve bir mantar formunda yükselen bulutlar iskelet şeklini alır. Atom bombası hatırasının Japon toplumu üzerindeki travmatik etkisinin nesillerce devam ettiği ve bu trajedinin pek çok esere ilham kaynağı olduğu bilinir. Murakami'nin eserlerinde ise bu hatıra alışılmışın dışında bir canlılık ve parlak renklerle sunulur. Yarattığı iskelet figürünün göz boşluklarında yer alan çiçek figürleri de bu anlatımı destekler.

Murakami üst üste bindirilmiş yüzeyler aracılığıyla oluşan bu 'dümdüz' görüntü ile atom bombası sonrası dümdüz olan şehirler arasında bağlantı kurar. Kullandığı canlı renklerle de savaş sonrası travmasının ortadan kaldırılması adına harcanan çabalar arasında bağlantı kurulabilir. Bu estetik sadece superflat akımı ile değil, savaş sonrası Japon sanatının tüm dalları ve özellikle de animeler ile doğrudan ilişkilidir. Atom bombasının oluşturduğu bulutlardan doğan bu iskeletlerin bu denli renkli ve neşeli bir atmosferde sunulması da şüphesiz animelerin en karanlık konuları bile renkli ve sevimli bir estetik dahilinde sunabilme özelliğiyle ilişkilidir. Şavaştan ve nükleer felaketten çıkmış bir toplumun acısını ve travmasını renk ve neşe ile örtme çabası sadece Japon kültürü ve sanat eserleri ile değil toplum yapısı ile ilgili de ipuçları verir.



Şekil 30: Takashi Murakami. Time Bokan. 2011. Litografi.

Takashi Murakami, Time Bokan serisinde ürettiği bu iskelet figürleri aracılığıyla yine canlı ve neşeli renklerin altında karamsarlıkla yaklaştığı konuları irdelemektedir. Kendisi bu eserlerle sadece otaku kültürüne olan sempatisini değil, Japon kültüründe ters gittiğini düşündüğü yaklaşımlara olan tepkisini de ortaya koyar. Atom bombası ve nükleer felaketler karşısında sessizliğini koruyarak kendini kurban rolüne sokma

eğilimi Murakami'nin karşı çıkararak 'zayıflık kültürü' şeklinde adlandırdığı bir yaklaşımdır. Murakami, 2001 yılında Brooklyn Müzesi'nde açtığı sergisinin katalogunda 'Impotence Culture-Anime' (Zayıflık kültürü-Anime) başlıklı deneme yazısından bir bölüm paylaşmıştır. 'Zayıflık' olarak adlandırdığı eğilimi 'sessizlik kültürü' şeklinde genişleten Murakami bu denemesinde Japon kültüründeki tepkisizliğe dikkat çekmektedir. Yazısının bir bölümünde bu durumu şu şekilde açıklar:

"Japonya, yenilgiyle zayıflatılmış bir ülke. Her ne kadar anime bu zayıflığa dürüst bir anlayışla yaklaşırsa da, bir o kadar da dalgalanmaya sebep olmuştur ve otaku Japon kültürünün uzak durulan bir unsuru haline gelmiştir. Ne otakular, ne de otakulardan nefret eden kesim farketmiyorlar ki bu yaratılanlar bir çeşit otoportredir. Aslında daha çok, bunun farkına varmak istemiyorlar denebilir.

[...]

Japonya'nın yenilgi sonrası zayıflık kültürünün birikimi olan otaku ve anime, bu zengin topraktan ve gerçekleşmiş rüyaların karanlık tarafından beslenir. Bunları bir silah gibi kuşanarak, eğlence sektörünü ele geçirmişlerdir ve buradan potansiyeliyle güzel sanatlar alanında çalışan sanatçıların bile ilgisini çeken derin bir kültürel ormana doğru gelişim göstermektedirler. Otaku ve anime, Disney tarzı bir 'gerçeklikten kaçış mekanizması' olarak görülse de, gelecekte kültürel bir zayıflık olma yönünde gelişmeye devam edecektir."

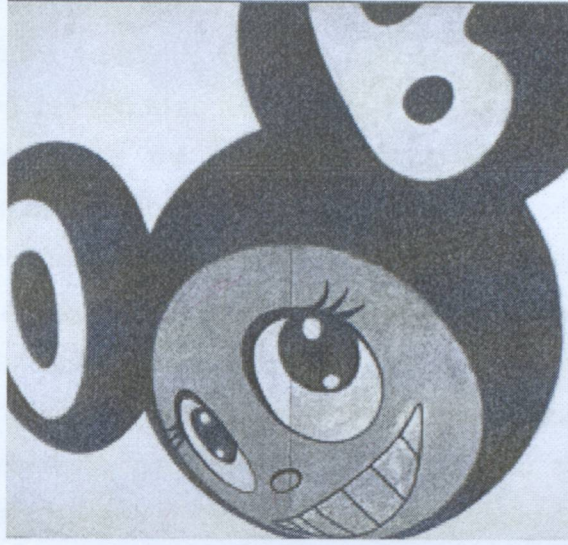
Bu açıklamada da belirtildiği üzere Murakami'nin çoğu eseri otoportre özelliği taşır. Kendisi bu eserleri sadece bir sanatçı olarak kendi otoportresi değil, aynı zamanda içinde bulunduğu kültürün, Japon toplumunun bir otoportresi olduğunu söyler. Bundan yola çıkarak 'time boka' serisine bakıldığında Japon toplumunun olaylar karşısındaki tavrının, genel eğiliminin, bir sanat tavrı olarak portresinin yapıldığı söylenebilir. Atom bombasından çıkan bulutların iskelet formunu alması gibi bir fikrin, Murakami üslubuyla rengarenk ve sevimli iskeletler olarak sunulması son derece ironik bir yaklaşımdır. Kendi röportajında da belirttiği üzere burada Murakami hem bir trajediye dikkat çeker, hem de 'üzerini örtme, sessiz kalma' kültürü olarak özetlediği eğilimin bir nevi protestosunu yapar.

### 8.2.2.3. Mr.DoB

Murakami'nin eserlerinde sıklıkla kullandığı karakterlerden her biri kendi ruhunun farklı bir tarafını temsil eder. Bu karakterlerin en önemlilerinden biri de sol kulağında bulunan D, sağ kulağında bulunan B harfleri ve ikisinin ortasındaki O şeklindeki kafasıyla 'DOB' kelimesini ortaya çıkaran Mr.Dob karakteridir. Murakami bu karakteri 1993 yılında bir otoportre, ya da bir nevi alter-ego olarak yaratmış ve bu karakterle doğuştan Japon olmasına rağmen uluslararası bir çekiciliğe sahip olacak bir ikon yaratmayı hedeflemiştir. Mr.Dob, Murakami'nin kendi fiziksel özelliklerinin aşırı stilize edilmiş bir halinin, Mickey Mouse ve Sonic the Hedgehog gibi uzun soluklu çizgi film



kahramanlarının ve Doreamon isimli ikonik Japon anime-manga kahramanı kedinin birleşimiyle oluşmuş melez bir karakterdir.



**Şekil 31: Mr.Dob. Eserin adı: 'And Then, And Then, And Then'. Takashi Murakami, 1996**

'Time Bokan' serisinden bahsedilen bir önceki bölümde geçen eserlerin sadece sanatçının değil, onun dahil olduğu toplumun kendi yarattığı bir otoportresi olması durumu bu karakter için de geçerlidir. Murakami'nin alter-egosu ve otoportresi olarak yaratılmasının yanı sıra, Mr. Dob aynı zamanda Japon halkının ironiyle şekillendirilmiş bir portresidir. 'And Then And Then And Then ' isimli eserde abartılı bir gülümsemeye resmedilmiş Mr.Dob karakteri, Murakami'nin kendi açıklamasıyla, Japon toplumunun olumsuz özelliklerinin bir otoportresidir. Abartı derecede sevimli bir görünüşü olmasına rağmen 'yüzeysel' olarak nitelendirilen bu portrede kendi karakterinin yanı sıra Japon toplumunun aşırı sevimli ve yüzeysel tarafının da gömülü olduğunu söyleyen Murakami bu özelliklere eleştirel ve ironik bir bakışla yaklaştığını vurgular. Bunun bir otoportre olduğunun sürekli altını çizen Murakami, bir parçası olduğu toplumun bu anlamdan yoksun ve yüzeysel tarafını, abartan ve üzerini örten sevimlilik kültürünü bir utanç unsuru olarak sunarak kendini de sorgular. Anlamsızlığı sorgulatan bir karakter olan Mr.Dob ismini de anlamsız bir ikileme olan 'Dobojite dobojite' söz grubundan alır. Bu ikileme 'neden?' anlamına gelen japonca bir sözcük olan 'dooshite?' kalıbının Japon komedyen Yuri Toru tarafından deforme edilerek popülerleştirilmiş şeklidir. Yaratıldığından beri Mr.DoB farklı yüz ifadeleri ile defalarca resimlerde, heykellerde, t-shirt ya da saat gibi ürünlerde yer almıştır.

#### 8.2.2.4. Miss Ko2

Takashi Murakami'nin en tanınmış kahramanlarından bir diğeri de manga karakterlerinden ilhamla yaratılmış bir figür olan ve Murakami'nin kariyerinde bir dönüm noktası niteliği taşıyan Miss Ko2'dir. 2003 yılında, Miss Ko2 heykelinin New York'ta Christie's müzayede evi tarafından gerçekleştirilen bir açık arttırmada 567.000 dolara satılması ile Japon çağdaş sanatında bir rekor kırılmıştır. Bu rekorla Murakami'nin kariyerinde ani bir yükseliş başlamış ve bu durum sanat tarihçiler tarafından manga, anime ve Japon popüler kültürü öğelerinin sanat dünyasında kabul görmeye başlamasının işareti olarak yorumlanmıştır. Miss Ko2'nin bu denli ilgi çekmesi Murakami'nin genel eğilimi olan farklı kültürlerin sentezlenerek bir arada sunulması, böylece eserlerin egzotik bulunacak kadar doğulu, aynı zamanda da batılı izleyici tarafından rahatça anlaşılabilir kabul edilecek kadar batılı olması şeklinde açıklanabilir. Manga ve animelerde sıklıkla rastlanan ve bishoujo (güzel genç kız) şeklinde tanımlanan bir görüntüye sahip olan Miss Ko2, abartı uzun bacakları, uzun sarı saçları ile batılı güzellik anlayışı çerçevesinde de rahatlıkla kabul görece bir görüntüye sahiptir. Böylelikle egzotik ve mistik gelen Japon estetiğine duyulan ilgi, batılı güzellik idealleriyle bir arada sergilenmiş olur ve bu bile tek başına yakalanan başarıya bir gerekçe olarak sunulabilir. Miss Ko2, Murakami'nin üç boyutlu bir eserde görünen ilk karakteridir ve buradan çıkışla Murakami bir seri heykel üretmiştir.



Şekil 32: Takashi Murakami. 'Miss Ko2' 1997

Her zaman renkli, canlı ve neşeli görünen Murakami eserlerinin bu renkliliğın altında sakladığı melankoli rahatça okunabilir. Eserlerini neşeye boğarak anlatmaya çalıştığı şey aslında bir neslin savaş sonrası travmasıyla nasıl başa çıktığıdır. Murakami Otaku kültürünü, çocuksu masumiyetin savaştan çıkmış bir toplumun iyileştirilmesi adına ne denli önemli olduğunu vurgulamak için kullanır. (Pan, 2009, 15) Bu dönemde etrafı saran renkli ve parlak ekranlar gibi, bu canlı görüntüler, çiçeklere yerleştirilmiş kocaman gülümsemeler, sevimli kahramanlar ve güzel kızlar neşeli bir dünyanın kapılarını açarken aslında derin yaraların üzerini örten bir yarabandı işlevi görürler. Sanatçının kendisi de bir röportajında "Ben umutsuzluğu ifade ediyorum." diyerek tüm bu curcunanın altında neyin yattığını özetlemiştir.

### 8.3. Superflat

'Superflat' terimi kelime anlamı olarak incelendiğinde süper, aşırı, düz, yüzeysel anlamlarını içerir. Bu terim Murakami'ye aittir, kendisi tarafından yaratılmış ve Japon grafik tasarım, pop kültür ve güzel sanatlarına ait formlarının üst üste binmiş, düzleşmiş, yassı ve yüzeysel görüntüsünü vurgulamak için kullanılmıştır. Bunun yanı sıra 'flat' sözcüğü içerdiği 'yüzeysellik' anlamı ile de içi boş ve anlamdan yoksun görüntülere işaret eder. Murakami superflat'ı savaş travması sonrası kaybolan Japon kimliğinin yeniden yapılandırılması olarak nitelendirirken superflat sanat anlayışını, atom bombasının getirdiği yıkımdan sonra her şeyin düzleşip üst üste binerek, 'yüzeyde' ve 'dümdüz' olması deneyimi ile bağdaştırır (2007). Yıkılan bir şehrin katmanlarının birbiri üzerine yığılarak düzleşmesi, yüzeye inmesi fikri, renkli katmanların üst üste binerek derinlikten yoksun yüzeyler oluşturduğu bir estetik anlayışıyla hem görüntü hem de içerik bakımından örtüşür. Hunter Drohojowska Philp bu durumu "Bu terim aynı zamanda hem Japon grafik sanatı ve animasyonunun iki boyutluluğuna hem de tüketim kültürünün yüzeysel boşluğuna gönderme yapar" şeklinde özetler (2001).

Murakami, superflat konseptini ilk olarak kendi sanatını, derinlikten, üç boyutluluk hissi veren görüntüden yoksun ve yüzeyleri vurgulayan Japon sanatı dahilinde tanımlamak için ortaya atmıştır. Baskı resim geleneğinin köklü bir geçmişi olan Japon sanatında bu basık ve yüzeysel estetik oldukça yaygındır. Superflat estetiği de bu geleneğin çağdaş sanatta kendine yer bulan bir uzantısı niteliğinde olmuştur. Benzer bir üslup ve tavır çerçevesinde üretimleri olan sanatçıların Murakami kuratörlüğünde bir araya geldiği ilk sergi öncelikle bu yüzeysel üslubu vurgulamak adına 'superflat'

adını almıştır. Serginin katalogundaki yazısında Murakami bunu şu şekilde açıklamıştır:

"Superflat, ilk başta kendi eserlerimi açıklamak adına kullandığım bir anahtar sözcüktü. Bu sözcüğü kullanmaya başladığımda onun daha önceleri anlayamadığım pek çok konseptte uyarlanabildiğini farkettim; örneğin, 'İfade özgürlüğü nedir?', 'Japon nedir?' ve 'Yaşadığım bu çağın doğası nedir?'... Eğer superflat uzun zamandır böylesine muğlak kalmış Japon sanatının karakteristiğini netleştirmek adına küçük bir adım bile atarsa, bundan mutluluk duyarım."

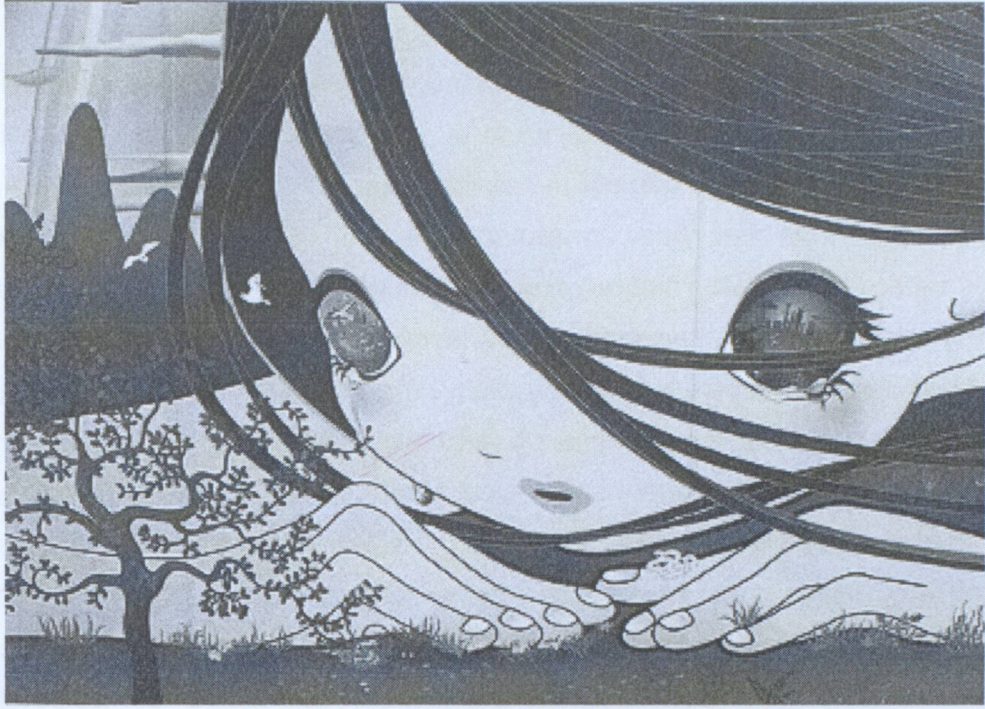
Kendi sanatını açıklamak adına ortaya çıkarılan bu konsept kısa sürede bir sanat akımına dönüşmüştür ve bu akım Murakami'nin amaçlarından biri olan 'Japon sanatını dünyaya tanıtmak' konusunda oldukça başarılı sonuçlar getirmiştir. Superflat, kurucusunun yanı sıra yol boyunca projenin içinde yer almış pek çok sanatçının işlerini de kapsayan ve dünya çapında ilgi çeken bir akım haline gelmiştir. (Bu isimlerin bazıları: Yoshitomo Nara, Chiho Aoshima, Yoshinori Kanada, Henmaru Machino, Koji Morimoto, Katsushige Nakahashi, Shigeyoshi Ohi, Masafumi Sanai, Chikashi Suzuki, Aya Takano, Kentaro Takekuma and Hitoshi Tomizawa). Superflat akımı dahilinde üreten sanatçıların çoğunun sanatçı kimliklerinin yanı sıra ironik bir yaklaşımla eleştirdikleri popüler kültürün yapı taşlarından olan mecralarda çalışan moda tasarımcılar, fotoğrafçılar, grafik tasarımcı ve illüstratörler olmaları ilginç bir noktadır. Murakami'nin tanımlamasıyla bu sanatçılar medya, eğlence sektörü ve tüketimin dominantlığına dikkat çekmek adına kendi popüler kültür uyarlamalarını yaratmaktadırlar (aktaran: Philp, 2001).

Superflat, adından da anlaşılacağı üzere, öğelerin aralarında belli bir hiyerarşi olmadan, alışılmış anlamdaki perspektiften ve derinlik hissinden yoksun, tam tersine belli bir yüzey fikrini vurgulayacak şekilde üst üste bindirilmesiyle oluşan bir estetiği benimser. Bu görüntü, geleneksel Japon resmine referanslar içerir. Otaku kültüründen ilhamla ortaya çıkan bir akım olarak superflat'ın, otaku kültürünün en popüler öğeleri olan anime ve mangaların ataları sayılan Edo dönemi baskı resimlerine referanslar içermesi doğaldır. Superflat akımı dahilinde baskı resmi hem bir teknik olarak yer alır, hem de geleneksel baskı resminin yarattığı yüzeysel görüntüler farklı tekniklerle yaratılan eserler için de bir referans niteliği taşır. Superflat teorisinde yüzeysellik hem estetik bir öğe, hem de bu eserlerin içeriğinde vurgulanan bir konsept olma özelliği taşır. Mark Wheeler Macwilliams'ın Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime kitabında 'superflat' akımından bahsederken burada geçen 'flat' terimi vurgulanır. Daha önce de belirtildiği üzere 'flat' ingilizce bir sözcüktür ve sözlük anlamı 'düz yüzey'dir. Fakat kitapta da vurgulandığı haliyle bazı eleştirmenler 'flat' kelimesini 'anlamsız' veya 'içerik yoksunu' şeklinde kullanarak duygusal bir boşluğa işaret ederler(Macwilliams, 2008, 148-149). Superflat akımında 'yüzeysellik' kavramı bu şekilde iki anlamıyla

birden karřımıza ıkar. Bunun yanısıra Murakami Japon popler kltrndeki derinlik yoksunluęunu da 'sper dz' řeklinde vurgulayarak bu kavramın kapsamına dahil eder.

Superflat akımının genel karakteristik zelliklerinin arasında Batı tarafından benimsenen lineer perspektif ve derinlik gibi ęelerin reddedilmesi, kompozisyonların oęunlukla renkli yzeylerin st ste bindirilmesiyle oluřması sayılabilir. Bunda řphesiz ki Japon kltrel kimlięini vurgulamak isteyen Murakami'nin Batı kkenli bir slup ve estetikten uzak durmak istemesinin payı vardır. Bunun yanı sıra derinlikten yoksunluk ve yzeysellik gibi fikirlerin hem ierik hem de estetik olarak vurgulanması adına yzeyde derinlik hissi yaratmayacak bir anlatım tercih edildięi de sylenebilir. Bu nokta superflat'ın pop art ile paylařtıęı ortak noktalardan bir dięeridir. İki sanat akımında da kullanılan ęeler aralarında bir hiyerarřı gzetmeksizin sıralanır. Bunun yanı sıra yeni kitle iletiřim araları olan televizyon ve bilgisayarların ekranları aracılıęıyla yarattıkları bozulmuř gereklik algısı, ařırı canlı ve parlak renkler řeklinde iki akımda retilen eserlere de yansır. Teknoloji bu iki akım dahilindeki retimlerde de sz sahibidir. Bunun yanı sıra hem pop art hem de superflat dahilinde baskı ve film tekniklerinin kullanılması hem bu sunulan grsel aracılıęıyla algılanan bozulmuř gereklik olgusu hem de gerek halinden arpıtılmıř canlılık ve vurgudaki renkler řeklinde retilmeye yansır.

Superflat akımı resim ve baskıların yanı sıra heykel, figr ve oyuncak retimini de kapsar. Yukarıda bahsi geen teknik ve ieriksel zellikler bu iřlerin oęunun ortak noktası nitelięindedir. Takashi Murakami'nin ilk asistanlarından olan ve Murakami'nin kurduęu Kaikai Kiki'nin de bir yesi olan Chiho Aoshima bu akımın nemli temsilcilerinden biridir. İřlerini tual zerinden byk boyutlu duvar kaęıdı yerleřtirmelerine kadar farklı yzeylerde sergileyen Aoshima da aynı Murakami gibi nemli bir moda evi ile (Issey Miyake, 2003 ilkbahar-yaz koleksiyonu) alıřma fırsatı yakalayarak farklı izleyici kitlelerine adını duyurmuřtur. Superflat akımının dięer sanatıları gibi Aoshima'nın da teknoloji ile iliřkisi olduka iyidir ve kullandıęı bilgisayar teknikleri sayesinde iřlerini olduka byk boyutlarda basarak farklı yzeylere ve galeri dıřı mekanlara uyguladıęı dikkat ekici alıřmalar yapma řansı olmuřtur.



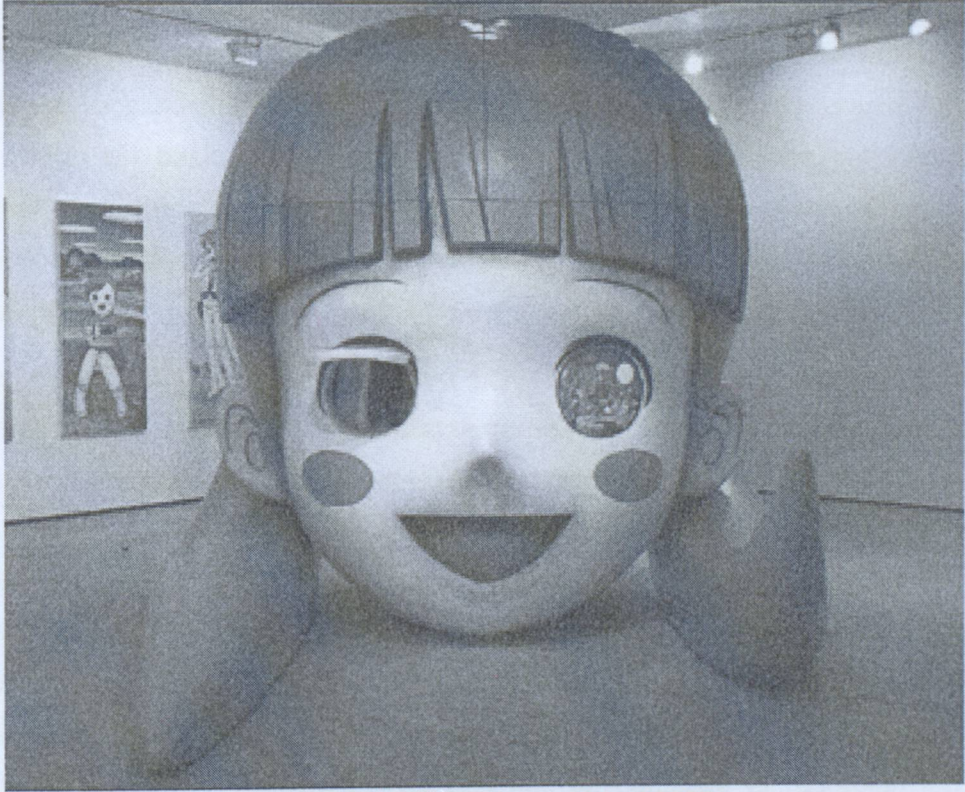
Şekil 33: Chiho Aoshima 'The Divine Gas' 2006

Akımın bir diğer önemli temsilcisi sanatçı kimliğinin yanı sıra grafik tasarımcı ve bilim-kurgu yazarı olarak da tanınan ve üretimi resim, baskı, çizgiroman ve tekstil ürünleri şeklinde çeşitlenen Aya Takano'dur. Takano'nun eserlerinin en baskın ortak noktası çizgilerindeki çocuksuluktur. Figürlerinin anatomik yapısı shoujo manga türünün de karakteristik özellikleri olan iri ve yuvarlak gözler, narin ve kırılgan vücut yapısı etrafında şekillendiği göze çarpar.



Şekil 34: Aya Takano 'Yokohama and Kamakura' 2009

Bu iki sanatçının göze çarpan ortak özellikleri, dahil oldukları akımın da karakteristik özelliklerinden sayılabilen çocuksuluk ve sevimlilik unsurlarına yer veriş biçimleridir. Çocukluğa ve saflığa duyulan nostaljik bir özlem Murakami tarafından da sıklıkla dile getirilen bir durumdur. Bu özlem sanatçıların eserlerine hem naif çizgilerle oluşturulmuş, anatomisi bozuk figürler, çocukluğa dair göndermeler içeren öğeler, hem de anime-manga estetiğiyle benzer yerden beslenen çocuksu ifadeler şeklinde kendini gösterir. Kimi resimlerin yüzeydeki yerleşimi, hesapsızca kesilmiş izlenimi veren kadrajları ve doluluk oranı çocukluk döneminde yapılan resimler ile benzerlik gösterir. Figürlerin birbirleri ve içinde buldukları mekan ile ilişkilerindeki iç içe geçmişlik hissi, resimde bulunan her bir öğenin yüzey hissini vurgularcasına aynı kuvvete sahip olması, hem ön planda hem de geri planda yer alan öğelerin aynı vuruculukta, keskinlikte ve eşit canlılıkta renklerle işlenmesi daha önce de belirtilen 'eserlerde yer alan öğeler arasında hiyerarşi olmaması' fikrini destekler niteliktedir.



Şekil 35: Mr. 'Strawberry Voice' 2007

### 8.3.1 Boşluk Bağlamında Superflat Akımı ve Yüzeysellik

Daha önce boşluk kavramının; kullanılış şekli, farklı kültürlerin bakış açısı, farklı disiplinlerin yaklaşımı, dilin esnekliği (özellikle de farklı dillerin sözcüklere kattıkları ve onlardan eksilttikleri) gibi unsurlar sebebiyle pek çok farklı anlam aldığından bahsedilmişti. Japon sanatı dahilinde gelişen bir akım olan superflat söz konusu

olduğunda boşluk kavramı öncelikle doğulu ve batılı bakış açılarının kavrama kattıkları apayrı anlamlar doğrultusunda irdelenmelidir. Bu ayrım, önce Zen başlığı altında, daha sonra da Otaku ile ilgili bölümde Büyük Boşluk başlığı altında detayıyla yapılmıştır.

Bir sanat akımından bahsedildiği üzere, boşluk burada ilk olarak bu akımın ve dahilinde üretilen sanat eserlerinin analizinde kullanılan bir terim olarak kendini gösterir. Bu şekilde, eserlerin boşluk-doluluk dengesi, resimlerde boş alanlara ne derece yer verildiği, heykellerin ve yerleştirmelerin alanda nasıl bir boşluğu kapladığı veya boş alana ne şekilde müdahale ettiği, ticari ürünler ve tasarım ürünleri üzerinde sürekli kendini tekrar eden motiflerin yüzeyi tamamen kaplaması şeklinde karşımıza çıkan konsept dahilinde doluluk ve boşluk kavramlarının varlığı irdelenecek konular olur. Aynı sanat akımına ve dahilindeki eserlere içerik açısından bakıldığında da yine boşluk kavramı odak noktasıdır. Bu aşamada hem bahsi geçen sanat akımının eleştirel tarafı, hem Japon kültürüne yaklaşımı onun boşluk, yüzeysellik, anlamdan yoksunluk gibi taraflarının irdelenmesi şeklinde olur. Söz konusu sanat akımını daha iyi anlayabilmek adına kökenine inildiğinde önce Zen düşüncesi ve sanatı ile neredeyse boşluk fikrinin birer temsili olarak karşılaşırlar. Bu sanat akımının oluşmasının en baskın motivasyonlarından olan otaku kültürüne gelindiğinde ise sanatsal açıdan irdelenmesinin dışında konunun psikolojik ve sosyolojik bir boyutu da olduğu farkedilir ve burada tekrar boşluk kavramı yoksunluk anlamı kazanarak kendini gösterir.

Sonuç olarak bu yüzeysel, iki boyutlu görsel dili kullanarak 'boşluğun kültürünü' anlatmak, hem içerik hem de üslup olarak görünürdeki zıtlıklara rağmen aynı noktaya işaret etmektir. Yapısal bir çözümlenmeye gidildiğinde, örneğin akımın kurucusu ve en önemli temsilcisi olan Takashi Murakami'nin resimlerinde boş alanlardan neredeyse özenle kaçınıldığı farkedilir. Bir başka deyişle onun eserlerinin özellikle boş bir alana izin vermeyecek şekilde doldurulmaya çalışıldığı hissine kapılır. Aslında yüzeydeki boşluk ve doluluğun nispeten dengeli olduğu eserlerinde bile bu his mevcuttur. Birbirinin üzerine binen yüzeyler, yüzeyi kaplayan, tekrar eden motifler, ön planda vurgulanan figür veya objeyle eşit etki ve canlılıkta bir arkaplan ile boyut hissini kaybolması, renk ve formla doldurulmuş yüzeyler bu hissi kuvvetlendirir. Sadece resimlerde değil, heykellerde de içinde bulunduğu mekandaki boş alana ezici biçimde müdahalede bulunan bir 'görkemlilik' hissi vardır. Tez boyunca verilmiş olan bilgiler gözden geçirildiğinde bu durum bir kaç sebep ve etkenle açıklanabilir. Öncelikle Japon resim geleneğinin bu tavırla örtüştüğü yerler farkedilir. Baskı resim, geleneksel Japon sanatında önemli ve köklü bir yere sahiptir. Baskı ile oluşturulan ve çoğaltılan eserler katmanların bir yüzeyde üst üste bindirilmesi ile şekillenir; bu da



yüzeyde üst üste binmiş ve dolu bir his oluşturur. Baskı resmin çağdaş örneklerine bakıldığında, sadece superflat akımında değil pop art eserlerde de kullanılan yöntemin getirdiği dolu yüzeylerin üst üste bindirilmesi görüntüsü yakalandığı söylenebilir.

Bir diğer etken olarak da içeriğin yansıtılış şekli sunulabilir. Tekrar akımın kurucusu olan Takashi Murakami örneğine bakıldığında kendisinin içerikle ilgili eleştirel tavrını ve eserlerinin çoğunun sadece kendisinin değil aynı zamanda ait olduğu Japon toplumunun da otoportresi olduğunu söylediği hatırlanır. Bu konuda kendisi Japon toplumunun kendilerini etkileyen büyük olaylar ve travmalar karşısında takındığını belirttiği tepki vermeyen, sessiz kalan tavrını, anlamdan yoksun ve yüzeysel tarafını, abartan ve üzerini örten sevimlilik kültürünü vurgulayarak, ironik bir şekilde abartarak protesto eder. Superflat akımı dahilinde üretilen eserlerin pek çoğu bir yandan da bir tüketim toplumu eleştirisidir. Tüketim toplumu ve pop kültürün boş, anlamdan yoksun ve yüzeysel tarafı içeriğin yanı sıra teknik ve üslup olarak da eserlere yansır. İçi boş ve anlamdan yoksun bir oluşumun, anlamsızlığının ve travmatik tarafının sürekli üzeri örtülerek, renk ve sevimliliğe boğulması çabası üslupta da örten ve renge boğan, sevimlileştiren, üst üste katmanlar ekleyerek boşluğu örtmeye çalışan bir şekilde kendini gösterir. 'Çok olma', 'abartı olma' gibi fikirler de bu aşamada ortaya çıkar. Eserlerin çoğunlukla abartı büyüklükte boyutlara sahip olması da bu fikirle örtüşür. Renkle dolu yüzeylerde, tekrar ederek yüzeyi kaplayan motiflerde, bir duvar kağıdı gibi galerinin duvarlarını kaplayan eserlerde ve görkemli heykellerde; hep bu çokluk, abartı ve örtme, kaplama fikirlerinin uzantıları hissedilir. Pop kültürün pek çok uzantısındaki aşırı renkli, canlı ve görkemli olma durumu da bu şekilde içi bomboş olan, derinlikten yoksun bir olgunun, bu boşluğunun üzerini örtme çabası olarak açıklanabilir. Sadece, superflat akımında bu renge ve sevimliliğe boğma eğiliminin tamamen ironik olduğu, eleştirilenin bu 'boşluk' ve boşluğu örtme çabası olduğu vurgulanmalıdır. Superflat özünde oldukça eleştirel bir akımdır ve eleştirisini bir nevi eleştirdiği şeyin abartılı versiyonlarını ortaya çıkararak oraya dikkat çekme şeklinde yaptığı söylenebilir. Bu sebeple izleyici superflat akımının kendisini de tamamen renk ve sevimlilikten ibaret yüzeysel bir akım olarak nitelendirme hatasına düşebilir. Superflat'ın adının da vurguladığı gibi yüzeysel bir akım olduğu doğrudur, atlanmaması gereken nokta buradaki ironidir. Tekrar bu aşamada ingilizce bir kelime olan 'flat' sözcüğünün hem yüzey olgusuna hem de derinlikten yoksun, yüzeysel olma durumuna referans içerdiği hatırlanmalıdır.

Takashi Murakami'nin Time Boka serisinin incelendiği bölümde Murakami'nin bu eserlerle Japon toplumunun tepki verme şekli ile ilgili eleştirdiği noktaları ve pop kültüründe saptadığı derinlik yoksunluğu ve yüzeyselliği protesto ettiği belirtilmişti.

Time Bokan örneğinden yola çıkarak varılan bir başka nokta da superflat üslubundaki üst üste binmişlik ve boşluktan özellikle kaçınıyormuş hissi veren yüzeylerle ilgi açıklama niteliği taşır. Bu nokta atom bombası sonrası büyük yıkımlar yaşanan şehirlerdeki üst üste binmiş, düzleşmiş görüntü ile superflat üslubu arasında kurulan bağlantıdır. Bu durum anlatılanı, içeriği birebir üslup veya teknik olarak canlandırma şeklinde açıklanabilir. Üst üste bindirilmiş renkli katmanlardan oluşturulan yüzeyler, üst üste binmiş duvarların bir yüzey oluşturduğu, düzleşmiş şehir deneyiminin kağıt üzerindeki bir temsili gibidir. Dolayısıyla bu temsil eserlerde üst üste binmiş, yığılmış ve sıkışık bir görüntü oluşturacaktır.

Yukarıda sıralanan durumlar superflat akımı incelenirken oluşan 'boşluktan özenle kaçınıldığı' hissine sebep sunmanın yanı sıra eserlerin çoğunun ortak noktaları olan yüzeysellik, derinlik ve perspektif eksikliği özelliklerini de açıklar. Perspektif ile ilgili durum, yukarıda bahsi geçen sebeplerin yanı sıra, daha önceki bölümlerde açıklandığı üzere, Japon kültürel kimliğini vurgulamak isteyen Murkami'nin Batı kökenli bir üslup ve estetikten uzak durmayı tercih etmesi; bu yüzden Batı tarafından benimsenen lineer perspektif ve derinlik gibi öğeleri reddederek Japon geleneğine daha yakın olan, kompozisyonların çoğunlukla renkli yüzeylerin üst üste bindirilmesiyle oluşması fikrini benimsemesi ile açıklanabilir. Burada aynı boşluk kavramında olduğu gibi dilin esnekliği tekrar devreye girer; böylece derinlik yoksunluğu ve yüzeysellik fikirleri uygulama ve üslup ile ilgili olmanın yanı sıra, içerikle ilgili bir anlam da kazanırlar. Bir kültür, bir nesil veya yaklaşımdaki derinlik ve perspektif yoksunluğu, anlatıldığı yüzeye de uygulamadaki derinlik ve perspektif yoksunluğu şeklinde yansır.

Boşluk fikrinin içerik kısmındaki tezahürü söz konusu olduğunda konu superflat akımının ilham kaynağı olan otaku kültürüne ve tüketim toplumunun yarattığı büyük boşluğu bambaşka şeylerle doldurma çabasına gelir. Bu noktada boşluk kavramı yoksunluk anlamını da kapsayacak şekilde genişler ve bir neslin hayatındaki büyük boşluğa, anlam yoksunluğuna ve yüzeysellığe psikoloji ve sosyoloji gibi farklı pencerelerden de bakmayı gerektirir. Bu açılardan otaku kültürü ve boşluk kavramları iç içe geçmiş gibidir. Burada boşluk kavramı Batı'nın bakış açısına daha yakınlaşarak yokluk, hiçlik, yoksunluk anlamlarını kazanır. Bir amacın, kişinin kendini adayacağı bir şeyin olmaması, içsel bir boşluk hissine çıkar.

Amaç yoksunluğu, değer yoksunluğu, kendini adayacak bir şeye duyulan ihtiyaç ve sonuç olarak hissedilen büyük boşluk otaku kavramını yaratan sebeplerdir. Tüm bunlar superflat akımı ile boşluk kavramının içerik bakımından kurduğu ilişkide de yer alır. Otaku kültürü ve boşluk kavramı arasındaki ilişkiye tezin Otaku bölümündeki

Büyük Boşluk başlığı altında detayıyla değinilmiştir ve bu konu superflat ile boşluk kavramı arasında içerik bakımından kurulan ilişkinin yanı sıra bu ilişkide boşluk kavramının genişleyerek kazandığı farklı anlamları da içerir. Bunun yanı sıra farklı disiplinlerin bir kavrama yaklaşım ve anlam katma şekillerinin farklı olduğu da göz önünde bulundurularak burada daha önce yapılan bir sanat akımının ve dahilindeki eserlerin analizinden daha farklı bir noktada olduğu belirtilmelidir. Boşluk kavramı artık sosyolojik ve psikolojik bir olgu olarak kendini gösterir. Otaku kavramı altında hayatlarındaki büyük boşluğun yerine tüketilebilen şeyleri koymaya çalışan bir nesilden bahsederken, boşluk bir yandan da felsefi bir bakış açısı kazanarak 'hiçlik' anlamını kapsayacak hale gelir. Konuyu fazla dağıtmamak adına, anlatılanlar superflat akımı dahilinde boşluk kavramının içerik açısından kendine nasıl bir yer bulduğu sorusunda birleştirildiğinde; cevabı otaku kültürü olur. Burada aynı pop art ve tüketim toplumu arasında kurulan ilişki gibi, kişileri sürekli tutkuyla tüketmeye yönelten içsel bir boşluk hissi ve bu boşluğun üzerinin sahip olunan şeylerle örtülmeye çabalanması söz konusudur. Hayattaki amaçsızlık, anlam eksikliği ve sonucunda gelen boşluk hissi kişinin kendini adayacağı suni amaçlar yaratmasına sebep olur ve bu adayışın belli bir alt kültür çevresinde gelişmesi ile otaku olgusu oluşur. Bu olgu superflat akımının doğuşundaki ilham kaynağı olmasının yanı sıra, eserlerde sıklıkla işlenen boşluk ve yüzeysellik kavramının da kapsamındadır.

## 9. JAPON KÜLTÜR VE SANATINDA; ZEN'DEN SUPERFLAT'A BOŞLUĞUN FARKLI ROLLERİ

### 9. 1. Spirituel Bir Öğe Olarak Boşluk

Bu tez dahilinde Japon kültür ve sanatında boşluğun farklı rollerinin saptanmasına ilk olarak Japon düşünce ve inanç sistemlerinde boşluk fikrinin yeri sorgulanarak başlandı. Konunun giriş, araştırmaların da başlangıç noktası olarak hem boşluk kavramının içerisinde kapladığı yerin önemi, hem de kronolojik olarak daha sonra değinilecek konuların kökü ve çıkış noktası özelliği taşıması açısından Zen seçildi. Burada Zen'in boşlukla kurduğu ilişkisinin yanı sıra tarihsel açıdan önemi; ilk Zen karikatürlerinin daha sonra otaku kültürünün oluşmasına sebep olarak, sonuç niteliği taşıyan konu olan sanat akımı superflat'a ilham verecek mangaların atası kabul edilmesidir. Zen konusu dahilinde ilk olarak Doğu ve Batı'nın boşluk kavramına farklı bakış açılarıyla baktığı ortaya konularak, Doğu'nun ve Zen düşüncesinin ele aldığı şekliyle boşluk kavramına en yakın sözcük olan Sūnyatā'dan bahsedilir. Burada boşluk her şeyin kaynağı olarak algılanarak 'yokluk, olmama' gibi anlamların tamamen dışında bir anlama bürünür; zira Zen bakış açısında varlık-yokluk, negatif-pozitif gibi ayrımlar yoktur. Zen'de boşluk dolaysızca tecrübe etmek, anda kalmak, kullanılabilirlik ve denge gibi rollerde kendini gösterir. Özellikle zihinsel boşluğun önemi sıklıkla vurgulanır.

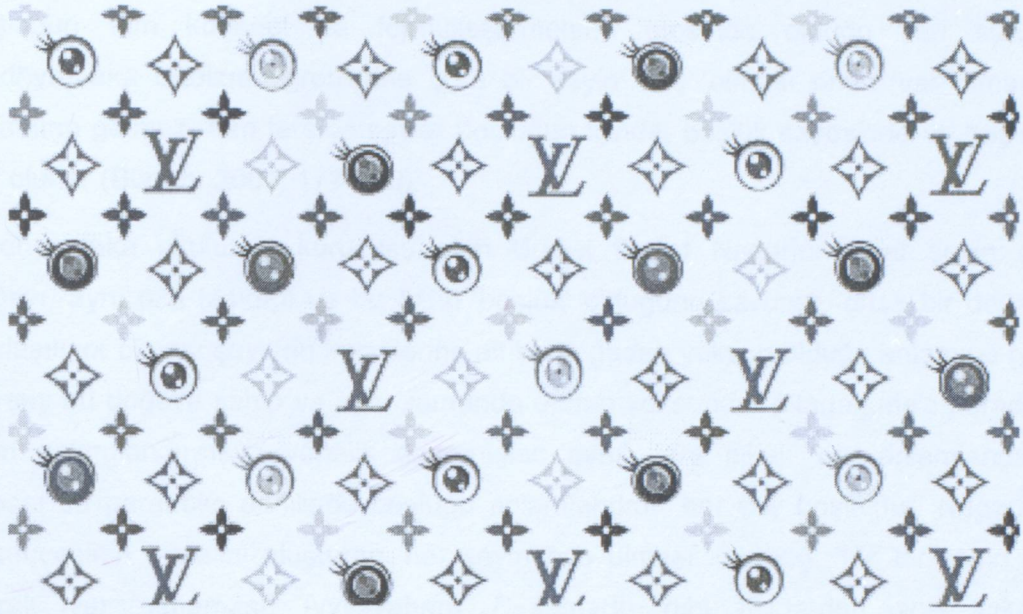
### 9. 2. Boşluğun Felsefesi

Marcus Boon, "In Praise of Copying" isimli kitabında, kopyalama ve taklit konularını ele alırken şu saptamaya yer verir: "Tüm olayların boşluğu ve anlam yoksunluğu kopyalamayı mümkün kılar, daha da önemlisi en başta herhangi bir şeyin var olmasını sağlayan bu boşluktur" (Boon, 2011, 60). Boon'un bu saptaması Zen bölümünde detayıyla bahsi geçen, boşluğun kullanılabilirlik sağlaması fikri ile kimi açılardan örtüşür. Boşluk, işlev katar. Boş bir bardak içinde sıvıyı tutabilir, boş bir tuale resim yapılabilir, boş bir zihin yaratıcılığa izin verir. Bunun yanı sıra zaten ilk başta bu şeylerin var olmalarını sağlayan, boşluğun ta kendisidir. Boşluğun

kopyalamayı (taklidi) mümkün kılması fikrinde bahsi geçen 'boşluk' ise, yazının devamında manasızlık ve monotonluk gibi terimlerle bağdaştırılır. Monotonluk, aynılık ve boşluk arasındaki ilişki farklı budizm okulları tarafından tarih boyunca irdelenmiştir. Yüzeydeki haliyle ele alındığında monotonluk ilk olarak birbirini bir düzlemi kaplayacak şekilde tekrar eden formlar ile örtüştürülebilir. Bu akla Louis Vuitton çantalarının üzerinde birbirini tekrar eden motiflerin oluşturduğu 'monogram' tasarımını ve Murakami'nin birbirini geniş bir yüzey boyunca tekrar eden göz, çiçek gibi formlardan oluşan eserlerini getirerek, bu ikilinin önemli moda ve sanat projelerinde bir araya gelişinin bir tesadüf olmadığını da ortaya koyar. Boon ise kitabında dünyanın en çok taklidi üretilen markalarından olan Louis Vuitton ve grafik tabanlı eserleri kolaylıkla kopyalanıp çoğaltılan Murakami'nin birlikteliğini farklı bir açıdan analiz ederken, Murakami-Vuitton buluşmasını 'boşluk' ortak noktasında sonuçlandırır.



Şekil 36: Louis Vuitton çanta üzerinde klasik monogram motifi



Şekil 37: Takashi Murakami'nin Louis Vuitton için yaptığı monogram tasarımı

Daha önce de belirtildiği üzere Murakami, 'superflat' terimini sanat ve zanaat arasındaki duvarları yıkmak adına ortaya atmıştır. Murakami'nin klasik monogram motifini yeniden yorumlaması ile üretilen çantalar 'bire sanat eseri' gibi sunulur. Dünya çapında bir sanatçı olan Takashi Murakami'nin 'yüksek sanat' şeklinde nitelendirilen eserleri Paris'te bir Louis Vuitton butiğinde sergilenirken, bu birlikteliğin ürünü eserler ile bir galeri duvarlarında da karşılaşılabılır. Bu şekilde 'eser' ve 'ürün' arasındaki sınırlar da silikleşmiş olur; eser bir aksesuar olarak taşınan ürüne dönüşürken, ürün de sanat eserine dönüşür. Burada, bu silikleşmenin yol açtığı anlamsal ve değersel bir 'boşluk'tan söz edilebilir. Aynı zamanda çok sayıda tekrar eden motifin oluşturduğu 'boşluk' algısı da dikkat çeker. Bir motif tek başına çerçeveleyip duvara asıldığında, o duvar 'dolu' iken, aynı motif küçültülüp, defalarca tekrarlanarak bir duvar kağıdı şeklinde duvarı kapladığında, o alan 'boş' olarak algılanmaya daha yatkın olur. Bir etkinlik bir kez yapıldığında zaman farklı algılanır, aynı etkinlik üst üste defalarca tekrarlandığında monotonluk söz konusu olur ve birbirinin aynı günler birbirini tekrar ettiğinde söz konusu zaman dilimi 'monoton', 'boş' ve 'anlamdan yoksun' şekilde nitelenebilir. Bu monotonluk ve boşluk ilişkisine dair düşünce biraz genişletildiğinde Louis Vuitton logosu, Murakami'nin onu içine yerleştirdiği renkli düz alanlar kadar monoton ve 'boş'tur (Boon, 2011, 133).

Şüphesiz ki 'superflat' terimi 'boşluk' konsepti ile ortak öğeleri paylaşır ve bunu 'boşluk, boş alan, uzay boşluğu' (space) metaforlarını zekice somutlaştırarak, maddeleştirerek yapar. Boşluğun temel ilke olduğu Mahayana Budizm ve özellikle onun bir kolu olan Madhyamaka dahilinde boşlukla ilgili ve boşluktan yola çıkan bu tip temsillerin mutlaka boşluğu 'özü' olan bir şeyde cisimleştirildiği ve aslında mutlak

boşluğun tüm konsept ve formülleştirmelerin ötesinde olduğu ileri sürülür. Madhyamaka Budizm öğretilerine göre bir şeyin 'boş' olması onun 'var olmadığı' anlamına gelmez, tam tersine şeyler boşluğun içinde, boşluk sayesinde ve boşlukla var olurlar (Burton, 2001, 177-190).

Madhyamaka okulunun kurucusu olan Budist filozof Nagarjuna her şeyin aynı doğayı, aynı özü taşıdığı ve bu özün 'boşluk' olduğunu savunur; ortak bir doğanın paylaşıyor olması şeylerin kendilerine ait bir doğadan yoksun olduğu anlamına gelir. Herşey bu doğaya sahip ve aynı zamanda ondan yoksundur (Nagarjuna's paradox). Tüm anlamlandırmaya yönelik davranışlar 'aynı' yere çıkar, her anlamlandırma çabası bu paradoks dahilinde boşluğu anlamlandırır; her şey boşluktur. Nagarjuna düşüncesinin temelini oluşturan 'her şeyin boş olması' (sunya), 'hiç bir şeyin tam olarak var olmaması' (vyavahara / samvrti) gibi fikirlerden yola çıkarak Madhyamaka'nın sıklıkla nihilizm ile karşılaştırıldığına ve Nagarjuna'nın bir nihilist olarak nitelendiğine rastlanır fakat iki düşünce şeklinde 'boşluk' fikrine yaklaşım çok farklıdır (Garfield, 2012, 1). Boşluk, hepsinin anlamlarını bir şekilde içerse de, Doğu'nun bu fikre bakış açısını yansıtan sunyata; daha önce de detayıyla üzerinde durulduğu şekilde Batılı düşüncede rastlanan 'hiçlik' veya 'yokluk' anlamına gelmez.

### 9. 3. Fiziksel Boşluk

Zen sanatı boşlukla ilgili fikirlerin farklı şekillerde temsilini içerir ve boşluğun üzerinde form bulunmayan müdahale edilmemiş alan şeklinde algılanmaktansa, yaratılan eserin ve yaratım sürecinin bir parçası, yüzeydeki bir öge, hatta kullanılan bir malzeme olarak kabul edildiği farkedilir. Zen daireleri ensō'lardan, Zen bahçelerine, tüm sanat dallarında boşluk etkisiz bir eleman değil, şekillendirilen ve sürece dahil edilen bir öğedir. Bu tez dahilindeki 'Zen Sanatı' başlığı altında çeşitli sanat dallarına dair verilen görsel örneklerde de boşluğun hem yapısal hem de zihinsel açıdan söz sahibi rolü rahatlıkla görülebilir. Konunun sonunda detaylı bir analizle örnekleri paylaşılan Jūgyū ise, genç bir çobanın aydınlanmaya giden yolda geçirdiği aşamaları anlatırken zihinsel boşluğun yakalanmasını vurgulayarak, boşluğun Zen yaklaşımıyla kazandığı anlamı netleştiren önemli bir örnek olmasının yanı sıra; yazı ve resim birlikteliği ile bir olayın aşamalarının anlatılış şekliyle manga'nın atalarından sayılması açısından da önemlidir. Bu şekilde ve bir sonraki bölümde irdelenen Choju Giga (Hayvan Yazıları), Otsu-e, Ukiyo-e, Kibyoshi (Sarı Kapak) gibi örneklerle boşluk kavramının yüzey ve içerikte farklı şekillerde ortaya çıkışı izlenirken, manga'nın tarihteki ilk izlerden günümüze doğru gelişimi de gözlenmiş olur.

Manga ve otaku kültürünün günümüzde çağdaş sanat dahilinde etkisinin en kuvvetli hissedildiği alan 'superflat' akımıdır. Superflat terimi birbirinin üzerine binen katmanlar aracılığıyla oluşan, çok katmanlı bir yüzey görüntüsünü temsil eder; bu haliyle boşluğun tam tersiymiş gibi algılansa da superflat ve boşluğun farklı temsilleri iç içe geçmiştir. Bu duruma 'Boşluk Bağlamında Superflat Akımı ve Yüzeysellik' başlığı altında yer verilmiştir.

#### 9. 4. Psikolojik (ve Sosyolojik) Bir Olgu Olarak Boşluk

Manga konusu, savaş ve sonrası dönemde manga sanatının yanı sıra toplumun da gelişimine dair bilgiler içerir ve boşluk kavramının Zen'deki denge unsuru halinden çıkarak, yokluk anlamını içerişine sahne olur. Tarihsel açıdan bu noktada toplum, (izlerine daha sonra superflat akımının analizinde değinilmiş olan) travmalar yaşar. Manga ve animeler günümüzdeki hallerine doğru evrildikçe, yeni nesildeki içsel 'boşluk' hali, amaç yoksunluğu ve travmaların izleri anime-manga fanatikliğini de bambaşka boyutlara taşır ve otaku kültürü doğar. Boşluk burada sadece mangaların sade ve net çizgilerden oluşan yapısının analizinde kullanılan bir unsur değildir. Bu neslin mangayı kabulleniş ve içselleştiriş şekliyle 'boşluk' fikri, hayatın boşluğu ve anlamsızlığı, amaç yokluğu, hiçlik gibi rollerde kendini gösterirken, otakuların hayatındaki boşluk üzerinden sözcüğün de kısa bir analizi yapılır. Bu noktada boşluk kavramının hem farklı kültürlerin bakış açısından, hem farklı disiplinlerin yaklaşımıyla hem de farklı dillerin sözcüğe katıp çıkardığı anlamlardan yola çıkarak nasıl farklı şekillere büründüğü vurgulanır. Bu durum tezin 'Otaku' bölümünde 'Büyük Boşluk' başlığı altında da irdelenmiştir.

Otaku'nun tüketime dayalı bir fanatizm olmaktan çıkıp yaratıma döndüğü noktalardan en önemlisi; otaku kültüründen alınan ilhamla Takashi Murakami tarafından yaratılarak günümüzde dünya çapında kabul gören bir sanat akımına dönüşmüş olan superflat'tır. 'Boşluk' fikri bu akım dahilinde hem yüzeyde hem de içerik olarak önemli bir yere sahiptir. Yapıtların ve akımın genel bir analizi yapılırken yüzeyde boşluk fikrinin tam tersi hissedilirken, fikir içerikte eleştirel bir yaklaşımla kendine yer bulur. Superflat, tüketim toplumunun, Japon kültürünün kimi öğelerinin boşluğunu, anlam yoksunluğunu ve boşluğun üzerini yüzeysel, abartılı, renkli ve sevimli şeylerle örtme eğilimini eleştirir. Eleştirdiği durumun abartılı örneklerini yaratıp sunarak konuya ironik bir açıdan yaklaşır. Burada yüzeyde üst üste binen, örten katmanlar, mekanın boşluğuna müdahale edercesine görkemli heykel ve yerleştirmeler, kendini tekrar ederek yüzeyi kaplayan motifler aracılığı ile 'doluluk, sıkışıklık, üst üste binme' gibi



unsurlar ön plana çıkar; böylece izleyicide 'boşluktan özellikle kaçınılıyormuş hissi' oluşur. Burada 'boşluk' hem yüzeyde bir figür renk veya müdahalenin bulunmadığı alan, hem de içerik ve anlam açısından bomboş olma, yoksunluk anlamlarını kazanır. Bu yapıtların analizinde boşluğun 'yüzeyde müdahalenin bulunmadığı alan' şeklinde değerlendiriliyor olmasının, ilk bölümde Zen fikrinde boşluğun da müdahale edilip şekillenerek sürece dahil edilen bir öge olması fikrinden nasıl ayrıldığına dikkat çekmek gerekir.

'Flat' terimi öncelikle shojo mangadan bahsederken kullanılır ve bu terim aracılığıyla Japon popüler kültür trendleri ile bağ kurulur. Eleştirel bir üslupla 'flat' sözcüğü 'düz, yüzeysel' anlamı genişletilerek 'anlamsız, içerik yoksunu' şeklinde kullanılır ve savaş sonrası Japon toplumundaki duygusal boşluk ve gagesizlikle bağdaştırılır. Yumiko Iida, 90'lı yılların Japonya'sında toplumsal hayatı irdelediği deneme yazısında, o yıllarda Japonya'da bir temsil krizi yaşandığını söyler. Bu krizin şekil ve içerik, imaj ve öz arasında gitgide artan uçurumdan kaynaklandığını belirtir ve görülen tüm antisosyal davranış bozukluklarına yol açan sebepleri bu uçurum ile bağdaştırır (Iida, 2000). Superflat akımının otaku kültürünü öne çıkararak eleştirdiği durum da tam olarak bu uçurumdur. Görünen yüzeydeki görkem ve şaşaa, içerikteki boşlukla bir türlü bağdaşmaz. Otakuların ruhlarındaki boşluk, bilgisayarlar ve popüler kültür hakkındaki esrarengiz bilgi dağarcıkları ile ilgi çekici şekilde bağlantılıdır (Sefton-Green, 1998, 110). Murakami, superflat manifestosunda şöyle yazmıştır: "Japonya, büyük ihtimalle dünyanın geleceğidir. Japonya'nın geleceği ise 'superflat'tir"(2000). Burada şüphesiz ki ustaca bir kelime oyunu ile hem Japon sanatının iki boyutlu yapısının gelecekteki konumundan, hem de bu sanat akımının da arkaplanında yatan çok daha büyük bir fenomenden bahsedilir; yüzeysellik, çok katmanlı bir düzlük ve içsel boşlukla gelen uçurumun geleceği etkisi altına alacağı öngörülür.

Kimi bireyler içsel boşluklarından daha büyük bir otoritenin etkisi altına girerek, ona uyum sağlayarak, ilkel bir 'kahramana tapma' formunun uyarlamalarını deneyimleyerek (bu bir pop yıldızı, bir aktör, bir çizere, hatta gerçekte var olmayan bir anime kahramanına abartı derecede hayranlık şeklinde kendini gösterebilir) ve bireyselliklerini kurban ederek kaçınırlar. Bu şekilde birey boşluğun ve anlamsızlığın yol açtığı çaresizlikten kurtulmak adına kendini feda eder (Hazell, 2003). Zen Budizmde ise boşluk, ulaşılmak istenen esaslardan biridir. Boşluk bu düşünce biçiminde bireyin hayatı kavrayış biçimini kökünden sarsan bir deneyim olarak nitelenir. Boşluğu deneyimleyen kişi alışılmış algı biçiminden uzaklaşır ve herşeye karşı yeni bir yaklaşım kazanır; gerçek yaratıcılığın ancak bu deneyim aracılığıyla mümkün olduğu söylenir. Bu iki farklı yaklaşımla 'boşluk' hem kaçınılan, kurtulmak istenen, hem de arzulanan, ulaşılmaya çalışılan bir olgu olarak karşımıza çıkar. Bu iki

uç yaklaşım arasındaki büyük farklılığın temelinde 'ego' yatar. Zen anlayışında egodan sıyrılarak boşluğa ulaşılırken, otaku fenomeninde boşluktan kurtulmak adına egonun kontrolü ele geçirmesine izin verildiği, hatta daha büyük bir ego ile özdeşleşerek onun etkisi altında silikleşmenin tercih edildiği görülür.

Viktor Frankl, 'Varoluşsal Boşluk' kavramıyla burada bahsi geçen içsel boşluk durumuna işaret eder. Frankl'e göre insanlar bir anlam arayışı içindedir ve bu arayışın yol açtığı düş kırıklığı bir 'uçurum deneyimi'dir (aktaran: Hazell, 2003, 30). Bu boşluk ve arayış, özellikle günümüz insanının içinden çıkamadığı pek çok sorunun altında yatan asıl nedenlerden biri olarak nitelenir. Modern toplumlarda çoğu etken, mana ve ruhsallık arayışına yönlendirmektedir. Amaçtan yoksun bir zenginlik, düş kırıklığına ve boşluğa yol açar. Ruhsal bir yönelimden ve manadan yoksun her gelişme, akıl karışıklığı ve kuşku ile sonuçlanır (Krasko, 2005).

Frankl, boşluk deneyiminin iki duygudan oluştuğunu söyler; hayatın anlamsız olduğu duygusu ve içsel boşluk duygusu. Varoluşsal boşluk ise kendini genelde sıkılma halinde ortaya koyar. Otakuların, sıkıntıya ve boşluğa düşmemek adına hayatlarını birşeylerle doldurmaya dair gösterdikleri çaba bu şekilde ortaya çıkar. Anlamsızlık ve boşluk hissinden her birey kaçınmaya çalışır ve buna karşılık kendilerine yöntemler geliştirirler. Rollo May ise boşluk deneyiminin en önemli sebeplerinden birinin modern toplumda sıklıkla rastlanan 'yabancılaşma' olduğunu öne sürer. Yabancılaşma burada ele alınan 'otaku' kültürünün de anahtar sözcüklerinden biridir. Bireyleri kendi dünyalarına çeken, oraya hapseden, dış dünyadan soyutlayarak kendi seçtikleri bir alt kültürü veya bir kahramanı tüm dünyaları haline getiren bu 'yabancılaşma' hissidir. Bu şekilde dışarıda süregelen 'normal' hayata, bir takım alternatifler üretilmeye çalışılır, çünkü kendi dünyasında tek başına yaşayan bir bireyin, bu yalnız hayatı anlamlandıracak bir değere ihtiyacı vardır; boşluğun içine çekilmemek adına üstü örtülmeye veya doldurmaya çabalanır.

## 10. SONUÇ

Çizgiromanlar, ait oldukları toplumun kültürüne, sanatına, geleneklerine, alışkanlıklarına, inançlarına, umut ve korkularına, aile yapısına ve düşünce biçimine dair kodlar içerir; bu bir sanat eseri, kitle iletişim aracı, bilgi veya eğlence unsuru olarak değerlendirildiği her koşulda çizgiromana önemli bir rol yükler. Japon çizgiromanı 'manga', animasyonu 'anime', hayatını bu olgulara adayan obsesif fanatik grubu 'otaku' ve tüm bunlardan ilhamla yaratılmış bir çağdaş sanat akımı olan 'superflat' özünde aynı kökleri paylaşır ve temeli eski ahşap blok baskılarına kadar dayanır. Bu tezde odaklanılan manga örneği, yaratıldığı bölgedeki tarihsel gelişim, savaşların etkisi ve toplum tarafından bu etkilerin dışavuruluş biçimi, sanat geçmişi ve bu olguların özellikle kaligrafik uygulamalar aracılığıyla görsel sanatlara yansımaları, dolayısıyla çok eski dönemlerde kurulan yazı-resim ilişkisi ışığında incelendiğinde; geçmişten günümüze Japon sanatı ile ilgili önemli sonuçlara varılabilir. Burada varılan sonuçlardan biri Japon alfabesinin resimsel yapısı ve Japon geleneğinde önemli bir yeri olan kaligrafinin, resim-yazı birlikteliğini çok eskiye ve köklü temellere dayandırdığı. Zen sanatında ve karikatürlerinde bulunan abartma ve özü yakalama eğilimine, mizah anlayışı da eklendiğinde; bu toplumun yarattığı çizgiromanın bu denli güçlü, karakteristik, vurucu ve dünya piyasasında söz sahibi olması kolaylıkla anlaşılır.

Manga kelimesi günümüzde dünyada hem Japon çizgiromanını hem de bu oldukça karakteristik estetiğin başlıbaşına bir türe dönüşmesi ile bu türde üretilen çizgiromanları adlandırmakta kullanılır. Otaku terimi ise 1970'lerde Japonya'da manga-anime fanatiklerini tanımlarken ortaya atılmış bir terim olsa da, günümüzde herhangi bir alt-kültür veya popüler kültür ürününün veya kişinin, hatta bir eşya ya da fikrin en uç noktada fanatiği olan, hayatını fanatiği olduğu bu olgunun üzerine kuran, onun üzerinden şekillendiren, ona dair var olan her şeyi tüketen ve biriktiren kişilere otaku denilmektedir. Bu terimler perspektifinde Japon sanatı üzerine çalışırken, araştırmaların dayandığı sonuç noktası ise; bu alt-kültürden ilhamla ortaya çıktığı tarihten çok kısa bir süre sonra tüm dünyaya yayılarak önemli müzelerde kendine yer bulacak, çağdaş sanat tarihinin en etkili akımlarından biri haline gelecek ve kurucusunu en etkili 100 kişi gibi görsel sanatçıların sıklıkla girmedeği listelere

sokacak denli büyüyen superflat akımıdır. Superflat akımı sayesinde otaku; kendi yarattığı küçük dünyasında dışarıya kapalı bir hayat süren bir alt-kültürden, buradan dış dünyaya yön veren, sanat akımlarına ilham veren ve pek çok endüstride trendleri belirleyen bir popüler kültür ögesi haline gelmiş, fakat ilginç biçimde yine de kendi içinde kapalı kalmayı başarmıştır.

Tüm bu konuların Zen'den superflat'a doğru tarihsel gelişimleri dahilinde sıralanırken çerçevesinde toparlandığı boşluk bağlamı ise araştırmalarda sadece en tahmin edilir biçimiyle bir yüzeyde formun bulunmadığı alan şeklinde değil; fiziksel tarafının yanı sıra spiritüel, felsefi ve dinsel anlamda; zihinsel dinginlik, duygu ve düşüncelerden arınma, derin meditasyon, hiçlik, derinlik yoksunluğu şeklinde; hem Zen yolunun çizdiği hem de Batı kökenli düşünce yapısının algıladığı haliyle iki farklı çerçevede kendini gösterir. Japon kültüründe hem düşünsel açıdan hem de sanatsal uygulamada önemli bir yeri olan 'boşluk' kavramı bu şekilde belli bir kronolojide bir araya gelmiş farklı konu başlıklarını bir arada tutan bağlam olur. Kronolojik ilerleyişte bir sonraki konu olan otaku kültürü ve superflat akımına gelindiğinde ise yüzeyde boşluğun zıt anlamı deneyimlenirken, 'boşluk' fikri tüketim kültürünün getirilerinden psikolojik ve sosyolojik bir olgu olarak kendini hissettirir. Şaşırtıcı olan konulardan biri ise boşluk kavramının anlamsal olarak bu denli genişleyebilmesi ve formların yüzey üzerinde yarattığı sıkışıklık, ferahlık hislerine bağlı kalınacağına düşünüldüğü noktalarda bile bir fikir olarak boşluğun bambaşka açılardan kendini hissettirmesi ve araştırmaları bu yönere doğru genişletmesidir. Bu şekilde, seçilen konuları bir araya getirmek adına boşluğun doğru bir bağlam olduğu anlaşılmış olur.

Böylece boşluk kavramı; ilk olarak Zen düşüncesi ve uygulamasında kendine yer bulurken, buradan çıkışla kronolojik bir şekilde anime-manga ve otaku kültürüne gelindiğinde hem farklı kültürlerin hem de farklı disiplinlerin bakış açısıyla ele alınarak, Japon sanatının superflat akımına doğru gelişiminde konuyu bir arada tutan bağlam olur. Burada kronolojik bir sıralamayla boşluk fikri etrafında şekillenen Zen düşüncesinin sanatsal pratiğe dönüşmesine, Zen karikatürlerinin ilk örneklerinin dönemler boyunca gelişerek manga'ya doğru evrilmesine, manga ve animenin Japon görsel dilinin en karakteristik unsurları haline gelerek anime-manga tutkusunun bir neslin buhran ve travmalarıyla biraradılığından otaku kültürünün doğuşuna, otaku kültürünün ise tüketim odaklı bir obsesyonla yaratıma dönüştüğü noktada varlığıyla Takashi Murakami'nin yaratıcısı olduğu superflat akımına ilham verişine değinilmiştir. Konu tarihsel açıdan bu şekilde ilerlerken boşluk kavramı da Zen düşüncesinin temel taşı ve Zen sanatının önemli unsuru olarak çıktığı noktadan sırasıyla bir yüzeyde müdahalenin bulunmadığı yerlere, tüketim toplumunun ve anlam yoksunluğunun insan hayatlarında yarattığı büyük boşluğa ve bunun sonuçlarına kadar evrilir. Tüm

bunlar superflat akımı çerçevesinde akımın hem yüzeysel hem de içeriksel analizi şeklinde bir araya gelir. Bu şekilde ilk Zen karikatürlerinden, çağdaş superflat akımına, boşluk kavramının da gelişimi ve kazandığı farklı anlamlar ortaya konmuş olur. Tüm anlatılanlardan özetle tüketime dayalı, anlamdan, amaçtan yoksun bir hayatın boşluğu; boşluk ve derinlik yoksunluğunun üzerini örtme çabasının Japon kültürü örneğinde deneyimlenme şeklinin savaş sonrası travmasının abartı renkli ve sevimli öğelerle örtülmeye çalışılması şeklinde gerçekleşmesi; bu durumun ironik bir eleştirisinin ise superflat akımı dahilinde oluşturulan renkli ve yüzeysel eserlerle yapılıyor olduğu belirtilmiştir. Bu noktaya nasıl gelindiği manga sanatı ve otaku kültürünün gelişimi dahilinde irdelenmiştir. Manga konusuna geçmeden önce ise hem boşluğun ne olduğunun kapsamlıca algılanabilmesi hem de Japon sanatının kökeni hakkında fikir sahibi olabilmek adına Zen'e uzunca yer verilmiştir. Sonuç olarak tezin ilk başında ne yerilip ne de yüceltilmeden, Zen yolunun sağladığı bir tarafsızlıkla bakılarak bir denge unsuru olarak değerlendirilen ve defalarca önemi vurgulanan boşluk kavramı; tezin son kısmında bambaşka bir yaklaşımla bir kültürün, akımın ve yapıtların analizinde yer alarak ilk yarının tam tersine negatif bir anlam kazanır. Böylece boşluk girdiği farklı rollerle, tarihsel gelişimi içinde irdelenen bu farklı başlıkları bir arada tutan bağlam olur.

## KAYNAKÇA

- Aktok, Özgür, Bal, Metin. 2010. **Heidegger**. Ankara: Doğu Batı Yayınları: 112.
- Anderson, Laurel, Marsha Wadkins. 1994. **Japan-A Culture of Consumption**. Minnesota: University of Minnesota, *Advances in Consumer Research* vol.18: 129-134.
- Aydın, Burak. 2007. **Manga: Çizgiroman Meraklıları İçin Bir Giriş**. İstanbul: Sanat Dünyamız Dergisi, s.105: 9-12.
- Baklan, Poyraz. 2013. **Otaku Kültürüne Yakından Bir Bakış**. İstanbul: Oyungezer Dergisi, özel dosya. 29 Mart 2013.
- Bhikkhu, Thanissaro. 1997. **What Do Buddhists Mean When They Talk About Emptiness?** California: Tricycle Magazine, vol 6: 3.
- Binark, Mutlu. 2002. **Neden Japon Popüler Kültürü, Neden Manga?**. Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler. der. L.Cantek. İstanbul: İletişim Yayınevi. Bölüm.7: 429-452.
- Blofeld, John. 2001. **Hui Hai'nin Zen Öğretileri**. çev. Korhan Güler. İstanbul: Okyanus Yayıncılık: 39-43
- Boon, Marcus. 2011. **In Praise of Copying**. Cambridge: Harvard University Press: 60-133.
- Bremner, Brian; Hiroko Tashiro. 2006. **Otaku: Japan's Consumer Fanatics**. Bloomberg Businessweek. 17 Ağustos 2006.
- Burton, David. 2001. **Is Madhyamaka Buddhism Really the Middle Way?** Contemporary Buddhism, Ocak 2001: 177-190
- Cheng, François. 2006. **Boşluk ve Doluluk, Çin Resim Sanatının Anlatım Biçimi**. çev. Kaya Özsezgin. İstanbul: İmge Kitabevi: 62-104.
- Cohen, Suzanne. 2008. **Takashi Murakami: Emerging from desire**. ArtPulse Magazine.
- Elikara, Emre. 2007. **Manga Türleri**. İstanbul: Sanat Dünyamız dergisi, s.105: 50
- Garfield, Jay L. 2012. **Madhyamaka is Not Nihilism**. University of Melbourne, Central University of Tibetan Studies: 1.
- Gunn, Robert Jingen. 2000. **Journeys Into Emptiness: Dogen, Merton, Jung and the Quest for Transformation**. Mahwah: Paulist Press: 13.
- Güngören, İlhan. 1979. **D.T. Suzuki'den seçme yazılar kitabına önsöz**. İstanbul: Yol Yayınları: 7-22.
- Hazell, Clive. 2003. **The Experience of Emptiness**. AuthorHouse: 30.

- Herbig, Paul A, Pat Borstorff. 1995. **Japan's Shinjinrui: The New Breed.** Bradford:International Journal of Social Economics, s.12: 49-65.
- Iida, Yumiko. 2000. **Between the Technique of Living an Endless Routine and the Madness of Absolute Degree Zero.** Positions: East Asia Cultures Critique vol.8: s.2: 423-464
- Ives, Colta. 2000. **Japonisme.** Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art
- Ji'un, Kubota. **Ten Ox-Herding Pictures With the Verses Composed by Kakuan Zenji.** çev. J. Cusumano & Satō M.Terebess Asia Online
- Kern, Adam L. 2007. **Kibyoshi in the Harvard-Yenching Library: A Guided Tour.** Early Modern Japan: An Interdisciplinary Journal s.15: 2-19
- Koller, John M. 2001. **Ox-Herding: Stages of Zen Practice.** New York: Department of Cognitive Science, Rensselaer Polytechnic Institute: 1-5.
- Krasko, Genrich L. 2005. **Viktor Frankl: The Prophet of Meaning.** Massachusetts Institute of Technology. Viyana: Journals des Viktor-Frankl-Instituts. s.5: 82.
- Lisica Cindy. 2010. **Beyond Consumption: The Art, Merchandise and Global Impact of Takashi Murakami and a Superflat Generation.** Londra: University of the Arts London. Doktora Tezi: 110.
- Macwilliams, Mark Wheeler. 2008. **Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime:** 148-149.
- Meredith, David. 2007. **Japan's Consumer Renaissance: How Japan's Otaku are Changing the Way We Do Business.** Tokyo:Japan Inc. Magazine: s.70. 13 Ocak 2007.
- Namgyal, Dakpo Tashi. 1986. **Mahamudra: The Moonlight - Quintessence of Mind and Meditation.** çev: Lobsang P. Lhalungpa. Boston: Wisdom Publications: 27.
- Osho, 2004. **Farkındalık.** İstanbul: Ganj Yayınları: 50.
- Pan, Christina. 2009. **The Role 21st Century Post-War Japanese "Otaku" Culture Played in Influencing Takashi Murakami's Artwork.** New Jersey: Bergen County Academies: 15.
- Philp, Hunter Drohojowska. 2001. **Superflat.** MoCa Gallery'de yapılan sergi ile ilgili tanıtım yazısı.Artnet.
- Pine, Red. 2003. **Boddhidharma'nın Zen Öğretileri.** çev. Nur Yener. İstanbul: Okyanus Yayıncılık: 16.
- Rinpoche, Chögyam Trungpa. 1972. **Mudra.** Boston: Shambhala Publications: 73-93.
- Schodt, Frederik L. 1983. **Manga! Manga! : The World of Japanese Comics,** New York: Kodansha International: 35-92.
- Sefton-Green, Julian. 1998. **Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia.** Psychology Press: 110.

- Segal, Ethan 2010. **Heian Japan: An Introductory Essay. Imaging Japanese History**, Program for Teaching East Asia. Boulder: University of Colorado.
- Sekida, Katsuki. 2007. **Zen Klavuzu**. çev. Suat Ertüzün. İstanbul: Okyanus Yayıncılık. 20-87.
- Seo, Audrey Yoshiko. 2007. **Enso: Zen Circles of Enlightenment**. Boston:Shambhala Publications: 1-18.
- Smith, Patrick. 1997. **Japan-A Reinterpretation**. New York:Pantheon Books: 72.
- Suzuki, D.T. 1970. **Self The Unattainable**. Kyoto:The Eastern Buddhist: s.2: 1-8
- Suzuki, D.T. 1994.**Essays in Zen Buddhism**,New York: Grove Press: 189-371.
- Suzuki, Shunryu. 2007. **Siz Neredeyse Aydınlanma Orada**. çev. Suat Ertüzün, İstanbul: Okyanus Yayıncılık. 29-68.
- Terayama, Tanchu. 2003. **Zen Brushwork: Focusing the Mind with Calligraphy and Painting**. New York:Kodansha International: 34
- Thorn, Matt. 2007. **A History of Manga**. America: Anime & Manga Monthly. vol.4. çev.Ahu Paköz, Sanat Dünyamız, s.105: 22
- Varol, Elif. 2003. **Uzakdoğu Kültüründe, Japonya Örneğinde Çizgi Roman Sanatının Gelişimi ve Bir Çizgiroman Denemesi**. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Watts, Alan. 1957. **The Way of Zen**. New York: Pantheon Books: 174
- Welwood, John. 1976. **Exploring Mind: Form, Emptiness and Beyond**. Journal of Transpersonal Psychology. vol.8: 93.

## İnternet

english.kaikaikiki.co.jp  
japansociety.org  
takashimurakami.com  
<http://terebess.hu/english/tao.html>  
tezukaosamu.net



## ÖZGEÇMİŞ

İpek Kurşuncu

1984 yılında İstanbul'da doğdu. Ortaöğrenimini Saint Michel Fransız Lisesi, lisansını ise Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi resim bölümünde tamamladı. Yıldız Teknik Üniversitesi'nde sanat ve tasarım yüksek lisansına devam etmektedir. 2009 yılında "Yılın Genç Ressamı" ödülünü kazanmıştır.

### Kişisel Sergileri:

**2013** "The Circus Has Left Town" Alanİstanbul

**2011** "Imaginary Tea Party" Galeri Artist Çukurcuma

**2010** "Thank You Mario But Princess is in Another Castle" Rh+ Art Gallery

**2010** "Bedtime Milk" Otto Sofyalı

### Katıldığı Karma Sergiler:

**2014** Kağıdın Ruhu - Alanİstanbul

**2012** Contemporary Istanbul Sanat Fuarı (Alanİstanbul)

**2012** Art Bosphorus Sanat Fuarı

**2010** Contemporary Istanbul Sanat Fuarı (Galeri Artist Çukurcuma)

**2010** Çağdaş Türk Resminin Genç Kuşağı - Mustafa Kemal Kültür Merkezi

**2009** Artist 09 Tüyap Sanat Fuarı

**2009** Genç / Yeni / Farklı - Casa Dell'Arte

**2009** Çağdaş Gençlerden Seçmeler - Casa Dell'Arte Bodrum

**2009** Summer Love - Ekavart Gallery

**2009** Gençler Karması - Terakki Vakfı Sanat Galerisi

**2009** Yılın Genç Ressamı Yarışma Sergisi . Rh+ Art Gallery

**2008** Artist 08 Tüyap Sanat Fuarı

**2008** Ekim Geçidi VII - İTÜ Maslak Kampüsü

**2008** Terracota Grup Sergisi - Tekel Sanat Galerisi

**2008** İnzumca Sanat Buluşması sergi ve workshop - Valide-i Atik

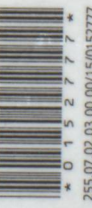
**2007** Türk Kalp Vakfı Resim Yarışması Sergisi - Tophane-i Amire

**2007** Artist 07 Tüyap Sanat Fuarı

**2005** İpek-Ahmet Merey Resim Yarışması Sergisi

**2004** Türk Kalp Vakfı Resim Yarışması Sergisi - Resim Heykel Müzesi

YTÜ Merkez Kütüphanesi



\* 0 1 5 2 7 7 \*

255.07.02.03.00.00/15/015277