

POKEMON & MEKAN

Günlüğümüze yazmamız gereken yarı-relatable konuları içeren FF'in bu yeni sayısında **Pokemon'u işliyoruz**. Biraz nostalji, biraz da can sıkıntısı diye düştüğümüz bu Pokemon batağın-da esasen epey de keyifli durumlar ve olasılıklar keşfettik. Ucu mekana, mimariye, felsefeye, sosyolojiye değen bu tespitlerimizi 6 başlıkta derleyerek size de bir sunalım istedik:

- 1 - Pokemon - İnsan Tahakkümü
- 2 - Pokemon - İnsan - Doğa Üçlüsü
- 3 - Pokemon & İnsan Teknoloji
- 4 - Poketoplar & Mekan
- 5 - Kentler, Kasabalar & Köyler
- 6 - Pokemon & Bilinçaltımız

Çok detaylandırmadan belirtelim: bütün Pokemon külliyyatını incelemedik. Geçenlerde bir nostalji hevesliyle başlayan Pokemon çukurunda

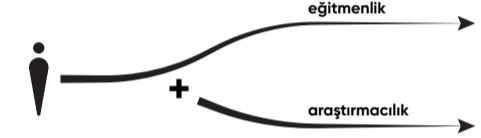
önce Nintendo oyunlarını oynadık, sonra çizgi filmi ilk 4 sezonunu izledik, son olarak Pokemon Go'ya kafayı bayaaaaa sardık. Ee btw bu da az iş değil bu arada. Ama belki de aradığımız bazı soruların cevapları dizinin ileriki sezonlarında veya başka oyunlarda verilmiştir. Yine de şimdilik yetti bize bu kadarı sanki.

Neyse, pokemon evreni çoğumuz için tanıdık bir kurgu evren. Sadece çizgi filmi değil oyunlarıyla da hayatımızdan geçmiş veya maruz kalmış olduğumuz bir şey en nihayetinde. Herkese öyle ya da böyle tanıdık gelecektir. **Kendi deneyimlerinizden de bir şeyler bulabileceğini düşünüyoruz. Dolayısıyla, yorumlarınız veya eklemeleriniz olursa mutlaka bekliyoruz.**

Keyifli okumalar!

POKEMON & İNSAN TAHAKKÜMÜ

Pokemon evreninde odakta olan ve başrol karakterlerinin üzerinde ilerledikleri **iki ana aks** mevcut. Bunlardan ilki pokemonları yakalayıp savaşarak **becerikli bir pokemon eğitmeni olmak** ve şampiyonluklar elde etmek. İkinci ana aks ise pokemonlar ile ilgili **bilgiler toplamak** ve yapılan keşifleri pokemon bilimsel literatürüne eklemek. Çizgi filmlerden Ash Ketchum'ı hatırlarsınız. Ash, pokemon yakalayıp savaşmasının yanı sıra keşfettiği yeni pokemonları ve onlar hakkında ki yeni bilgileri de paralelde daima Profesör Oak'a iletirdi.



Bu iki ana aks elbette temelde kurgunun ve senaryonun temel strüktürünü oluşturuyor. İlk aks karakterlerin **hikayeyi sürdürmelerine** yararken, ikinci paralel aks ise hikayeyi hep daha öteye taşıyan, **hikayenin devamlılığını** sağlayan itici güç. Ancak bizce kurgunun belkemiğini oluşturan bu iki aks esasen bütün pokemon evrenine dair **büyük bir tezat ve şaşkıncı bir duruma da işaret ediyor**:

Pokemon evrenine hızlıca bir göz attığımızda dahi pokemonların her zaman insanlar için bir **bilinmez** olduğunu fark edersiniz. Dizide, pokemonlar savaşçıların yanı sıra kalabalık bir grup akademisyen ve meraklı araştırmacı da daima pokemon gizemlerini araştırır. Ash'in sürekli keşfettiği bilgiler de pokemonlar üzerine çalışan bilim insanlarının çözemediği gizemler için toplanmış pratik bilgilerdir. Bunların da yanı sıra, diziyi izlerken fark edeceksiniz, her bölüm sonu ağzınızda **pokemonların mistik doğasına** dair bir aftertaste bırakıyor.

Fakat, pokemonların bu bilinmezliği onları tam da enigmatik veya mistik bir yere taşıyor esasen. Çünkü çözümlenmesi imkansız bir gizemleri yok, sadece **'henüz çözülememiş'** tarafları var. Ancak, öte yandan, bu bilinmezlik, çözülememişlik hiçbir zaman da bir **sona varmıyor**. Ne zaman ki insan teknolojisi, anlağı veya bilimi pokemonları anlamaya yaklaşırsa ya yeni pokemonlar ya da yeni pokemon özellikleriyle karşılaşılır. Bunu hiçbir zaman sona ermeyen bir **kovalamacı** olarak düşünebilirsiniz. Dolayısıyla ön kabul, özellikle çizgi dizide baştan kurulmuş oluyor: **Pokemonları hiçbir zaman tam olarak anlayamayacağız**.

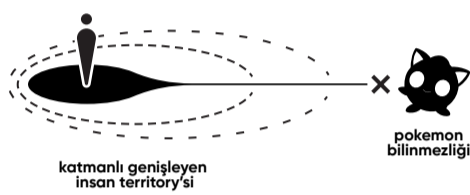


Bu gizemlilik bizce insan egosunu, sahiplenme-ait olma üzerine kurulu insan düzenini ve nihayetinde insan merkezli dünyayı **temelinden tehdit eden** bir durum. Özellikle, insanın sadece **bildiği ve anlayabildiği oluş hallerini dahil ettiği**, kapsadığı içgüdüsel territory anlayışını temelinden sarsıyor. Esasen, uzatmadan, bunun için zenofobinin bir biçimi diyebiliriz.

Anlamak insan territorysinde önemli bir yere sahip. Anlamadığımızın 'tehlikeli' ve 'kötü' olduğu üzerine kurulu sosyal coğrafyalarımızda (**'territory' yerine kullanıyoruz bu lafı**) anlamasak da bilmemek de alan tanıyabileceğimiz en bilinmez - ve dolayısıyla en tehlikeli - şey belki de 'anlayabileceğimizi bildiğimiz' varlıklar oluyorlar. Ama pokemon evreni için pokemonlar, bunun tam zıttı: **'hiçbir zaman tam olarak anlayamayacağımızı bildiğimiz'** varlıklar. Geldik zurnanın zırt dediği yere:

Bu sonsuz anlayamama, bilememe hali insan merkezli bir evreni temellerinden sarsıyor. Çünkü insan hiçbir zaman pokemonları **kendi territory'sine dahil et/ e/meyeceğini** biliyor. Bunu ilerletiyoruz ve şöyle diyoruz: insan pokemonları hiçbir zaman **sahiplenemeyeceğini, kendinden edemeyeceğini** biliyor. Çünkü esasen territory diye adlandırdığımız şeyler insanlar için paralelde bir **sahiplenmenin ve/veya ait olmanın** hissedildiği alanlar. Bunun yanı sıra bir territorynin parçası olma sonuç olarak o territory'nin merkezinde

duran şey veya kişinin tahakküm sınırlarının içerisine düşmek anlamına geliyor (*- mu?*). Pokemonlarsa bu evrende insanlar tarafından sahiplenmek için fazla bilinmez varlıklar. Ayrıca, insanın sonu gelmez 'kendinden etme' veya 'territorysi içerisine alma' veya 'sahiplenme' içgüdüüne de sonsuz olarak artan gizemleriyle kuvvetli bir şekilde karşı koyuyorlar.



Tezat şurada başlıyor: pokemon eğitmenlerinin zamanlarının çoğunu alan uğraşlarının doğada karşılaştıkları vahşi pokemonlarla savaşış onları **yakalamak ve hapsederek 'sahip olmak'** olduğunu biliyor. Özellikle amatör pokemon eğitmenleri sabah akşam demeden, yemeden içmeden bunun peşinde koşuyorlar. Tabi burada şu soruları da not olarak ekleyelim: **sahip olmakla yakalamak ve hapsedmek ne kadar interchangeable?** İnsanlar pokemonları yakalarken bir sahip olma illüzyonuna mı ayak bağıyorlar? Bu mülkiyetçi eğitmen bebeler pokemonlara sahip olduklarına yürekten inanıyorlar mı?

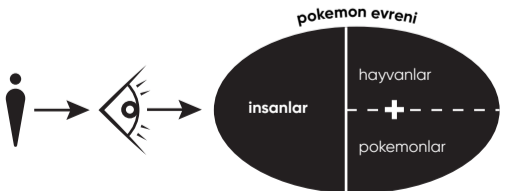
Bu devamlı sahip olma fetişine alternatif **istisnalar** elbette sunuluyor. Örneğin, baş karakter Ash'in iyi bir pokemon eğitmeni olmasının nedeni, Ash'in pokemonlarıyla dost olması, **onları dengi görmesi** ve onlarla herhangi bir eğitmenin yapacağından daha çok ilgilenmesi, onları kendi gibi önemsemesi olarak vurgulanıyor. Ancak her ne kadar Ash nispeten aklanabilir bir yerde dursa da Ash'in **bitmek bilmez pokemon yakalama hırsı** da apaçık ortada.

Sonuç olarak, pokemonların hiçbir zaman tamamen keşfedip kendilerinden edemeyeceğini bilen insanlar, pokemonları yakalayıp hapsederek pokemonlara karşı **egosal bir üstünlük** mü amaçlıyorlar? Bu mastürbatif bir üstün gelme çabası mı? Yoksa 'bilinmez' ve dolayısıyla 'kötü' olarak atfettileri bir şeyi kendi kuvvetlerinin boyunduruğu altına almak mı? Mesela bu bir **'Bükemediğim bileği kırarım.'** örneği mi? Bu sahip-sahip olunan ikiliği içinde biraz da kink, fetiş barındırıyor olabilir mi? Mesela poketoplar aslında tepeden inme insan tahakkümünün bir aleti veya sembolü mü?

POKEMON - İNSAN - DOĞA ÜÇLÜSÜ

Yeri gelmişken elbette şunu da sormalıyız: insan merkezli bakış açısı pokemon evreninin **tüm bileşenlerini kaç bölüme ayırarak** ele alıyor? Sosyal, biyolojik vs diye ayırmıyoruz. İnsanın varoluş olarak çevresinde ayırdığı kategori ve başlıkları anlama peşindeyiz.

Tespit edebildiğimiz kadariyle bu soru için verebileceğimiz cevabın kendi dünyamız için söyleyebileceğimizden, eleştirebileceklerimizden pek de aşağı kalır yanı yok. Apaçık görülüyor ki pokemon evreninde de insan **kendi dışında kalan varlıkları birden fazla başlıkta ele alıyor**. Fakat sanki bizim kendi dünyamızda gördüğümüz insan-doğa ikiliğine **bir katman daha ekliyorlar**. O da pokemonlar.

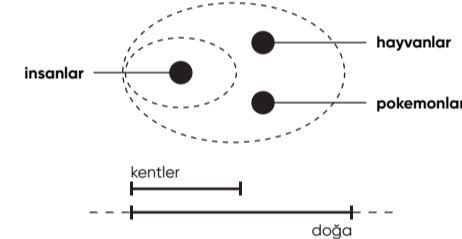


Fark ettiyseiz pokemonlar, insanların sadece istifade ettikleri, etini sütünü tükettikleri 'sıradan' hayvanlardan da **ayrı bir yerde duruyor**. Bunun nedeni ne olabilir diye düşününce aklımıza ilk gelen şey pokemonları hayvanlardan temelde ayırt eden tarafları oluyor: **güçleri ve yetenekleri**. Ama gelin görün ki insanlar bu güçleri de (**taklit edebildikleri yerde ediyorlar ama onun dışında**) **sadece savaşmak ve savaşırken için yararlanıyorlar**. Yani pokemonları bu evrendeki

hayvanlardan ayrı bir yerde tutan şeyin **savaştırılabilirlikleri** olduğunu söylemek biraz cesur da olsa çok da hatalı bir tespit olmaz herhalde. (*Tabi ki istisna birkaç pokemon yok değil. Örneğin: Chansey adlı pokemon savaşılmıyorsa hastanelerde hemşirelere yardım etmesiyle insanların daha çok 'işine yarayan' bir pokemon.*)

Pokemonların bizim dünyamızda ve hatta o evrende de var olan hayvanlardan **modellendiği** aşikar. Görünüş olarak çok benzemelerinin dışında isimleri bile çok benzer. Bir yandan aynı olmasalar da, ee sonuçta çoğunlukla **aynı habitatı paylaşıyorlar**. Mesela vahşi pokemonlar en fazla, insanın direkt hakimiyeti dışında kalan coğrafyalarda - basitçe, 'doğada' - bulunuyorlar.

O zaman şöyle diyebilir miyiz: bu evrende bizde olduğu ve eleştirdiğimiz gibi ikili değil aslında **üçlü bir ayırım** var? **İnsan, hayvan ve pokemon...** İnsan kentleri mesken tutuyor, hayvanlar doğayı. Ama pokemonlar da doğayı... Bir dk, olmadı bu hesap. Belki de bu evren için hesabı varlıkların **mesken tuttuğu alanlara göre değil de bu alanlarla ve soyut mekanlarla kurduğu ilişkiler üzerine** kurmak daha makul bir sonuç verebilir.



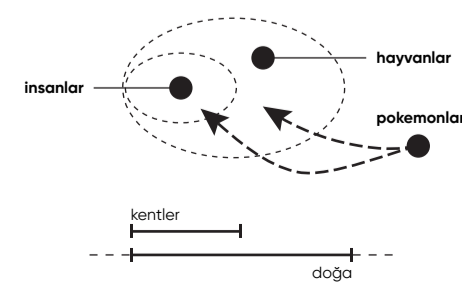
Vahşi (wild) pokemonların mesken tuttuğu belli başlı **iki alan** var. Bunların ilki insan yerleşimlerinin ve **insan kontrolünün dışında kalan tabiat**. En çok vahşi pokemona ormanlarda, kentlerin arasında kalan patikalarda, kent ve kasabalar dışındaki alanlarda rastlıyoruz. Buradaki pokemonlar doğrusu biraz gergo'lar. Özellikle mesela dizide Ash ve arkadaşlarının doğada karşılaştığı pokemonlar bu insan ve yarı-insanlaşmış pokemonlardan oluşan ekibe **sürekli zorluk çıkarıyor**.

Vahşi pokemonlarla bir diğer karşılaştığımız yer ise **insan yapımı olsa da insanın kontrolünden çıkmış** mekanlar. Mesela bunlara örnek olarak dizinin 3'üncü sezonunda, Magnemite isimli pokemonların mesken tuttuğu elektrik santralini verebiliriz. Bölümde, magmemiteların akin etmesiyle insanların kaçması, çevre kasabanın hayalet kente dönüşmesi ve **insan uğraş ve düzeninin sabote edilmiş olması** anlatılıyordu.

Vahşi pokemonlarla karşılaşma ihtimalinin yüksek olduğu bu iki alanda da pokemonların insanların düzeni için zorluklara neden olduğu, neredeyse taşkınlık çıkardıği dizi boyunca apaçık hissettiriliyor. Bu açıdan bakınca 'vahşi' pokemonların insanların gözünden **işgalci türler** olduğunu söylemek mümkün. Hatta böyle düşününce, bu pokemonlara 'vahşi' denilmesini ve vahşi kelimesinin arkasında taşıdığı tüm diğer potansiyel altmetinleri de kafamızda daha iyi oturabiliyoruz.

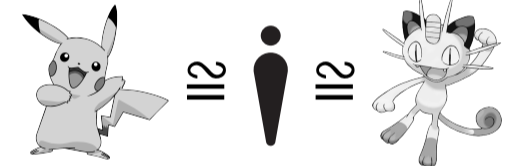
Kaldı ki pokemon evreni, pokemonların sadece insanların alanlarını işgal ettiklerini vurgulamıyor. Bir yandan da pokemonlarla bildiğimiz 'sıradan' hayvanları **bir arada hiç görmüyoruz**. Bu bize izleyici olarak bize ne okutuyor?

Kısaca, acaba dizi boyunca pokemonların işgalci varlıklar oldukları ve istifade ettikleri habitatların **ekosistemlerine ait olmadıkları** vurgulanıyor olabilir mi? Pokemonlar doğadan istifade eden ama doğayı işgal eden yaratıklar olabilirler mi?



O zaman pokemonları başta bahsettiğimiz ikilikte veya üçlükte nereye oturtmak doğru olur? Bu gibi bir ayırmada yoksa insanları pokemonları yakalayıp doğa olarak atfettileri, kendilerinden geriye kalan tüm alanları **kendilerince koruyorlar**, bir nevi gatekeeping yapıyor olabilirler mi? (*Bu son şey fazla abartı oldu gibi. Siz ş'aptınız ama...*)

Son olarak, **insanlaşmış pokemonları** da konuşmamız iyi olur. Özellikle çizgi dizide 2 pokemon dikkatimizi çekiyor: Pikachu ve Meowth. Pikachu'yu biliyorsunuz zaten. Poketopun (*yani hapsedildiği hücrenin*) dışında kalmakta ısrar ettiğini hatırlarsınız. Ash her ne kadar pokemonlarıyla iyi geçinen ve denkleri olarak gören biri gibi gösterilse de poketopun dışında kalmak Pikachu'nun ısrar ederek **elde ettiği bir eşitlenme** başarısıydı. Bir diğer örnek olan Meowth'sa bir pokemon olmasına karşın Raket Takımı'nın üyesiydi. Pokemon evreninde **insan dilini konuşabilen yeteneğine sahip tek pokemon** olması çok önemli. Ancak bunun verilmiş bir yetenek değil, yine Meowth'ın **kendi çabasıyla** öğrendiği bir şey olduğunu, bunu öğrenmek için **atanmış doğasının sınırlarını aştığı** ve bizce bir eşitlenme çabası olduğu belirtelim. Hatta Meowth konuşabilmesinin yanı sıra roket takımının zaman zaman liderliğini, zaman zaman da dizginleyicisi rollerini üstleniyordu.



Dizideki çok belirgin bu iki karakter eşitlenmiş olmalarının belki de bir getirisi olarak kapladıkları sosyal coğrafyada esasen **yalnızlardı**. Pikachunun relate edebileceği başka bir pokemon yoktu, farklıydı ve şaşkınlıla izleniyordu. Meowthsa pokemonları daima ezikleşiyişle olsun, onlarla **relate edemediğini** defaatle belli etmesiyle olsun fazlasıyla insanlaşığı için artık bağları kopmuştu. Neyse, yani bu durumda insan merkezli - biraz da faşist - pokemon evreninde en **erdemli atfedilen** pokemonun, yani **'eski-anarşist'** Pikachu'nun da **yarı-insanlaşmış** bir pokemon olması açıkçası pek şaşırtmıyor.

POKEMON & İNSAN TEKNOLOJİSİ

Doğrusu buna dair bir delilimiz yok ama nedense izlerken böyle kalmış aklımızda: Pokemon evreninde pokemonların yetenekleri insanlar için **henüz erişilemeyen, erişilmeye çalışılan, zaman zaman taklit edilen, replicate edilen veya model alınan şeyler**. Genelde bir **öykünme** söz konusu sanki. Yani insanların teknolojisi için pokemonların yetenekleri atın önündeki **havuç** gibi. Hatta bazen bu yetenekleri insanlar birebir de kullanıyorlar. Pokemonun sırtında denizi aşan mı istersiniz, uçan kaçan mı... Bu esasen bir açıdan **bio-mimicry** gibi tasarım yaklaşımlarına benziyor.

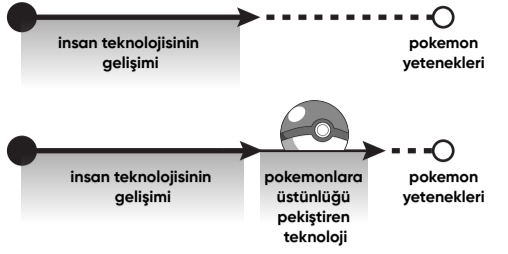


Evet, pokemon evreninde, insan teknolojisinin temel itici gücünün pokemonlara öykünme olduğunu söylemek biraz fazla kaçabilir. Ancak **insan teknolojisinin yetişemediği birçok boşluğu** da pokemon yeteneklerinin doldurduğu ve pokemon yeteneklerinin **bir çita oluşturduğunu** iddia ediyoruz.

Asıl önemli olansa insanların pokemon yeteneklerini anlayıp taklit edebildikleri teknolojik gelişmelerin temelinde **pokemonları hapsedmek üzere gelişmiş** olması. **Örneğin poketoplar**.

Poketoplar baya enteresan teknolojik ürünler. Öncelikle muhtemelen bilimkurgu terminolojisinde **moleküler ölçekleme** falan diye geçen bir özelliğe sahipler. Ash ve arkadaşlarının Abra ve Sabrina tarafından oyuncak eve hapsedildiği bölümde olduğu gibi. İkincisi ise bu kürelerin yine bilimkurgudan tanıdığımız **hibernation chamber**'lar olması. Bu da sanki pokemonların 'rest'

adı verilen gücüne tekabül ediyor. Son olarak poketoplar baya bildiğimiz **ışınlanabiliyorlar**. Bu da yine birçok dark, psychic ve ghost tipi pokemonda olan bir özellik.



İşte asıl komik olansa bunlar gibi teknolojilerin pokemon evreninde **pokemonlara olan üstünlüğü pekiştirmek** dışında başka hiçbir alanda kullanılmaması. Ne mimaride, ne iletişimde, ne günlük hayatın herhangi bir köşesinde **böyle bir teknoloji görmüyoruz**. Yani poketopların ışınlanabildiği, içindekileri ölçekleyebildiği ve sağlıklarını stabil koruyabildiği bir teknoloji mevcut ama dünyanın geri kalanı **hala 90'lar teknolojisini...** Bu teknolojilerin mimaride, kent planlamada nasıl çığırar açabileceğini hayal edebiliriz musunuz? Biz eder gibi olduk doğrusu ama pokemon evrenindeki insanlar pek hayal edememişler. Yazık...

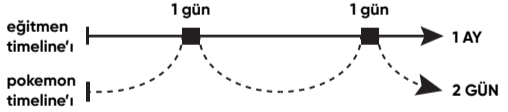
POKETOPLAR & MEKAN

Poketop demişken... Poketopların mekansal olarak inanılmaz **enteresan durumlar** teşkil ettiğini düşünüyoruz. Ama önce bir poketopun ne olduğundan bahsedelim.

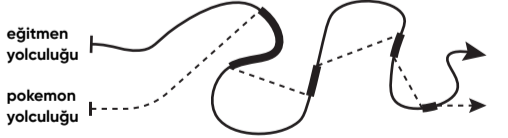


Poketoplar çok basitçe pokemon eğitimcilerinin pokemonları yakalayıp, içerisinde **encapsulate** ettikleri ufak **mükemmel küre** biçimli hücrelerdir. Bir eğitimden anda **ancak 6 tane dolu poketop** taşıyabilir. Poketoplar çantada veya kemere asılarak taşınabilir. Kullanılmadıkları anlarda bir masa tenisi topu, ele alındıklarında ise **genişleyerek bir portakal büyüklüğüne** ulaşırlar. Eğitimci, karşılaştığı bir pokemona yendiğinde - veya ikna ettiğinde - poketopu pokemona **üzerine fırlatır**. Fırlatılınca iki yarım küre halinde ortadan açılan poketop yönelendiği pokemona **ölçekleyerek kürenin içine ışınlar, çeker, emer** vs. Poketopun içerisine çekilen pokemon eğer boyun eğmemiş ise poketoptan **çıkabilir**. Poketoplar savaş sırasında sahaya fırlatılır, içindeki pokemon **serbest kalır**. Poketopun içinde kalan pokemonlar ise adeta **dondurulmuş bir dünyada enerji formunda** yaşamaya devam ederler. Topun içinde pokemonların sağlık durumları **stabil olarak korunur**. Eğitimcinin sahip olduğu dolu poketopu sayısı 6'ya geçerse son poketop kendi kendine veya bilgisayar ile eğitimcinin bağlı olduğu pokemona araştırmasına **ışınlanır**. Adrese varan poketopun içindeki pokemona **araştırmacının insafına kalmış** bir şekilde toptan zaman zaman çıkarılabilir veya sonsuza kadar da içinde tutulabilir. Poketoplar pokemondan dışındaki **canlı veya cansız başka herhangi bir varlığı** içlerinde barındıramazlar. Yalnızca ama yalnızca pokemonlar için tasarlanmışlardır.

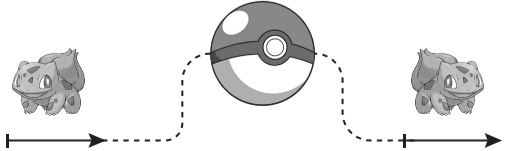
Poketopun içerisinde olmak pokemon için özel bir deneyim olsa gerek. Öncelikle bir **zamansızlık, zamandan kopmuşluk** söz konusu. Mesela pokemonun topun içinde kalışı sonsuza kadar uzayabilir. Bu açıdan top içindeki pokemonun zaman algısı eğitimcininkinden farklı olacaktır. Uzun bir maceraya çıkan eğitimcinin deneyimi (*mesela Ash'in 20 küsur yıllık macerası*) yıllara varırken toptaki pokemon bu yıllar içerisinde sadece **top dışına çıkarıldığı süreyi** deneyimliyor. 10 yıl süren bir şampiyonluk sürecini pokemon belki sadece 10 gün olarak deneyimleyebilir. Yani poketopta ihtiva edilen pokemonlar için zamanı ve mekanı bir çizgi üzerindeki noktalardan ibaret deneyimliyorlar diyebiliriz.



Sadece zaman da değil. Özellikle daima hareket halinde olan bir maceradan bahsediyoruz. Eğitimcilerin kasabadan kasabaya gezdiği yolculuğu pokemonlar mekandan da bağımsız olarak yaşamak zorundalar. 20K km yol kateden bir eğitimcinin yanı sıra pokemon o yolda sadece bazı noktaları görüyor, yer değişimine birbir tanıklık etmiyor.

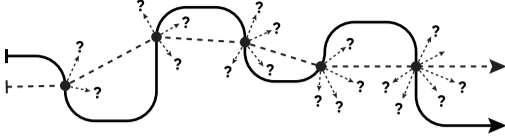


Konumun değişimine ve zamanın akışına birebir şahitlik etmediğiniz bir yolculuğu mekan algınıza etkisini bir hayal edin. Bir bakmışsınız Vermillion kasabasında, bakmışsınız Celadon şehrinde. Ve bu sırada 2 yıl geçmiş... Belki hiç topun içerisinden çıkmamışsınız bile. Bu açıdan bakınca poketopların, dışarı çıkarıldıkları mekanlar arasında duran **sürece belirsiz birer ara mekan** veya **geçiş mekanı** olduklarını söyleyebiliriz.



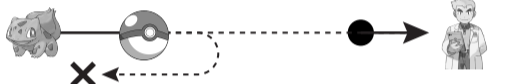
Yalnız bu ara mekanları alışık olduğumuz ara, geçiş veya bağlayıcı mekanlardan ayırt eden temel bir şey var. Pokemonlar çoğunlukla topları **kendi rıza ve**

kararlarıyla terk etmiyorlar. Bu karar eğitime kalmış bir şey. Dolayısıyla pokemonlar topun içinden çıktıkları ana kadar nereye çıkacaklarını bilmiyorlar. Bu durumda, evet bir ara ve bağlayıcı mekan diyebiliriz, ancak **nereyle nereyi bağladığı belirsiz** olan mekanlar olduklarını vurgulayalım. Yani bu ara mekanları ucunun nereye çıktığını bildiğiniz **koridorlara değil**, daha ziyade **labirent** deneyimine benzetiyoruz.



Kendinizi pokemonun yerine koyun. **Nerede olduğunuzu** algılayabiliyorsunuz belki ancak **nereye varacağınız** hakkında en ufak fikriniz yok. Bu esasen korkunç bir şey. Yani hapis fikrinin de ötesinde bir şey. Eğer sahibiniz isterse sizi bir çukurun dibinde, denizin ortasında veya ıssız bir çölde de salabilir. Bunun için bir terim fırtalyoruz: **'koşullanmış mekan deneyimi'**. Yani mekan deneyiminiz hem konum hem de süre olarak **başka birinin** bireysel tasarrufla belirleniyor. Bu mekanda güvenliğiniz yine 'sahibinizin' kontrolünde. **Mekan deneyiminizin sürekliliği** tamamen **sahibinize ne kadar güvendiğinize koşullanmış**.

Bu ara mekan oluşu bir diğer yerden de yakalıyoruz. O da poketopların nihai adreslerinin profesörün pokemon çiftliği olması. Bir eğitimcinin yakaladığı pokemonların çoğu bu çiftlikte sonlanıyor. Bazısı hemen, bazısı belki çooooooo uzun bir süre sonra... Fakat bu **çiftlik ölenemez bir son durak**. Çiftlik pokemonların habitatlarından ayrılıp poketop içerisinde bir süre geçirip gittikleri bir yer. Belki eğitimci pokemona yakaladıktan 20 yıl sonra çiftliğe yollamış bile olabilir. Ancak pokemonun gözünde habitatını, **yuvasını bıraktığı gün ile en son vardığı çiftlik arasında** onun gözünden sadece 20 gün geçmiş dahi olabilir. Bu durumda da poketopların başıyla sonunun aynı olmayan birer ara mekan olduğunun vurguluyoruz. Yani tam olarak bir **cep mekan** deneyimi diyemeyiz. Sonuçta **yola çıkılan yer ile varılan yer farklı**. Böyle bakınca da pokemonların yerlerinden edilmiş olduğunu ve poketopların da bu süreçte sadece pratik bir alet olduğunu düşünüyoruz.



Poketopların ışınlanabilen şeyler olduğunu not düşmüştük yukarıda. Ayrıca içerideki pokemonları zaman ve mekandan kopuk, enerji olarak ihtiva ediyorlar. Yani mekanı **noktasal, boyutsuz ve kütsüz** olarak deneyimleyen pokemon sürece pek de şahitlik etmiyor. Bunların pokemondan için baya ciddi etkileri olduğunu düşünüyoruz. Mesela **mekanla bağ kuramama, aidiyet inşa edememe, kopma** vs...

Öte yandan mekana dair bir **disorientation'dan** da bahsedebiliriz. *'Neredeyim ben, n'oluyor burada. Az önce sıcak ve kalabalık bir yerdeydim, şimdi uçurumun kenarındayım, kar yağıyor.'* falan...

Bir diğer taraftan da pokemonlar poketopa girip çıkarken boyutları önce değişiyor ve sonra da yok olup enerji formuna dönüşüyorlar. Bedenin mekana kurduğu ilişki ölçekçe, kütlece sürekli değişiyor. **Bedenin mekansallığının** ve mekanda kapladığı **hacmin farkındalığının azalması** da mesela büyük bir başlık olabilir. Tabi çok da uzatmadan asıl soru şu: **yolculuğa şahitlik etmek varılan mekânın deneyiminde ne kadar önemli?**

Peki bu poketopların şekli ne? Evet dıştan bakınca küreler ama **içi neye benziyor?** Dizide ileriki sezonlarda görünüyor mu bilmiyoruz. Hepsini de izleyemedik. İçi de dışı gibi küre mi? Şekli de geçtik, **içi aydınlık mı?** Alışık olduğumuz **3 boyutlu bir mekan mı?** Eğer öyleyse yüzeyler şeffaf mı? **İçeriden dışarıyı görünüyor mu?**

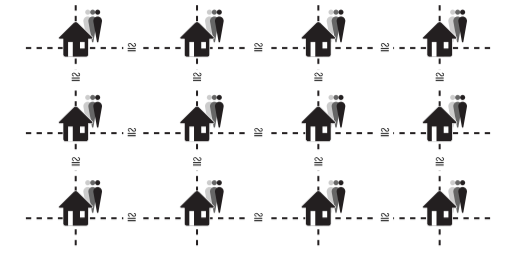
Doğrusu bunları bilmemiz de deneyimlememiz de mümkün değil. Poketoplar sadece pokemonları içine alabiliyor. Yani poketoplar insanları tarafından tasarlanmış olmalarına rağmen **insanların ulaşamaya-cağı bir deneyim**. Yani insan yine oppress ettiği ile relate edememek için elinden geleni yapmış. Yine de bu açıdan bu mekan deneyiminin sadece pokemona has ve zorlarsak birleştirici bir müşterek tarafı olabilir mi? Gerçi biz insanlar bunu hiçbir zaman bunu bilemeyeceğiz...

KENTLER, KASABALAR & KÖYLER

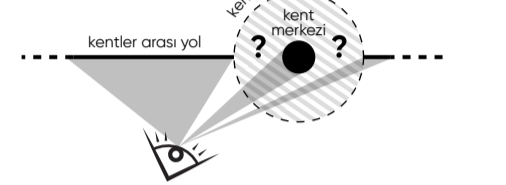
Pokemon dizisinde de oyunlarında da dünya bölgelere (*kıta veya büyük ülkeler gibi düşünöbilirsiniz*) ayrılmıştır. Bu bölgeler birbirinden **farklı pokemon türlerini** barındırırlar. Her yerde farklı pokemonlar olduğu gibi her bir bölgenin de ayrı bir şampiyonluk ligi vardır. Her bir bölge içerisinde **kentleri, kasabaları ve köyleri** barındırır. Her bir kent ve kasabanın **birer gym'i** vardır. Ve bir pokemon eğitimci çıktığı macerada bu yerleşimlere uğrayarak gym'lerde savaşır ve badge (arma) kazanmaya çalışır. Kazandığı bu badge'lerden belli bir sayıda topladığı zaman büyük şampiyonluk ligine katılmaya hak kazanır.

Bu hususta üzerine konuşmaya başlayacağımız şey kent, kasaba ve köylerin **birbirlerine benzer olmaları**. Bu benzerlikten kastımız hem ölçek, hem nüfus, hem nüfus yoğunluğu, hem günlük yaşam, yani alınıza kente dair gelebilecek her şey. Her ne kadar elbette bu yerleşim birimleri arasında farklar tespit edebilmek de bizim dünyamızdaki kent ve köy arasındaki **dramatik ölçek ve nüfus farkını** dizide ve oyunlarda pek de göremiyoruz.

Sırf o da değil. Özellikle dizide Ash ve arkadaşlarının her bölümde veya en fazla iki bölümde bir yeni bir yerleşim alanına vardıklarını görüyoruz. Bu **geçişler epey hızlı** gerçekleşiyor. Üstelik bunu çoğunlukla **yürüyerek** başarabiliyorlar. Adeta bütün yerleşim birimleri eşit mesafedelermiş gibi... Öyle ki, tüm bunlar bize pokemon evreninde kentlerin, kasabaların, köylerin kıta yüzeyine **homojen yerleştirilmiş** birbirine çok yakın, eşit ve **modüler** şeyler olduğunu hissettiriyor.



Dizi boyunca karakterlerin bütün bu yerleşim birimlerinin **merkezlerine** uğradıklarını görüyoruz. Ancak bu yerleşim birimlerinin **çepelerine** pek sık şahit olmuyoruz. Bunun temel nedeninin hikaye akışı olduğunun elbette farkındayız. Hikaye **yolda olmak ve merkezde olmak ikiliği** üzerine kurulu. Karakterleri çoğunlukla, bir sahnede kentleri bağlayan yollarda görürken, bir sonraki sahnede ise kentin merkezine varmışken izliyoruz.



Kentler arasındaki geçişlere sıklıkla şahitlik etmeyişimiz aslında **kentlerin sınırlarını bilmememize** nedeni oluyor. Yerleşim biriminin nerede başlayıp nerede bittiği **belirsiz**. Bir diğer açıdan da şöyle diyebiliriz: anlık olarak verili bir sahnede nerede olduğumuzu/olmadığımızı çok iyi veya çok kolaylıkla biliyoruz. Belki önceki maddede bahsettiğimiz şeyin nedeni de bu olabilir. Yerleşim birimlerinin sınırlarını izleyici olarak kestiremediğimiz için **büyükliklerini ayırt edemiyor** olabiliriz. Dolayısıyla hepsi de birbirine benziyor olabilir.

Bu açıdan belki izleyiciler olarak mekan deneyiminizin ve oryantasyonumuzun **pokemonlarınkine benzer** olduğunu söyleyebiliriz. Bu benzerlikte, pokemonlar için poketopta geçirdikleri zamanın belirsiz olduğu deneyim izleyici için kentler arasındaki yolken, poketoplardan çıktıkları andaki noktasal mekan deneyimleri ise kent merkezlerini gördüğümüz anlar olabilir.

Karakterlerimizin kent merkezlerine uğramalarının temelde birkaç nedeni var. Bir pokemon eğitimcinin ihtiyacı duyduğu **3 mekan** buralarda yer alıyor:

Pokemon Merkezleri, Pokemon Gymleri ve Pokemon Mağazaları. Bu noktalar eğitimcilerin yolculuğunda **düğüm noktaları** oluşturuyorlar. Dikkat ederseniz Pokemon Merkezleri ve Mağazaları eğitimcinin macerasının devamlılığı için birer **dinlenme ve biriktirme** alanları. Gym'leri ise macerayı anlamlı ve meşru kılan **checkpoint'ler** gibi düşünöbilirsiniz.



Kent merkezlerinde yer alan bu noktalar **kentler için çok belirleyici**. Her yerleşim biriminin merkezinde oldukları gibi (*veya muadilleri olan*) bu mekanlar **dünyanın birçok yerinden** ortak amaçla yola çıkmış eğitimci ve pokemona ağırlıyor. Her yerden gelen eğitimciler ilk önce buralara uğruyor, yöneliyor. Hem her kentin **en merkezinde yer almalarıyla**, hem her yerden insanın **ilk buldukları adres oluşlarıyla**, hem de neredeyse **tüm dünyada bulunmalarıyla (evrensel)** esasen yerleşim birimlerinin **bu mekanlar etrafında şekillendiğini**, kurulduğunu bile söyleyebiliriz. Kim bilir belki de gerçekten ilk bu mekanlar geldi, sonra da yerleşim birimleri etraflarında şekillendi.

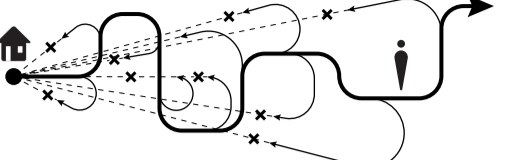
POKEMONUN & BİLİNÇALTIMIZ

Pokemon evreninin dizi ve oyunlarıyla bilinçaltımıza kodladığı çok şey olabileceğini düşünüyoruz. Bunda, özellikle bir önceki başlıkta bahsettiğimiz kent ve kasaba ağlarının büyük bir payı var. Belki bu bahsedecelerimizin çoğu bütün 90'lar ve 2000'ler başı oyunlarının çoğu için geçerli olabilir ancak tüm çizgi diziler için geçerli değil.

Pokemon dizi ve oyunlarında her zaman **bir merkezden çıkıp sonu çok uzaktan olan bir noktaya varan bir macera** söz konusudur. Bu merkez baş karakterin **orijin noktasıdır (evi)**. İster 'en iyi eğitimci olmak' (Ash mesela) olsun, 'en iyi pokemon bakıcısı olmak' (Brock mesela) olsun bu merkez noktadan **büyük bir amaçla yola çıkılır**. Ve bu amaç gerçekleştirilmeden baştaki merkez noktasına bir dönüş söz konusu değildir. Ne zamanki hedef gerçekleşir veya başarısız olunur (*her türlü sona erer*), o zaman karakterlerimiz başa dönebilir. Yolculuk boyunca orijin noktası ile **ilişki hiçbir zaman sıfırlanmaz**. Ash her zaman Profesör Oak'a pokemon yollar ve onunla iletişim halindedir. Ancak bu ilişki uzaya uzaya, kopa kopa **sıfıra daha ve daha çok yaklaşır** zamanla.

Bu sonu gelmeyen yolculukta **belirleyici** şey genelde **ihtiyaç değil istektir**. Bu istek genelde çok kuvvetli ve karakterlerin kimliği için çok da belirleyicidir. Ancak istek

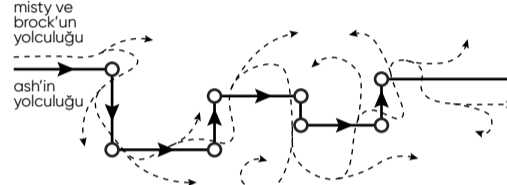
ile belirlenmiş bu yolda karakterler çok ağır şeylere katlanır. Ancak herhangi biri için zorunda kalındığında katlanılacak şeylere karakterlerimizin sırf istekleri doğrultusunda katlandığını görürüz. Bu **arzunun belirlediği merkezden uzaklaşma** arzu tamamlanmasıya kadar merkeze tekrar denk düşmez.



Sorular: **Pokemon bilinçaltımızda evden uzaklaşmayı ve yolculuk bitene kadar dönmemeyi körüklemiş olabilir mi?** Arzunun veya amaçının mekandaki hareketimiz için **ihtiyaca göre daha belirleyici** olduğuna dair bir şey kodlanmış olabilir mi?

ARZU > İHTİYAÇ

Bu arzuya, amaca giden yol daima **hareketlidir**. Hiçbir mekanda Ash ve arkadaşları kalıcı, **devamlı kullanıcılar değildirler**. Yolda belli başlı bazı noktalarda dururlar, mesela kent merkezlerinde. Bu duruşlar daima **dinlenme ve biriktirme amaçlıdır**. Bu merkezlerdeki duruşlar dışındaki zaman hep hareket etmek ile geçer. Bu açıdan yolculuk noktalar arasında bölünmüştür. Bu noktaları birer checkpoint olarak görebilirsiniz. Çünkü Ash gittiği her kentte **bir badge almadan orayı terk etmez**. Bu açıdan Ash gittiği yerin **'hakını verir'** ve o noktasal mekan deneyimini yolculuğunun aşılması gereken, aşılmazsa devam etmeyeceği **bir zorunluluğa dönüştürür**. Böyle bakınca hatta yol üzerindeki durumların zorunluluklarla belirlendiği ve yolculuğun zaten **baştan belirlili ve sürprizsiz** olduğunu söyleyebiliriz. Mesela, Misty ve Brock için yolculuğun devamlılığı koşullu değildir. Bu ikili Ash'in aksine, mekanda hareketlerini **sürecin biriktirdikleri ve sundukları** üzerine kurmuşlardır. Yani *'ne gelirse kabulümüzdür'* kafası...



Sorular: **Pokemon bilinçaltımıza sürekli hareket halinde olmayı, durmamayı veya mekânın kalıcı-devamlı kullanıcısı olmamayı kodlamış olabilir mi?** Pokemon yüzünden hayatta durageldiğimiz mekânların durak mı final mi olduğundan emin olamıyor olabilir miyiz? Bir yerden ayrılmak için yeterli kadar bir şeyler biriktirmiş olma önkoşulunu arıyor olabilir miyiz? Pokemon saçağıolsun, amacımız olmadan mekanda yola çıkakmayacağımız bilinçaltımıza kodlanmış olabilir mi?

Yine karakterlerimizin yolculukları sırasında karşılaştığımız bir diğer şey ise karakterlerin **mekana boyun eğmeleri**. Genel bir boyun eğmeden, mekanı kabul etmekten bahsediyoruz. Dizi boyunca **belirleyici ve üstün olan** şey hep mekan.

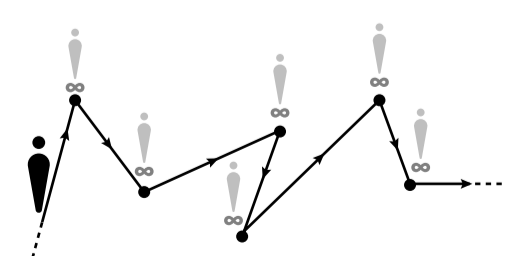
MEKAN > KULLANICI

Elbette buna yönelik birkaç örmeğimiz var: Mesela Ash ve arkadaşları zaman zaman paraları olmadığı için, çoğunlukla da neden öyle olduğunu bilmediğimiz şekilde kentler arasında hep yürümeyi ve kamp yapmayı tercih ederler. Genelde arabaya, otobüse binmezler, bisiklet kullanmazlar.

Bir diğer delil ise rotalarının çoğunlukla baştan **belirlenmemiş** olmasıdır. **Akıfta ve görünürde hangi kasaba varsa, rüzgar nereye eserse öyle devam ederler yollarına. Kestirme pek kullanmazlar**. Mekânı hack'lemeye dair de bir girişimleri yoktur. Mekan ne dikte ederse o... Mekânı bypass ettikleri nadir anlarda ise sadece uçmak olsun, denizi aşmak olsun pokemondarın yeteneklerinden faydalanırlar.

MEKAN > YOLCULUK

Mekânı tabi ki sadece topografya, coğrafya ölçeğinde kullanmıyoruz burada. Karakterlerimiz biriyle buluşacakları zamanlarda bile **mutlaka onun ayağına giderler**. Ash ve arkadaşları dizi boyunca sürekli birine giden, birinin territorysine giren, onun iktidar alanında onunla buluşan kişilerdir. **Orta yolda buluşmazlar, bir yabancı ile birlikte bir yere gitmezler**. Pokemon evreninde Ash ve arkadaşları dışındaki neredeyse herkes adeta durağan haldedir. Bu zaten pokemon oyunlarında da böyledir. **Pokemon eğitimci değilseniz yolculuk etmezsiniz**. Karakterlerimizin doğada karşılaştığı insanlar genelde onlar gibi yolculuk yapanlar değil ya orada yaşayanlar ya da yakın bir kasabadan yolunu şaşırıp gelenlerdir.



Sorular: **Yani acaba dizi ve oyunlar bilinçaltımıza mekana boyun eğmeyi kodlamış olabilir mi?** Mekan uygun değilse yer değiştirmeyi, bağlamı dönüştürülemeyecek bir şey olarak görmeyi öğrenmiş olabilir miyiz? Gittiğimiz yerlerde karşılaştığımız her şeyin durağan olmasını bekliyor da olabilir miyiz?