

# GECEYARISI

SİNEMA ST



sayı: 11  
2.000.000 TL

# uzak-dođu sineması

|   |    |
|---|----|
| Ne kadar çok film, ne kadar az zaman .....                    | 1  |
| <i>Godzilla</i> ve diđer Japon Canavar Filmleri.....          | 2  |
| <i>Sadi Konuralp</i>  |    |
| Japonların Sonsuz Hayalleri ve Canlı Çizgileri.....           | 12 |
| <i>Burak Aydın</i>  |    |
| Hong Kong Hollywood'dan Neden Daha Üstündür .....             | 19 |
| <i>David Bordwell (çev.: Ahmet Gürata)</i>                    |    |
| Kahpe Dünyada Öfkeli Bir Havari: John Woo .....               | 22 |
| <i>Yeşim Tabak</i>  |    |
| Kung Fu Sinemasında Bir Gezinti: Yılan ve Akrep Tekniđi ..... | 30 |
| <i>Metin Demirhan</i>   |    |
| <i>Kaplan ve Ejderha</i> 'da Mekan ve Üretimi .....           | 38 |
| <i>Can Altay</i>  |    |
| Nikkatsu, Wakamatsu, ve Diđerleri.....                        | 41 |
| <i>Kaya Özkaracalar</i>                                       |    |

Yeni Patika özel sayısı Y. Patika Sahibi ve Yazıřleri Müdürü: Abdullah Çelikarslan  
**GECEYARISI SİNEMASI Sonbahar 2002**

Genel Yayın Koordinatörü ve Editör: Kaya Özkaracalar  
Kapak ve Sayfa Tasarımı ve Düzenlemesi: Orhan Anafarta  
Logo ve Sayfa Gridi Tasarımı: Özlem Özkal  
Teknik Danıřmanlık ve Destek / Web Tasarım: Cemil Gülyüz  
Redaksiyon: Nuh Yılmaz

Ankara Dađıtım: Sadi Konuralp  
İstanbul ve Diđer İller Dađıtım: Ayşen Atalan/Pentimento

Bu dergide yer alan yazılar, önceden izin alınması koşulu ile kullanılabilir.

Web Adresi: <http://www.geocities.com/paris/tower/3920>

E-posta:

Kaya Özkaracalar: ozkaraca@bilkent.edu.tr  
Sadi Konuralp: konuralp@science.ankara.edu.tr  
Burak Aydın: burak.aydin@hifas.com

Orhan Anafarta: anafarta@bilkent.edu.tr  
Ahmet Gürata: ahmetgurata@hotmail.com

**Teşekkür:** Çetin Sarkartal, Mehmet Yıldız.

Ön kapak: *Pinocchio* 964 (1992)  
Arka kapak: *Kwaidan* (1964)

## ne kadar çok film, ne kadar az zaman...



Japonlar'ın Godzilla filmleri ve animeleri ile Hong Kong'lu sinemacıların 'dövüş sanatları filmleri' dünyanın dört bir yanında sıkı hayranları olan ekollerdir. Her iki ülkenin popüler sinemaları içinde bu türlerin yanısıra korku türü de ihmal edilmemiştir aslında. Bir zamanlar *Killer Snakes* (Katil Yılanlar, 1973), *Black Magic* (Kara Büyü, 1975), *Human Skin Lantern* (İnsan Derisinden Fener, 1982), 'bir insan bedeninden dünyaya gelen şeytanî varlık' filmlerinin doruğu kabul edilen *Seeding of a Ghost* (Bir Hayaletin Tohumunun Ekilmesi, 1983) ve cinayet filmi *Bunman* (1992) gibi dünyanın en kanlı, en grotesk ve hatta bazen -bir aktristin ağzına özel efekt kullanılmadan bir dolu kocaman kırkayak aldığı *Centipede Horror* (Kırkayak Dehşeti, 1983) gibi -en iğrenç korku filmlerinden bazılarını vermiş olan Hong Kong korku sineması, gözlemlediğimiz kadarıyla maaziye karışmış durumda; zaten Hong Kong da geçtiğimiz yıllarda Çin yönetimine devredildi.

Öte yandan Uzak Doğu'nun diğer

ucunda Japonya'da hâlâ son derece sarsıcı korku filmleri çevriliyor olduğu bir gerçek. Japonya'da geçmişi eskilere dayanan bir korku sineması geleneği vardır. Eski Japon korku filmleri arasında en beğenilenlerin başında *Jigoku* (Hell, Cehennem, 1960) gelir. Son dönem Japon korku filmlerinin kayda değer örnekleri arasında ise jigolo olarak işlev görmek üzere üretilen, ama iş göremediği için sokağa atılan bir siborgun intikam öyküsünü anlatan *Pinocchio 964* (1992), konusu doğüstü bir canavarın kol gezdiği bir okulda geçen ve devamı da çekilen, *manga* uyarlaması *Eko Eko Azaraku* (1995), organ ticaretini konu alan, son derece iç karartıcı *Organ* (1996) sayılabilir. Takeshi Miike'nin *Odishon*'unun (*Audition*, *Prova*, 1999) dul bir erkeğin orta yaş bunalımının alelâde öyküsüyümüş gibi başlayıp, konu ilerledikçe tüyler ürpertici bir korku/gerilim filmine dönüşmesini ve kimi izleyicilerin elleriyle yüzünü kapamasına neden olan, dehşetengiz bir şiddet gösterisiyle nokatlanmasını izlemiştik.

*Eko Eko Azaraku II*  
(1996)

# özel efektlerinden müziklerine **godzilla** ve diğer japon canavar filmleri

**Sadi Konuralp**



Gojira (1954)

Film bir belgesel havasıyla başlar. Kuzey kutbunda bir nükleer deneme yapılacaktır. Amerikan ordusunun hazırlıkları, anlatıcının yorumları ve geri sayımı ile birlikte verilir. Deneme başarıyla gerçekleşir, patlamanın sarsıntısıyla meydana gelen çığ sahneleri görülür. Derken radar teknisyeni, ekranda olmaması gereken birşey saptar: Buzulların altında milyonlarca yıllık uykusundan bir dinazor uyanmıştır.

Bahsedilen bu film, 1953 yapımı The Beast from 20,000 Fathoms (20,000 Fersahdan Gelen Mahluk) olup 50'li yılların "nükleer patlama sonucu ortaya çıkan dev canavar"lı filmler furyasını başlatan ilk filmidir. Bu film türü sadece Amerikan sinemasına özgü bir film türü olmamıştır. Diğer ülke sinemaları da, 50'li yıllar içerisinde bu yeni türe el atmış ama çoğunlukla tıpatıp kopyasını yapmak yerine, kendi seyircisinin arayışlarını da göz önüne alarak, özgün örneklerde hiç yer almayan başka unsurlar da katmışlardır. Dolayısıyla Geceyarısı Sineması'nın 7. sayısında "Giallo Filmleri ve Müzikleri" başlıklı yazıda da anlatıldığı şekilde, nasıl

İtalyan sinemasının giallo türü Amerikan thriller-suspence türünden daha farklı konuma ulaşmışsa, Japon kaiju eiga türü de Amerikan B-türü canavarlı filmlerin bir alt-türü değil ama bir yan türü olmuştur.

Japonca "canavarlı film" anlamına gelen kaiju eiga türü Japonya'da ilk olarak 1954'de yönetmenliği Ishiro Honda'ya ait Gojira ya da bizde bilinen adıyla Godzilla filmiyle başlamıştır. Aslında bu film, yukarıda sözü edilen Beast from 20 000 Fathoms'dan uyarlamaydı. Bu filmde nükleer deneme kuzey kutbu yerine Pasifik Okyanusu'nda gerçekleştiriliyordu. Uyanan canavar, bir dinozoru anımsatmaktaysa da fantastik bir yaratıktı. 120 metreyi bulan boyu, kocaman cüssesi, uzun kuyruğu, sırtında iguanavari çıkıntılara ek olarak, Japon mistisizminin katkısıyla, bir de ağzından radyoaktif alevler (buna atomik nefes adı da verilmektedir) fişkırtmaktaydı. Bu şekilde ortaya çıkan, bir çeşit dinozor-ejderha karışımıydı. Filmde Gojira adı verilen bu canavarın ismi ise japonca goril ile balina kelimelerinden türetilmişti: *gorilla + kujira* = Gojira. Gojira'nın filmde uyanır uyanmaz yaptığı ilk iş denizde gemileri batırma olur ve daha sonra Tokyo'ya gelerek burayı harabeye çevirir. Japon ordusunun her türlü silahına dayanırsa da, bir bilim adamının "oksijen yokedicisi" adını verdiği buluşuna karşı koyamaz. Gojira denizin altında eriyip giderken, oyuncular üzgün bir şekilde onun yok oluşunu seyrederek. Müzik de hüznü bir melodiyle bu sahneleri destekler.

Gojira'nın iş yapmasıyla birlikte, filmin yapımını üstlenmiş olan Toho film şirketi, bu alanda filmler üretme kararını alır. Bundan ötürü *kaiju* filmler deyince akla ilk gelen örnekler Toho yapımı filmler olmaktadır ve bunların büyük bir ço-

**Gojira'nın iş yapmasıyla birlikte, filmin yapımını üstlenmiş olan Toho film şirketi, bu alanda filmler üretme kararını alır.**

ğunluğunu Ishiro Honda yönetmiştir (1). Honda'nın kendi ekibini kurarak filmlerini çekmesinden dolayı filmlerin jeneriklerinde hep aynı isimlere rastlarız. Örneğin Eiji Tsuburaya ölene dek *kaiju* filmlerinin özel efektlerini üstlenmiştir ve Japon sinemasının en önemli efektçisi olarak anılmaktadır (2). Aynı şekilde Akira Ifukube birçok *kaiju* filminin müziklerine imzasını atmıştır. O dönemlerde oyuncuların kadrolu olarak çalışmalarından ötürü filmlerde aynı yüzlere rastlamak mümkündür. Toho'nun elde ettiği başarılarının sonucu olarak, diğer film şirketleri de bu yeni film türüne el atmakta gecikmemişlerdir. 60'lı yılların sonları *kaiju* filmlerinin altın dönemi olarak nitelenebilirse de bu film türünü modası geçmiş bir tür olarak göremeyiz; çünkü günümüzde de hâlâ *kaiju* türünde örnekler çıkmaktadır.

Gojira, ertesi sene Amerikan sinemalarında da gösterilmiştir. Ancak Amerikalı film ithalatçıları kendi seyircisinin filmde hep çekik gözler görmesinden rahatsız olacağı kaygısıyla (!), yönetmen Terry Morse'a içinde beyaz yüzlerin olacağı ek sahneler çekmesi görevini vermişlerdir. Beyaz yüz olarak da *Perry Mason* adlı tv dizisiyle ünlenen Raymond Burr kullanılmıştı. Burr filmde Steve Martin adında bir gazeteciyi canlandırıyordu. Bu ek sahnelerin üstüne, film yeniden kurgulanmış ve de adı *Godzilla, King of the Monsters* olarak değiştirilmişti. Godzilla ismi batıda özgün ismine göre daha çok tutan ve bilinen bir isim olmuştur. Bizde de bu adla bilindiğinden yazıda artık buradan itibaren Godzilla ismi kullanılacaktır.

Godzilla'nın vizyona girmesinden birkaç ay sonra hızlı bir şekilde kotarılan *Gojira no gyakushu* (1955) başarılı bir film kabul edilmese bile, *kaiju* sinemasının en önemli unsurlarından birini ortaya koymasından önemlidir. Bu filmde de tarih öncesine ait bir canavar vardır (ankylosaurus türüne benzeyen ama biraz farklı görünüşü olan Angilas) ve film boyunca Godzilla ile kavga eder (Godzilla'nın tekrar nasıl hayata döndürüldüğü asla açıklanmaz). "Canavarların didişmesi" teması, bu filmde itibaren *kaiju* filmlerin olmazsa olmaz unsurlarından biri haline gelecektir. Bu film de Amerika'da vizyona girerken, dağıtımcular yine bir azizlik ederek adını *Gigantis the Fire Monster* olarak değiştirmişlerdir. Sebep de yeniden vizyona giren ilk filmin adıyla seyircinin aklı karışmasınmış.



Yönetmenliği Honda'ya ait 1956 yapımı *Radon* da aslında Amerikan sinemasının *Them!* (1954) filminin serbest bir uyarlamasıdır. Osaka yakınındaki bir kömür madeninde işçiler esrarengiz bir şekilde ölmektedir. Yüzlerindeki ifadeden ölmeden önce çok korkunç birşey gördükleri anlaşılmaktadır. Kısa zamanda ölüm sebebinin madenin içindeki dev tırtıllardan (Japonlar bunlara meganuron demekteler) olduğu anlaşılır. Fakat ikinci yarından itibaren film özgün versiyonundan tamamiyle ayrılır. Bu tırtılların yuvasında bulunan dev bir yumurta çatlar ve içinden bir pterodactyl çıkar. Yaptığı ilk iş bu tırtıllarla beslenmek olur. Radon adı verilen bu tarih öncesi kuş, ses hızının bir buçuk katı hızla uçmakta ve oluşturduğu hava şokuyla şehirleri, yapıları mahvetmektedir. Derken iki tane Radon olduğu anlaşılır ve bu iki kuşun saklandığı yanardağ infilak ettirilerek öldürülürler. Ölüm sahneleri esnasında yine oyuncuların üzgün yüz ifadelerini görürüz. Bu film çok beğenilirse de, Godzilla kadar önemli başka bir canavarı seyircilere tanıtmış olur. Bu şekilde *kaiju* evreni oluşturmanın bir diğer önemli adımı daha atılmış olunur. Angilas ikinci filmde ölmesine karşın, diğer Godzilla filmlerinde de rol almaya başlar ve hatta Godzilla'nın müttefiki olur. Yine aynı şekilde Radon'da açıklanmayan bir dirilişe

**Bu tırtılların yuvasında bulunan dev bir yumurta çatlar ve içinden bir pterodactyl çıkar.**



Mosura (1961);  
Peri-rahibeler Peanuts  
(aşağıda)

(ve iki kuştan hangisi olduğu konusunda da bir açıklama getirilmeyerek) Godzilla filmlerine geçer

*Radon* filmi de Amerika'da kırılmış ve adı *Rodan* olarak değiştirilmiştir. Bu üç örnekten de görüldüğü gibi batıda *kaiju* filmleri asla orjinal haliyle gösterilmemektedir. Hatta Almanya'da *Godzilla* 1985'e kadar *Godzilla* filmlerinin isimleri "Frankensteins..." ön takısı ile sunulmuştur; çünkü konuları oldukça değiştirilmiş bu kopyalarda, *Godzilla*'nın rakip canavarları genelde Dr. Frankenstein tarafından yaratılmakta ya da yollanmaktadır. Almanlar aynı şekilde, ısrarla *Mechagodzilla*'ya *King Kong* demişlerdir. Bizde *Godzilla* filmlerine bir müdahale olmamışsa da ilginç isimler koymaktan vazgeçmemişizdir; örneğin *Godzilla Dokuzuncu Harika* (Kafasında soru takılanlara: Sekizinci harika tabii ki *King Kong*). Aynı şekilde *Godzilla* serisi ile alakası olmayan *Gamera* bizde *Uçan Godzilla* olarak oynamıştır. Ashında *Gamera*'nın *Godzilla* ismiyle tanıtılması Almanya için de geçerlidir.

Aynı zamanda ilk renkli *kaiju* filmi olan *Radon*'dan itibaren artık renkliye geçilmiş olunur. 1957'de Honda'nın uzay operası-*kaiju* karışımı *Chikyū Boeigun (Mysterians)* ile geniş ekran formatı da kendisine uyarlayan *kaiju* filmleri, arada bir, çok kanallı ses düzeneklerini de denemiştir. Oysa Hollywood sineması, 1967'ye dek kendi türünü inatla siyah-beyaz olarak çekmeyi sürdürmüş ve bunlarda ne geniş ekran ne de çok kanallı ses teknikleri uygulamıştır.

*Japanese Science-Fiction, Fantasy and Horror Cinema* ile *Monsters are Attacking Tokyo* eserlerinin yazarı Stuart Galbraith

IV, bu renk, geniş ekran ve stereo açılarından, *kaiju* filmlerinin Amerikan canavarlı filmler gibi B-filmleri olarak nitelendirilmemesi gerektiğini ileri sürmektedir. Yine Galbraith'e göre; Japon sinemasının bu filmleri üretme maliyeti, Hollywood sinemasına göre daha yüksektir ve ayrıca Hollywood sineması B-filmleri için özel bir B-film yıldız kadrosu oluştururken, Japon sineması yine kendi bilinen yıldızlarını kullanmıştır.

Ne var ki, batının canavarlı filmlerine alışmış kişiler, *kaiju* örneklerini gördüklerinde çoğunlukla hayal kırıklığına uğramaktadırlar. Bir kere filmlerde korku unsuru aramak isterler ama bulamazlar. Batının canavarları itici görünüşlü olup ortalığı harabeye çevirirken, *kaiju eiga* örneklerindeki canavarlarda bir çeşit sevimlilik mevcuttur. Bunlar da yer yer Japon şehirlerini parçalarlar ama asıl işleri diğer canavarlarla boğuşmaktır (Hatta bunların yaptıklarına pankreas güreşi bile denebilir). Bunun dışında canavarlar daha insansılaştırılmıştır. *Godzilla*, *Kaiju Daisen-so*'da (*Monster Zero*; *Uzaydan Canavar Geliyor*, 1965) Ghidorah'yı yendiğinde zafer dansı yapar. Ebrah ile dövüşmesinde kimi zaman ikisi arasında bir tenis maçı yapıldığı izlenimine kapılırız. Hatta *Godzilla vs Gigan*'da (*Godzilla Devlere Karşı*) Jet Jaguar ile el sıkışır. Arada bir insanlara el salladığı bile olur. Bir batılı için bunlar canavar filmlerinde pek rastlamak istemediği durumlardır.

Batı seyircisini şaşırtan bir diğer husus da özel efektlerdir. Bu filmlerde Willis O'Brien ve Ray Harryhausen ayarında özel efektler bulacağını sanırken yine hayal kırıklığına uğramaktadır. Japonlar her nedense çizgi film dalında gösterdikleri sabrı *kaiju* filmlerinde gösterememektedirler. *Stop-motion* tekniği yerine *suitmation* adı verilen tekniği



**Batının canavarları itici görünüşlü olup ortalığı harabeye çevirirken, kaiju eiga örneklerindeki canavarlarda bir çeşit sevimlilik mevcuttur.**

kullanmayı tercih etmişlerdir; yani canavar kostümü giymiş bir adam, Tokyo şehrinin büyük ölçekli maketi üzerinde yürür, etrafı dağıtır, parçalar. Üstüne üstlük, tank, savaş uçağı, tren gibi araçların herbirinin oyuncak olduğu herşeyiyle bellidir. Yine de bu özel efektlerin yapaylığı ve renklerdeki aşırı canlılığı, *kaiju* filmlerine ayrı bir hava vermektedir. Tıpkı Derek Meddings'in superMarionation dizilerine yaptığı efektlerle oluşturduğu hava gibi (3). 80 sonrasında yeni özel efekt tekniklerine ve özellikle de bilgisayar yaratımlı görüntülere karşı ilgisiz kalmayan Japon filmciler, yeni Godzilla filmlerinde bunları da kullanmışlardır ama *suitmation* tekniğinden yine de vazgeçmemişlerdir; çünkü *suitmation* başarılı bir teknik olmasa da, *kaiju* seyircisinin filmlerde görmek istediğı bir unsur olmuştur.

Sonuçta aradığını bulamayan ve efektleri "ilkel" olarak niteleyen seyirciler bu filmleri çocuksu bulmaktadırlar. Oysa *kaiju* filmlerinin bu özellikleri pek çok kimseye çekici gelmektedir. Örneğin Tim Burton'un en büyük arzusunun Godzilla kostümünün içindeki adam olmak olduğunu söylerler. Burton, Godzilla'yı *Pee Wee's Big Adventures* ve *Mars Attacks* filmlerinde kullanmaktan kendisini alamamıştır. *Pee Wee*'de kahramanın odasında Godzilla'nın oyuncuk maketi bulunmaktadır ve ayrıca filmin sonlarına doğru Warner Bros.'a ait bir film stüdyosunda bir Godzilla filminin çekim işlemleri gösterilir (Ne dersiniz, yoksa kostüm içindeki Burton mu?). *Mars Attacks*'a gelince: onu da siz bulun.

Sonuçta bir filmin *kaiju* olması için gereken kuralları aşağıdaki gibi sıralayabiliriz:

1) Film Japon filmi olacak. 2) Filmdeki efektlerde *suitmation* tekniğinden inatla vazgeçilmeyecek. 3) Ortaya çıkan canavarlar başka canavarlarla karşılaşip bol bol dövüşecekler. Dövüşmede herşey serbest. 4) Canavarlar gerektiğinde insanlığın tarafını tutup dünyayı kurtarabilirler.

Bu kuralların ışığında artık Godzilla serisi ve diğer *kaiju* filmlerine daha rahat bir şekilde bakabiliriz.

### Toho'nun Godzilla Evreni

Üçüncü Godzilla filmi *Kingikongu tai Gojira* (*King Kog vs Godzilla*, 1963) ile artık seri rayına oturtulmuştur. Adından da anlaşılacağı gibi Godzilla'nın bu seferki rakibi King Kong'dur. Bu film en iyi

Godzilla filmlerinden sayılmaktadır. Bu arada yeri gelmişken bir açıklamada bulunmakta yarar var: İki canavar arasındaki mücadelenin Japon versiyonunda Godzilla'nın, Amerikan versiyonunda ise King Kong'un kazandığına dair yaygın bir görüş bulunmaktadır. Gerçekte her iki versiyonda da King Kong kazanmaktadır. King Kong karakteri daha sonra *Kingikongu no gyakushu* (*King Kong Escapes*, 1968) filminde tek başına rol alacaktır.

1962 yapımı *Mosura* (*Mothra*), bizi sonradan Godzilla evrenine transfer edecek başka bir canavarla tanışır. Önce dev bir tırtıl haliyle sonra da dev bir kelebek şekliyle ortalığı birbirine katan bu



Gldorah (1964)

canavara Polenezyalı iki güzel peri-rahibe eşlik etmektedir. 30 santimlik boylarıyla bu iki kız birbirlerine çok benzemekte ve ikisi de aynı anda konuşmaktadırlar. Tabii ki böyle bir şeye asla batılı canavar filmlerinde rastlayamayız. Bu iki rahibe *Mosura*'yı (batıda bilinen adıyla *Mothra*'yı) çağırırken Yuji Koseki'nin bestelediği hoş bir şarkı söylerler. Peri-rahibelere canlandıran Emi ve Yumi Ito, aslında Japon pop müziğinde Peanuts grubu olarak bilinen ikiz şarkıcılarıdır.

*Mothra* dördüncü Godzilla filmi *Mosura tai Gojira* (*Godzilla vs the Thing*,

**Sonuçta aradığını bulamayan ve efektleri "ilkel" olarak niteleyen seyirciler bu filmleri çocuksu bulmaktadırlar.**



Gamera (1965)

**Artık bundan sonraki Godzilla filmlerinde üçlü dördlü kavgalara sahne oluruz.**

1964 ile Godzilla evrenine girerken yanına peri-rahibeleri ve şarkılarını da almayı unutmaz. Bu filmden sonra Godzilla ile başka filmlerde de karşılaşacaktır (Peanuts ikilisi birkaç filmde daha rol aldıktan sonra yerini başka ikiz oyunculara bırakacaktır). Mothra'nın ayrıca 1996'dan itibaren üç filmlik bir serisi mevcuttur. Ne var ki bu filmlerde artık peri-rahibeler yer almamaktadır.

Godzilla evreninin en kötü kahramanı Ghidorah, 1965 yapımı beşinci Godzilla filmi *San Daikaiju. Chikyu Saidai no Kessen*'de (*Ghidorah, the Three Headed Monster; Gidorah Canavarlar Canavarı*) uzaydan düşen bir meteorla ortaya çıkar. Üç başlı ve Çin mitolojisindeki ejderhalar anımsatan görünüşü ile bu canavar, bütün seri boyunca Godzilla'nın amansız rakibi olacaktır. Bu film aynı zamanda Rodan'ın ve Mothra'nın da rol aldığı bir filmidir. Artık bundan sonraki Godzilla filmlerinde üçlü dördlü kavgalara sahne oluruz.

Altıncı film *Kaiju Daisenso*'dan (*Monster Zero, Uzaydan Canavar Geliyor*, 1965) itibaren bir de işin içine uzaylılar girmeye başlar. Dünyayı istila etme niyetindeki uzaylıların girmesiyle birlikte artık *kaiju* filmleri kesinlikle klasik an-

lamdaki canavar filmleri olmaktan uzaklaşır, tam tersine bu sefer canavarlar dünyayı kurtarmak için uzaylılarla da uğraşmaya başlarlar. Bu film aynı zamanda Hollywood bilim-kurgu filmleri için sorulan şu sorunun yanlış olduğunu da göstermektedir: Uzaylılar dünyada onca ülke varken niye hep Amerika'ya gelmekte ya da istilâ planlarını bu ülkede gerçekleştirmektedirler? Oysa Japonya ve hele Tokyo, bu konuda daha büyük bir potansiyel taşımaktadır (!).

1966'da dev istakoz Ebirah'ın tanıttığı *Gojira, Ebirah, Mosura: Nankai no dai Ketto* (*Godzilla vs the Sea Monster, Ebirah Canavarlar Adası*, 1966) filmiyle birlikte Jun Fukuda yönetimli filmlere rastlamaya başlarız (4). Honda arada bir Godzilla filmi çekse bile, ilgisini artık başka filmlere yöneltmiştir. Fukuda'nın yönettiği filmlerde taze kan arayışı hissedilir. Seyirci kitlesi olarak daha genç kısma yönelir gibidir. Aynı yönetmenin bir sonraki *Kaiju-to no kessen: Gojira no Musuko* (*Son of Godzilla, Godzilla'nın Oğlu*, 1967) filminde Godzilla'nın oğlu Minira (ya da batıda bilinen adıyla Minya) ile karşılaşırız. Aslında Minya, Godzilla'nın öz oğlu değildir. Baş canavarımızın Pasifik'te yaşadığı bir adada bulunan dev bir



yumurta çatlamış ve içinden bu yeni karakter çıkmıştır. Godzilla zorunlu olarak onu evlat edinmek zorunda kalmıştır. Minya'nın görünüşü bir canavarı andırmaktan çok haylaz bir Japon ilkokul öğrencisini andırmaktadır. Babası gibi ağzından alevler çıkarmasa da halka şeklinde duman çıkarmayı becerebilmektedir.

Buraya kadar Godzilla evreninin en önemli canavarlarını görmüş olduk. Ama 24 bölümü bulan Godzilla serisi için artık sadece belli dönüm noktalarını belirtmek daha doğru olacaktır (5).

Bir sonraki bölümde anlatılacak olan Gamera serisine karşı artan ilgiden olsa gerek, Toho film şirketi 1971'den itibaren Godzilla serisini yaşça daha da küçük seyircilere uyarlamaya kalkar ve bu filmlerde artık Godzilla hayranlarının saçını başını yolacak şeyler olur: *Gojita tai Gigan*, *Godzilla Devlere Karşı*, 1972) Godzilla, Angilas ile konuşurken, *Gojira tai Hedora*'da (*Godzilla vs Smog Monster, Canavar Hedora*, 1971) ise uçar. *Gojira tai Megaro*'da (*Godzilla vs Megalon, Godzilla Dünyayı Titreten Canavar*, 1973) Ultraman karakterinde bir android ortaya çıkar (6). 1974'de ne yaptıklarını sonunda farkedilen Godzilla ekibi, *Gojira tai MechaGojira* (*Godzilla vs the Cosmic Monster, Canavarlar Çarpışıyor*) ile seriyi tekrar toparlamaya kalkarlar. Uzaylıların Godzilla'yı yok etmek için oluşturdukları Godzilla'ya benzer dev robot aslında Japon anime dünyasının Mecha alt türünün Godzilla serisi üzerine bir yansımasıdır diyebiliriz (7). Seri bu filmle birazcık eski havasına girmişse de bir sonraki filmi *MechaGojira no Gyakushyu* (*Terror of Mechagodzilla, Fezada Mücadele* 1975) ile birinci Godzilla dönemi kapanmış olur.

1975-1984 yılları arasında uzun bir dönem Godzilla filmi çekilmez. 1984'de Godzilla'ya tekrar el atılır. Fakat aslında bu film eskilerinin devamı niteliğinde değil tam tersine ilk Godzilla'nın tekrar çevrimidir. Hatta Amerikan versiyonunda ek sahnelerde tekrar Raymond Burr'a görev verilir. Teruyoshi Nakano'nun özel efektleri daha gelişkindir. Yönetmenliği Koji Hashimoto'ya ait *Gojira 1984*, Amerika'da bir sene sonra vizyona girdiğinden *Godzilla 1985* olarak adlandırılmıştır. Sonraki filmlerde yine Mothra, Ghidorah, Rodan, Minya ve MechaGodzilla ortaya çıkar. 90'lı yıllarda çekildiği için Heisei (8) dönemi adı verilen bu yeni seride canavarlar ilk dönem ör-

neklerine göre insancılıklarını birazcık kaybetmişler, görünüşleri daha sert olmuştur. 1995'de *Gojira tai Desutoroia* (*Godzilla vs Destroyer*) ile sonunda seri bitirilir. Hem de Godzilla'nın acıklı ölümlüyle birlikte.

Toho, 2000 yılında *Gojira ni-sen mire-niamu* (*Godzilla 2000: Millenium*) ile Godzilla'nın üçüncü dönemini başlatır. Özel efektlerde artık işin içine bilgisayar efektleri de girmektedir. Bu filmde neyse ki bir daha baştan başlanmaz. Godzilla bu filmde yine insanlara zarar verirken, uzaylılara karşı da savaşır. *Gojira X Maga-girasu* (2001), üçüncü dönemin ikinci filmi olarak serinin şu anda en son filmi olmaktadır ama en son haberlere göre *Godzilla 2002* filminin yapım hazırlıklarına başlanmıştır.

#### Diğer Kaiju Filmleri

Toho film şirketinin kaiju alanına el attığını gören diğer film şirketleri de tabii ki boş oturmadılar ve onlar da bu tür alanında birşeyler denemeye başladılar. İlk atılım 1956'da Daiei film şirketi tarafından *Uchujin Tokyo ni arawaru* (*Warning from Space*) filmiyle oldu. Bu filmdeki iyi niyetli uzaylılar deniz yıldızı şeklinde idi. Ama



Frankenstein Conquers the World (1965) (çekilip kullanılmayan bir sahneden)

Toho'nun kaiju alanında diğer film şirketleriyle asıl rekabeti 1965'den itibaren başlamıştır. Toei *Kai tatsu daikessen* (*The Magic Serpent*, 1966), Shochiku *Uchu dai-kaiju Girara* (*The X from Outer Space*, 1967), Nikkatsu *Dai kyōju Gappa* (*Monster from a Prehistoric Planet*, 1967) ürünlerini ortaya koyarken, bu arada yurt dışından Kore'de bu tarz örnekler çıkartmaya girişmiştir. Ama Toho'nun asıl rakibi hiç kuşkusuz Daiei ve onların kaiju kahramanı *Gamera* olmuştur. Gamera dev bir kaplumbağanın adıdır. En büyük özelliği ayaklarının

**Minya'nın görünüşü bir canavarı andırmaktan çok haylaz bir Japon ilkokul öğrencisini andırmaktadır.**

bulunduğu deliklerden alevler çıkartarak uçmasıdır. Godzilla serisine göre daha çocuksudur. Zaten Gamera'nın filmlerinde kahramanlar çocuklardır. Gamera birçok durumda onları kurtardığı gibi gerektiğinde çocuklar da onu kurtarırlar. Örneğin *Gamera tai Daimaju Jaiga'* da (1970) Gamera'nın kanına karışmış bir paraziti yok etmek için çocuklar küçük bir denizaltıyla Gamera'nın damarından içeri girerler. İlk olarak 1966 yılında çekilen Gamera filminin ardından altı bölüm daha çekilerek serinin 1971'e dek sürdürülmesi sağlanmıştır. Genelde serinin çoğunluğunu Noriaki Yuasa çekmiştir. 1995'de tekrar Gamera'ya el atılarak Gamera serisinin ikinci dönemi başlatılmıştır. Üç filminden oluşan bu yeni dönem, ilk döneme göre daha sert ve yetişkinlere göredir.

Yine aynı film şirketine ait *Dai majin* (*Majin*) serisi de kült *kaiju* filmleri arasındadır. *Kaiju* ile *jidai-geku* (japonların tarihi filmler için kullandığı özel ad) karışımı bir yapıda olan bu üç filmlik seride dev bir heykel, köylülere yardım etmek üzere canlanır ve onları sömürenleri cezalandırır.

Bilim-kurgu ya da korku unsurlarının daha ön plana çıktığı ama ufak da olsa *kaiju* kırıntılarının olduğu filmler de vardır. Örneğin Honda'nın *Matango* (*Attack of the Mushroom People*, 1965) filminde bir grup genç bir yat gezisinde iken fırtına yüzünden bir adaya düşer ve bu adada yaşamaya başlar. Adada özel bir mantar bulunmaktadır ve bu mantarı yiyenler de kısa bir zamanda dev mantarlar haline gelmektedir. Sonunda içlerinden sadece bir tanesi kurtulabilir. Filmin en ilginç yanı sonudur. Filmin sonunda kurtulan gençde de mantarlaşma belirtileri başlamıştır ama o şikayetçi değildir. Buna-lımlı Tokyo'da yaşamaktansa o adada mantar olarak yaşamayı yeğlemektedir. Honda bu filmde bir şekilde Carlos Castenada ve Peyota muhabbetine gönderme yapmakta, mantarları uyuşturucunun allegorisi halinde sunup kayıp yeni gençliğin kararını desteklemektedir.

*Ido Zero daisakusen* (*Latitude Zero*, 1970), denizin altında geçen ve *Captain Nemo and the Underwater Sea* filminin havasında, hoş bir macera filmidir. Bu film ayrıca televizyonlarımızda oynayan ilk *kaiju* filmidir (1973-74 sezonunda TRT'de).

Japonların ayrıca batılı oyuncularla çektiği bir *kaiju* filmi de bulunmaktadır: *Gamma sango uchu daisakusen* (*Green Slime*,

1969). Başrollerini Robert Horton, Luciana Paluzzi'nin oynadığı ve yönetmenliğini Kinji Fukasaku'nun üstlendiği filmde bir mikroorganizma, bir uzay istasyonuna musallat olur ve çok çabuk şekilde çoğalarak istasyona yayılır. Filmdeki yaratıklar için sette bir sürü küçük çocuğa kostüm giydirilmiştir. Bu arada filmin adını taşıyan ve tüyleri diken diken eden (!) bir rock şarkısı bulunmaktadır.

### Sembollerle Godzilla

Godzilla'nın nükleer tehlikeyi simgelediğine dair genel bir kanaat vardır. İlk film için bu görüş doğru olabilir ama ne var ki, canavarların karşı karşıya gelmeleri ve hatta birçok kere Godzilla'nın dünyayı istilacılara karşı koruması, bu canavarın daha başka şeyleri de simgelediğini göstermektedir. Aslında Godzilla'nın medeniyetten hoşlanmayan bilinç-altımızı simgelediğini söylersek pek de yanlış birşey söylemiş sayılmayız. İster batı kökenli ister doğu kökenli olsun, filmlerde ortaya çıkan canavarlar mutlaka büyük bir şehire gelip burayı yok etmeye çalışırlar. Bu yok ediş aslında seyircinin kendisinin yapmak istediği ama asla yapamayacağı bir eylemdir. Tahrip etme sahneleriyle seyirci bir şekilde rahatlamış olur. Belki çoğu seyirci, kanlı sahnelerde ya da çok gerilimli sahnelerde gözlerini perdeden kaçırabilir ya da gözlerini kapayabilir fakat canavarların binaları yıkmasını genelde bir tepki göstermeden seyrederek. Hele Eifel kulesi, Big Ben, Washington anıtı gibi artık ülkelerin sembolü olmuş yapıtların yok edilmesi, seyirciye en büyük hazzı vermektedir; çünkü bu sanal yok ediş aynı zamanda seyircinin bilinç-altındaki ülke ve ülkeler konusundaki isyanına da cevap vermektedir. İşin ilginç yanı, bu en büyük hazzın seyircide oluşturulması bile ancak 50'li yıllardan itibaren olabilmıştır. Otuzlu yılların King Kong'u Empire States Building'e çıkıp çok kişinin canını almış, birkaç uçak düşürmüş olabilir ama asla bu ünlü yapıya bir zarar vermemiştir (daha doğrusu vermesine izin verilmemiştir).

Batılı canavar filmlerinin en özel sahneleri canavarların insanları öldürdüğü sahnelerdir. *Rodan* ve *Ebirah* (*Ebirah Canavarlar Adası*) gibi bazı filmlerde canavarların insanları öldürmesini ya da yemesini gösteren sahneler bulunmaktadır ama genelde *kaiju* filmlerinde insan kıyımı batıya oranla hemen hemen hiç yoktur. Zaten Godzilla radyasyonla beslendiğinden insanları yemek gibi bir

**Hele Eifel kulesi,  
Big Ben,  
Washington anıtı  
gibi artık ülkelerin  
sembolü olmuş  
yapıtların yok  
edilmesi, seyirciye  
en büyük hazzı  
vermektedir**

huyu yoktur. Evet şehirleri yıkmakta, ayaklarıyla tankları ezmekte, elinin tersiyle savaş uçaklarını düşürmekte, atomik nefesiyle gemileri patlatmaktadır ama filmlerde asla bunların içerisinde insan varmış izlenimi verilmez. Oysa batıda bu tür yapı ve araçların içindeki insanların korku dolu bağırışları ve yüz ifadeleri verilmeden edilmez. Kimi zaman Godzilla'nın birkaç kişiyi öldürdüğüne tanık oluruz ama bu kurbanlar zaten onu öldürmek isteyen, ondan ölesiye nefret eden kişilerdir. Godzilla bu insanları öldürürken bile sadece buldukları yapının yıkılmasını görürüz. Asla ölümlerini görmeyiz. Oysa Hollywood tarzı bir senaryo olsaydı Godzilla bu kötü kişileri ağızda çiğneme, ayaklar altında ezme, atomik nefesle yakma gibi yöntemlerden biriyle "en korkunç şekilde" öldürürdü.

İçinde insan olduğu vurgulanmadan Godzilla'nın yaptığı bu tahribat işlemi, medeniyeti yok etme içgüdüsünü tatmin ederken bir taraftan da seyircinin suçluluk duymasını engellemektedir.

Godzilla'nın ikinci ve üçüncü dönemlerine göz atıldığında bu canavarın aynı zamanda çevreci yönü olduğunu görmüş oluruz. Godzilla artık bu filmlerde nükleer santrallere gidip buraları yok etmektedir. Onun yok olmasını isteyenler artık Japon halkı değil, Japon hükümeti ve ordusudur. Bu şekilde, enerji sıkıntısı gereğiyle nükleer enerjiyi kabullenmiş olan insanoğlunun, bir yandan da bunları yok etme isteğini Godzilla, filmlerinde gıkı çıkmadan yerine getirmektedir. Bir açıdan ekolojist bir terörist olmuştur.

Godzilla 2000'in sonunda Godzilla yine uzaydan gelme bir canavarı yok edip insanlığı kurtarmış olmanın mutluluğu ile Tokyo'yu yıkmayı sürdürürken, filmin kahramanları bilim adamı ile gazeteci kız arasında geçen konuşma kayda değerdir:

**Bilim Adamı:** Bu canavarı, Godzilla'yı biz bilim adamları yarattık ve o zamandan beri de onu yok etmekle uğraşıyoruz.

**Gazeteci Kız:** Peki ama neden? Neden hep bizi koruyor?

**Bilim Adamı:** Belki de hepimizin içinde bir Godzilla var.

### Godzilla müzikleri

Her ne kadar Godzilla serisindeki müzikler batı tarzında ise de, kullanım ve biçim olarak Amerikan canavarlı filmlerinin müziklerinden daha farklıdır. Çoğu durumda *kaiju* filmlerinin batı kopyalarında müziklere müdahale edilme

gereği duyulmuştur. Örneğin *King Kong vs Godzilla*'daki özgün müziklerin çoğu *Creature from the Black Lagoon* filminin müzikleriyle değiştirilmiştir. *Furankenshtain no kaiju - Sanda tai Gaira* (*War of Gargantuas*, 1970) da aynı kaderin kurbanı olmuş, bu sefer müzik olarak Republic filmlerinde kullanılan müzik stoklarından yararlanılmıştır. Bu şekilde bu filmlerde sanki bir B-filmi havası yaratılmaya çalışılmıştır. Müziğe müdahale işlemi geçmişte kalmış bir işlem değildir. *Godzilla 2000* filminin Amerikan kopyası için dağıtımcular müzikleri yetersiz bulup besteci J. Peter Robinson'a ek müzik siparişi vermişlerdir.

Buradan görüldüğü gibi, Japon bestecilerinin müziklerinin ve bu müziklerin filmde kullanılmalarının batılı seyircide bir hoşnutsuzluk yaratacağı yolunda bir izlenim vardır. Oysa *kaiju* filmleri kendi türünü oluştururken, müziklerde de bir değişim süreci olmuştur.

Amerikan canavarlı film müziklerinde demirbaş besteci olarak Hans Salter ve Herman Stein kabul edilirse, *Godzilla* (ve daha birçok *kaiju*) filmleri



*War of the Monsters* (1966)

için de Akira Ifukube ile Masaru Sato (Satoh olarak da yazılmaktadır) gösterilebilir. Aslında bu iki besteci, sadece *kaiju* alanında değil, Japon sinemasının birçok filmlerinin jeneriklerinde de adları yazılı bestecilerdendir.

Ifukube, Godzilla serisi için iki motiften yararlanmış. Birinci motif, karanlık ve Hollywood filmlerindeki müzik tarzındadır. İlk olarak serinin üçüncü filmi *Godzilla vs King Kong*'dan itibaren sık kullanılan bu motif, daha çok yaratığın ortaya çıkışı esnasında kullanılmakta olup biraz *King Kong* film skorunu anımsatmaktadır. İkinci tema ise daha

**Godzilla'nın birkaç kişiyi öldürdüğüne tanık oluruz ama bu kurbanlar zaten onu öldürmek isteyen, ondan ölesiye nefret eden kişilerdir.**



çok G-kuvvetlerinin (Japon ordusu 4 kuvvetten meydana gelmektedir: kara kuvvetleri, deniz kuvvetleri, hava kuvvetleri ve G-kuvvetleri yani Godzilla kuvvetleri) Godzilla'ya karşı savaştığı sahnelerde kullanılmaktadır. Bu tema marş tarzında olup müzikte karanlık bir ruh hali bulmak imkansızdır ve birinci filminden itibaren Godzilla serisinin asıl temasını bu motif oluşturmaktadır.

Canavarı kahramanlık teması havasında müziklerle vermek, Amerikan canavarlı filmlerde rastlanılmayan bir şeydir. Hele marş ritmiyle canavarın müzikle tasvir edilişi hemen hemen hiç yoktur.

Marş tarzındaki müzikler anlaşılan Godzilla serisi ve diğer *kaiju* filmler için Ifukube'nin en uygun bulunduğu müzik biçimidir. Bestecinin kendi müzikleri için yararlandığı bir kaynak da kendi kökenidir. Aslen bir Ainu'lu olan Ifukube, bestelerinde Ainu halk ezgilerinden de yararlanmakta ve hatta bazı zamanlar sözleri Ainu dilinde şarkılar da oluşturmaktadır. Ainu, günümüzde Hokkaido çevresinde yaşayan etnik bir gruptur ve Japonların bu adalara gelmeden önceki gerçek sahipleridir. Bir bakıma Japonya'nın kızilderilileridir (Ifukube Godzilla'ya müzik yazarken acaba onu Japonlardan intikam alan bir Ainu olarak mı görüyordu? Yoksa Godzilla'nın semboller torbasına bunu da mı eklemek gerekir?).

Ifukube'nin Godzilla'ya bir diğer katkısı da yaratılan ayak sesi ve bağırma-

sını müzik aletlerinden kendisinin oluşturmuş olmasıdır. Ayak sesleri için ucu düğüm düğüm yapılmış bir ipe timpani üzerine vurulmaktadır. Godzilla'nın çığılığı ise biraz daha karmaşıktır. Üzeri reçine ile kaplanmış bir eldiven, kontrabas telleri üzerinden geçirilmekte ve bu oluşturulan sesin kaydı daha düşük bir hızla çalınmaktadır.

Ifukube müzik materyallerinin çoğunu Godzilla serisi ve diğer *kaiju* filmleri içerisinde tekrar tekrar kullanmaktan asla kaçınmamıştır. Dolayısıyla filmlerde aynı müziklere rastlamak şaşırtıcı bir şey değildir.

Masaru Sato'ya gelince: İkinci film *Gigantis*'de kendisini pek gösteremeyen Sato, Jun Fukuda'nın Godzilla serisine girmesiyle birlikte Godzilla müziklerinde büyük bir değişim rüzgarı yaratır. Sato'nun müzikleri, Ifukube'nin müziklerine göre daha melodiktir ve 60'lı yılların havasını taşır. Bu müzikler Neal Hefti'nin TV dizisi *Batman* için yaptığı müziklerin havasındadır demek yanlış olmaz. Hatta *Ebirah*'da Batman temasını bile duyar gibi oluruz. *Batman* dizisinde dövüş sahnelerinde olduğu gibi Sato da canavarların dövüşlerini dans ritimleriyle vermektedir.

Godzilla müzikleri sadece bu iki besteciye ait değildir. *Oru kaiju daishingeki* (*Godzilla's Revenge*, 1971), *Godzilla vs the Smog Monster* ve *Godzilla vs Megalon* için Kinio Miyauchi ve Riichiro Manabe'nin müzikleri seriye pek fazla bir şey kazandırmamıştır. Bu filmlere tutsun diye ek şarkılar da konmuştur. Manabe *Megalon* için yaptığı müziklerde, Godzilla'nın yerine daha çok filmin Ultraman tipindeki Jet Jaguar'ına önem vermiştir (Bu belki de artık ilginin *kaiju* dan Ultraman gibi filmlere kaydığına dair bir işaret olarak düşünülebilir).

Fakat tüm bu taze kan arayışlarına karşın, Ifukube'nin müziklerinin daha etkili olduğunu farkedenden yapımcılar, *Godzilla vs Gigan*'da Ifukube'nin müzik stoklarını kullanmışlarken (9), *Godzilla vs Mechagodzilla*'da besteciden direkt yararlanmışlardır.

İkinci dönemin Godzilla serisine Toho, Ifukube'siz başlamış ve onun yerine Rejiro Koroku'yu devreye sokmuşlardı. Serinin ikinci filmi *Gojira tai Biorante* (*Godzilla vs Biolante*, 1992)'de ise müzik Koichi Sugiyama'ya aittir. Bu filmde Sugiyama'nın özgün bestelerinin dışında Ifukube'nin klasik Godzilla temalarından da yararlanılmaktadır ancak Sugiyama

**Marş tarzındaki müzikler anlaşılan Godzilla serisi ve diğer kaiju filmler için Ifukube'nin en uygun bulunduğu müzik biçimidir.**

bu eski materyalleri 80'li yıllara uyarlayarak kullanır. Godzilla'nın teması artık disko tarzındadır. Sugiyama'nın filmde kullandığı müziklerde ise Hollywood etkisi çok kolaylıkla farkedilir. Örneğin Godzilla ile Biyolante arasındaki savaş *Jaws* temasını, Super X2 aracı için kullanılan müzik de *Superman*'i anımsatmaktadır.

Özgün materyallerinin disko şekline sokulmasından hoşlanmayan Ifukube, müziklerinin filmde korunması için tek çarenin Godzilla serisine dönmek olduğuna karar verir ve *Godzilla vs Space Godzilla* dışındaki tüm filmlerin müzikleri kendisi besteler.

Godzilla'nın öldüğü son film *Godzilla vs Destroyah*'da Ifukube, canavarın son sahneleri için oldukça hüzünlü bir ağıt bestelemiştir. Aynı tekniği ilk filmde de kullanmıştı.

*Gojira tai Supesugojira (Godzilla vs Space Godzilla, 1994)* için görevlendirilen Takayuki Hattori ise, serinin üçüncü döneminin ilk filmi *Godzilla 2000*'de de bulunmaktadır. Bu yeni serinin iki filminde de Ifukube temalarının kullanılmasına devam edilmiştir.

#### **Kaiju diyarında bir Türk**

Stuart Galbraith'in *Monsters are Attacking Tokyo* kitabında karşılaştığımız ilginç bir hususla bu yazıyı bitirelim. Kitapta oyuncularla yapılan röportajlardan, Japonya'da birçok Türk'ün menajer olarak çalıştığı anlaşılmaktadır. Osman Yusuf, Japon filmlerine batılı oyuncu sağlayan Kokusei ajansında çalışan bu Türk menajerlerinden en önemlisidir. (60'lı ve 70'li yıllarda filmlerinin dış pazarda satışını kolaylaştırmak amacıyla Japonlar, filmlere beyaz yüz yerleştirme işini kendileri üstlenmişlerdi. Hatta dublaj işlemlerini de kendi ülkelerinde yapıyorlardı). Japonya'da doğmuş ve öğrenimini burada yapmış olan Yusuf, filmlerde daha çok Johnny Yuseph olarak bilinmektedir. Ayrıca no oyuncusu olarak da listelerde adı gözükmektedir. 1982 yılında ölmüş olan Yusuf, *Mosura (1962)*, *Son of Godzilla (1967)* gibi birçok kaiju filmi dışında diğer Japon filmlerinde de ufak roller almıştır. Genelde batılı oyuncular Yusuf hakkında iyi konuşurlarken, ismini vermeyen bir gaijin (yabancı) aktris/model şunları söylemektedir: "Johnny Yuseph bu filmlere figüran olarak insan bulurdu ama asıl işi Japon iş adamlarına gaijin kadınlar sağlamaktı."

#### **NOTLAR:**

(1) Japonca'dan transliterasyon sonucu yanlış olarak İnihiro Honda olarak yazılan Ishiro Honda (1911-1993), aynı zamanda Akira Kurosawa'nın da yakın arkadaşı idi. Kagemusha (1980), Ran (1985) filmlerinde ismini belirtmeden Kurosawa'nın yönetmen yardımcılığını üstlenmiş ve hatta yine Kurosawa'ya ait *Dreams* (1990) filmindeki Tünel hikayesini kendisi yönetmiştir.

(2) 1970 yılına dek birçok filmin özel efektinde emeği geçen Eiji Tsuburaya (1901-1970), 60'lı yıllardan itibaren kendi şirketi Tsuburaya Productions'ı kurarak, televizyon piyasasına da el atmış *Ultra Q*, *Ultraman*, *Ultra Seven*, *Mighty Jack* gibi bilim-kurgu dizilerinin yapımcılığını üstlenmiştir.

(3) *SuperMarionation*, kari-koca Gary ve Sylvia Anderson'ların TV için hazırladıkları kukla dizilere verilen genel addır. *Thunderbirds*, *Stingray* (bizde TRT'de 74-75 sezonunda "Denizler Hakimi" adıyla oynadı) en bilinen örneklerdendir. *Meddings*, bu dizilerin hemen hepsinin özel efektlerini ve tasarımlarını gerçekleştirmiştir. Bunun yanı sıra, James Bond filmlerinin efektlerinde de bulunmuş olan *Meddings*'in ölmeden önce yaptığı en son film *Golden Eye* idi. Bu film ona ithaf edilmiştir.

(4) 1923 doğumlu Fukuda, Japon B-türü gerilim filmleriyle işe başlamış ama Godzilla serisiyle birlikte kaiju alanına kaymıştır. Kaiju sinemasında Hondo'dan sonra gelen ikinci isimdir. (5) *Godzilla*'nın 22. bölümünün ayrıntılı dökümü için Metin Demirhan'ın *Nostromo*'nun 3. sayısında (İlkbahar/Yaz 1998) yer alan 'Canavarlar Çarpışıyor - Godzilla ve Diğerleri' yazısı önerilir.

(6) *Ultraman*, bir Japon televizyon dizisidir ve renkli birkaç bölümü ülkemizde de gösterilmiştir. *Power Rangers* gibi dizilerin prototipi sayılır. (7) Mecha türü anime konusunda verilebilecek en iyi örnek *Voltran*'dır.

(8) Japonya'da her İmparator için özel bir tarih sistemi geliştirilmiştir. Heisei de 90'lı yıllara karşılık gelen İmparator için kullanılan genel isimdir.

(9) *Godzilla* materyali dışında Ifukube'nin kullanılan diğer filmler batıda bilinen adlarıyla şunlardır: *Big Boss*, *Battle in Outer Space*, *A Lifetime of Bussiness Navy*, *The Toughest Guy Around*, *The Birth of the Japan Islands*, *Aragon*, *Frankenstein Conquers the World*, *Latitude Zero*.



Akira Ifukube

**"Johnny Yuseph bu filmlere figüran olarak insan bulurdu ama asıl işi Japon iş adamlarına gaijin kadınlar sağlamaktı."**

# japonların sonsuz hayalleri ve canlı çizgileri anime

Burak Aydın



Ninja Scroll

**Anime ve manga'nın bu kadar popüler olmasının başta gelen sebeplerinden biri, işlenen konuların çeşitliliğidir.**

'Japon Animasyonu', 'Japanimation' veya dünyaca kullanılan kısa adı ile *anime*, gerçekten de birçok ülkede geleneksel Japon sinemasından daha çok izleyiciye sahip. Üstelik belirgin bir önyargının tersine, bu izleyiciler çocuklardan oluşmuyor. *Anime* sözcüğünü açıklamak için bulunabilecek en kolay karşılık, "Japonların yaptığı çizgi-filmler" olacaktır. Ancak, aslında *anime*'nin bizim alışık olduğumuz anlamı ile sadece çizgi-film değil, bir animasyon akımı, özel bir animasyon teknikler bütünü, önemli bir kültürel öge ve hatta bir alt sanat tarzı olduğu söylenebilir.

## *Manga'dan anime'ye*

*Anime*, Japonca çizgi-roman anlamına gelen *manga*'dan doğarak bugünlere gelmiştir. *Manga* kelimesi, yalın bir biçimde, 'sorumsuz resimler' olarak çevrilebilir. 1800'lerde ağaç baskılar ile ortaya çıkmaya başlayan *manga*, o zamanlarda sadece bazı hikayeleri süslemeye ve tamamlamaya yarayan figürlerden ve resimlerden ibaretken; bugün karşımıza dünya çapında ilgi gören dev bir akım ve endüstri olarak çıkıyor. *Manga* kültürü ve eserleri yirminci yüzyılın ilk yarısında

Japonya'da inanılmaz popüler hale geliyor. Hatta bu dönemlerde Amerikan çizgi-romanının yaygınlaşması ile Japonya'da *manga* kültürünün yaygınlaşması arasında çeşitli paralellikler kurulur. *Anime* ise *manga* eserlerinin hareketlendirilmiş adaptasyonları şeklinde kendini göstermeye başlıyor. 1900'lerin ilk çeyreği ve ortalarında, özellikle İkinci Dünya Savaşı ve sonrasında Amerika'da çok beğenilen çizgi-filmlerden esinlenen bazı *manga* yaratıcıları ve yönetmenler, bugünkü anlamı ile *anime*'nin ilk adımlarını atıyorlar. 'manga Tanrısı' diye de adlandırılan ünlü *manga* sanatçısı Osamu Tezuka, *anime*'nin en önemli ilk zaman eserlerine imza atarak tüm bir animasyon tarzının şekillenmesinde başrolü oynuyor. Yıllar boyu gelişmeler ve birçok değişikliklere maruz kaldıktan sonra; 2000'lere geldiğimizde artık *anime* ve *manga* kültürü, yadsınamayacak ve gözardı edilemeyecek bir etki ile tüm dünyada milyonlarca meraklı tarafından kabul görür hale gelmişti.

*Anime* ve *manga*'nın bu kadar popüler olmasının başta gelen sebeplerinden biri, işlenen konuların çeşitliliğidir. Gerçek hayatta yer alan (ve tabii ki almayan) herşey *anime* ve *manga* için konu olabilir. Sadece hayal dünyaları ve kahramanlar değil, günlük yaşamın en küçük bir ögesi bile burada yer alabilir. Doğru sanatçının elinde, her konu ve her arkaplan, çabuk bir esere dönüşecektir. İstisnalar dışında, son zamanlara kadar belli bir yapıya ve şekle sahip olan Amerikan çizgi-romanının etkisindeki bu yüzyıl okurları; zamanla bildikleri bütün formları kıran ve onların ötesine geçen Japon *manga* ve *anime* eserleri ile tanışmaya başladı. İşte bu eserlerin sunduğu çeşitlilik ile çizgilerin ve karakterlerin doğu kültürleri ile yoğrulmuş ilginç beraberliği insanları

cezbetti. Tabii ki bu çeşitliliğin de kendi içinde dağılımları ve ayrımları bulunmakta. Belki de *anime* ve *manga*'ları, en kolay hitap ettikleri düşünülen kesimlere göre ayırabiliriz; çocuklar, genç kızlar, genç erkekler, yetişkin kadınlar ve yetişkin erkeklerle hitabetmek amacıyla ortaya çıkarılan eserler. Her ne kadar bu sınıflama kendi içinde daha çok kola ayrılabilir (ev kadınları, çalışan erkekler, homoseksüel okuyucular için özel eserler vb.); benzeri bir ayrımı konular için yapmak çok daha zahmetli bir süreç olacaktır çünkü aynı sinemada olduğu gibi, *anime* ve *manga*'da da konu sadece yaratıcılığınız ve hayal gücünüzle sınırlıdır: macera, aksiyon, komedi, dram, romantizm ve tabii ki bunların çılgın kombinasyonları; kısacası, ne ararsanız var... Bununla birlikte, yukarıda belirttiğimiz yaş ve cinsiyet üzerine kurulu izleyici/okuyucu ayrımını, dünyada bu kadar belirgin şekilde sadece Japonya'da görebiliriz. Yüzyıllarca kast sistemi ile yaşamış ve kadın-erkek ayrımlarını normal saymış bir toplumun modern zamanlarda da benzer bölümlemeleri içermesi şaşırtıcı olabilir. Ama Japonya birçok başka toplumdan daha fazla iç kurallarına bağlı bir toplum olmakla bilinir. *Anime* ve *manga* okuyucu zevklerinde ve ürün pazarlamasında da bu ayrımların kullanılması, bu açıdan bakınca çok ters durmuyor; zira bu ayrım, bir nevi toplumu yansıtıyor. *Anime/manga* üretici firmaları ve yayıncıları, hedef kitlelerini gayet iyi tanıyorlar. Ama pazarı istediğiniz kadar bölümleyin, yine de her ruha, her kişiye ve her duyguya hitap eden özel eserler her zaman var ve olacaktır da...

*Manga* okurları ve *anime* izleyicileri, özellikleri birbirine benzer iki gruptur ve ikisini birbirinden ayırmak zordur. *Manga* okuyucuları, sevdikleri serilerin *anime*'ye çevrilmesini ve sevdikleri karakterlerin canlandırılmasını ilginç bulabilecekleri gibi, bir *anime* filminin veya dizisinin takipçileri de o serinin *manga* versiyonunu keşfettiklerinde, olay akışında birçok değişiklik görebilecekler ve o seriye bambaşka bir açıdan yaklaşabileceklerdir. *Manga* ve *anime* iki apayrı araç gibi görülebilir ama ikisinin birbirine organik ve mekanik bağları, onları ayırmayı zorlaştırmaktadır. Bu ayrımları ve bağları şöyle açıklayabiliriz: Öncelikle belirtilmesi gereken, birçok *anime* filminin veya dizisinin, genelde önce bir *manga*

serisi olarak yayınlanmış olmasıdır. Her ne kadar bunun çok fazla istisnası olsa bile, Japon *manga* pazarı, *anime* pazarından daha geniştir ve okuyucular *manga*'lara, *anime* ürünlerinden daha kolay ve daha çok noktada erişebilirler. Gazetecilerde bile *manga* satılırken (ki ülkemizde de böyledir), *anime* ürünleri her yerde değil, sadece belli hobi dükkanlarında, marketlerde, alışveriş merkezlerinde bulunmaktadır. Buna bakarak *anime* ürünleri satış noktalarının az olduğu zannedilmesin, bu sadece göreceli bir açıklamadır. *Manga*'nın *anime*'ye göre daha kolay erişilebilir olmasının sebep-



lerinden biri de üretiminin yine göreceli olarak ucuz olmasıdır ve tabii ki, bir çizgiroman okumak için bir video, DVD veya Laserdisc oynatıcıya ihtiyacınız olmaz. *Manga* serileri Japonya'da, çoğunlukla haftalık çıkan ve her biri ansiklopedi kalınlığında dergiler olarak yayınlanır. Bunlara örnek olarak *Shonen Jump*, *Ribon*, *Margaret* ve *Garō* gösterilebilir. Her bir sayıda en az 15-20 ayrı seri, haftalık bölümler halinde sürer ve bazı serilerin aynı dergide yıllar boyu sürdüğü görülebilir. Okuyucuların bu seriler hakkındaki görüşlerine ve fikirlerine çok önem verilir ve devamlı anketler yapılarak, okuyucuların hangi serileri daha çok beğendiklerinin ve takip ettiklerinin bilgisi toplanır. Daha başarılı serilere daha çok yer verilebilir, piyasaya o serinin daha çok oyuncuğu veya kırtasiye malzemesi sürülebilir. Ve tabii ki, başarılı bir *manga* serisinin bir *anime* serisine dönüşürülmesi şansı, az okunan bir serinin

**Manga okurları ve anime izleyicileri, özellikleri birbirine benzer iki gruptur ve ikisini birbirinden ayırmak zordur.**



The Record of  
Lodoss War

**Sevdikleri  
karakterlerin  
renkli, hareketli  
birer canlıya  
dönüşmesi manga  
meraklıları  
üzerinde bazen iyi  
bir etki bırakır**

dönüştürülmesi şansından fazladır. İşte bu yüzden, her yıl belki yüzlerce seri, *manga* dergilerinde yayınlanırken, bundan çok daha az sayıda *anime* dizisi bu serilerden üretilmektedir.

Bir *manga* serisinin yıllarca sürebileceğinden bahsettik; aynı şekilde çok başarılı bir *anime* serisi de yıllarca devam edebilir. Bu konu ile ilgili ilerde bir-iki söyleyeceğimiz daha olacak. Burada ise *manga* ve *anime* arasındaki içerik ve şekil farklılıklarına değineceğiz. Bir *manga* serisi çok popüler olup da, yayıncısı bunu bir *anime* dizisine çevirmeyi istediği zaman, bir yapımcı firma ile anlaşılır ve bu firma da animasyonu üretecek bir stüdyo ile anlaşır. Hem yapımcı hem de animasyonu yapan firmanın bilinen fir-

malar ve stüdyolar olması, o dizinin Japon *anime* pazarındaki şansını artırır. *Anime/manga* meraklılarının böyle ayrıntıları özellikle takip etmeleri ve hatta yeri geldiğinde fikirleri ile üretim sürecine etkide bulunmaları sık rastlanan durumlardır. Bir *manga* eseri animasyona çevrilirken *mangaka*'nın (*manga sanatçısı*) üretim sürecine müdahale etme şansı bulunur. Özellikle bazı sanatçıların, kendi serilerinin adaptasyonlarında karakter tasarımı ve *storyboard* çalışmaları yaptıkları; hikayeyi veya diyalogları yeniden, bir *anime* dizisine uygun şekilde yazdıkları görülebilir. Ama genelde *mangaka*'lar çok yoğun tempoda çalıştıkları ve haftalık çalışma zamanları ve takvimleri belli olduğu için, çoğu bu üretim sürecine karışmaz ve işinin ehli ellere güvenmeyi tercih eder. *Manga* serisinden bir *anime* dizisi/filmi yapılırken karakterler ve görüntüleri değişebilir, olay örgüsü değişebilir ama özüne baktığınızda, o aynı seridir. Tabii ki, aslına çok bağlı kalarak üretilmiş diziler vardır ama genelde *anime* ürünlerinin doğasına uygun şekilde bir kurgu ve düzenleme mutlaka yapılacaktır. Sevdikleri karakterlerin renkli, hareketli birer canlıya dönüşmesi *manga* meraklıları üzerinde bazen iyi bir etki bırakır; ancak, beledikleri gibi bir iş çıkarılmadıysa, düş kırıklığına yol açabilir. Tüm bunlar aslında her ülkedeki çizgi-roman/çizgi-film pazarlarında ve her ülkedeki meraklılarda görülen şeyler olsa bile, Japon



Patlabor



*manga/anime* pazarlarının boyutlarının ve hacimlerinin büyüklüğü, bu ürünlerin takipçilerinin inanılmaz sayısı, bu endüstrinin başarılı örneklerle ne derece önem verdiğinin en iyi göstergeleridir.

### Televizyon, sinema, video, vd.

*Manga* her ne kadar hep ilk varolduğu malzemeye, yani kağıda ve türevlerine bağlı kalmış olsa da, *anime* için aynı şeyi söyleyemiyoruz. Her yaşa, her kişiye, her cinsiyete uygun birşeyler olduğu gibi, *anime* eserleri de yoğun görsellikleri ile paralel güçte ve etkide olan her görsel/işitsel/etkileşimsel aracı kullanmayı ve hepsine hakim bir yelpaze oluşturmayı bilmiştir. *Anime* ürünleri ilk zamanlarında televizyon ile çıkış yapmıştır. Savaş sonrası Japonya’da etkili bir toplu iletişim aracı olan televizyon, *anime* kültürünün yerleşmesi için ideal ortamıydı. 1950’lerin ikinci yarısında Tezuka’nın ilk *manga* adaptasyonları ile başlayan akım; 1960’larda ve 1970’lerde hep Tezuka’yı aşmaya çabalayan ve izleyicinin önüne daha fazla çeşit ve daha olgun eserler getirmeye uğraşan yapımcılar ve sanatçılar ile zenginleşti. Televizyon, Japon *anime* kültürü ve pazarı için en başından beri en önemli ve en belirleyici araç, bununla beraber izleyicinin beğenisinin de doğrudan ölçülebildiği bir ortam olmuştur. Popüler serilerin yüzlerce bölüm devam etmeleri ve bir kanalda yıllar boyu oynamaları, daha sonra da tekrarlarının yapılması hiç de az rastlanır şeyler değildir (Bu durum size Meksika dizilerinin anımsattı mı?). *Anime* eserlerinin hikaye anlatım tekniklerini, öykü ve karakter geliştirme zamanlamalarını, televizyon doğrudan etkilemiştir. Tek bir sahne, kısa bir olay, izleyiciyi tutabildiği sürece bölümler boyu devam edebilir. Bir olay örgüsü birkaç hafta sonra çözülebilir. Gerilim aylar boyu tırmandırılabilir.

Sadece televizyon değil, tabii ki sinema da *anime* eserlerinden tarih boyunca nasibini yeterince almıştır; fakat sinema ortamının, *anime*’nin gücünü birkaç kez katlayarak izleyiciyi koltuğuna çakması daha yakın zamanlara rastlar. Sadece sinemalarda gösterim için hazırlanmış olan görkemli *anime* eserleri, sinema formatının ve dev ekranın nasıl daha verimli kullanılabileceğine dair çok etkileyici örnekler sunmuştur. 1980’lerde iyiden iyiye yaygınlaşan video teknolojisi ise *anime* yapımcılarının önünde yepyeni



ufuklar açtı. O zamana kadar televizyonun ‘sezonlarının’ ve izleyici beğenisi kombinasyonlarının yaşam sürelerini belirlediği *anime* dizileri, artık daha özgür ve en önemlisi, satılabilecekleri bir ortama kavuşmuştu. Yapımcılar bu fırsatı değerlendirip popüler *anime* serilerinin kısa yan/alternatif hikayelerini, alt serilerini, devamlarını üretmeye başladılar. Bu yapımcılar ve işbirliği yaptıkları yönetmenler artık daha rahat çalışabiliyorlar ve süreleri daha etkili kullanıyorlardı. Fakat bunun ötesinde, videonun *anime*’nin yaygınlaşmasına getirdiği en önemli itici güç, izleyicilerin artık televizyonda izleyip çok sevdikleri dizileri kasetlerde bölüm bölüm satın alıp saklayabilmeleri oldu. Günümüzde ise, kasetten çok daha yaygın kullanılan VCD ve DVD’ler bu olguyu aynı yoğunlukta koruyan birer devam ortamıdır.

Ortandan bahsederken, biraz da işin üretim tekniklerinden bahsetmek gerekebilir. *Anime* eserleri çoğunlukla ‘asetat animasyonu’ (*cell animation*) denen yöntem ile hazırlanmaktadır. Her saniyede bulunması saptanmış miktarda kare, teker teker elle çizilir ve filme aktarılır.

**Bir olay örgüsü birkaç hafta sonra çözülebilir. Gerilim aylar boyu tırmandırılabilir.**



Asetat animasyonu yöntemi, genel olarak tüm dünyada son on yıla kadar uygulanan en yaygın yöntemdir. Bunun dışındaki diğer geleneksel animasyon yöntemlerinden bazıları olan ve özellikle Avrupa deneysel animasyon üreticileri tarafından etkili şekilde kullanılan kolaj ve *stop-motion* animasyon teknikleri, popüler veya anadalgı Japon animasyon eserlerinde neredeyse hiç kullanılmaz. Asetat animasyonu tekniği, Amerika, Avrupa ve Japonya'da hala en çok kullanılan tekniktir. Uzun ve kaliteli bir eser çıkarmak için büyük bir ekip ve neredeyse bir sinema filminin gerektirdiği kadar büyük bir bütçe gerekir. Son on yılda, bilgisayar teknolojisinin hızlı gelişimi, kendisini *anime* üretimi alanında da hissettirmeye başlamıştır. Özellikle Studio I.G., Studio Gainax ve Studio Chibli gibi önemli *anime*

üretim merkezleri, gittikçe artan miktarlarda bilgisayar teknolojisi kullanılmaktadır. Burada bahsettiğimiz, üç boyutlu (3D) animasyon tekniklerinden çok, yapımın kolaylaşmasına yardımcı olan çeşitli kayıt ve kurgu yöntemleridir. Sadece *anime* eserlerinin kayıt ve kurgusunda değil, renklendirme, ses/efekt/diyalog kayıtları ve müziklerinin üretilmesi gibi konularda da hızlı ve başarılı çözümler, bilgisayarların gelişmesi ve güçlenmesi ile mümkün olmuştur.

### Türler

Teknikten uzaklaşıp daha fazla içeriğe ve *anime* kültürünün önemli eserlerine dönecek olursak, aslında burada örnek vermenin görüldüğünden çok daha zor olduğunu fark ediyoruz. Her *anime* izleyicisinin beğendiği ve meraklı olduğu eserler farklıdır. Her ne kadar belli başlı eserler olsa bile, daha önce bahsettiğimiz çeşitlilik, her kişinin bambaşka bir izleyici profili oluşturmasına sebep olmaktadır.

Dünya çapında belki de en çok bilinen ve sevilen *anime* eserlerinden ikisi *Akira* ve *Ghost in the Shell*'dir. Her ikisi de birer *cyberpunk* klasiği olan bu filmler, *anime* tarzı ile neler yapılabileceğini gösteren en etkileyici ve vurucu eserlerdendir. Karanlık arkaplanlar, gerçekçi karakterler, ileri teknoloji/insan karışımı ve soğuk, yabancı bir gelecek, bu türde işlenen öğelerdir (1). Bu alanda eser vermiş olan bir *mangaka* özellikle diğerlerinin arasından sıyrılır: Masamune Shirow. Shirow, *Appleseed*, *Black Magic M66*, *Dominion* ve *Ghost in the Shell* gibi eserleri ile manga/*anime* *cyberpunk* türüne en kalıcı ürünleri getiren sanatçılardan biri olmuştur.

Daha yakın zamanda üretilmiş olan *Princess Mononoke* ve onu önceleyen *Nausicaa of the Valley of Wind*, doğaya ve insana çevreci bir bakış açısı ile yaklaşan ekolojik-efsanelerdir. Her ikisi de, bu türden hikayeleri en güzel şekilde anlatan ünlü *anime* yönetmeni/yapımcısı Hayao Miyazaki tarafından ortaya çıkarılmıştır. Yine bu ikisine yakın olan *Green Legend Ran*, *Wind of Amnesia* ve *Mermaid* serisi gibi örnekler, bilim-kurgu ve fantastik öğeleri de kullanarak, doğa, insan ve bilinmeyen doğaüstü güçleri karşılaştıran ve genelde önemli bir mesaj ile izleyiciye yaklaşan eserler arasındadır.

Tarihi ve fantastik öğeler barındıran bir aksiyon klasiği olan *Ninja Scroll*'u, kendisine benzeyen *Wrath of the Ninja*:

**Kolaj ve stop-motion animasyon teknikleri, popüler veya anadalgı Japon animasyon eserlerinde neredeyse hiç kullanılmaz.**

*The Yotoden Movie, Hakkanden, Curse of the Dead Yoma* ve *Sword for Truth* ile gruplayabiliriz. Yine arkaplanını eski Japonya'dan alan ve daha gerçekçi bir ortam ve karakterler sunan *Ruroni Kenshin, Dagger of Kamui, Jubei-Chan the Ninja Girl* gibi diziler ise daha sürükleyici hikayeler içermektedir.

*Ninja Scroll* ile aynı stüdyodan çıkan ama bu sefer korku öğelerine ağırlık veren bir başka aksiyon filmi olan *Wicked City* ve birer klasik olarak kabul edilen *Devilman* ve *Vampire Hunter D* ile devam edebiliriz. Yine korku öğeleri ile yoğrulmuş bu eserler, aksiyon dışında kan, vahşet, dehşet, korkunç yaratıklar, gizemli ritüeller, büyülu nesnelere, insanüstü güçler, bazen bilimsel deneyler ve bir kahramanlık spektrumunun çeşitli noktalarında gezinen karakterler ile doludur (2).

Aksiyon ve komedi türlerini en iyi şekilde birleştiren *Castle of Cagliostro*, tüm zamanların en iyi macera filmlerinden biri kabul edilmektedir. Bu filmin ait olduğu *Lupin III* serisi bu türü iyi temsil eden *anime* eserlerindedir. Yine Miyazaki'nin filmlerinden olan *Laputa Castle in the Sky* ve *Porco Rosso* dikkat çekici *anime* ve aksiyon örnekleridir. Miyazaki'nin olmamakla birlikte *Wings of Honneamise*'i de öncelikli olanların arasına ekleyebiliriz. Zor durumlarda kalan veya başının çaresine bakmayı gayet güzel bilen erkek ve kadın karakterler, epik düzeylere varabilen hikayeler, dramatik veya komik olay örgüleri ve hareketli anlatım, bu eserlerde hep görülebilen öğelerdir. Ünlü *mangaka* Rumiko Takahashi'nin popüler eserleri *Ranma* ve *Urusei Yatsura* komedi ve aksiyonun en iyi birleştiği serilerindedir (3). Maceradan romantizmi tercih edenler için *Maison Ikkoku*, *Rose of Versailles*, *Fushigi Yugi* ve *Revolutionary Girl Utena* güzel örneklerden bazılarıdır. Bu türde, romantizm bazen macera ile, bazen de komedi ile eğlenceli beraberlikler oluşturabilir (4).

Fantastik temaları sevenler için *Record of Lodoss War*, *Heroic Legend of Arslan* ve *Fist of the North Star* önerilebilir. Aslında fantastik türün başlangıcı ve gelişimi Amerika'da olsa da, *anime/manga* kültürü bu alt-türü çabuk benimsemiş ve güzel örnekler ortaya çıkarmıştır (5). Saf bilim-kurgu hayranları için çok seçenek vardır ama herhalde son zamanların en güzel serilerinden olan *Cowboy Bebop*, *Trigun*, *Outlaw Star* ve *Blue*



*Submarine No.6* türün daha dikkat çekici bir örneğidir. Bilim-kurgu denilince, aslında oldukça geniş bir yelpazeden bahsediyoruz. Dünyada, uzayda, başka gezegenlerde, paralel dünyalar ve evrenlerde geçen her türlü *anime*'yi burada sayabiliriz. Ama bunların içinde herhalde ünlü yönetmen Leiji Matsumoto gibi kendi evrenini ve efsanelerini yaratan olmamıştır. Matsumoto'nun başyapıtlarından olan *Space Pirate Captain Harlock*, *Arcadia of My Youth*, *Queen Emeraldas* ve

Windaria



The Judge

*Galaxy Express 999* bilim-kurgunun en güzel örneklerindendir (6).

Bilim-kurgu'nun, belki de sadece Japon *anime*'si ile varolan alt-türlerinden biri de dev robotların ve savaş makinalarının sıkça yer aldığı, hatta bazen başrolü oynadığı *Mecha anime*'dir. *Robotech*, *Neon Genesis Evangelion*, *Patlabor*, *Gundam* ve *Macross Plus* isimleri bile, bu türü tanıtmaya yeter. Fakat *anime*'nin altındaki bu türün o kadar çok örneği vardır ki, diğer başka türlerle karışımlar oluşturur ve *Mecha* meraklılarına yeni bakış açıları sağlar. İlk *Mecha anime*'nin, Osamu Tezuka'nın eserlerinden ve *anime* türünün ilk örneklerinden olan *Astro Boy* olduğunu öne sürenler vardır (7).

Daha dramatik olanlar arasından ise *Grave of the Fireflies* ve *Barefoot Gen*, ıslak mendilleri ve gözyaşlarını sevenleri kendilerinden geçirmeye yetecektir (8). Daha küçük izleyiciler ise *Pokemon*, *Digimon*, *Dragonball Z*, *Monster Rancher* ve *Card Captor Sakura* gibi dizileri daha çok seveceklerdir. Bu liste ile bile kimseyi memnun edemeyebiliriz. Ama umarım merakınızı biraz olsun celbedebilmişizdir.

#### NOTLAR:

(1) Yine benzer ürünlere örnek vermek gerekirse, *Serial Experiments Lain*, *Cyber City Oedo 808*, *Armitage III Poly-Matrix*, *Cybernetics Guardian*, *Midnight Eye Goku*, *Battle Angel Alita*, *Sin*, *A.D. Police*, *Bubblegum Crisis*, *Guyver*, *Generator Gawl* ve *Jin-Roh* sayılabilir.

(2) *Wicked City* dışında bunlara güzel örnekleri şöyle sıralayabiliriz: *3x3 Eyes*, *Rumic World*, *Blue Seed*, *Doomed Megalopolis*, *Tokyo Babylon*, *Violence Jack*, *Vampire Wars*, *Urotsukidoji*, *Silent Mobius*, *Vampire Princess Miyu*, *A Chinese Ghost Story*, *Demon City Shinjuku*, *Ushio and Tora* ve *Pet Shop of Horrors*.

(3) *City Hunter*, *Gatchaman*, *Geobreeders*, *Phantom Quest Corp*, *Tenchi Muyo*, *Burn Up W*, *Gunsmith Cats*, *Black Jack*, *Riding Bean*, *Battle Athletes* ise, türün günümüzde veya yakın gelecekte geçen güzel örneklerinden bazılarıdır.

(4) *Oh My Goddess*, *Kiyagure Orange Road*, *Video Girl Ai*, *DNA²*, *Sailormoon*, *Love Hina*, *Ceres: Celestial Legend*, *Please Save My Earth*, *Here is Greenwood*, *One Pound Gospel*, *Sakura Diaries* ve *Don't Leave Me Alone Daisy* bu türün meraklılarının beğendiği örneklerdir.

(5) Eğlenceli olduğu kadar ciddi örnekleri de içerebilen bu alanda *Slayers*, *Dragon Half*, *Magic Knight Rayearth*, *Bastard*, *Sorcerer Hunters*, *Ruin Explorers*, *Princess Minerva*, *Final Fantasy*, *Those Who Hunt Elves*, *Legend of Crystania*, *Ogre Slayer*, *Shamanic Princess*, *Berserk* önde gelen ürünler olarak sayılabilir.

(6) Tabii ki sayılacak çok eser var ama şöyle özetleyelim: *Space Adventure Cobra*, *Irresponsible Captain Tylor*, *Venus Wars*, *Spaceship Yamato*, *Harmageddon*, *Crusher Joe*, *Gall Force*, *Martian Successor Nadesico*, *Moldiver*, *Sol Bianca*, *Dirty Pair*, *Iria*, *Zeiram*, *The Animation*, *Key the Metal Idol*, *Maze*.

(7) Bu özelleşmiş *anime* türünün başta gelen örneklerini *Macross* serisi, *Megazone 23* serisi, *Gunbuster*, *Brain Powered*, *Vision of Escaflowne*, *Mazinger*, *Dancougar*, *Tetsujin 28*, *Hades Project Zeorymer*, *Gasaraki*, *Kishin Corps*, *Dangaioh*, *Gaiarth*, *Aura Battler Dunbine*, *Genocyber*, *Giant Robo*, *Iczer One*, *MADOX-01*, *Armored Trooper Votoms*, *Defonator Organ*, *Orguss*, *Five Star Stories*, *Voltron*, *Gaogaigar*, *Dual! Parallel Trouble Adventure* olarak sayabiliriz.

(8) *My Neighbour Totoro*, *Dog of Flanders*, *Only Yesterday* yine türün en etkileyici örneklerindendir.

**İlk Mecha anime'nin, Osamu Tezuka'nın eserlerinden ve anime türünün ilk örneklerinden olan Astro Boy olduğunu öne sürenler vardır**

## Hong Kong Hollywood'dan neden daha üstündür? hareket ve duygu



**David Bordwell**  
çev.: Ahmet Gürata

Hong Kong filmlerindeki aksiyon sahnelerini bu derece heyecan verici kılan nedir? Uluslararası film diline hakimiyet, fıskıran kanlar ve tüyler ürpertici ayrıntılar, en sıkı hayranların ve bu filmleri ilk kez izleyenlerin paylaştığı, bu aksiyon filmlerinin benzerlerinden köklü biçimde farklı olduğu duygusunu açıklamak için yeterli değildir. Bu filmler bizleri adeta canlandırıyor. Onları çizgiromanvari, gözleri yuvalarından fırlatan, ya da üstün filmler olarak nitelenmek nasıl işlediklerini ya da bizleri nasıl işlediklerini anlamamıza yardımcı olmayacaktır.

Bu filmler, açıkçası, gözüpek filmlerdir. Her ne kadar aksiyon sahnelerinin çoğu yaratıcı kurgulama ve diğer hilelerle oluşturulsa da, Hong Konglu filmciler beyazperdede riski uç derecelere taşıyorlar. Bu, şiddetli bir memnun etme arzusuyla, yürek parçalayan tehlikeli sahneler gerçekleştiren, daha sonra da bu kemik-kıran sahneleri kapanış jenerisinde kullanan Jackie Chan'ın cazibesinin öncülerinden biridir. Bu filmlerdeki adrenalin pompalaması, kısmen kameranın gerçek tehlikeleri görüntülemesinden kaynaklanıyor. Bir arkadaşımın itfaiyecilerle ilgili *Lifeline* (1997) filmi beğeneceğim yollu önerisini hatırlıyorum: "Hong Kong'a özgü özel efektler kullanıyorlar" demişti. "Yani hiç özel efekt yer almıyor". İtfaiyeciler alevler tarafından yutuluyor ve yanan malzemelerin altında kalıp eziliyorlar. Bunu görüntülemek bile şeytanca bir işti.

Tehlike gösterisinin yanısıra bu filmlerin merkezinde gerçek anlamda fiziksel gösteriş yer alıyor. Koreograflar, uzakdoğu dövüş tekniklerini Çin'e özgü akrobatik ve teatral geleneklerle harmanlayarak, görkemli bir biçimde stilize edilmiş bir dövüş yaratırlar. Kahramanlar havada taklalar atarak dövüşüyorlar. Örneğin mızraklı birine karşı dövüşen adam havada ileri doğru bir takla atar.

Kurşunlardan delik deşik olan bir kahraman dengesini kaybederken geriye doğru uçar. Gösterişsiz düşüşler bile kusursuz bir biçimde zamanlanır. Bu havalı dövüş geleneği Hong Kong filmlerine esneklik kazandırıyor. Silahşörlere havada uçar. Savaşçılar herhangi bir yüzeyin üstünde çarpışabilir: dik bir uçurumda, parmaklıklar üzerinde, hatta kalabalıktaki insanların kafaları üzerinde.

Batıdaki inanışa göre ise, filmlerdeki dövüş sahneleri gerçekçi anlamda dağınık olmalıdır, hız zaman zaman hantallık ve yorgunluk nedeniyle düşmelidir. Örneğin, isteksiz ve uyuşuk dövüşün bugünkü ustası Harrison Ford'un *The Fugitive* (Kaçak, 1993) filminde karısının katiliyle bitap bir biçimde boğuştuğu sahneyi izlediğinizde, Hollywood kahramanlarının neden bir parça akrobatik kung-fu öğrenmediklerini sormadan edemeyersiniz. Neden darbelerden kaçınmayı, yerde yuvarlanmayı, hasmınızın üzerine atlamayı öğrenmeyesiniz? Rakibinizin çenesine vurmak için ağır bir aparkat yerine, neden bir ters takla atmazsınız?

Bizler zahmetsiz zarafet ve geometrik kusursuzluğun sirkelere ait olduğuna inanıyoruz. Hong Kong sineması sirk estetiğini sahipleniyor ve bunu eğlence, şaşırtma ve inanılmaz ziyafetlerden alınan zevkle birleştiriyor [...] Hong Kong aksiyon stiliyle ilgili herhangi bir değerlendirme, kullanılan yüzlerce akrobatik hareketin gözüpekliğiyle başlamalıdır ki, bu Hollywood'un gerçekçi/akla yakın geleneğinden oldukça farklıdır. Belki de, Noël Carroll'ın önerdiği gibi, bu sahnelerde hayranlık uyandıran şey yerçekimi ve "bedenin gerçekliğinden" kaçış tasavvurundan kaynaklanmaktadır. Eğer öyleyse, bu evrensel fantezi bu filmlerin güç kaynaklarından biridir. Hong Kong geleneği, filmcileri, insan vücudunun dünyevi bağlarından kopma çabasını göstermenin daha yaratıcı yollarını bulmaya

**Hong Kong sineması sirk estetiğini sahipleniyor ve bunu eğlence, şaşırtma ve inanılmaz ziyafetlerden alınan zevkle birleştiriyor.**



zorluyor.

Ancak, hikaye bununla da kalmıyor. Vücudun şaşırtıcı hareketlerinden yola çıkan filmciler bunların gücünü sinemanın çeşitli malzemeleri – hareket, kesme, görüntü bileşimi, renk ve ses – aracılığıyla arttırıyorlar. Hong Kong filmlerinin sert dizgeye verdiği önem, popüler bir sinemanın da uyumlu bir biçimde dizilen mısralar ya da sonat formunun kuralları gibi biçimsel açıdan katı olabileceğini kanıtlıyor.

Herhangi bir dövüş sahnesinde bütün dövüşçülerin hareketleri, belirlenmiş bir yörünge sınırlarını çizerek, görüntüde net bir çizgide ilerliyor. Sovyet filmci Lev Kuleshov, çok zaman önce, öğrencilerine perdede en iyi görünen hareketin etkin hareket olduğunu söylemişti. "Sinemada yalnızca organize çalışma iyi sonuç verir". Bunu son derece iyi anlayan Hong Konglu sinemacılar güçlü bir etki için dövüş hareketlerinin önemini kolayca kavradılar. Yönetmen bu etkiyi iyi seçilmiş kamera konumlarıyla daha da arttırabilir. Kılıç dövüşü ve kung-fu filmleri parçalara ayrılmış çekim yöntemini kusursuzlaştırdılar. Çekim öncesi, dövüş yönetmeni her bir karakterin dövüş stilini ve okulunu seçer, ancak dövüşler önceden hazırlanmaz. Her bir dövüş sahnesi, çekim devamlılık uyarınca sürerken, sette tasarlanır. Bu nedenle, her bir kameranın konumu çekimin sergileyeceği harekete göre ayarlanır. Bu Hollywood'un "sandviç" stilinden oldukça farklıdır. (1)

Aksiyonun belirginliği paradoksal bir işlemle daha da vurgulanır. Bu sahneler göze oldukça hızlı görünür, zira hesaplanmış bir sabitlik içerir. Sürekli hareket halinde görünürler çünkü durgunluk barındırırlar.

Dövüşçülerin hareketleri genellikle sürekli değildir. Önce hızlı bir hamle ve darbe savuşturma, ya da bir dizi darbe, kılıç ya da mızrak çevirme hareketi yer alır. Bunu, çoğunlukla bir darbenin engellendiği anda, dövüşçülerin belki de bir

saniyeden daha az bir süre harketsiz kaldığı, küçük bir durgu izler. Ardından bir diğer etkinlik patlaması daha gelir. Bunun perdedeki sonucu bir vuruş ritmi içeren tam bir akıştır. Kısa durgular aksiyonun aşamalarını, kesik bir etkinlik sağlayarak, vurgular. Bu durgun anlar hareketlerin karşılaştırmalı olarak daha hızlı görünmesini sağlar. Durgu/patlama/durgu dizgesinin her bir bölümü farklı hareket oranlarına göre ayarlanabilir. [...]

Hızlı saldırı ve ani duraklama arasındaki gelgit aslında Uzakdoğu dövüş sanatlarına özgü. Kuzey ve Güney tarzı sert kung-fu stili gücün güçle karşılaşmasına dayanıyor, ve sonucunda görsel bir mücadele çıkıyor ortaya. Bu stillerde, bir darbeyi bloke etmek ya da geri çevirmek, darbe vurmaya kadar önemli; her bir tekme ya da yumruk, tek bir derin nefes verilmesiyle senkronize patlayıcı bir enerji salınımıdır. [...] Pek çok kung-fu filminin jeneriğinde oyuncuların dövüş dizilerini sergilemesini izleriz. Bu yalnızca meraklılarına öyküde hangi stillerin kullanıldığını göstermekle kalmaz, film boyunca izleyeceğimiz durgu/patlama/durgu dizgesini açığa kor. [...]

Filmde bu zengin geleneklerin birleşimi bize olağanüstü bir dövüş sahnesi sunar. Bir Hollywood filmindeki yumrukla dövüş sahnesinde, insanlar genellikle ağır ve zaman zaman da kung-funun geometrik etkinliğiyle bir süre birbirlerine vururlar. Dövüşçüler, nefes alırken durduklarında bile hareketsiz kalmazlar, hiçbir zaman Hong Konglu dövüşçüler gibi aniden donmazlar. *Die Hard* (Zor Olum, 1988) filminde John McClane, uzun boylu ve sarışın hırsız Karl'la gökdelenin kazan dairesinde dövüşmektedir. Karl ileri doğru atıldığında, McClane onu boynunundan yakalayıp, yumruklayarak merdivenlerden aşağı sürükler. Trabzana dayalı olarak boğuşurlar. McClane asılı zincirlerden birini Karl'ın boynuna geçirir ve onu asılı duruma bırakır. Ardından trabzanelardan kayarak odanın öteki ucundaki halatı çeker ve Karl'ı karşı duvara çarpar. Sahne boyunca, oyuncuların hareketleri iyi tasarlanmamıştır ve zaman zaman setin parçaları ardında kaybolur; dövüşün aşamalarını vurgulayan durgular yer almaz. Hareketler etkin değildir. Bu sadece bir boğuşmadır.

Bunu kahramının hasmını yakın mesafeden izlediği bir başka sahneye karşılaştıralım. John Woo'nun *Hard Boiled* (1992) filminin açılışındaki kurşun savaşında, Tekilla (Chow Yun-Fat) silah arkadaşını vuran bir gangsteri izlerken bir

**Çekim öncesi, dövüş yönetmeni her bir karakterin dövüş stilini ve okulunu seçer, ancak dövüşler önceden hazırlanmaz.**

mutfağa girer. Gangster sırt üstü yere uzanmış ateş etmektedir. Tekilla masanın üzerinden bir dalış yapar, bir un bulutu arasında yuvarlanarak yere iner. Sağa ve aşağı doğru olan hareketini dört çekimde izleriz. Bunların sonuncusunda, çerçeve boyunca ilerler ve silahını hasmının kafasına dayayarak aniden durur. Bunu katil ile Tekilla'nın hareketsiz ve sessizce birbirlerine baktıkları üç yakın plan çekim izler. Tekilla'nın dalışı 1.5 saniye sürmüştür, birbirlerine bakmaları da bir o kadar zaman alır. Bu görece uzun duruş, gelecek iki harekete bizleri hazırlar: Tekilla, aşağılayan bir tavırla ağzındaki kürdanı atar ve katili vurur. Undan beyazlanmış yüzüne kan lekeleri sıçrar. Bu, sahnedeki en uzun çekimdir ve üç saniye sürer.

Bu sahne hakkında söylenmesi gereken başka şeyler de var. Örneğin, Tekilla'nın hareket halindeki çekimlerinin aynı sürede oluşu (19 kare, 17 kare, 17 kare ve 20 kare) ve yüzündeki undan maskenin Tekilla'yı adeta Çin Operası'ndan fırlanmış intikamcı bir hayaletle dönüştürmesi gibi. Ancak vurgulamak istediğimiz nokta, Tekilla'nın yuvarlanması ve dalışının ani bir duruşla noktalanmadan önce nasıl soyut bir enerji dalgası oluşturduğu. Pozlar, bazı canalcı davranışların – kürdanın atılması, kanlı infaz gibi – rahatlamaya dönüşmesi için uzatılmıştır. [...] Bir zamanlar insan vücudunun dinamizmini sergilemede dünya lideri olan Hollywood filmcileri, bugün ritmik canlılığı seyrek olarak yakalayabiliyorlar. Amerikan aksiyon filmleri, iyi tasarlanmış tam ve kesik hareket görüntülerini, yoğun kan akıtma ve ardi arkası kesilmeyen hızla ikame ediyorlar. [...]

Hong Kong stiline açık seçikliği ve ritmik düzenliliği popüler sinemanın hedeflerinden birini karşılıyor: duyguların harekete geçirme ve kanalizasyon. Duygusuz ve bastırılmış bir gerçeklik yerine, filmciler izleyiciyi sürüklemeyi hedefleyen aksiyonun karikatürize edilmiş bir versiyonunu sunuyorlar. Bir dövüş ya da takip sahnesi belirgin ve canlı bir duygusal profil – gaddarlık, panik, kaçış, titizlik – ya da bunların birleşimini içerir, tıpkı Tekilla'nın becerikliliği, temkinliliği ve öfkesi gibi.

Bunu ifadenin abartılması stratejisi olarak adlandırabiliriz. Hong Kong filmlerinde rastladığımız "abartılı oyunculuk" da aksiyonun her bir anında gizli ifadelerin dışavurulması arzusundan kaynaklanır. İfadenin abartılması aynı zamanda film stiline performansın duy-

gusal dinamiklerini büyüttüğü anlarda ortaya çıkar. Burada en aşikar araç çekim ölçeğidir. Hollywood, genellikle büyük setleri gösteren aşırı uzak çekimler ya da bir araba takibinin geçtiği mekan aracılığıyla, bize görmemiz gerekenden daha fazla olay mahalli sunar. Hong Konglu yönetmenler ise, akrobatik sahneler için orta uzak çekimler ve önemli anlar için orta ve yakın çekimler kullanarak, ölçeklerini daha kesin olarak belirlerler. Ayrıca Hong Kong sinemasının belirgin özelliği sayılan diğer teknik hileler de (hızlı ve yavaş çekim vb.) açık seçiklik sağlamaya, ritm kurmaya ve ifade gücünü arttırmaya yarar. [...]

Bayağlık, cismaniyet ve duyulara hitapta başarılı olan aksiyon filmleri, popüler sinema için paradigmatik bir vaka-dır. Bu filmler aynı zamanda açıkça bir zanaat ürünüdür. Eğer filmlerin neler yapabileceğini tümüyle anlamak istiyorsak, en hakir görülen türleri bile durup incelememiz gerekir. İyi tasarlanmış bir dizi sahnedeki büyüleyici bir heyecan yaratmak hiç de azımsanacak bir çaba değildir. Hong Konglu zanaatçılar, hareketin duyguya dönüşmesini sağlayarak milyonları eğlendirmişlerdir. Yaptıkları bize sinemanın nasıl işlediği konusunda hala yol gösterici olabilir.

\* Bordwell'in *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment*, (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2000) kitabının "Motion and Emotion" başlıklı bölümünden kısaltılarak alınmıştır.

(1) Hollywood'a özgü sandviç yönteminde, bir dövüş sahnesi genellikle birden fazla kamerayla çekilir. Sonunda yönetmen uzak çekimleri yakın çekimlerle biraraya getirerek sahneyi kurgular.

## Sayılarla Hong Kong ve Hollywood

### Uzun Metrajlı Film Yapımı

|                  | 1970 | 1980 | 1990 | 1995 |
|------------------|------|------|------|------|
| <b>ABD</b>       | 236  | 264  | 385  | 420  |
| <b>Hong Kong</b> | 137  | 141  | 247  | 315  |

### Sinemalar

|                  | Sinemalar | Yıllık izleyici (000,000) | Kişi başına izlenen film | Gise geliri (Dolar) |
|------------------|-----------|---------------------------|--------------------------|---------------------|
| <b>ABD</b>       | 23,662    | 981.9                     | 3.9                      | 4,803               |
| <b>Hong Kong</b> | 184       | 28.0                      | 4.6                      | 1,368               |

Kaynak: UNESCO İstatistik Yılığ 1998

**Eğer filmlerin neler yapabileceğini tümüyle anlamak istiyorsak, en hakir görülen türleri bile durup incelememiz gerekir.**

# kahpe dünyada öfkeli bir havari **john woo**

Yeşim Tabak



**İstedığı filmleri  
istediği şekilde  
çekemediği için  
kahrından  
neredeyse  
yatalara  
düşmüştü, alkole  
bağlanmıştı.**

Yenilikçi bir nostalji tutkunu, ticari başarı ve Hollywood'da yerini sağlama alma gibi amaçların peşinden koşan bir bağımsız... Bu iki çelişki (ya da ilk bakışta çelişki gibi gözükür durum) John Woo'nun sinemadaki yolculuğunu sürükleyen başlıca unsurlardan. Hong Kong sinemasını geleneksel savaş sanatları yerine ahir zaman gangsterlerinin sarmasında önemli rollerden birini üstlenen, değişimin bayrağını sallayan da, günümüzün ahlaki değerlerine ayak direyip geleneksel olana çağrı yapan da Woo'ydu. İstedığı filmleri istediği şekilde çekemediği için kahrından neredeyse yatalara düşmüştü, alkole bağlanmıştı.

Belini doğrulttuğu andan itibaren de, *auteur*'lüğün nadiren kabul gördüğü Hollywood'da mevzilenmek için elinden geleni ardına koymadı. Netice itibariyle "perhiz"le "lahana turşusu"nun tezat yaratmadığı, en azından kendi tuhaf uyumunu bulduğu Woo tarifesi aldı önümüze koydu. Woo'nun kaçınılmaz popülaritesi Doğu'yla Batı arasındaki kapıları iki yönlü açmış oldu. Memleketinin biricik yeteneği değil elbette ama, Uzakdoğu sinemasının Batı'da sadece meraklı sinefillerin seyirliği olmaktan çıkıp, hemen herkesin üzerinde edecek üç beş sözünün olduğu bir alan haline gelmesi Woo'nun şahsiyle mümkün oldu denebilir. Kapıların Batı'ya doğru açılan tarafından da, Hong Kong'lu sinemacılar azar azar Hollywood'a sızmaya başladı. Çoğunluk, Woo'nun filmografisini Hollywood döneminden başlayarak geriye doğru takip etti; Hong Kong dönemine varıp sağına soluna baktığında da içinden çıkılmaz bir deryayla, dev bir sinema endüstrisiyle karşılaştı. Neyse ki Woo, Hong Kong sinemasının, sadece basının şişirmesiyle öne çıkmış "çerez"i değil. Bu kendine has endüstrinin son yirmi yıl içindeki gelişiminde Woo'nun filmleri de önemli basamaklara tekabül ediyor. Ancak bu, deyim yerindeyse, tırmalayararak vardığı bir nokta. Hong Kong film piyasasının standartlaşmaya zorlayan kurallarından, zamanında o da nasibini almış. İlk dönem filmlerinin çoğu, benzerlerinden kolay kolay ayıramayacağımız, türünün kalıplarına büyük ölçüde bağlı sıradan komediler ya da sıradan kung-fu gösterileri. Yine de, sonradan iyice belirginleşen takıntılarının izleri, silik biçimde olsa da sürülebilir.

**Woo'nun imzası**

Örneğin *Hand of Death* (1974) ya da *Last*



*Hurray for Chivalry* (1977) gibi ilk dönem filmlerinden itibaren, Woo'nun dostluk, intikam gibi temaları öne çıkarma, işin içine biraz romantizm (genel anlamda) katma çabasını tespit etmek pek de zor değil. Ancak ilk dönem filmlerinde Woo'nun sonradan imzası haline gelecek unsurlardan daha da baskın olarak hissedilen, dövüş sahnelerinde ortaya çıkan yönetmen tavrı. Woo'nun kalabalık çatışma sahnelerini kotarmadaki ustalığına şüphe yok. Filmlerinde figüranlar bile denetimsizce koşuşturmaz, kadraja ne idüğü belirsiz biçimde girip çıkan olmaz. Çerçevenin ön kısmını bırakıp fonda olup bitenleri seyre dalsanız da manasız figürlere rastlama olasılığınız pek azdır. Ne var ki, Woo'da esas olan ve ilk yıllarından itibaren yavaş yavaş farkını ortaya koymaya başlayan ikili karşılaşmalarıdır. Bir ölüm karmaşasından çok, iki kahramanın maharetlerini karşılıklı olarak süre kısıtlamasına uğramaksızın sergileyebileceği ve her hareketin dikkate değer hale geleceği mizansenler yaratmayı tercih eder. Vaziyeti akıllara ziyan derecede zora sokarak da işi neredeyse sürrealist bir boyuta taşır. Alter egosu, Chow Yun - Fat'i bir başına kırk adamla çatışmak durumunda bırakmakla kalmayıp, bir de üstüne piyangodan çıkan yükler icat eder. Mesela, *A Better Tomorrow II*'nin en kritik sahnelerinden birinde, yanında kafayı sıyrılmış bir dostu, salya sümük, gözyaşı sosu eşliğinde debelenir durur. *Hard Boiled*'de bir elinde bebek, bir elinde tabancayla kötü adam avını sürdürmesi ise, Woo'nun ana karakterlerine uyguladığı bu "sadizm" in doruk noktalarından biridir kuşkusuz. Böylesi badireleri atlatmanın haricinde, Woo kahramanlarının en takdir edilesi yönlerinden biri de yüksek pratik zeka örnekleri sergileyişleridir. En büyük ustalığı dövüş, silah kullanımı ve benzerlerinde göstermelerine rağmen, MacGyvervari küçük, ama işlevsel numaralardan da geri durmazlar. Kurşunun içindeki barutu boşaltıp bomba yapmak olsun, mikrodalga fırının içine cola kutusu, önüne de basket topu yerleştirip ateş edildiğinde karşı tepecek bir alev topu yaratmak olsun, Woo kahramanlarının becerileri arasındadır. Keza üzerinde kayarak ateş edebilecekleri, hem hedef menzilinden hızla kaçmayı, hem de en az beş altı kişiyi kurşun yağmuruna tutmalarını sağlayan yüzey bulma konusunda da benzer bir eli çabukluk gösterirler. Bu yüzey, mer-

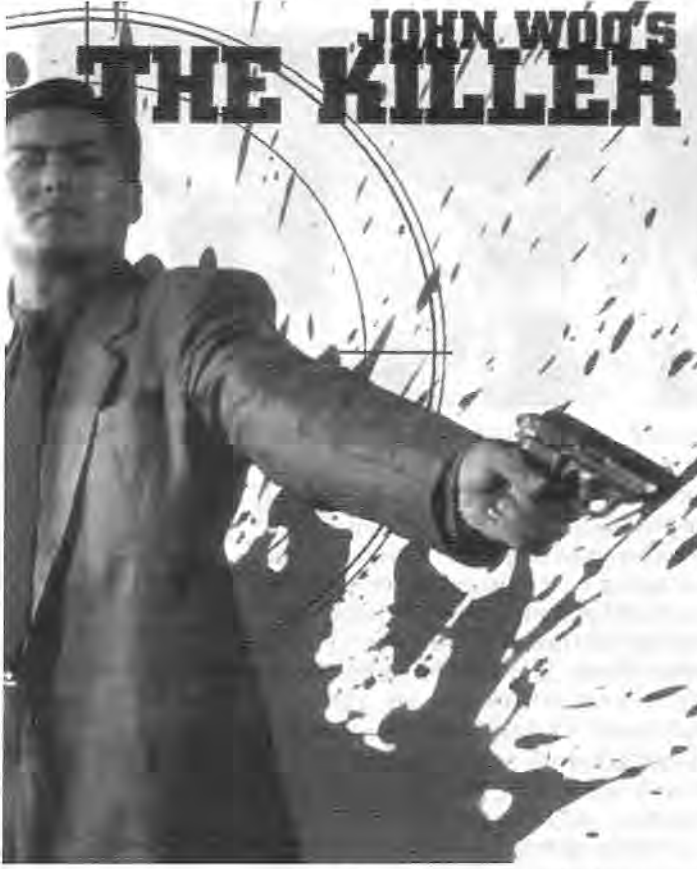


The Killer

divenin basamakları, skateboard, hatta fırın tepsi bile olabilir. Bilindiği üzere tercihen de iki adet tabancayla atağa geçerler ki, daha büyük bir "zaman bölü ceset" oranına ulaşsınlar. Aksiyonun her zaman en iyisi olmasa bile, en şaşaalısı ise Woo tarafından türün de icabı, zirve noktası olarak sona saklanır. Finale gelindiğinde, film daha bir yirmi dakika civarı devam edecek demektir. *The Killer*'da kilisede, *A Better Tomorrow*'da limanda, filmin ertesi yıl çekilen devamında ise büyük bir villada, *Hard Boiled*'da hastanede,... diye devam eden bir listeye uzatabileceğimiz finallerde, olabilecek ne varsa cidden terbiyesizce en uca kadar gider. Tabii bizim de iyice abartıp örneklerini daha da çoğaltabileceğimiz tüm bu cool işleyiş ya da yaratıcı figürler tek başına hiç bir şey ifade etmiyor. Aynı yaratıcılık sahnenin bir bütün olarak tasarımı ve kurgusunda da gösterilmediği takdirde, işin tadı tuzu kaçabilir. Woo'nun dehası da bilhassa bu noktada devreye giriyor. Aksiyonu görsel bir şiire dönüştürme yolunda nice takipçisinin telef olduğu Woo, tam da bu yüzden özellikle Amerika'daki kurgucular tarafından da hürmetle karşılandı. Kendi aksiyon anlayışı hakkındaki en açıklayıcı sözlerin bir kısmını bizzat Woo sarfetmişti. Demişti ki, "Aksiyonun ko-reografisini, bir müzikaldeki dans sekansını tasarlayacağınız gibi yapıyorum. Estetik anlayışım ve aksiyona, atmosfere, aksiyonun duygusal yükselişlerine dair bir ritimim var. Çekmeden önce zihnimde her şey açık. Ama bir müzikalde olduğu gibi, ritm ve hareketin aynen düşündüğünüz gibi filme alınması gerek."

Müzikallere düşkünlüğü, çocuk yaşlarda müzisyenliğe heves etmiş olması, sette de zamanının önemli bir kısmını müzik dinleyerek geçirişi, Woo'

**Aksiyonun her zaman en iyisi olmasa bile, en şaşaalısı ise Woo tarafından türün de icabı, zirve noktası olarak sona saklanır.**



**Hayatın beş para etmediği bir kan gölünün ortasında, masumiyetini korumak, içini ferah tutmak o kadar da kolay değil.**

nun bu konudaki hassasiyetini gayet net ortaya koyuyor. Hedeflediği ritm ve duyguyla müziği sıkı bir göbek bağı içinde yürütüyor. Hatta yine kendi sözlerine bakılırsa, bu bir çeşit "yumurta - tavuk" hikayesine benziyor. Kimi zaman sahneyi, öncelikli olarak müziğe kulak vererek, onun denetiminde tasarlıyor. Örneğin bir çatışma sahnesini gaz veren cinsten bir parçayla da, şiddetin masumiyeti yok edişine ağıt yakan duygusal bir melodiyile de yönlendirebilir. Zaten Woo, vermek istediği mesaj konusunda oldukça inatçıdır. Müziğe ilaveten, yavaşlatılmış çekimlerin, geriye dönüşlerin ve benzeri seçimlerin katkısıyla, filmin düz akışının dışına taşarak bizleri kendi bakış açısına davet eder. Woo'nun çok sevdiği yavaşlatılmış çekimler, yerine göre aksiyonu baleyı andıran bir görselliğe yaklaştırmaya, yaşanan trajedi ya da şenlikli anların ihtişamını artırmaya, aslında çoğu kez de kahramanını ilahlaştırmaya hizmet edebilir. Zaten, her ne kadar *The Killer*'ın ardından Woo sineması Batılı eleştirmenlerce aşırı-yoruma maruz kaldıysa da, Woo'nun öncelikli hedeflerinden biri, hayranlık uyandıracak, eski moda kahramanlar sunmak.

Tabii bir de son derece açık biçimde ortaya koyduğu mesajları var, ki bunların anlaşılmasında ya da es geçilmesi cidden tepesini atırıyor.

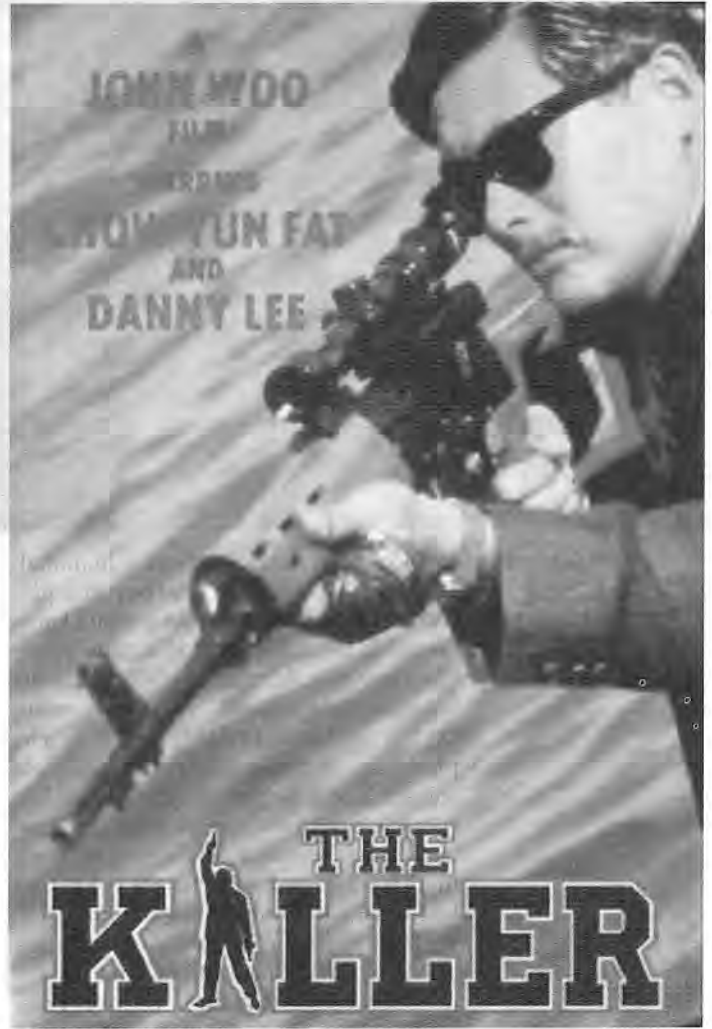
**Melodrama teşne sert adamlar**  
*The Killer*'da Chow Yun-Fat'in canlandırdığı kiralık katil Jeff, sığınacak son yerimizin nostalji olduğundan dem vurur. Yun-Fat'e verdiği rolleri daima kendisinin temsilcisi olarak kullanan Woo'nun merakı, Jeff'in bu sözleriyle neredeyse özetlenmiş oluyor. Woo, kendisinin de kabul ettiği üzere geleneklere, klasik ahlaki değerlere sıkı sıkıya bağlı. Günümüz gençliğinin durumunu da içler acısı buluyor; özellikle şimdiki Hong Kong gençliğini "kayıp gençlik" diye tanımlıyor. Kahramanları ister Shao-Lin savaşıları, ister hırsız, gangster ya da polis olsun, Woo'nun etrafında dönüp dolaştığı temalar aşağı yukarı aynı: dostluk, sadakat, ihanet... Gerçek dostluğun ve sadakatin açgözlülükle, hırsla darbe alıştı filmlelerinden hiç eksik olmuyor. Ancak Woo, tüm bunlardan kapkaranlık bir tabloya ulaşmıyor, aksine ısrarla umut etmek istiyor. Mutlaka karşıtlıklara başvuruyor ve çürümüşlükten uzak kalmış iyi adamlarını, örnek alınacak kişiler sıfatıyla perdeye sürüyor. Fakat çoğu kez "iyi"ler de "kötü"ler kadar pisliliğin içine bulaşmış oluyor. Zaten bu da Woo'nun esas adamlarının en büyük trajedisi. Hayatın beş para etmediği bir kan gölünün ortasında, masumiyetini korumak, içini ferah tutmak o kadar da kolay değil. İyi adamları kötülerden ayıran, Woo'ya göre ölümleri acıyla karşılamaları (tabii "hak edenler"inkiler hariç) ve birbirlerine karşı besledikleri derin sadakat ve sevgi. Woo karakterleri bu naif duygularda da, şiddetin dışavurumunda da oldukça ileri gidiyor. İyiler saflarındaki polisleri, gangsterleri, özellikle de Amerikan filmlerinde kolay kolay rastlanmayacak ve karizmanın dağılması olarak algılanabilecek kadar şefkatle dolu olabiliyor. Sakatlık, ölüm, sosyal statünün düşmesi gibi trajedilerin de eklenmesiyle Woo, kahramanlarını zaman zaman gerçek bir melodram kıvamının içine sürüklüyor. Öte yandan da, aynı şefkatli adamlar, alışık olduğumuz iyi adamların asla cüret edemeyeceği noktalara varan bir şiddet gösterisi sunabiliyorlar.

Sinemada şiddeti eleştirmek için şiddeti göstermek, bunun sınırlarının ne olması gerektiği oldum olası tartışılır.

Kan revanı limitsizce filmlere taşımak, vahşetin sunumundan zevk alanların ağzına bal çalmaya mı, şiddeti olumsuzlamaya mı yarar; yoksa sadece ironik manzaralar yaratmak için de kullanılabilir mi? Her ne kadar Woo, kara mizahı filmlerine mümkün olduğunca çok yedirmeye çalışsa da (mizah anlayışı çoğu kez son derece zekice sonuçlar verse bile, zaman zaman da beceriksiz *slapstick* tatlari verebiliyor) şiddetin filmlerindeki karşılığı onun için oldukça belirgin bir noktada. Şiddeti lanetlemek için sunduğuna, bu konudaki samimiyetine inabileceğimiz ender sinemacılardan. Özellikle *Bullet in the Head*'de, sıkça başvurduğu absürdizmi de bir kenara bırakıp, hassasiyetini en ciddi tavrıyla ortaya koymaya çalışıyor.

Woo'ya göre, olan bitenin çirkinliğine dikkat çekmenin tek yolu, her şeyi abartılı vermek. Kötülerden en feci şekilde intikam alabilmek için, onları bir değil binbir kurşunla ölüme yolluyor, ya da yeraltı dünyasının ulaştığı korkunç boyuta vurgu yapabilmek için, çeteleri merhametten hiç nasiplenmemiş dev ordulara benzetiyor (Woo'da kötü adamların adamları hiç ama hiç bitmez). Bir çeşit gerçekçilik adına, masumların telef oluşunu göstermekten de kaçınıyor. İyiyle kötünün farkını ortaya koyma çabasına rağmen de, ara tonları ihmal etmemeye gayret ediyor. Mesela nemrut suratlı, zalim bir tetikçinin bile, kendi patronunun vahşetine dur deme ihtiyacına girdiğine rastlayabiliyorsunuz. Bu tip çeşitlemeler filmlerine belli ölçüde zenginlik katıyor. Woo karakterleri genellikle pek de kompleks değil. Ama yine de, hamurlarında filmi sürükleyebilecek kadar malzeme var.

Woo'nun, iki elde birer tabancayla ateş etme, kahramanların geçmiştten önemli anları anımsaması, yavaşlatılmış çekim, birbirinin kafasına silah dayama gibi takıntıları tek tek ele alındığında, orijinal fikirler gibi gözüküyor. En azından birer Woo icadı değil. Fakat tüm bunlar Woo'nun elinden çıkma biçimde, onun dram tutkusuyla biraraya geldiğinde, nefes kesici anlar ortaya çıkabiliyor. Mesela şu aynı anda birbirinin kafasına silah dayama meselesi... Böyle bir anda karakterlerin birbirlerine ne söyledikleri (ya da söylemedikleri), en az oluşan tablo kadar önemli. Woo, böyle zirve noktalarını, yakalamak istediği dram ya da absürdlük için ustalıkla bi-



çimlendirebiliyor. Aksiyonun geneli için de aynı şey söylenebilir. Çatışma sahneleriyle, asayişin hüküm sürdüğü sahneler arasında makul, sıkmayan bir dengeye ulaşıp zamanlamanın hesabını iyi tutuyor. Hesabı biraz şaşırıldığı da olmuyor değil. Örneğin *A Better Tomorrow II* ya da *Once a Thief*in senaryolarının aksayan, zorlama yönlerini, kimi boşlukları (şahsen pek katılmasam da *Hard Boiled* da bu yüzden sıkça eleştirilir) gözardı etmek imkansız. Farketmemek demek daha doğru olur belki de. Çünkü Woo, teslim olmaktan başka çarenizin olmadığı, kimi zaman gerçekten dahiyane planlar tasarlayarak, öyküdeki boşlukları gözardı etmenizi sağlayabiliyor.

**Hong Kong gettoları, kilise, Melville ve Chech**

John Woo'nun sinemasını biçimlendiren unsurlar, tıpkı filmlerinin mesajları gibi,

Woo'nun...

**Nemrut suratlı, zalim bir tetikçinin bile, kendi patronunun vahşetine dur deme ihtiyacına girdiğine rastlayabiliriz.**



Better Tomorrow

oldukça açık. Fazla deşmeye bile mahal vermiyor. Öncelikle yaşamı boyunca görüp geçirdikleri ve Woo'nun bunlara karşı takındığı tavır, filmlerinde birebir karşılığını buluyor. Adamımız, 1946'da Çin'de Guanchou'da doğar. Komünist rejim ülkeyi devralınca, o sıralar işsiz olan felsefe profesörü babasının kararıyla ailecek soluğu Hong Kong'ta alırlar ve zor bir çocukluk dönemi için akla gelebilecek hemen her şey olur. Bir kere çektikleri maddi sefaletin haddi hesabı yoktur. O kadar küçük bir yerde yaşamaktadırlar ki, baba şiddetli yağmurlarda bile dışarıda uyumak durumunda kalır. Sonuçta tüberküloza yakalanır ve John Woo 15'indeyken babasını yitirir. Bu arada tüm maddi birikimlerini bu hastalık yüzünden eritmişlerdir. Üstüne bir de yaşadıkları kulübe de yanınca, Hong Kong'un en sert mahallelerinden birinde sokakta kalırlar. Bu arada, Amerikalı bir aile Woo'yu bir Protestan okulunda okutur. Woo okula asılıp, resim, müzik, şiir ve sinemayla ilgilenir. Durmadan çetelerden dayak yemesine rağmen de, hiçbirine katılmaz. Çünkü çocuk yaşında, sokakta vurulan, öldürülen onca insan gördükten sonra şiddete tahammül etmesi imkansızdır. Amerikalılar'a olan sempatisi (*Bullet in the Head*'de Hong Kong'lu kahramanların Amerika'lı askerlerce Vietnam cehenneminden kahramanca kurtarılışı mesela), Hristiyan ikonografisini birçok filminde saflık ve masumiyet, huzur sembolü olarak şiddetin tezadı biçiminde kullanışı (bilhassa *The Killer*'da tavana vuran bir durum), insanların birbirlerine şiddet uygulamalarından nefret edişi, hepsi şu özet yaşam hikayesiyle sonuna

kadar örtüşüyor. Şiddeti abartılı biçimde sunuşunu ise, şu anısından daha iyi hiçbir şey açıklayamaz: Woo 12 yaşındayken, okuldaki öğretmenler Woo'dan yaklaşmakta olan Paskalya'nın programı için bir kapak resmi yapmasını isterler. Woo, kafasında dikenlerden çelengiyle, acının fişkırdığı, detaylı bir İsa portresi çizer ve İsa'nın yüzünden koyu kırmızı kan akmaktadır. Hocaları, neden bu denli gory bir resim yaptığını sorduklarında, "acısnın anlaşılması için görülmesi gerek" cevabını verir.

A *Better Tomorrow*'un setinde de çalışmış olan, yönetmen Stanley Tong, Woo'nun öykülerindeki temalara kaynaklık eden başka bir alana, Çin kültürüne de dikkat çekiyor: "Çin kültüründe, herkesin bilmesi gereken dört ana unsur vardır. Sadakat, ebeveynine sadık olmak, insanlara karşı genel anlamda iyi olmak ve dostun için yaşamını feda etmeyi göze almak. John Woo filmleri bu dört element üzerine kurulu."

Woo'yu Woo yapan sinemasal referanslara gelince... *Singin' in the Rain*, *The Wizard of Oz* gibi müzikaller, kötü çocukluk yıllarının daha iyi bir dünya özlemine giderebildiği yegane kaçış alanı olmuş Woo için. Filmlerinde umutlarla birlikte acımasızlık da alıp yürüse bile, Woo bugün de, kötülüğün yeryüzünden silindiği, daha iyi yaşam olanaklarının hayalini sürdürüyor. Amerikan usulü kahramanlara merakı ise, yine Hollywood western'lerinde yatıyor. Aslında bu filmler, Woo'yu şekillendirmekten çok, aradığını bulduğu birer vaha işlevi görmüş. Etkilendiği sinemacılar sorulduğunda Woo genellikle ilk sırada, *film*

**Woo, kötülüğün yeryüzünden silindiği, daha iyi yaşam olanaklarının hayalini sürdürüyor.**

*noir*'ın en stilize ve *cool* filmlerinin bir kısmına imza atmış olan Jean Pierre Melville'i gösterir. Bilhassa Melville'in *Le Samourai*'yından, mükemmele en yakın filmlerden biri olarak bahseder ki, katilmamak olanaksız. *Le Samourai*'a olan tutkusunu, *The Killer*'da filmin öyküsünden ve hatta kimi sekanslarından da yer yer birebir ödünç alarak göstermişti. "Çalarak"tan ziyade "ödünç alarak"; çünkü, *Le Samourai*'de Alain Delon'un, *The Killer*'da Chow Yun-Fat'ın canlandırdığı kiralık katil Jeff karakterleri, yaşamlarını sorgulama noktasında temel bakış açısını paylaşıyorlar da, Delon'un Jeff'inde çok daha karanlık bir hüznün yatıyor. Ayrıca Melville'in üslubu her anlamda daha sade. *The Killer*'a kaynaklık eden başka bir film daha var: Woo, *The Killer*'a ruhunu taşımaya çalıştığı, Takakura Ken'in başrolde olduğu bir 60'lar filminden bahsediyor. Anlattıklarına bakılırsa, Yun-Fat'ın Jeff'inin, açık biçimde ortaya koyduğu sadece kötülere öldürme prensibi ve filmin kadın kahramanıyla yaşadığı klasik anlamdaki romantizm, daha çok bu muamma filmi mirası (Ken'in 60'larda çekilmiş öyle çok filmi var ki, kimbilir hangisi?). *A Better Tomorrow*'un da, Woo'nun genel sinemasal zevklerini yansıtmakla birlikte özel bir esin kaynağı var. Christopher Heard'ün *Ten Thousand Bullets: The Cinematic Journey of John Woo* adlı kitabına göre, İngilizce adı *True Colors of a Hero* olarak geçen 1964 yapımı, siyah-beyaz bir film, filmin senaryosuna temel oluşturmuş. Tabii hemen tüm filmlerinde olduğu gibi, *A Better Tomorrow*'da da ciddi bir Melville, ondan da öte Delon etkisi gözleniyor. Yun-Fat'ın oynadığı gangster Mark'ın efsane imajını tamamlayan güneş gözlüğünün markası, tesadüfle açıklanamayacak şekilde, Alain Delon'un imzasını taşıyor. Woo'nun Batı kaynaklı referansları arasında, sevdiği tüm temaları taşıyan Henri Clouzot filmi *Le Salaire de la Peur* (1953) ve Sam Peckinpah, yine başı çekenlerden. Peckinpah'ın, şiddeti bir yandan muhteşem biçimde estetize edip bir yandan da tüm çıplaklığıyla sunarak, kıyımın korkunçluğunu hafifletmeden gözümüze soktuğunu hatırladığımızda, aradaki bağ kendiliğinden ortaya çıkıyor. Detayları gözden kaçırmayı imkansız kılan yavaşlatılmış çekimlerin, Peckinpah'ın da gözdeleri arasında olduğunu eklediğimizde tablo tamamlanıyor zaten.

Melville ya da Peckinpah, Woo'yu

etkilemiş sinemacıların bahsi geçtiğinde bir çırpıda adı geçen yönetmenler. Ancak Woo'nun asıl ustalarından biri, uzun süre asistanlığını yaptığı, ünlü Shaw Brothers stüdyolarının en mühim yönetmenlerinden Chang Cheh. Hong Kong aksiyon sinemasını 'Cheh'den önce ve sonra' olarak ikiye ayırabilecek denli değiştiren, Kuzey Amerika'ya ilk hakiki kung - fu tadını veren Cheh, vahşi 'arkadaşlık, ihanet, intikam' öyküleriyle tematik olarak, sınırlı ölçüde de görsel anlamda (gösterişli renk kullanımı) Woo'nun ustası olarak anılıyor.

### Tarantino ve diğerleri...

Ciddi anlamda Woo takipçilerinin türemesini sağlayan ilk film *A Better Tomorrow* oldu. Film, Hong Kong sinemasının seyrini değiştirmiş olmak gibi bir ünvana da kavuştu. Fakat filmin hakkını vermekle birlikte, ondan iki yıl önce çekilen Johnny Mak imzalı *The Long Arm of the Law*'un, Hong Kong aksiyonuna gerçekçilik katan yapımların birer öncüsü olarak, Uzakdoğu sinemasında uzmanlaşan sinema yazarlarınınca öncü bir yere oturtulduğunu ekleyelim. Tekrar *A Better Tomorrow*'a dönecek olursak, ilham verdiklerinin, taklitlerinin ardı arkası bugüne dek ke-



The Killer

silmedi. Ancak açtığı yoldan ilerleyen ve yine çok başarılı olan *City on Fire* gibi, kısa sürede külte eren örnekler de çıkmadı değil. *A Better Tomorrow*'un fanatikleri arasında, 90'lar sinemasına damgasını vuracak bir Amerikalı, Quentin Tarantino da vardı. Filmin esas adamlarından Mark'ın (Yun-Fat) uzun trençkot, pilot güneş gözlüğü, takım elbise ve ağızda kürdandan oluşan imajı inanılmaz bir trende yol açtı. Alain Delon'un adını taşıyan gözlüklerin Hong Kong'da yok satması (Delon bu yüzden Yun-Fat'e bizzat teşekkür

**Ciddi anlamda Woo takipçilerinin türemesini sağlayan ilk film A Better Tomorrow oldu.**



A Better Tomorrow

**Belki de popüler kültür uzmanı Tarantino'nun "anladığı", ama Woo'nun "anlamadığı" da budur.**

etmiş) yahut Tarantino'nun filmi izledikten sonra haftalarca sokaklarda aynen bu kılıkla gezmişliği, durumu yeterince açıklıyor olsa gerek. Tarantino'nun senaryosunu yazdığı *True Romance*'te Clarince (Christian Slater) karakterinin izlediği televizyonda *A Better Tomorrow II*'den bir sahnenin gözükmesi, *Rezervuar Köpekleri*'nin stüdyoya sunulan senaryosunda Yun-Fat'e minnet belirtiliyor oluşu, *The Bullet in the Head*'deki üçlü siyah dayamanın bu filmdeki ünlü sahneye esin kaynağı olması ya da *Jackie Brown*'da Ordell'in (Samuel L. Jackson) *The Killer*'a gönderme yapan nefis repliği Tarantino'daki Woo etkisinin sadece açık örnekleri. Genel olarak Hong Kong sineması ve Woo, İtalyan *exploitation* filmlerinden Brian De Palma'ya kadar diğer beslenme kaynakları ile birlikte, Tarantino sinemasının saygı duruşunda buldukları arasındaki yerini aldı. Woo'nun ayak izlerinin bariz biçimlerde takip edilmesine tek tek başka örnekler de verilebilir. Mesela Vic Armstrong, 1993 yapımı filmi *Joshua Tree*'nin çıkış noktası olarak açıkça *Hard Boiled*'i göstermişti. Daha geniş bir açıdan ve biraz da basitleştirerek (bir yandan da yüzeyselleş-

tirerek tabii) baktığımızdaysa, Batı'dan başlayıp yine Batı'ya dönen aşağı yukarı şöyle bir etki çemberine ulaşabiliriz: 30'lu 40'lu yılların Amerikan gangster filmleri, Melville, Woo, Tarantino... Zaten ondan sonrası da Robert Rodriguez'den başlayıp dünyanın her köşesinden örneklerle uzayıp gidiyor. Woo'yla bağlantılı olarak Tarantino'nun bahsinin bu denli geçmesinin en önemli sebeplerinden biri de, Woo'nun dünya basınının dikkatini çekmesinde oynadığı rol elbette. Özellikle, hem *Hard Boiled* hem de *Rezervuar Köpekleri*'nin gösterildiği 1992 Toronto Film Festivali'nde epey Woo propagandası yapmışlığı var. Hatta bu festivalden sonra Tarantino'nun yazıp Woo'nun yöneteceği ortak bir projenin bahsi de geçmişti. Ne var ki Woo, Tarantino'nun yazdığı tretmandan hiç de hoşnut kalmamıştı. Ona göre Tarantino "anlamadı!". Neyi anlamadı? Tabii ki Tarantino'nun tretmanı, Woo'nun basa basa üzerine durduğu temaları, mesajları pek kaale almıyordu (yani öyleymiş). Bu da Woo'nun, iflah olmaz romantizminin ne yazık ki arzu ettiği şekilde karşılanmadığının göstergelerinden biri. "Woo'ca" değerlere sahip çıkanlar bile, filmlerin bu yöndeki mesajlarını almaya pek hevesli değiller sanki. Yukarıda bahsettiğimiz, *Jackie Brown*'da Ordell'in sarfettiği sözler, filmlerin izleyiciyi çoğu kez nelerle karşıladığının muhteşem bir tespitini yapıyor. Ordell'in silah satışlarıyla ilgili beyanatı : "...Hong Kong filmleri ortaya çıktı ve artık her zencinin bir 45'liğe sahip olması gerekiyor. Ve bir tane de istemiyorlar, iki tane istiyorlar; çünkü zenci 'The Killer' olmak istiyor...". Belki de popüler kültür uzmanı Tarantino'nun "anladığı", ama Woo'nun "anlamadığı" da budur. Yine de Woo, daha önce de dediğimiz gibi, aksiyona ne denli önem verirse versin, esas itibarıyla öykülerinin mesajını öne çıkarma konusunda gerçekten samimi. Sırf bu yüzden, Hong Kong'ta çetelere katılan genç sayısı arttı ve çeteler sinema piyasasını da ele geçirmeye başladı diye, *Hard Boiled*'de iki kahramanını da polis yapmayı tercih etti örneğin.

"Woo sonrası" sinema aleminde olan bitenlerden bahsederken, Hong Kong'lu sinemacıları topyekün ilgilendiren son noktadaki gelişmeyi de es geçmemek lazım. Elbette uluslararası üne kavuşan, son dönemden, başka Hong Kong'lu sinemacılar da mevcut. Ama Bruce Lee'nin ölmüyle adeta yarım kalan Amerika çı-

karmasının Woo'yla yeniden alevlenmiş olduğu ve Michelle Yeoh, Chow Yun-Fat, Tony Leung gibi hemşehrilerinin uluslararası kariyerlerine katkısı elle tutulur bir gerçek. Yine de, Woo'nun olumlu etkisinin daha çok Hong Kong sinemasının tanıtımı bazlı kalmasında hayır var gibi. Ne de olsa, yerinde ağır olan taşı transfer edip bir de üstüne yonttuğunuzda, taşın dağılıp un ufak olması riski de her zaman vardır. John Woo'ya ve Ringo Lam'e, ilk Hollywood deneyimlerinde montaj masalarında edilenleri anımsamak kafi!

### Hong Kong dönemi seçme filmografi ve kısa notlar

*The Young Dragons / Tie Han Rou Qing* (1973): Yönetmen sıfatıyla çektiği ilk film (yönetmenliğe, dönemin Hong Kong sineması için çok erken bir yaşta, 27'sinde başlamış oldu). Film, kötü adamın giydiği iğneli, jiletli eldiven yüzünden sansüre takıldı. Woo, dövüş koreografileri için henüz kimselerin tanımadığı genç, hırslı bir dekilanlığı kiralamıştı: Jackie Chan.

*Hand of Death / Shao Lin Men* (1974): Standart bir kung-fu filmi. Genel kanının aksine Jackie Chan'in ilk filmi değil. Fakat Chan'in ileride keşfedilmesini sağlayacak ilk önemli rolü söz konusu...

*From Rags to Riches / Qian Zuo Guai* (1977): Komedi türünde yükselmesini sağlayan filmlerden. Ayrıca ilk kez tam olarak istediği gibi çekebildiği film.

*Last Hurray for Chivalry / Hao Xia* (1977): Geleneksel dövüş sanatları üzerine kurulu filmleri içinde en takdir edileni. *Kaplan ve Ejderha*'yla gündeme gelen güçlü kılıç tribinden ve "uçan" dövüşçülerden mevcut. Uyurken dövüşen savaşıya dikkat!

*Plain Jane to the Rescue / Ba cai Lin Ya Zhen* (1982): Başkahramanı kadın olan tek Woo filmi olması açısından önemli, ama aslında bir o kadar da önemsiz bir basamak.

*Time You Need a Friend / Xiao Jiang* (1984): Komedi çekmekten depresyona girdiği zamana denk düşüyor. Yine de *A Better Tomorrow*'a dek olan döneminin en çok takdir gören filmi.

*A Better Tomorrow / Ying Huang Boon Sik* (1986): Biri polis, biri gangster iki kardeş ve gangster olanun en yakın arkadaşı "en



Hard Boiled

kötü" adamlarla mücadeleye girerler. Bu arada esfane üçlü biraraya gelmiştir: Tsui Hark (yapımcı ve fikir babası olarak), Chow Yun-Fat ve John Woo "daha iyi yarın"lara yelken açarlar.

*A Better Tomorrow II / Ying Huang Boon Sik II* (1987): İlk filmin sonunda ölen Mark'ın (Yun-Fat) ikiz kardeşi ortaya çıkıyor ve mücadeleye aynen devam. Finalindeki ceset yığınıyla da birlikte, ilk filmdeki her şey daha da ileri gidiyor. Oyuncularından Dean Shek'in mali problemlerine ilaç olsun diye kotarıldığı söylenegelir.

*The Killer / Die Xue Shuang Xiong* (1989): Yaşam tarzını sorgulayan tetikçinin öyküsü. Peşindeki polislerle aralarında saygıya dayalı garip bir bağ oluşur vs (bu bağ Batı'da homoerotizm olarak yorumlandı. Woo katılmadı tabii ki) Uluslararası anlamda başarı elde etmiş olmanın yanında, Hark ve Woo'nun hem profesyonel işbirliği hem de dostluğunu sona erdiren film oldu.

*Bullet in the Head / Die Xue Jie Tou* (1990): Teknik açıdan en iyi Woo'lardan. Hong Kong gettosunda başlayıp, Vietnam Savaşı'nın ortasına sürüklenen, *The Deer Hunter*'ı anımsatan trajik bir dostluğun filmi.

*Once a Thief / Zongsheng Sihai* (1990): Varlık sebebi, büyük oranda ticarete dayanan bir komedi macera. Steve McQueen'in Bullitt'indeki efsane sahneyle aşık atan araba takip kısmı ciddi görülmeğe değer.

*Hard Boiled / Lashou Shentan* (1992): Woo'nun bu son Hong Kong filminde gizli polisin dramından yeni başlayan dostluklara ne ararsanız var. Aksiyondaki ustalığıyla Batı'ya şov çektiği film olarak da görülebilir.

**Kaplan ve Ejderha'yla gündeme gelen güçlü kılıç tribinden ve "uçan" dövüşçülerden mevcut. Uyurken dövüşen savaşıya dikkat!**

## Kung Fu Sinemasında 'Sarhoş Usta' Tekniğiyle Bir Gezinti yılan ve akrep tekniği

Metin Demirhan



"Buraya hocamın intikamını almaya geldim kalles köpekler!.. Yılan ve akrep tekniğimle hepinizi geberteceğim!.. Sıcak kumlara gömüp, taşlaştırdığım ellerimle vücutlarınızdan oluk oluk kan akıtacağım!..."

Eyüp Yeni Mete sinemasında geçen çocukluk günlerimde duyduğum bu ve benzeri sözler, videoma koyduğum her Hong Kong ürünü filmi izlerken aklıma gelir ve yazlık sinemaların bol olduğu o "iki film birden"li dönemlere giderim. Wang Yu ve Bruce Lee... Yaşı otuzun üzerinde olanlar ne demek istediğimi ve neler hissettiğimi anlayacaklardır. Hele bir de İstanbul'un kıyı köşe mahallelerinde ya da Anadolu'nun kırsal bölgelerinde doğup, büyümüşlerse...

İşte bu anılar ve duygular beni bu yazıyı yazmaya iten başlıca nedenler oldu. Her ne kadar Hong Kong - Kung Fu (ve diğer dövüş sanatları) filmlerinin kökleri onun filmlerine dayanmasa da, konunun Türkiye'deki tarihsel gelişimini göz önünde tutarak söze Wang Yu ile başlamak istiyorum; şu "tek kollu uçan adam"dan. Hani enli ve keskin kılıcıyla kendisine ihanet edenlerden öcünü almak uğruna ağaçlara zıplayan, bir vuruşta otuz kelleyi koparan çekik gözlü, sarı benizli kahramandan... Kaynaklara göre Jimmy Wang Yu, Jimmy Wong Yu, Wang Zhengquan gibi 'aka'lara sahip olan Wang Yu, 18 Mart 1943'te Şangay'da doğdu. Sporcu bir kimliğe sahipti ve uzun yıllar yüzücülük yaptı. 1962, 1963 ve 1964 yıllarında Hong Kong gençler yüzme şampiyonu olan Wang Yu'nun kaderi agresif yapısı yüzünden değişti. Şampiyonalara katılması yasaklanınca kendini tümten sinema dünyasının içinde buluverdi. Yüzücülük yaptığı zamanlarda onun için bir ilk deneyim olan Shaw Brothers yapımı *Tiger Boy* (Kaplan Çocuk, 1963) ile başlamış olan sinema kariyeri hızla tırmanışa geçti ve onu halkın çok sevdiği bir oyuncu, bir efsane (*Chop Socky Legend*) yaptı. İlginçtir ki, *Oriental Cinema* dergisi editörü Damon Foster'ın bir makalesinde yazdığı üzere, Wang Yu hiçbir zaman ciddi anlamda kung fu öğrenmedi, aldığı bir parça karate dersi ile, gençken katıldığı sokak dövüşlerinden edindiği tecrübe sayesinde durumu idare etti. Bugüne değin sayısız filmde oynayan ve bir kısmında da yönetmenlik yapan bu zat-ı muhteremin meşhur olmasını sağlayan, Hong Kong'ta 26 Temmuz 1967'de gösterime giren *One Armed Swordsman* (*Kolsuz Kahraman*) filmidir. *Kolsuz Kahraman* o güne kadar bir milyon Hong Kong doları hasılat getiren ilk film olma

**Yaşı otuzun  
üzerinde olanlar ne  
demek istediğimi  
ve neler  
hissettiğimi  
anlayacaklardır.**



ünvanını eline geçirdi. Doğal olarak devamları, hatta taklitleri çekildi. Bir türe öncülük etti, kolsuz kahramanlar furyasını doğurdu. Bir Shaw Brothers klasiği olan bu filmi, efsanevi yönetmen Chang Cheh yönetti. Gerçekte içinde pek fazla kung fu elementleri bulundurmayan bu film, tam bir kılıç dövüşü festivalidir. Hem de minimum ölçüde 'tel' efekti kullanılan bir başyapıt.

Usta Chi-Ju (Tien Fong) bulunduğu çevrede iyiliksever biri olarak tanınmasına karşın, düşmanları da olan biridir. Bunlardan en tehlikelisi 'uzun kollu şeytan' olarak anılan Cheng Tien-Shou adında başka bir kung fu ve kılıç ustasıdır. Bir gün, usta Chi'nin evi Cheng Tien-Shou'nun adamları tarafından basılır. Öğrencilerinden biri olan Fang Cheng ölümcül yaralar almasına karşın, hocası Chi'yi korumayı başarır. Çarpışma sırasında Fang Cheng'in kılıcı kırılır. Ağır yaralanan Fang Cheng, çok sevdiği hocası ve oğlu Fang Kang'ın kollarında yaşama veda eder. Fang Kang, babasının kırık kılıcını alır ve intikam yemini eder.

Yıllar geçmiş, Fang Kang büyümüştür (Wang Yu). Babasının kırık kılıcını hep yanında taşımaktadır. Usta Chi, Fang Kang'ı kendi oğlu gibi büyütülmüştür. Kızı Pei Erh (Pan Yin Tze) ve iki öğrencisi, ustanın Fang Kang'a daha fazla ilgi göstermesini hazmedemeyip, ona karşı diş bilemektedirler. Basit bir sebep yüzünden Fang Kang'ı düelloya davet ederler. Fang Kang onları ciddiye almamaktadır. Ama diğerleri dövüşmekte ısrar edince, silahını bile kullanmadan onları yener, sonra da gitmeye karar verir. Pei Erh bir anlık öfkesinin esiri olup, Fang Kang'ın boş bulunduğu bir anda, onun sağ kolunu keser. Fang Kang, kanlı kolunu orada bırakarak acılar içinde uzaklaşır. Bütün bunlar olurken, 'uzun kollu şeytan' Cheng Tien-Shou adamlarıyla kasabaya gelir. Amacı, daha önce başaramadığı suikasti gerçekleştirmektir. Bunun için, onu ve öğrencilerini yenilmez kılacak silahlar icat etmiş, denemeye koyulmuştur bile. Usta Chi, Fang Kang'a olanları öğrenmiş, kızı ve iki öğrencisini onu bulup, kendisine getirmelerini emretmiştir. Fang Kang kan kaybı yüzünden bitkin düşüp, bayılmıştır. Yakınlardaki köyde büyükbabası Wang ile birlikte yaşayan Hsiao Man adlı genç kız (Chiao Chiao) Fang Kang'ı bulur ve evlerine taşır. Yaşlı adam ve torunu onu iyileştirirler. Fang Kang kısa sürede kendini

toparlar ve işe yaramayan sol kolunu çalıştırmaya koyulur. Babasından geriye kalan kırık kılıç onu motive etmektedir. Fang Kang kısa sürede eski formunu bulur ve köyde sevilen bir kişi olur. Babasını katili ve hocasının baş düşmanı 'uzun kollu şeytan' Cheng Tien-Shou'nun kasabaya döndüğünü öğrenince hemen yola çıkar. Amacı hem ustasını korumak, hem de babasının intikamını almaktır. 'Uzun kollu şeytan'ın dehşet saçtığı kasabaya gelir. Ortalık kan gölüne dönmüştür. Sonunda babasının kırık kılıcıyla intikamını almayı başarır...



*The Chinese Boxer* (Çin Boksörü, 1970), *The One Armed Boxer* (Tek Kollu Boksör, 1970), *A Man Called Tiger* (Çin Kaplani, 1972), *One Armed Boxer vs Flying Guillotine* (ya da *Master of the Flying Guillotine, Tek Kollu Boksör Uçan Giyotine Karşı*, 1974), bir atımlık James Bond, George Lazenby ile oynadığı *The Man From Hong Kong* (Krallar Çarpışıyor, 1974), çömez bir Jackie Chan'i de kadrüsünde barındıran *The Killer Meteors* (Öldüren Gökaşısı, 1977) ve *Point the Finger of Death* (1978) gibi filmlerle Türkiye'de de binlerce hayran kazanmıştır Wang Yu...

Kolsuz Kahraman ve daha birçok çığgın kung fu filminin ünlü yönetmeni Chang Cheh, içlerinde Li Chiau Liang, Tu Chung Shun, Tsu Tsan Hong ve John Woo gibi yönetmenlerinde bulunduğu

**Pei Erh bir anlık öfkesinin esiri olup, Fang Kang'ın boş bulunduğu bir anda, onun sağ kolunu keser.**



The Avenging Quartet

bir kuşağı etkilemiştir. 100 filme yakın bir yönetmenlik tecrübesine sahip Chang Cheh'in Hong Kong - kung fu sinemasına kazandırdığı Ti Lung, (Alexander) Fu Sheng ve Kuo Choi gibi starlar, efsanevi Wang Yu'nun yanısıra, türe müsait (özellikle de çoğu kırsal kesimlerde bulunan) Türk sinema salonlarında da çocuk yaşta seyircinin gönlünü fethetmeyi bilmişlerdir. Chang Cheh'in bir çok ucubuk filmi barındıran filmografisinden *San Duk Bei Do* (*New One Armed Swordsman*, 1971), *Ten Fingers of Steel* (1973), *Wu Du* (*Five Venoms*, 1978), *Can Que* (*Crippled Avengers*, 1978) ve *Jin Bei Tong* (*Kid With Golden Arm*, 1979) gibi örneklerden birkaçı seyredildiğinde onun pek de normal öykülerle uğraştığı söylenemez. Kullandığı statik kamera açılarının tekdüzelğine rağmen, seçtiği öyküler ve kahramanlar onun filmlerini cazip kılan temel öğelerdir. Tabii filmlerde kullanılan fantastik kung fu teknikleri ile silahları unutmamak gerekir. Chang Cheh'in izinden giden ve onun tuhaf öykü anlatma tarzını bir adım daha ileriye taşıma becerisini gösteren az sayıdaki yönetmenden biri olan Liu Chia Liang, çekmiş olduğu *Legendary Weapons of Kung Fu* (Kung Fu'nun Efsanevi Silahları, 1982) ve *Shaolin Challenges Ninja* (*Shaolin Ninja'ya Karşı*, 1978) gibi iki Shaw Brothers klasiği ile

kung fu sinemasının önemli yönetmenleri arasına girdi. *Shaolin Ninja'ya Karşı*'da en başarılı performanslarından birini sergileme olanağı bulan Liu Chia-Hui (yönetmenin kardeşi) gibi genç bir yeteneğin karşısında, Japon uyruklu (efsanevi) Yasuaki Kurata ve Yuko Mizuno ile bizzat Liu Chia Liang'ın kendisi 'sarhoş usta' rolünde yer almıştır. Filmin ilginç özelliklerinden birisi de, bir yığın Çin ve Japon silahının içinde bulunduğu sayısız dövüş sahnesini barındırmasına karşın, karakterlerden hiçbirinin ölmemesidir. Hong Kong dövüş sanatları filmlerinin birçoğunun ana temasını oluşturan, düşman Japonlara karşı mücadele motifi, bir şekilde burada da yinelenmiştir. Ancak dönemin kan gövdeyi götürün filmlerinin aksine Çin-Japon çekişmesi, bu karşıtlığın parodisi olarak ele alınmıştır.

Ho Tao (Liu Chia-Hui) zengin bir aileye mensup, genç ve ileri görüşlü bir Çin dövüş sanatları öğrencisidir. Babasının ısrarları üzerine, istemeden de olsa genç bir Japon kızı olan Kun Tse (Yuko Mizuno) ile evlenmek zorunda kalır. Bu istem dışı evlilik, genç çift arasında inatlaşmadan doğan bir çekişmeye neden olur. Kun Tse de, kocası gibi dövüş sanatlarına ve silahlara meraklıdır. Bunu farkeden Ho Tao, aralarındaki inatlaşmanın da etkisiyle ona hünerlerini göstermeye

**Arıcak dönemin kan gövdeyi götürün filmlerinin aksine Çin-Japon çekişmesi, bu karşıtlığın parodisi olarak ele alınmıştır.**

kalkıp, Çin silahlarının ve dövüş tekniklerinin Japonlarınkinden daha üstün olduğunu söyleyince, Kun Tse öfkeden deliye döner. Ho Tao'nun sözleri üzerine ona düello teklif eder. Ho Tao'nun gelecekte Çin silahları ve kung fu tekniği, Kun Tse'nin Japon kökenli 'ninjitsu' tekniği ile karşı karşıya gelir. Sinema tarihinin en ilginç karı-koca kavgalarından birine tanık oluruz. Ho Tao kazanır ve bunu hazmedemeyen Kun Tse bavulunu toplayarak Japonya'ya, ailesinin yanına döner. Aradan geçen kısa zaman Ho Tao'ya karısını özlediğini farketirir. Gururu kırılan Kun Tse'nin dönmeyeceğini düşünen genç adam, kafasında bir plan yapıp, uygulamaya koyulur. Karısına bir mektup yazarak, onu kıskırtmayı düşünmektedir. Japon dövüş tekniklerinin ne kadar işe yaramaz olduğundan bahseden bir mektup yazar ve onu aksini ispatlaması için tekrar düelloya davet eder. Mektup Japonya'da kazayla Kun Tse'ye ders veren dövüş sanatları ustalarının eline geçince durum bir memleket meselesi haline alır. Ustalar Ho Tao ile hesaplaşmak için Çin'e gelirler. İçlerinden biri yenilmezliği ile ünlü bir ninjitsu ustasıdır (Yasuaki Kurata). Ho Tao zor durumda kalmasına rağmen, dünya nimetlerinden (şarap hariç) elini eteğini çekmiş bir 'sarhoş usta'nın (Liu Chia Liang) yardımıyla Japon ustaları yener ve karısına kavuşur (1).

*Shaolin Ninja'ya Karşı'nın* Japon güzeli Yuko Mizuno, bu filmin bir 'kült' klasiği olmasında önemli pay sahibidir kuşkusuz; ama Hong Kong dövüş sanatları filmlerinde yetenekli kadınlar salt Yuko Mizuno'dan ibaret değildir. Onların Cheng Pei Pei, Angela Mao, Hsu Fung, Wei Yin Hung, Michelle Yeoh (Khan), Cynthia Khan, Moon Lee, Sibelle Hu, Brigitte Lin, Anita Mui, Chingmy Yau ve Maggie Cheung gibi yerli malları ile birlikte yine Japonya'dan ithal fakat, çoğunlukla Hong Kong filmlerinde görmeye alıştığımız Yukari Oshima'ları vardır. Hepsi de can yakan, kemik kıran cinsten...

King Hu'nun yönettiği *Da Zui Xia* (*Come Drink With Me*, 1965) adlı kostüme filmde gösterdiği performanstan memnun kalan Shaw Brothers yapımcılarının, onunla hatırı sayılır rakamların yanyana gelmesinden oluşan bir kontrat imzalamalarından sonra, Hong Kong-kung fu sinemasının 'first lady'si olma ünvanı, Cheng Pei Pei'nin olmuştu. 4 Nisan 1946

Çin doğumlu olan Cheng Pei Pei, bu ünvana sahip olmadan önce balerinlik yapmış, daha sonra da sinemaya geçerek, şansını bu alanda denemek istemişti. İlk filmi *The Rock*'i 1964'te çekti ve 2000 yılına dek sayısız kostüme, epik kung fu filminde oynadı. Vizyona girdiğinde bütün box office rekorlarını altüst eden *Come Drink With Me*'de Golden Swallow adlı bir karakteri canlandıran Cheng Pei Pei'ye Yo Hua, Chen Hung Lieh, Yang Chih Ching gibi oyuncular eşlik ediyordu. Bu filmden sonra *Qing Ren Dan* (*Lover's Rock*, 1966), *Long Hu Gou* (*The Dragon Creek*, 1966), *Shen Jian Zhen Jiang Hu* (*Thundering Sword*, 1967) ve *Zhong Qui Niang Zi* (*The Lady Hermit*, 1968) gibi yapıtlarda göründü. 1968'de onun ününü pekiştirmesini sağlayacak (*Come Drink With Me*'de canlandırdığı karakterin adını taşıyan) *Golden Swallow / The Girl With the Thunderbolt Kick*'de efsanevi Wang Yu ile oynadı. Chang Cheh'in yönettiği, dövüş ko-reografilerine Tang Chia'nun yanı sıra Liu Chia Liang'ın da katkıda bulunduğu bu film, izleyiciler tarafından coşkuyla

**Shaolin Ninja'ya Karşı'nın Japon güzeli Yuko Mizuno, bu filmin bir 'kült' klasiği olmasında önemli pay sahibidir.**

Royal Warriors





Golden Swallow

**Golden Swallow rakiplerini, fırlattığı özel dart okları sayesinde bertaraf etme yeteneğine sahip, güzel bir kadındır.**

karşılandı. Öykü, Silver Roc (Wang Yu) ve Han Tao (Lo Lieh) adlı iki kılıç ustasıyla, Golden Swallow (Cheng Pei Pei) arasında gelişen bir aşk üçgeninin etrafında dönüyordu. Golden Swallow rakiplerini, fırlattığı özel dart okları sayesinde bertaraf etme yeteneğine sahip, güzel bir kadındır. Silver Roc, Altın Canavar çetesi tarafından öldürülen ailesinin intikamını aldıktan sonra, işaret olarak mekâna bir dart oku bırakır. Altın Canavar çetesi, öldürülen adamlarından Golden Swallow'u sorumlu tutmaktadırlar, çünkü Golden Swallow da kurbanlarının yanına kendi işareti olarak benzer oklardan bırakmasıyla ünlenmiştir. Silver Roc, karşılaştıklarında Golden Swallow'a abayı yakınca, genç kadının başka bir hayranı olan Han Tao karşısına çıkar. İki kılıç ustası genç kadın için düello yapmaya karar verirler. Ancak Golden Swallow onlara engel olur. Tam o sırada, Altın Canavar çetesinin gelmesiyle, kıran kırana bir savaş başlar. Savaş sırasında Han Tao kaza ile Silver Roc'ı yaralayınca, Silver Roc onlara kaçmalarını, kendisinin ise adamları oyalayacağını söyler. Sonunda bütün çete üyelerini öldüren Silver Roc da, aldığı yaraların etkisiyle ölür. Golden Swallow'un gerçekten Silver Roc'ı sevdiğini anlayan Han Tao, bir daha genç

kadını görmemek üzere çeker, gider.

Chang Cheh, gerek teknik açıdan gerekse yönetim açısından en iyi filmlerinden birini ortaya koymuştur. Cheng Pei Pei ise, bu filminden sonra yaptığı yığınla filmde 'kahraman dövüş ustası kız'ı defalarca canlandırmış, yıllar sonra karşımıza 4 oscarlı *Crouching Tiger, Hidden Dragon*'da (2000) Jade Fox adlı karakter olarak çıkmıştır. Ang Lee'nin geçmişteki Shaw Brothers yapımlarına özenerek çektiği her halinden belli olan bu filmdeki Jade Fox karakteri, tıpkı Come Drink With Me ve Golden Swallow filmlerindeki Golden Swallow gibi zehirli dart okları fırlatma yeteneğine sahip bir (azıcık yaşlı ve kıskanç da olsa) kadın kahramandı.

İflah olmaz kung fu filmi tutkunları, bu türün tüm dünyada moda olmasını sağlayan iki şeyden birinin Carl Douglas'ın 'Everybody Was Kung Fu Fighting' adlı pop şarkısı, ikincisinin ise *Enter the Dragon* (*Ejder'in 3 Fedaisi*, 1973) filmi olduğunu bilirler. Bu büyük Bruce Lee klasiğinde Bruce'un kızkardeşi Su Lin'i oynayan genç ve güzel Angela Mao'yu da hatırlayacaklardır. Yetmişli yıllarda çekilen *Thunderbolt* (1970), *Hapkido* (*Lady Kung Fu*, 1972), *A Man Called Stoner* (1974) ve *Po Jie* (*Broken Oath*, 1977) gibi filmlerde göstermiş olduğu yüksek performanstan dolayı, kung fu filmleri dünyasında kendine iyi bir yer edinmiş olan Angela Mao (gerçek adı Mao Fu Ying), 20 Eylül 1950'de (bazı kaynaklara göre 1952) Tayvan'da doğdu. O yıllarda Pekin operasında yıldız olan babasının teşvikiyle, opera çalışmalarına başlamadan önce özel bale dersleri aldı. 1958'de Pekin operasına katıldı. Sınıf arkadaşlarından biri, daha sonraki yıllarda kung fu filmlerinde kendi çapında yıldız olacak olan James Tien'di. 1970'de Tien ile *Thunderbolt* adlı filmde karşılıklı oynadılar. Oniki yaşında Pekin operası ile birlikte Amerika turnesine çıktı. Onyedisinde Raymond Chow'un Golden Harvest film şirketi hesabına çalışan yönetmen Huang Feng tarafından keşfedildi. Huang Feng sinema kariyeri boyunca Samo Hung, Carter Wong gibi enteresan yetenekleri de keşfederek Hong Kong sinemasına büyük (ve iri, Samo gibi) katkılarda bulundu. Angela Mao, Bruce Lee ile de sıkı dost olmuştu. Birlikte oynadıkları Warner Bros / Golden Harvest ortak yapımı *Ejder'in 3 Fedaisi*'nden sonra batılılar Angela'nın eski filmlerini de talep etmeye baş-

ladılar. Özellikle de *Ejder*'den bir yıl önce çekmiş olduğu *Hapkido* (*Lady Kung Fu*) ve *Poe Jie* (*Broken Oath*) eleştirilenlerden iyi notlar aldı. Hapkido'daki performansından sonra Angela'ya, Uzak Doğu dövüş sanatları filmlerinin "en onurlu, en kahraman ve en güzel" temsilcisi özel onur ödülü verildi.

Hapkido'da, Japonlar Kore'yi işgal etmiş, Çin'i ele geçirme planları yapmaktadırlar. Tam bu sıralarda Kore'de yaşayan Çinli bir ustadan (Huang In-Sik) Hapkido adlı dövüş stilini öğrenmek için yola çıkan biri kız üç arkadaş, Fan Wei (Samo Hung), Yu Ying (Angela Mao) ve Ta Chin (Carter Wong) kaos içindeki Kore'ye gelirler ve kısa bir süre sonra hapkido uzmanı olarak Çin'e dönerler. Yaşadıkları kasabada, halkın da desteğiyle, öğrendikleri tekniği başkalarına da öğretmek amacıyla bir okul açarlar. Ancak, yakınlarda bulunan 'Kara Ayı' adlı Japon okulunun tehdidi ile karşılaşır. Fan Wei, olay çıkmaya gelen Japonları kolayca defeder. Kısa sürede rekabet kanlı bir hal alır. Japonlar zor da olsa Fan Wei ve Ta Chin'i öldürürler. Tam Yu Ying tek başına kalmışken, Kore'den gelmiş olan hocaları olaya müdahale eder. Yu Ying ile omuz omuza verip, Japonları ve okullarını perişan ederler...

Çevrildiği zamana göre çok başarılı olan Hapkido'nun dövüş koreografileri, bugünün ünlü oyuncu, yönetmen, yapımcı ve koreografi Samo Hung (Sammo Hung Kam Bo) tarafından düzenlenmiştir. Ayrıca, adını bir marka haline getirebilmiş sayılı oyuncularından biri olan Jackie Chan'in de bu filmde figüran olarak rol aldığını belirtelim. Üstelik jenerik-te adı geçmiyor bile...

1972'de Hapkido'yu kotaran yönetmen Huang Feng, aynı yıl Angela Mao ile iki film daha yapmıştı. *Hei Lu* (*Deadly China Doll / The Opium Trail*) ve *A Man Called Stoner / Stoner / Hong Kong Hitman*. Angela, *A Man Called Stoner*'da, eski bir James Bond müsveddesi olan (bence en güzel 007 JB filmlerinden biri, *On Her Majesty's Secret Service*'dir) George Lazenby ile başrolleri paylaşır. Bilindiği gibi Lazenby daha sonra Avustralya / Hong Kong ortak yapımı bir Wang Yu klasiği olan *The Man From Hong Kong*'da (*Krallar Çarpışıyor*, 1974) boy gösterecektir. *A Man Called Stoner*'da, Los Angeles'li bir Amerikan narkotik şube ajanı olan Joshua Stoner (George Lazenby), kötü kişilerce öldürülen nişanlısının katillerinin peşinden

Hong Kong'a gelir. Burada özel ajan Li Shouhu (Angela Mao) ile tanışır ve birlikte eroin tüccarlarına kafa tutarlar. Bu filmde, Betty Ting Pei de rol almaktadır. Betty Ting Pei asıl ününü efsanevi Bruce Lee onun evinde ölü bulunduğu zamanacaktır. Samo Hung ve Hapkido'nun yıldızlarından Huang In-Sik, eroin şebekesinin dövüş sanatları konusunda yetenekli iki elemanını oynamaktadırlar. Güzel ve tehlikeli özel ajan Li Shouhu rolündeki Angela Mao, yeteneklerinin çoğunu filmin finalinde Huang In-Sik ile yaptığı dövüşte saklamıştır.

70'lerde Angela Mao ve Carter Wong iyi bir ikili oluşturup, pek çok filme birlikte imza atarlar. Bunlardan en önemlisi klasik mertebesine de ulaşan, yine Huang Feng'in yönettiği *Tai Kuan Zhen Jiu Zhou*'dur (*When Taekwondo Strikes*, 1973). Bu filmde Angela Mao, Japonlara karşı mücadele veren Koreli özgürlük savaşçılara yardıma gelen bir 'bakire'yi oynamaktadır. Asıl Angela, 1977 yapımı (benim de izlemekten asla bıkmayacağım) *Broken Oath* (*Po Jie*) ile oyunculuk

**Ayrıca, adını bir marka haline getirebilmiş sayılı oyuncularından biri olan Jackie Chan'in de bu filmde figüran olarak rol aldığını belirtelim.**



kariyerinin en estetik dövüş koreografilerinden birini sergilemiştir. Bunda kuşkusuz, Hong Kong sinemasının gelmiş geçmiş en büyük film yönetmen ve koreografi ustalarından biri Yuen Woo Ping'in dövüş sahnelerini düzenlemiş olmasının büyük önemi vardır. Yuen Woo Ping yönetmen olarak çektiği *Snake in the Eagle's Shadow* (*Kartalın Gölgesi*, 1978) ve



**Amerikalılar aynı etkiyi, yüzbinlerce dolar döktükleri bilgisayar efektleriyle veremeyeceklerini anlayınca onu Matrix için Amerika'ya çağırıldılar.**

Panther / *The Drunken Master* (1978) ile Jackie Chan'ı, *Drunken Tai-Chi* (1984) ile Donnie Yen'i sinemaya kazandırdı. Jet Lee (Li Lian Ji) ile Michelle Khan'ın yetenekleri, onun koreografisi ve yetenekleri ile birleşince ortaya *The Tai Chi Master* (1993) gibi, tadına doyumlanmayan bir erkek-klasik çıktı. Doğulu, batılı meslekdaşları onun yaptıklarına o kadar hayrandılar ki, Amerikalılar aynı etkiyi, yüzbinlerce dolar döktükleri bilgisayar efektleriyle veremeyeceklerini anlayınca onu *Matrix*, (1999) için Amerika'ya çağırıldılar. En son, Amerika'yı mesken tutmuş Taylandlı 'entel' yönetmen Ang Lee'nin *Kaplan ve Ejderha* (2000) filminin dövüş sahnelerini planladı. 1977'de ustanın koreografilerini yaptığı, Cheung Chang-Wo'nun (Cheng Chang-Ho) yönettiği *Broken Oath*'a dönersek; bir kadın mahkumun hapisane adasına giden gemide kâbuslar görmesiyle başlar film (bir takım uğursuz su-ratlı, katil tipli adamlar, ellerinde kılıçlarıyla kadının üstüne gelmektedirler). Daha sonra, kadının da aralarında bulunduğu mahkumlar taş ocağında ça-

lıştırılmaya başlanır. Kadın hamiledir ve kısa bir süre sonra da bebeğini doğurur. Geriye dönüşlerden anlarız ki, kadının kâbuslarında gördüğü adamlar, kocasını öldürüp ona tecavüz etmişlerdir. Kadın, kötü adamlardan birinin evinde (ya da malikânesinde, çünkü bunlar nüfuzlu kişilerdir) çınlıçıplak bir hâlde tekrar ta-cize uğrarken, bir yolunu bulup adamın gözünü kör eder ve kaçmaya kalkar. Ancak, başaramaz. Mahkum edilerek hapis-hane adasına gönderilir. Olanları izleyi-ciye kısaca özetleyen geriye dönüşler sonrası kadın, bebeğini oradaki mahkum kadınlardan birine teslim eder ve lohusa yatağında ölür. Kadın, bebeği, saçları tamamen kazınmış, budist rahibelerin bulunduğu bir tapınağa götürerek, başra-hibeye verir. Yıllar geçer, bebek büyür ve genç bir kız olur (Angela Mao). Tapı-nakta bir tek onun saçları kazınmamıştır. Rahibeler onu, uzakdoğu dövüş sanat-larında çok iyi yetiştirmiş, tek başına ya-şamını sürdürebilecek hale getirmişlerdir. Oysa o tek başına kalmayı sevmemiş ve kendine bir arkadaş edinmiştir. Omu-zunda taşıdığı minik bir sarı 'akrep'. Bu hacimce küçük, ama yetenek olarak bü-yük 'sidekick' kötü kişilerle dövüşürken çok yararlı olmaktadır. Angela, hasmını önce akrebine sokturur, zehir etkisini göstermeye başlayınca da, performansı düşen adamı kolayca alteder. Böylece kendini fazla yormadan sorunlarını hal-leder. Bir gün, ailesinin başına gelenler ona anlatılır. Tapıntan ayrılır ve ken-disini bebekken annesinden emanet alıp, tapınağa veren kadını bulur. Kadından öykünün tamamını öğrenir. Kasabada yankesicilik yaparak geçimini sağlayan Chang Peng adında bir delikanlıyla tanışır (Bruce Liang). Katilleri aramaya koyulur. Yirmi yıl içinde hepsi daha da nüfuzlu bir mevkiye gelmişlerdir. İç-lerinden Angela'nın annesinin gözünü çıkardığı adam kasabanın polis şefi ol-muştur. Genç yankesici işbaşındayken tutuklanınca, Angela devreye girer ve onun saliverilmesini sağlar. Polis şefi An-gela'dan çok hoşlanmıştır. Birlikte kumar masasına otururlar. Angela kazanmasına rağmen, adam onu hile yapmakla suçlar. Amacı onu tuzağa düşürüp, kendisiyle sevişmesini sağlamaktır. Angela ancak o zaman serbest kalacaktır, yoksa tu-tuklanıp, hücreye tıklılacaktır. Ancak An-gela akrebi sayesinde durumu düzeltir. Genç yankesicinin de devreye girmesiyle kurtulur. Akrebin soktuğu polis şefi ölü-

ce ilk intikam alınmış olur. Chang Peng aslında bir hükümet ajanıdır ve kasabaya ortalıkta dönen dolapları araştırması için gönderilmiştir. Sonunda sorunlar çözülür, intikamlar alınır. Eski kung fu filmlerinin bir çoğu gibi Broken Oath da 'spaghetti western'leri andırmaktadır. İyi ile kötü karakterler çok nettir ve sık sık karşı karşıya gelip, düello yapmaktan (kung fu teknikleriyle) hoşlanırlar. Bu filmlerin çoğu açık arazide ya da kırsal alanlardaki köy ve kasabalarda geçer.

Angela Mao, 70'lerde *Dragon's Fatal Fist / The Invincible Kung Fu Trio* (1974), *International Assassins / Queen's Ransom* (1976), *Duel With Devils / Killer Dragon Returns* (1977), *Snake Deadly Act / She Xing Zui Bu* (1979) gibi filmlerde oynadı. Son filmini 1986'da Samo Hung yönetiminde çekti. *Eastern Condors (Eastern Bald Eagles* olarak da bilinir) adlı bu film ünlüler panayırını adeta. Angela'dan başka kimler yoktur ki filmde... Samo Hung'un bizzat kendisi, Yuen Biao, Joyce Godenzi (Miss Hong Kong 1986), Yasuaki Kurata, Lam Ching Ying, Phillip Kao ve James Tien... *Dirty Dozen* (1967) adlı Amerikan filminin Hong Kong versiyonu olan *Eastern Condors*'tan hemen sonra evlenen Angela Mao sinemadan koşturdu ve sakın bir hayat yaşamaya başladı.

Hong Kong kung fu sineması üzerinde 'sarhoş usta' tekniğiyle şöyle bir dolaştık. Konunun akışına göre, filmlerden ve bunları yaratan bazı kişilerden söz ettik. Bu bölümü bir giriş kabul ederek, müteakiben Hong Kong ve Çin sinemasının sihirli dünyasından ilginç kişiler ve onların deli bir enerji ile ortaya koydukları, birçoğu kült mertebesine erişmiş filmlerden söz etmek kaçınılmaz oldu... Bir sonraki yazıda, Kung Fu ve Vampir sinemasını bir araya getiren örneklerden söz ederken, zaman zaman klasik dövüş sanatları filmlerinin tarihçesine, bu sinemanın kuruluşuna, yükselmesine ve bugün ikinci altın çağını yaşamasına neden olan kişilerden de söz etmeyi ihmal etmeyeceğiz...

## NOTLAR

(1) Shaolin Ninja'ya Karşı / Shaolin Challenges Ninja ve Kung Fu'nun Efsanevi Silahları / Legendary Weapons of Kung Fu, 1989'da Warner Bros Türkiye tarafından kiralık olarak video kulüplere dağıtıldı.



## KAYNAKÇA

*Oriental Cinema Magazine*, Kış 2001, Sayı: 19, Edit. Damon Foster; Draculina Publishing, USA.

*The Essential Guide to Hong Kong Movies*. Rick Baker - Toby Russel, 1994. Eastern Heroes Publications, Great Britain  
*Hong Kong Action Cinema*. Bey Logan, 1995. Titan Books Ltd., London, Great Britain.

*The Encyclopedia of Martial Arts Movies*. Bill Palmer, Karen Palmer, Rick Meyers. 1995. The Scarecrow Press Inc. London, Great Britain.

*Cathay Films And Golden Harvest 1974-75 Releases Catalogue*, Hong Kong. First Film Productions Catalogues, Hong Kong.  
*Asian Cult Cinema Book*. Thomas Weisser. Boulevard Publishing, Boulevard Book & The 1997. Berkeley Publishing Group., USA.

Arşivimdeki video kasetler.

**İyi ile kötü karakterler çok nettir ve sık sık karşı karşıya gelip, düello yapmaktan (kung fu teknikleriyle) hoşlanırlar.**

**ATILGAN**  
Cult Shop

- European Cult Horror
- Manga, Anime
- Spagetti Western
- Cult, Sci-Fi and Fantasy
- Turkish Cult
- Videos
- Posters
- Zines
- T-Shirts
- Comics

Atlas Pasajı, giriş kat, Beyoğlu İstanbul  
telefon: 212-2454737

## duvarlardan sek çatılardan uç kaplan ve ejderha'da mekan ve üretimi

Can Altay



**Kaplan ve  
Ejderha'da çarpıcı  
olan mekanın  
tanımlanışı ve  
oluşumudur.**

Uzak Doğu dövüş sanatları ya da Hong Kong sinemasında mekanın ve fiziksel çevrenin kullanımı, karakterlerin birbirleriyle ve çevrelerindeki mekan ve nesnelere girdikleri ilişkilerle şekillenir, ve kendine özgü bir biçim alır. Bu filmler "mekan"ın oluşturulmasına hatta üretimine dair ufuk açıcı sunumlar içermektedir. Bu yazının amacı bu mekansal eylemin *Kaplan ve Ejderha* filmi üzerinden bir değerlendirmesini yapmaktır. Tayvan doğumlu yönetmen Ang Lee'nin 2000 yılı, Çin, Hong Kong, Tayvan, A.B.D. ortak yapımı orijinal adı *Crouching Tiger, Hidden Dragon* ya da *Wo Hu Cang Long* olan buradaki adıyla *Kaplan ve Ejderha* filminin dağıtımını bütün dünyada yapmıştır. *Kaplan ve Ejderha* filmi özellikle ele alıyor oluşumun birkaç temel sebebi var. Öncelikle uluslararası dolaşıma yakın tarihte sunulmuş ve pek çok ülkede gösterilmiş bir filmle karşı karşıyayız. Gösterilmekle kalmamış, Akademi Ödülleri ve benzeri ödüllere layık görülmüş ya da aday gösterilmiştir. Ayrıca kimilerine göre düşüğe geçmiş bir türün uluslararası düzlemde tekrar gündeme gelmesini sağlamıştır. Bu veriler benim filmi izleyişimle veya aşağıda sunacağım okuma ile doğrudan ilişkili olmamakla beraber, film olarak kökeni belli türün (genre'in) film-

lerine dayanan, fakat daha önce bu türe ait filmler yapmamış bilakis bir tür yönetmeninden farklı bir kimlik benimsemiş bir yönetmen tarafından çekilmiş olan, dolayısıyla biraz bu melez yapısıyla, biraz ödülleriyle, biraz da pazarlama usulleriyle genel sinema izleyicisinin seyretmeye yöneldiği bir film olması nedeniyle bu yazının temel örneği olmuştur. Tekrar belirtmeliyim ki, yazdığım yazıda değindiğim ana konulara Hong Kong sinemasının ürünü olan veya uzak-doğu dövüş sanatlarıyla ilgili özellikle uzak doğuda çekilmiş bulunan başka filmlerde de rastlamak mümkündür. Burada özellikle bu örnek üzerinde durmaya beni iten, sinemalar ve sinema izleme eylemiyle de hayli ilişkili bir boyut var. Bu boyut sinemada geniş bir izleyici kitlesiyle yüzleşen filmle sinema salonlarında çarpışan izleyici bedenlerin tepkilerinin, yani böyle bir sunuma gülerken cevap verilmesinin, "böyle de saçmalık olur mu canım" denilmesinin bende uyandırdıklarıdır.

### duvarlardan sek çatılardan uç

*Kaplan ve Ejderha'da* çarpıcı olan mekanın tanımlanışı ve oluşumudur. Mekanın tanımlanışı ve oluşumundan bahsederken verili fiziksel çevreden, inşa edilmiş yapısal çevreden, veya insan bedenlerinin halihazırda bulundukları mekandan daha farklı, bunlardan bağımsız olmayan, fakat bunların ötesinde bir oluşumdan bahsediyorum. Bütün bu bedenlerin ve beden parçalarının (mekan ve mekan parçalarının) biraraya gelişlerinden ve daha da önemlisi biraraya geliş biçimlerinden bahsediyorum. Bütününe mekansal bir takım düşünceler, nesnelere ve eylemler içeren, öneren ve bunları sunan bir film var önümüzde. Bu yüzden *Kaplan ve Ejderha* filmindeki mekansal,



ve "sunulmuş, mevcut mekan"ı zorlayan, mekanın üretimine dair eylemler ve ilişkileri inceleyen bir yazıdır bu. Filmde bize sunulan mekan, sahip olduğu özellikleri, oluşumu itibarıyla ruh, tanrı ya da bilinçli tasarım gibi üst öğelerin dayatmasıyla değil de, mekanın içinde varoluş biçimleriyle edinmektedir. Mekanı kullanmak, içinde olmak, barınmak gibi kavramları zorlayan ilişkiler içindedir filmdeki şehrin "sakin"leri. Filmdeki Pekin, o gün itibarıyla ciddi iktidar mücadelelerine ve güç ilişkilerine sahne olduğu gibi, bir yandan da çölden gelen "kara bulut" isimli karakterin söylediği gibi, meşgul ve hareketli çatılara sahiptir. Çatılar o kadar meşgul edilmektedir ki "kara bulut" sevgilisine ulaşmakta güçlük çeker.

Film boyunca eylem, görüntü ve seslerdeki ani değişikliklerle filmin normal akışında ani kesintiler yaratan dövüş sahneleri bahsettiğim mekansal oluşumun, tanımlanışın da doruğa çıktığı bölümlerdir. Dövüş sahneleri, mekan içinde yeralan bedenlerin, mekanı, mekan içindeki nesnelere, ve kendi bedenlerini yeniden şekillendirdiği, tanımladığı ve oluşturduğu bölümlerdir. Bu olay filmin koreografisiyle beraber gelişmektedir. Temelleri Pekin Operası ve akrobasiye dayanan bu koreografi üzerinde birşeyler söyleyebileceğim yetkiye sahip olmadığım gibi, bu yazının derdi koreografiden çok perdede yaratılmış olduğu sonuçları ve bu sonuçların mekan algılanışı ve kullanımına dair uzantılarıdır. Beden, içinde bulunduğu fiziksel mekanı kendi mekanıyla beraber, karşılıklı etkileşim halinde olarak tanımlar, bunun üstüne dövüş sahnelerinde olduğu gibi diğer bedenlerle çarpışma eylemi eklendiğinde, bir dövüşçü duvardan sekerek öteki dövüşçüye vurduğunda hem kendi bedensel özelliklerini hem rakibinkileri hem de içinde buldukları mekanın özelliklerini değiştirmektedir. Bu her manevrayla, her tekmeyle ve her farklı silahın farklı devinimleriyle değişen, değişken ve akışkan bir mekandır artık.

Uzak Doğu dövüş sanatları sineması için temelde bu bedenlerin çarpışması fikri üzerinde kurgulanmıştır diyebiliriz. Benim bu duruma eklemeye çalıştığım (ve aksinin karşısında durduğum) şey ise bu çarpışan bedenlerin sadece insan bedenleri değil, çevrede yeralan bütün nesnelere –silah, masa, vs. –, ve mekan parçalarının içinde bulunduğu bir be-

denler kümesi oluşu ve bu kümenin elemanlarının topyekün biraraya gelmelerinden –çarpışmalarından– doğan şeyin ise tekrar tekrar tanımlanan ve yeniden oluşan/üretilen mekan olduğudur.

Bu bedenler hiçbir zaman birbirinden ayrı düşünülemez, anlamları beraberliklerinde yatar. Tıpkı filmde "Yeşil Kader" isimli kılıçtan bahsedilirken sık sık değinilen "bir kılıç kendi başına bir işe yaramaz, ancak kullanıcısıyla önem kazanır" durumu gibi. Bunu daha da öteye götürüp kime ya da neye karşı kullanıldığının da gözardı edilemeyecek bir önemi olduğu vurgulanmalı. Gündüzleri



festivaller ve gizli iktidar mücadeleleriyle, geceleri de yoğun çatı trafiğiyle yaşayan Pekin şehrinde nesnelere, canlılar, mekanlar, yani her türlü beden birbiriyle ilişkileriyle varolur. Değişken mekanı sürekli olarak tanımlayan, değiştiren, tekrar tanımlayan, anlamlandıran, kısaca oluşturulan işte bu ilişkiler yumağıdır. Uzak Doğu dövüş sanatları sineması, bu ilişkiler yumağının en fazla kullanıldığı, vurgulandığı, ve en uç noktalara götürüldüğü alandır. Örneğin Tsui Hark'ın *Once Upon a Time in China*'sında yatay ve düşey ahşap kedi merdivenleri üzerindeki dövüş sahnesi, ya da insan bedenleri arasındaki ilişkiler zincirine örnek göstermek gerekirse Yuen Kuei'nin *Fong Sai-Yuk* filmindeki başka insanların kafalarının üzerine basarak yapılan dövüş, bu ilişkiler yumağının ve bedenlerin çarpışmasının doruğa çıktığı anlardır. Diğer çarpıcı örneklerde de görüleceği gibi giysiler, giysi parçaları, eşyalar, silahlar, insanlar, canlılar, mekanlar, mekan parçaları, hülasa bütün bedenler ve beden parçaları bir etkileşim halin-

**Uzak Doğu dövüş sanatları sineması için temelde bu bedenlerin çarpışması fikri üzerinde kurgulanmıştır diyebiliriz.**



dedirler. Giysiler parçalanır, kılıçlar ortadan ikiye ayrılır, duvarlar kırılır, bazen uzuvlar kopar-kesilir, *Kaplan ve Ejderha*'daki han sahnesinde olduğu gibi bütün bir bina yerle bir olabilir bu süreçte. Zıplayan, dövüşen, tekmeleyen bedenler hem kendi sınırlarını ve tanımlarını, hem de çevrelerinin sınır ve tanımlarını zorlarlar. Hem bedenlerin, hem mimarlığın aynı anda yıkılıp tekrar üremesini, mekanın üretilmesini sağlayan ilişkiler ve hareketler yumağı resmedilir beyaz perdede. Denge ve düzene dair olan düzlemin bir anda (dövüş sahnelerinin anlık kesintisel girşleriyle) akışkanlık ve hareketle yüzleşmesi ve tamamen yeniden tanımlanmasını –kimi zaman tanımlanamayacak hale gelmesini, kaldı ki bu da bir tanımlanmadır– içeren bir mekan üretimi hüküm sürer bu sinemada.

Dolayısıyla bu sinema türünün veya *Kaplan ve Ejderha* filminin (ve bu yazının) sunduğu/uyandırdığı şey, mekanın sadece fiziksel çevre, verilmiş mevcut mekan değil de, içindeki bütün bedenlerin eylemleriyle kimlik ve anlam kazanan biçimlenen bir olgu olduğudur. Bu anlayış mimarlık ve benzeri disiplinlerin öne sürdüğü ve üstünde durduğu fiziksel olarak varolan mekan kavramını zora sokmakta, sorgulatmaktadır. İçinde oluşmuş biçimlerini, verilen ve kazanılan anlamlarını, içindeki bütün bedenleri gözardı eden bir mekansal anlayıştan çok farklı ve buna hayli aykırı bir mekan algılayışı sunulmaktadır. Bunu sunan ürünleri (bu filmi örneğin) “duvara da tırmanılır mıymış, çatıdan da uçulur muymuş arkadaş!” diyerek, gülüp dalga geçerek kabul lenmemek mümkün olduğu gibi, yapısal çevrenin, yapı eyleminin temel kaygı-

larının dışında anlam ve kullanım kazanabileceğinin olasılıklarını sunan ürünler, filmler olarak görmek ve üzerinde düşünmek de mümkündür. Henri Lefebvre mimarlığın ürettiği yaşayan bedenlerden, ve bu bedenlerin (binaların) içinde barındırdıkları bedenleri nasıl kendi deneyimleri dahilinde ürettiğinden bahsederken, bir turistin ya da pasif izleyicinin, bu deneyime dair soluk bir gölgeden fazlasını yakalayamayacağını vurgular.

#### NOTLAR:

- (1) Uzak Doğu dövüş sanatlarıyla ilgili sinema ürünleri dünyanın –Türkiye dahil– dört bir yanında üretilmiştir. Yazının örnek aldığı grup ise, genelde Hong Kong sineması olarak adlandırılan, o coğrafyada çekilmiş, belli bir geleneğin devamı olan ve belirgin özelliklere sahip olan türdür.
- (2) “Mekan” ve “mekanın üretimi” kavramları Henri Lefebvre’in önerdiği “space” kavramı üzerinden oluşturulmuştur. Yazıda büyük etkisi olan bir diğer kaynak da Iain Borden’ın kaykaycılar ve mekan kullanımları üzerine yazdığı çalışmadır.
- (3) Lefebvre, H. *The Production of Space* (Oxford: Blackwell, 1991).
- (4) Borden, I. “Body Architecture: Skateboarding and the Creation of Super-Architectural Space”. J.Hill (ed.) *Occupying Architecture: Between the Architect and the User* (London: Routledge, 1996) içinde sayfa 195-216.
- (5) Bordwell, David, *Planet Hollywood* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2000).
- (6) Borden, a.g.e. sayfa 195-216.
- (7) Burada biraz Ballardesk bir çarpışmadan bahsediyorum: Ballard, J.G., *Crash* (London: Jonathan Cape, 1973) ve *Crash* (David Cronenberg, 1997).
- (8) Bordwell, a.g.e.
- (9) Borden, a.g.e., sayfa 208.
- (10) Lefebvre, a.g.e. sayfa 137.



# moju nikkatsu wakamatsu

sıradışı japon erotik sineması

Kaya Özkaracalar

Japon sineması, dünyada sansürün belki de en ilginç uygulamalarına sahne olmuştur. Bırakın *hardcore* pornografiyi, cinsel organların hangi amaçla olursa olsun perdede (veya ekranda) görülmesi tamamen ve kesinlikle yasaktır, hatta böyle anlarda çerçevenin o bölümünün karartılması uygulamasına başvurulur. Ama öte yandan perdede cinsel şiddet dahil şiddetin sunumu açısından ise tam bir özgürlük sözkonusudur. Belki de bu yüzden Japon sineması, dünyadaki tüm diğer ulusal sinemalardan daha fazla Hitchcock'un kötü-ünlü "kadına eziyet edin!" şiarını (1) büyük bir sadakatle uygulayagelmiştir. Tek tek Japon sado-erotik filmlerine bakıldığında herbirinde kuşkusuz çok daha karmaşık izlekler görülecektir ama Japon sinemasına kuşbakışı bakıldığında neredeyse ortodoks Freudcu psikanalizi teyit eden bir manzara ile karşılaştığını hissederek insan: adeta erkek-egemen toplumun cinsellikten duyduğu kolektif endişenin (kadın cinsel organı görüntüsünün yarattığı -varsayılan- hadım olma endişesi) kadın düşmanlığı eksenli patolojik cinsel saplantılara yolaçmasının temel ders kitaplarında yer verilebilecek kadar bariz bir örneği.

Geçen sayıdaki "Tutsak Güzel" İmgesi' yazısının giriş bölümünde kısaca değinilen *Guinea Pig* serisi gibi kısa metrajlı video filmlerinden, aşağıda kapsamlı biçimde ele alınacak olan avangard yönetmenlerden Koji Wakamatsu'nun *Okasera-tu Byuaki* gibi filmlerine kadar Japon sinemasında 'tutsak güzel' imgesine sıkça rastlanır. Hatta Batı'daki istismar sineması, 'saygın sanat sineması' kökenli Alain Robbe-Grillet sineması ve istismar sineması ile *auteur* sinemasının kesişme noktasında tanımı zor bir konuma oturan Jesus Franco sinemasıyla birlikte dünyada 'tutsak güzel' imgesine en fazla yer veren



sinema genel olarak Japon sinemasıdır.

1970'lerden  
bir Japon erotik filmi

## Görme/dokunma ikileminde fetişizm

Japon 'tutsak güzel' filmlerinin belki de en ilginç 1969 tarihli *Moju*'dur. Yasuzo Masumura'nın yönettiği *Moju*, Japonya'nın en önde gelen korku edebiyatı yazarlarından Rampo Edogawa'nın (2) bir eserinin uyarlamasıdır. Filmin jeneriğinin ardından perdeye bir kadının dudakları ve sonra da yüzünün yakın plan çekim fotoğrafları gelir. Daha sonra da aynı kadının zincire vurulmuş, vb pozisyonlarda muhtelif fotoğrafları. Bu fotoğrafların, bir sergideki (3) fotoğraflar olduğunu anlarız. Kör bir adam, sergi salonunun ortasında nü bir heykeli -muhtemelen fotoğraflardaki modelin heykeli- ellemektedir ve modelin kendisini izlediğinin farkında değildir. Aki adlı bu model daha sonra, kör adam ve yaşlı bir kadın -Miçio adlı adamın bir heykeltraş, kadının da onun annesi olduğunu sonradan öğreneceğizdir- tarafından apartmanından kaçırılarak bir barakaya götürülür. Bu giriş sahneleri filmin yaklaşık olarak ilk 10 dakikasını işgal

**Bırakın hardcore pornografiyi, cinsel organların hangi amaçla olursa olsun perdede görülmesi kesinlikle yasaktır.**



Moju

eder, filmin geri kalan 70 küsur dakikası artık tamamen bu mekân içinde ve bu üç kişi arasında geçecektir.

Belli belirsiz aydınlatılmış barakanın içinde uyanan genç kadın önce duvarda dev boyutlarda kadın gözü maketleri görür, daha sonra bütün duvarların burunlar, kollar, bacaklar, kulaklar, göğüsler gibi kadın vücudu parçaları maketleriyle dolu olduğunun farkına varır. Zeminde de biri yüzükoyun, diğeri sırtüstü iki dev insan maketi veya heykeli bulunmaktadır. Kaçmaya çalışmanın nafile olduğunun farkına varan Aki, Miçio'ya modellik yapmaya başlar. Kör heykeltraş, modelinin vücut hatlarını elleriyle yoklayarak bellekte daha sonra da kile şekil vermektedir. Aki, annesinin gözü önünde Miçio'yu öper, ona sarılır. Aki'nin niyeti muhtemelen Miçio'nun annesini kıskandırmaktır, nitekim geceleyin yaşlı kadın Aki'yi gizlice uyandırarak onu dışarı bırakmaya yeltenir. Ama Miçio durumun farkına varır ve meydana gelen itişkakış sırasında annesini yanlışlıkla bıçaklayarak öldürür.

Artık adam ve kadın arasında besbelli sado-mazoşist bir cazibe gelişmiştir. Zemindeki dev insan bedeni maket/heykelleri üzerinde çılğınca sevişirler, sonra Miçio, Aki'yi bağlayarak (4) kırbaçlar. Ardından, önce Miçio Aki'yi bıçaklar, ardından da Aki Miçio'yu. Nihayet, Miçio, Aki'nin kol ve bacaklarını bir kasaturlayla keser –perdede ise Miçio'nun

Aki'nin modelliğinde yapmakta olduğu heykelin kol ve bacaklarının koparak yere düşmelerini izleriz Aki'nin feryatlarını duyarken- ve en son kendisi de *harakiri* yapar. Filmin görüntüsü, Aki'nin hareketsiz ama ardına kadar açık ve sanki belli belirsiz gözyaşları süzölmüş gözlerinin yavaş yavaş karanlığa gömülmesidir.

İlk bakışta bile bu 'tutsak güzel' filminin, yalnızca çok ilginç bir fetişizm vakası (hem filmdeki sanatçı-karakter için, hem de biz izleyiciler için) değil aynı zamanda fetişizm üzerine, en azından fetişizme referans veren bir film olduğu görülebilir. Stüdyo/barakanın duvarlarındaki kadın uzuvları, açıkça fetişizmde (hem 'klinik' fetişizmde, hem de -'Marlene Dietrich'in bacakları' örneğindeki gibi- sinemasal fetişizmde) kadın vücudunun fragmente edilmesine denk düşmektedir. Doğal olarak finalde modelin ve heykelin uzuvlarının koparılması için de aynı şey söylenebilir. Ayrıca, baraka/stüdyonun karanlığı ile de sinema salonlarının karanlığı arasında paralellik olduğu düşünülebilir.

Bütün bu noktalar, sinemada fetişizm hakkındaki genel argümanlarla uyum halindedir. Ancak *Moju* bir başka açıdan daha öteye gitmekte, başka sorular da sormaktadır. Bu filmde –temel karakter kör olduğu için- bakışın yerini dokunmanın alması dikkate değer. Dolayısıyla, bakış, (fetişizmle birbirini tamamladığı

**Kör heykeltraş,  
modelinin vücut  
hatlarını elleriyle  
yoklayarak  
bellekte daha  
sonra da kile şekil  
vermektedir.**

kabul edilen röntgencilik şeklindeki tezahürü), arzulayan öznenin arzu nesnesi üzerindeki hakimiyetinin tek mümkün formu değildir ve fetişizm, röntgencilğin gıyabında da mümkün olabilir. Dolayısıyla fetişizm birincil, röntgencilik ise ikincildir. (5)

Son olarak finalde sanatçının intiharı da farklı yorumlara açıktır. Her halikarda şu ortak nokta ön plana çıkmaktadır: Arzu, tatmin edilemeyince yok edilmedir ama arzuyu yoketmek için arzu nesnesini yoketmek faydasızdır; arzu, arzulayan öznenin kendi kendini yoketmesi dışında yokedilemez. Arzunun neden veya nasıl tatmin olamadığının ise farklı yanıtları olabilir. Öncelikle, fetişizmin arzunun tatminini sağlayamayacağı düşünülebilir. Ya da (ilk çıkış noktamız olan argümanı yanlışlayarak) fetişizmin, bakışın yokluğunda işleyemeyeceği ve bakıştan yoksun bir fetişizmin arzuyu tatmin edemeyeceği de düşünülebilir, kuşkusuz bu durumda bakışla takviye edilmiş bir fetişizmin arzuyu tatmin edip edemeyeceği ise ucu açık bir soru olarak ortaya gelecektir.

### Nihilist Şiddet

Japon sıradışı erotik sinemasının, stüdyo sistemi dışındaki, 'bağımsız sinemacı' nitelikli en önemli *auteur*'ü Koji Wakamatsu'dur. 1936 doğumlu Wakamatsu'nun fırtınalı bir gençliği olmuştu. Hatta Ziraat Fakültesi'ndeki öğrenimini yarıda bıraktıktan sonra, bir dönem Japon mafyasına bulaşmış ve kısa süreliğine hapse girmişti. İlk filmlerini 1960'lı yılların başlarında o dönemde erotik filmlerin en önde gelen üreticisi Nikkatsu için çekti, bunlar gangster filmleri dahil (!) çeşitli popüler türlerdeki ürünlerdi. Wakamatsu adını 1965'te *Kabe No Naka No Himegoto* (*Secret Act Behind Walls*, Duvarların Ardındaki Gizli Eylem) ile duyurdu. Üniversite girişi sınavına çalışan ama almış olduğu yetersiz eğitimden dolayı sınavı kazanamayacağını bilincinde olan bir gencin, zengin bir burjuva kadını önce röntgenlemesini, sonra ırzına geçmesini, en son da öldürmesini anlatan film, Japon film denetim kurulundan onay çıkmadan Berlin Film Festivali'nde gösterilmek üzere Almanya'ya gönderildi. Ülkelerinin Batı'da imajının zedeleneceği endişesiyle Japon hükümeti filmin festivalde gösterilmesini engellemek için diplomatik girişimlerde bulunmaya kadar götürdü işi. Bütün bu sansasyondan yararlanmak ye-

rine ürken Nikkatsu, filmi Japonya'da çok sınırlı ölçekte gösterime soktu. Kendini ihanete uğramış hisseden Wakamatsu, hem Avrupa'daki, hem de ülkesindeki aydın kesimlerin desteğini arkasına almış olmanın rahatlığıyla Nikkatsu'dan ayrılarak bağımsız bir sinemacı olarak çalışmaya başladı.

Wakamatsu'nun kendi adına yaptığı filmler bir ya da iki haftada, esas itibarıyla tek bir mekânda çekilen, genellikle bir saat civarında süren çok düşük bütçeli ürünler. Wakamatsu'nun en tanınmış filmi gerçek bir olaydan esinlenen *Okasaratu Byakui*'dir (*Violated Angels*, Kirletilmiş Melekler, 1967). 1966'da ABD'nin Chicago kentinde kadın düşmanı bir sapık, bir hemşire yatakhanelerini basarak içerideki 8 genç kadını katletmiş, bu katliamdan yalnızca yatağının altına saklanan bir hemşire kurtulmayı başarmıştı. Wakamatsu, bu haberi duyar duymaz yeni filminin konusu için çıkış noktası yapmayı

**Daha sonra kamera bir grup genç kadının, lezbiyen ilişkisi halindeki iki arkadaşlarını röntgenlemekte oldukları yatakhaneye çevriliyor.**



Moju

kararlaştırdı; ancak Wakamatsu'nun asıl ilgisini çeken bir yatakhane dolusu hemşirenin katledilmesi değil, içlerinden birinin sağ kalmasıydı.

*Okasaratu Byakui*, jenerik öncesinde silah sesleriyle açılıyor, daha sonra perdeye çoğu erotik nitelikte bir dizi siyah-beyaz fotoğraf geliyor. Bu fotoğrafların ardından genç bir adamı geceleyin denize karşı tabancayla atış talimi yaparken görüyoruz (Filmin, başlangıcından itibaren aşağıda belirtilecek birkaç sahne hariç siyah-beyaz çekilmiş olduğunu kaydetmek gerekli). Daha sonra kamera bir grup genç kadının, lezbiyen ilişkisi halindeki iki arkadaşlarını röntgenlemekte oldukları yatakhaneye çevriliyor ve filmin geri kalanı tamamen bu mekân içinde geçiyor. Kapı çalınır, az önce silah atışı yaparken



Okasaratu Byakui

**Artık tek bir kadın hayattadır ki o, bütün bu olan bitenler esnasında soğukkanlılığını korumayı başarmıştır.**

izlediğimiz adam gelmiştir, genç kadınlar onu içeri alırlar ve röntgenleme eylemini bir süre hep beraber sürdürürler -ve biz izleyiciler de onların gözünden izleriz. Tam bu esnada, yani kamera hem filmdeki röntgencilerin, hem de biz izleyicilerin ortak gözü halini almışken perdeye çok sert bir kesmeyle, ağzını ardına kadar açmış bir timsah görüntüsü gelir ve bir el silah sesi duyulur. Adam, sevişen kadınlardan birini vurmuştur. Kadınlar, dehşet içinde çaresizce ağlayıp sızlanmaya başlarlar, katil onları da bir halüsinasyon içinde çıplak olarak görür ve birini daha vurur. Derken kadınlardan biri soyunur ve adamla yatar ama adam cinsel ilişkiye girmeyi başaramaz. Kadınlar, ona gülmeye başlarlar. Adamın halüsinasyonu içinde, kadınların yüzlerinin ve bedenlerinin şekilleri çarpıtılmaya uğramış olarak perdeye gelir. Aniden kendisiyle yatmaya yeltenen kadının yüzü acı ile kasılır ve bu kasılma anında kare bir anlığına donar. Daha sonra bir el silah sesi duyulur ve kadının yüzü bir kez daha ama bu kez daha sert biçimde kasılır ve yine bu an da karenin donmasıyla perdeye gelir. Çerçeve dışında adamın kadına tabancasıyla tecavüz ettiğini ve daha sonra silahını ateşlediğini anlarız. Henüz hayatta kalan kadınların yalvarmalarına aldırmayan adam, kadınlardan

birini yatakhaneinin içindeki bir direğe bağlar, sonra da sakin sakin ılık çalarak onun derisini yüzer. Bu 'işlem' bittiğinde 'eserini' bir başka kadına gösterir, kanlar içindeki ceset perdeye bir anlığına renkli olarak gelir. Bu görüntü karşısında iyice dehşete kapılan kadın isterik biçimde kendini yerden yere atar, saklanmaya çalışır ama bu nafiye yalvarışlara aldırmayan adam onu da vurur. Artık tek bir kadın hayattadır ki o, bütün bu olan bitenler esnasında soğukkanlılığını korumayı başarmıştır. Adamla tatlı bir dille sakin sakin konuşarak onu yatıştırmaya girişir, sonra da bir ninni söylemeye başlar. Perdeye mavi monokrom olarak her ikisinin deniz kıyısında çırılçıplak koşma görüntüleri gelir, bunlar muhtemelen adamın hayallere dalarak uykuya dalmasına ve/veya rüya görmesine denk düşmektedir. Yatakhaneye geri döneriz: Tamamen renkli olarak çekilmiş bu sahnede kadın çırılçıplak olarak yerde oturmakta, adam da yere kıvrılmış ve başının onun kucağına yaslanmış bir halde -yine çırılçıplak olarak- yatmaktadır, ikisinin etrafında da diğer kadınların kanlar içindeki -ve çırılçıplak- cesetleri dizilmiştir. Bir sonraki sahnede ise adam cesetlerin ortasında, aynı cenin pozisyonunda yatmaya devam etmektedir ama kadın yoktur. Ardından, siyah-beyaz görüntülerle

coplu polislerin yatakanenin kapısına dayanması perdeye gelir. Son olarak protesto gösterilerindeki öğrencilerin, ordunun, vb. fotoğrafları ile film biter.

*Okasaratu Byakui*, yalnızca başarılı kurgusu, renk ve ses kullanımı gibi görsel-işitsel arayışları ile dikkat çekici bir film değil. Filmin anlatısındaki temel öğenin, nihilist şiddetin yabancılaşmaya karşı bir tepki olduğu gerçeğinin altının çizilmesi olduğu söylenebilir ki aslında bu genel olarak Wakamatsu sinemasının da temel belirleyicisidir. Bu bölümün başındaki kısa konu özetinden de anlaşılabilir. Üzere *Kabe No Naka No Himegotō*'ya (1965) da aynı çerçevede bakılabilir. Nihilizmin doruğa çıktığı bir başka Wakamatsu filminin ise, sürekliliğine geçilen bir genç kız ile anne-babası dahil kendisine taciz edenleri öldüren erkek arkadaşının intiharlarını konu alan *Yuke, Yuke, Nidome No Shojo* (Git, Git, İkinci Kez Bakire; 1969) olduğu anlaşılıyor. Wakamatsu, bir tepki olarak nihilist şiddeti doğuran yabancılaşmayı hem cinsel, hem de toplumsal/siyasal düzeylerde ele almaktadır. Bu ikinci düzey, *Okasaratu Byakui* özelinde yalnızca finalde ardarda perdeye gelen militarizmle ilgili fotoğraflar ve öğrenci protestolarının fotoğraflarında kendini göstermektedir ama Wakamatsu'nun bazı başka filmlerinde doğrudan ön plana çıkmaktadır ki bu açıdan en bariz örnek Wakamatsu'nun filmografisindeki en az bilinen ürünlerden biri olan, takriben 1971'de bizzat Filistin'e giderek çektiği kısa metrajlı (belgesel nitelikli olabilir) *Sekigun PFLP: Sekai Senso Sengen* (Kızıl Ordu FHKC: Dünya Savaşı Beyanamesi) olsa gerek (6). Şiddet eylemcisi bir hareket içindeki bir grup genç, cinsel özgürlükçü tutumları dolayısıyla bağlı oldukları grup tarafından tasfiye edilmelerinin öyküsünü anlatan -Japon 'Kızıl Ordu' bünyesinde 1971'de yaşanan kanlı bir tasfiye hareketinden kısmen esinlenmiş olması muhtemel- *Tenshi No Kokotsu* (Meleklerin Orgazmı; 1972) ise her iki düzeyi birlikte ele alması açısından ilginç bir örnek. Wakamatsu sinemasından görülen dünyada, bir kısır döngü halinde şiddet şiddeti doğurmaktadır, şiddete maruz kalan, yabancılaşmış bireylerin, özellikle genç kuşağın, nihilist bir şiddete başvurmasında şaşılacak bir şey yoktur.

*Okasaratu Byakui*'ye dönecek olursak bu filmde final sekansındaki siyasi-toplumsal göndermelerden ziyade, insanlık



Shojo Geba Geba

durumuna, daha doğrusu erkeklik durumuna ilişkin 'evrensel' (!?), neredeyse psikanalitik bir hareket noktası tespit edilebilir. Gerçi filmdeki üçüncü cinayet arefesinde katilin cinsel olarak iktidarsız olduğunun imâ edilmesinin katilin motivasyonu açısından bir hayli basit ve kaba bir açıklamaya bariz biçimde zemin sunduğu yadsınmasa da özellikle filmin sonlarına doğru izlediklerimiz ışığında filmi daha genel ve daha nitelikli bir bağlama oturtabiliriz. *Aurum* korku sineması ansiklopedisinin bu filmle ilgili maddesinde vurgulandığı gibi filmin asıl derdi, erkeklerin bir 'anne' figürüne duydukları arzu ve özlem ile gerçek yaşamdaki gerçek kadınların varlığının bu ideal arzu nesnesinin yalnızca 'yitik bir cennete' ait olduğunu anımsatma işlevi görmesinden doğan çelişki ve yabancılaşmadır. Film böylece cinsel patolojiye çok duyarlı ve 'içeriden' bir bakış açısı sunmaktadır. Bu arada belirtmek gerekir ki filmdeki ses/müzik kullanımı da tam da bu amaca başarılı biçimde hizmet etmektedir. Örneğin katliam ve dehşet anlarında hiç müzik kullanılmamış, kadınların ağlama seslerinin yanısıra yalnızca dışarıdan gelen rüzgar ve deniz dalgalarının sesi duyulmuştur. Müziğin filmde asıl amacı, erkeğin zavallı, acımlı bir durumda olduğunu ve bir arayış içinde bulunduğunu belirtmeye çalışmaktır. Filmdeki ikinci müzik temasını ise adamın deri yüzerken ısıklıkla çaldığı melodi oluşturmaktadır. Bu tema da hüznüldür. Sonunda bu melodi, en son kurtulan kadının ağzından bir ninniye dönüşür. Bu şekilde müzik, adamın cinsellikte aslında bir anne figürü aradığını gayet açık belirtmektedir (7).

*Okasaratu Byakui*'nin Japonya dışında da ünlü olması, güçlü sinema diline ve çarpıcı temasına ilave olarak ABD'deki gerçek bir olaydan -kısmen- esinlenmiş

**Nihilist şiddetin yabancılaşmaya karşı bir tepki oluşu Wakamatsu sinemasının temel belirleyicisidir.**



Shojo Geba Geba

olmasına da bağlı olsa gerek. Örneğin Wakamatsu'nun son derece etkileyici bir başka filmi olan *Shojo Geba Geba* (18), *Violent Virgin*; 1969) ise yönetmenin diğer pek çok filmi gibi çok dar bir çevre dışında pek bilinmiyor. *Shojo Geba Geba*, Oshima'nun *Empire of Passion*'ı (1976) gibi iki sevgilinin trajik ve dehşetengiz akıbetlerinin öyküsünü anlatıyor. Burada dikkat çekilmesi gereken nokta bu kez Wakamatsu'nun diğer pek çok filminin aksine, şiddet uygulayıcılarını değil, şiddetin kurbanlarını öyküsünün temel kahramanı yapmış olması. Hanako, bir mafya şefinin 'kadını' olmasına karşın Hoçi adlı genç bir erkekle ilişkiye girmiştir ve ikisi de 'infaz' edilmek üzere kent dışında uçsuz bucaksız bir açık araziye götürülmüştür. Kadın ve erkeklerden oluşan mafya güruhu kendi aralarında eğlenip hoşça vakit geçirirlerken iki sevgiliyi, elleri, kolları ve gözleri bağlı halde yan yana bırakırlar. Talihsiz çift bu koşulda bile birbirlerine dokunmaya, giderek sevişmeye girişirler. Ama zalim mafya elemanları bu esnada onları taciz etmekten geri durmaz. Sonunda Hanako, çarمیha gerilir. Hoçi de sevgilisinin bağlandığı çarمیhın hemen önündeki bir çadırda mafya güruhundaki kızlardan biriyle sevişmeye zorlanır. Ama genç adam, kadını boğazlayarak öldürür ve kaçmayı başarır. Hanako, çıplak halde kaçarak uzaklaşmakta olan sevgilisinin ardından seslenir. Koşmaktan yorgun düşen Hoçi yorgunluktan kendinden geçtiğinde

kulaklarında Hanako'nun sesi çınlarken uykuya dalar, rüyasında ve/veya hayallerinde sevgilisiyle buluşup sevişirler ama Hoçi'nin arkasında çirkin bir kuyruk peydah olduğu görülür (*Okasarata Byakui* gibi esas itibarıyla siyah-beyaz çekilen bu filmde de önceki filmde olduğu gibi bazı renkli sahneler var ve bu rüya/hayal sahnesi bunlardan biri). Geceleyin Hoçi bu çölümsü arazide bir grup adam ve beraberindeki kadınlarla karşılaşır, bu kadınlarla yatar ve gecenin karanlığında bir dürbünlü tüfeğin dürbününden bakar, bir kadın göğsü görür, tüfeğe ateşler. Ertesi gün Hoçi, Hanako'nun çarمیha gerildiği bölgeye geri döner, -doğru tahmin ettiniz- Hanako'nun göğsünde kanlı bir yara vardır (bu sahne de renkli çekilmiştir). Hoçi, bir çuvala konarak beyzbol sopalarıyla öldüresiye dövülür. Hoçi'nin gece rastladığı adamlar -ki artık mafya şefi ve yakınları oldukları anlaşılmıştır- da olay yerine gelip hep beraber çarمیha gerilmiş ve göğsünden vurulmuş Hanako'nun önünde fotoğraf çektirirler. Kamera -film içindeki fotoğraf kamerası!- izleyicinin gözü olmuştur, enstantaneler halinde aynı pozu bir kaç karede görürüz ancak birer farkla: Arkada peydahlanan bir figür her enstantanede daha bir belirginleşmektedir; bu, elinde beyzbol sopası ve yüzünde büyük bir öfkeyle mafya güruhuna doğru yaklaşan Hoçi'dir. Mafya şefinin kafasını çarمیhın önünde beyzbol sopasıyla yumurta gibi kıran Hoçi, sevgilisinin bedenini kucaklayarak etraf-

**Hanako, bir mafya şefinin 'kadını' olmasına karşın Hoçi adlı genç bir erkekle ilişkiye girmiştir ve ikisi de 'infaz' edilmek üzere kent dışında uçsuz bucaksız bir açık araziye götürülmüştür.**



taki çalılıkların alev almaya başladığı arazi gözden uzaklaşır.

**Aşk Cinayeti, Fuhuş ve Irza Tecavüz**  
*Moju*'yu ve Wakamatsu'nun filmlerini ele aldıktan sonra Japon sinemasında yalnızca bazı avangard yönetmenlerin filmlerinin çarpıcı örnekler sunduğu izlenimi oluşmamalı. Japon sinema endüstrisinin stüdyo sisteminde üretilen erotik filmleri dahi Batılı normlara göre bir hayli şaşırtıcı ürünler içermektedir, özellikle erotik filmlerin en büyük üreticisi olan Nikkatsu stüdyosunun filmleri. Bu noktada biraz geçmişe giderek Japon erotik sinemasının tarihi ve onun içinde Nikkatsu'nun yeri hakkında kısaca bilgi vermek gerekiyor. Uluslararası pazarlara da açılan büyük bütçeli samuray filmlerinin modasının geçmeye başlamasıyla birlikte, 1960'lı yılların başında Japon sinema endüstrisi iktisadi bir krizin eşiğine gelmişti. Bu dönemde düşük bütçeli küçük stüdyolar (Batı'nın jargonuyla B-tipi stüdyolar) erotik, soft-porno filmler çevirmeye başladılar, bu filmler *pinku eiga* (pembe filmler) olarak adlandırılıyordu. Bir müddet sonra Japon popüler sinemasının devlerinden Nikkatsu firması da furyaya uyararak bu türe can simidi olarak sarıldı. Ancak B-tipi stüdyolardan farklı olarak, Nikkatsu'nun hizmetinde ise daha 'kalburüstü' yönetmenler, oyuncular ve teknik ekipler vardı ve dolayısıyla Nikkatsu'nun erotik filmleri daha 'kaliteli' ürünler oldu, Nikkatsu'nun bu nitelikteki erotik filmleri *roman porno* olarak adlandırılacaktır. Japon erotik sineması 1960'larda zaman zaman sansürle çatışmış olsa da (9), 1970'lere geldiğinde artık 'kabullenilmişti.' Bu incelemeyi 1970'lerdeki Nikkatsu yapımı bazı *roman pornolara* kısaca bakarak bitirmek yerinde olacaktır (10).

Nikkatsu'nun en yetenekli yönetmenleri arasında Noburo Tanaka'yı saymak gerekir. Tanaka'nın *Jitsuroku Abe Sada*'sı (*A Woman Called Abe Sada*, Abe Sada Adında Bir Kadın; 1975), Oshima'nın dünyaca ünlü *Ai Noi Koriida*'sı (Duyular İmparatorluğu; 1976) ile aynı gerçek olayı çıkış noktası olarak alsa da, Oshima'nın filminin Fransızlar'la ortak yapım olması sayesinde 'haksız rekabete' mağlup olarak onun gölgesinde kalmış ve hakettiği ilgiyi görmemiştir. 1936'da Japonya'da bir fahişenin sevgilisini sadomazoşist bir sevişme sırasında boğarak öldürmesi ve sonra adamın penisini kesip

yanına alarak kaçması ülkede büyük sansasyon yaratmıştı. Tanaka'nın filminde Abe Sada ve evli sevgilisi bir oda tutarak günlerce tutkulu biçimde sevişirler. Bir gün adam, artık karısına dönmesi gerektiğini ve daha sonra yine Abe Sada'yla buluşabileceklerini söyler. Abe Sada da yapacağını yapar. Filmin finaline doğru gerek Abe'nin ağzından üst-ses olarak, gerekse filmin teması olan şarkının sözlerinde sürekli şu ifade tekrarlanır: "Her kadın ayınısını yapardı". Bütün ülke onu konuşmakta ve her yerde aranmaktadır. Finalde yakalandığında kimliğini soran polislere hiç çekinmeden açıkça adını söyler, yaptığından büyük bir hüzün duyduğu her halinden bellidir. Pek ön plana çıkmasa da bu filmin de arkaplanında siyasi bir fon vardır. Filmin

1970'lerden  
bir Japon erotik filmi



konusunun geçtiği (yani gerçek Abe Sada vakasının yaşandığı) 1936 yılı, 2. Dünya Savaşı öncesinde Japonya'da ordunun merkezinde yer aldığı siyasi çalkantıların dorukta olduğu, bir askeri isyan girişiminin yaşandığı yıldır. Sada ve sevgilisi kendi dünyalarına gömülmüş sevişirken dışarıda sokaktan sürekli askerler geçmektedir, filmin bir sahnesinde Abe Sada pencereyi açmaya yeltenen bir hizmetçiye pencereyi açmamasını söyler: "Günüşiğimi sevmiyorum."

Tanaka'nın kısmen bir Rampo öyküsünden uyarladığı *Yaneura No Sanponsha*'da (*Stroller in the Attic*, Tavanarası Sakini; 1976) ise, Pete Tombs'un ifadesiyle, 'ideal bir çiftin' (!) öyküsü anlatılır: röntgenci bir adam ve teşhirci bir kadın. Aslında üst sınıfa mensup bir kadın, bir pansiyonda zevk için fahişelik yapmaktadır. Pansiyonun tavanarasında

**Japon erotik sineması 1960'larda zaman zaman sansürle çatışmış olsa da, 1970'lere geldiğinde artık 'kabullenilmişti.'**

yaşayan genç bir adam ise açtığı küçük delikler sayesinde alt kattaki odada olanları röntgenlemektedir. Kadın bir gün bunun farkına varır ve röntgencinin gözlerinin içine baka baka bir müşterisini öldürür. Adam, onu ihbar etmek bir yana kendisi de cinayet işlemeye başlar, kadın da cinayetlerini sürdürür. Film, 1923 Tokyo depremiyle son bulur.

Tatsumi Kumashiro'nun yönettiği *Akasen Tamanoi: Nukeraremasu (Street of Joy; Neşe Sokağı; 1974)* ise gerçek fa-



Ai Noi Koriida

hişeleri konu almakta ve fuhuş dünyasına pek çok izleyiciyi yadırgatacak bir gözle bakmaktadır (11). Filmin konusu, Japonya'da genelevlerin yasaklandığı 1957 yılbaşı arifesinde geçmektedir. Fahişelerden biri, bir iş gününde 'iş görme' rekorunu kırmak için kendini harap ederken, diğer fahişelerin yaşamlarından kesitler izleriz. Bir fahişe, bütün kazancını deli gibi aşık olduğu kumarbaz sevgilisine gönüllü olarak yedirmekte, adam ise ondan utanmakta –ve onu aldatmakta- ama kadının parasını almaktan çekinmemektedir. Fahişe, bir otel odasında birlikte olduğu sevgilisine, otelde parayla oda tutmak yerine genelevde kendisine tahsis edilmiş odada sevişmelerinin daha az masraflı olacağını iyi niyetle söyleyince adamdan dayak yer örneğin. Bir başka fahişe ise, evlenmek üzere genelevden ayrılırken iş arkadaşları ve patronu tarafından sevecenlikle uğurlanır, zaten daha sonra kocasından tatmin olamayınca 'kürkçü dükkanına' geri gelecektir. Film boyunca genelev ortamı, bir utanç mekânı değil, fahişeler için kendilerine ait ve kendilerini buldukları sıcak bir yuva olarak betimlenmektedir.

*dünyasına ait* ve erkeklerin bütün günahlarından fazlasıyla nasibini almış bir diyar olarak betimlenmektedir.

Batılıları Japon sineması bahsinde en dehşete düşüren unsurların başında kuşkusuz Japon sinemacıların irza tecavüz olgusunu Batılılar'ın tahayyüllerinin alamayacağı bir tarz ve bağlamda ele alıyor olmaları geliyor. Böylesi Japon filmlerinin en 'güzel' örneklerinde biri olan *Okasu!! (Tecavüz!!; 1976)* bir *giallo*'yu çağrıştıracak bir jenerikle açılıyor: kara eldivenli bir elin, sivri uçlu bir bıçağı bilemesini izliyoruz. Filmin başkahramanı, patronunun bir çalışanıyla köşe bucakta seviştiği bir kütüphanede çalışan, genç bir kadındır. İş çıkışı bir markette alışveriş yaparken bir adamın kaçamak bakışlarla kendisini izlediğini farkeder. Evine geldiğinde ise asansörde bu adamın bıçak tehdidi altında tecavüzüne uğrar ama bundan kimseye sözetmez. Ertesi gün işyerinde yine kaçamak sevişmelere tanık olan genç kadın, artık kendisi de cinsel maceralar peşinde koşmaya karar verir. Ama bir dizi gecelik ilişkinin hiçbirinden tam tatmin olmaz. Tecavüze uğradığı akşam saldırganla ilk kez göz göze geldiği markete gider, o anı nostaljik bir duyguyla anımsamaktadır artık. Derken bir gün kamyon şoförlüğü yapan –ve aslında seri tecavüzcü olan- adamı tesadüfen yine görür. Adamın yanına gider, birlikte ormanlık bir araziye giderler. Adam, kadına bıçak çeker ama itiş kakış sırasında kendisi bıçaklanır. Kadın son nefesini vermekte olan adamla sevişerek sonunda orgazma ulaşır (12)...

#### NOTLAR:

(1) Hitchcock, bir röportajda o dönemdeki sinemanın en büyük handikapının 'kadına eziyet edin!' düsturunu yeterince uygulamaması olduğundan yakınmıştır.

(2) "Rampo", E.A. Poe'nun adından esinlenen bir takma addır. Gerçek kimliği tam olarak kesinlik kazanmamış olan ama gerçek adı Taro Hirai olduğu sanılan yazarın eserleri, 1920'lerde yayınlanmaya başlamıştı. Rampo'nun pek çok eseri beyazperdeye uyarlanmıştır.

(3) Sergi, Baudelarie'e atfen *Les Fleurs du Mal (Kötülük Çiçekleri)* adını taşımaktadır.

(4) Kadınları muhtelif pozisyonlarda ve muhtelif düğümlerle bağlamak (*kinbaku*), Japonya'da *sensei*'leri (usta) bulunan ka-

dim bir sanat formu sayılır. Bugün de bu sanatın müdavimlerine hitabeden çok sayıda *kinbaku* videoları üretilmektedir. Bu videolar tamamen konuşuz ve diyalogsuz olup yalnızca çeşitli açılardan ekrana gelen bağlı kadın görüntülerinden oluşmaktadır.

(5) Ayrıca psikanalizin jargonu ile konuşmayı kabul edersek, heykeltraşın kör-lüğünün onun 'hadımlığını' temsil ettiği de söylenebilir. Bu noktada Freudcu psikanalizi ciddi biçimde revize eden feminist yazar Barbara Creed'in yaklaşımı bir hayli değer kazanmaktadır: Creed'e göre, korku sineması ve benzeri alanlarda hadım figür, (penisden yoksun) kadın bedeni değil, bizzat erkek figürünün ta kendisidir, kadın bedeni ise hadım olmuş olmak bir yana hadım edicidir. *Moju*'da Creed'in şemasına uygun bir 'canavar dişi' (*monstrous feminine*) figürü merkezî olarak yeralmasa da heykeltraşın onu kimseyle paylaşmak istemeyen annesi kısmen bu figüre denk düşebilir.

(6) Filistin Halk Kurtuluş Cephesi, sivil hedefleri de içeren şiddet eylemleriyle adına duyuran ve hem bünyesinde ünlü Çakal Carlos gibi başka milletlerden şiddet eylemcilerini barındıran, hem de Japon Kızıl Ordusu dahil diğer milletlerden benzer örgütlerle dayanışma ve işbirliğine ağırlık veren bir örgüt olarak tanınıyor.

(7) Ses/müzikle ilgili pasajlar, Sadi Konuralp'in katkılarıyla kaleme alınmıştır.

(8) "Shojo" bakirenin basitçe Japonca karşılığıyken, "geba" Almanca güç, iktidar, kudret, vb anlamlarına gelen "gewalt" sözcüğünün Japoncaya bozularak aktarılmış versiyonudur ki Japonya'da radikal siyasi akımlar kendilerini bu sözcükle tanımlarlar.

(9) 1964'te Tokyo Olimpiyatları sırasında gösterime giren ve 2. Dünya Savaşı'ndan sonra Batı nezdinde görücüye çıkan Japonya'yı, Batılılar'a rezil edeceği gerekçesiyle tepki toplayan sado-mazoşist temalı *Hakajitsumu*'nun (*Daydream*) ardından, ertesi yıl yalnızca silah taşıdığı anda ereksiyon olabilen bir Japon'un bir Amerikan askerini öldürmesini anlatan *Kuroi Yuki* (Siyah Kar) yetkililer için bardağı taşıran son damla oldu ve film yasaklanarak yönetmeni tutuklandı (Japon aydınlarının desteğini alan ve Amerikan karşıtı siyasi bir savunma

yapan filmciler sonunda beraat edeceklerdi). Aynı yılın daha belirsiz düzeyde olsa da yine Amerikan karşıtı yönelimleri olan bir diğer ünlü filmi ise *Nikutai No Mon*'dur (*Gate of Flesh*, 1965).

(10) Günümüzde ise, Japon sinemasında erotizm bazı animelerde ve *Exorcister* gibi fantastik video filmlerinde görülüyor.

(11) Kumashiro'nun filminin adı, fuhuşa alışılmış bakış açısını yansıtan *Akasen Chitai* (Utaç Sokağı, 1956) adlı eski bir filme nazire niteliği taşımaktadır.

(12) Son sahnedeki bas gitar ve mellotron ile çalınan müzik, İtalyan erotik filmlerinde kullanılan erotik-caz parçalarını anımsatmakta ve hatta onlardan aşağı kalmamaktadır. (Filmdeki müzikler caz ve *lounge* müziklerden oluşmaktadır; genç kızın ana temasının yanısıra, tecavüzcünün görüldüğü sahnelerin ses kuşağında serbest caz hakimken, genç kızın görüntülerinde ise bir *lounge* müzik atmosferi bulunmaktadır). –Sadi Konuralp

#### TEMEL KAYNAKÇA:

Jack Hunter, *Eros in Hell* (Creation Books, 1998: Londra).

Pete Tombs, *Mondo Macabro* (Titan Books, 1997: Londra).

**Günümüzde ise, Japon sinemasında erotizm bazı animelerde ve *Exorcister* gibi fantastik video filmlerinde görülüyor.**

Exorcister





カラー作品

21

怪談奇女子