



ANKARA

HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**ANİMASYON SİNEMASINDA POSTMODERN ANLATI:
SHREK VE RALPH BREAKS THE INTERNET ÖRNEKLERİ**

Gülsüm Büşra ÇON

Tez Danışmanı

Prof. Dr. B. Zakir AVŞAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI

TEMMUZ - 2019

**ANİMASYON SİNEMASINDA POSTMODERN ANLATI: SHREK VE
RALPH BREAKS THE INTERNET ÖRNEKLERİ**

Gölsüm Büşra ÇON

**YÜKSEK LİSANS
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI**

**ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

TEMMUZ 2019

ETİK BEYAN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.



İmza

Gülsüm Büşra ÇON

Tarih

26.07.2019

ANİMASYON SİNEMASINDA POSTMODERN ANLATI: SHREK VE RALPH BREAKS THE INTERNET ÖRNEKLERİ

(Yüksek Lisans Tezi)

Gülsüm Büşra ÇON

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Temmuz 2019

ÖZET

1870’li yıllarla birlikte resim alanında adından söz ettirmeye başlayan “postmodernizm”, 80’li yıllarla birlikte sinema alanında etkisini göstermeye başlar. Postmodern sinema anlatısı, bir yandan klasik ve modern anlatı kalıplarını kullanırken, diğer yandan; klasik anlatının klişelerine, izleyiciye evrensel gerçekliği sunma çabasına, modernizmin üst anlatılarına, dünyayı homojen bir mekâna dönüştürme amacına, her şeyin rasyonel akılla anlamlandırılabilceği inancına reddiye olarak doğar. Postmodernizm, diğerlerinin bu amaçlarına; fikirlerin, türlerin, yaşamların çoğulluğu, üst anlatıların ve evrensel gerçeklik idealinin reddi, yüzeysellik, nostalji, şizofreni, belirsizlik gibi özelliklerle cevap verir. Postmodern sinema, teknolojiyle değişen yaşamda kaybolan gerçeklik algısını ve oyuna dönüşen hayatı, metinlerarası ilişkilerle ve farklılaştırıp dönüştürdüğü kahramanlık, zaman ve uzam sunumlarıyla harmanlayarak filmin anlatısını oluşturur. Postmodern anlatı; bu ilkelere bağlılığı ekseninde klasik ve modern anlatı yapısından ayrılarak, anlatı türlerine kattığı yeni özellikler sayesinde izleyicileri alışılmışın dışında alımlama pratikleri geliştirmeye zorlar. Bu çalışmada; postmodern anlatı tarzının ve metinler arası ilişkilerin sanata ve sinemaya olan etkilerini örneklemek için postmodernizm kavramı açıklanmış, 2000’li yıllarla birlikte yükselişe geçen animasyon sinemasında, postmodernizmi yansıtan biçim ve içerik özellikleriyle ilklere imza atan Shrek filmi ve postmodern anlatı öğelerini ve metinlerarasılığı sayıca ve nitelik olarak yoğun bir şekilde kullanan 2018 yapımı Ralph Breaks the Internet filmi örnek olarak seçilmiş ve filmler; imajların derin anlamına ve katmanlı yapısına ulaşabilmek için metin analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Örnek filmler özelinde animasyon sinemasının özellikle son 20 yılda; kahramanlarını, zamanı ve uzamı postmodern anlatının nitelikleri çerçevesinde seçtiği, postmodernizmin; çoğulculuk, oyunsallık, yüzeysellik, şizofreni ve nostalji düşünceleri ile metinlerarasılığın; parodi, pastiş, ironi, kolaj, üstanlatı, çift kodlama ve çok katmanlılık yöntemlerini kullanarak, klasik anlatının klişelerini ve modern anlatının derin ve ciddi yapısını yıkma eğiliminde, “postmodern anlatı” tarzına sahip filmler ürettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Bilim Kodu : 1157/02
Anahtar Kelimeler : Animasyon sineması, postmodern anlatı, metinlerarasılık
Sayfa Adedi : 197
Tez Danışmanı : Prof. Dr. B. Zakir AVŞAR

POSTMODERN NARRATION IN ANIMATION CINEMA: SAMPLES OF SHREK AND RALPH BREAKS THE INTERNET

(M.S. Thesis)

Gülsüm Büşra ÇON

ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL FOR ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY
July 2019

ABSTRACT

"Postmodernism" which started to be mentioned in the field of art painting in the 1870s, began to show its effects also in the field of cinema in the 80's. While using classic and modern narration patterns, postmodern cinema narration on the other hand emerges as the refusal to the clichés of classical narrative, its effort to present the universal reality to the audience, to the upper narratives of modernism, its purpose of transforming the world into a homogeneous space, the belief that everything can be interpreted by rational reason. Postmodernism addresses these aims of others; the plurality of ideas, species, lives, refusal of superior narratives and the ideal of universal reality, superficiality, nostalgia, schizophrenia, uncertainty. Postmodern cinema creates the narrative of the film by blending the perception of reality lost in the life changing with technology and life transformed into a game with inter-textual relations and heroism, time and space presentations that it differentiates and transforms. Separating from classic and modern narrative structure on the axis of its adherence to these principles, postmodern narration forces audience to develop unusual perception practices thanks to new features it contributes to narration types. In this study; to illustrate the effects of postmodern narrative style and intertextual relations on art and cinema, the concept of postmodernism has been explained, in the animation cinema, which has been on rise in 2000's, the movie Shrek, which broke new ground with the form and content features reflecting postmodernism and 2018 production Ralph Breaks the Internet movie which used postmodern narrative components and intertextuality both in terms of quality and quantity were chosen as samples, and films were analyzed by using text analysis method with the purpose of reaching deep meaning and layered structure of the images. On the basis of sample movies, especially in recent 20 years of animation cinema, it was concluded that heroes, time and space were selected within the framework of the characteristics of the postmodern narrative, postmodernism by using pluralism, playfulness, superficiality, schizophrenia and nostalgia; parody, pastiche, irony, collage, superior narrative, double coding and multilayer methods, movies were produced with "postmodern narration" style with the trend of demolishing cliché of classic narrative and deep and serious structure of modern narrative.

Science Code : 1157/02
Key Words : Animation cinema, postmodern narration, intertextuality
Page Number : 197
Supervisor : Prof. Dr. B. Zakir AVŞAR

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam sırasında kıymetli bilgi ve tecrübeleri ile bana yol gösterici olan, sabırla çalışmamı izleyen ve desteğini bir an olsun esirgemeyen değerli danışman hocam, Prof. Dr. B. Zakir AVŞAR'a;

Tez çalışmam için uzun vakitler harcayan, bilgisi ve fikirleriyle bu çalışmanın iyileşmesinde çok büyük katkılar sağlayan kıymetli hocam Dr. Öğr. Üyesi Ahmet OKTAN'a;

Lisans ve yüksek lisans eğitimimde yardımları, bilgileri, tecrübeleri ve anlayışları ile sürekli desteklerini gördüğüm, Ankara Hacı Bayram Veli ve Ondokuz Mayıs Üniversitesi'nden değerli hocalarım; Prof. Dr. Niyazi USTA, Prof. Dr. Mehmet Sezai TÜRK, Prof. Dr. Serdar ÖZTÜRK, Doç. Dr. Ayşe Elif EMRE KAYA, Öğr. Gör. Levent BULUT, Öğr. Gör. Hasan DEMİREL, Öğr. Gör. Dr. Ahmet Selman SEYHAN, Öğr. Gör. Mansur Konuralp AKTAŞ, Dr. Öğr. Üyesi Ömer ÇAKIN ve Doç. Dr. Nursel BOLAT'a, Araştırma Görevlisi Hocalarım; Kevser AKYOL OKTAN, Emrah AYAŞLIOĞLU, Ali GENÇOĞLU, Merve Can MARAŞLI, Esra GÜNGÖR KILIÇ, Eda TURANCI, Işkın ÖZBULDUK KILIÇ, Emrah ÖZTÜRK ve diğer hocalarıma;

Çalışmamın başlaması için fikirleriyle bana yardımcı olan hocalarım; Dr. Öğr. Üyesi Burak MEDİN'e, Prof. Dr. Ahmet GÜRATA'ya, ve Yönetmen Mehmet Şafak TÜRKER'e;

Maddi, manevi destekleriyle beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan, varlıklarıyla güç veren ve bu çalışmamın çeşitli aşamalarında bana katkı sağlayan; annem Şehri ÇON'a, babam Vecihi ÇON'a, kardeşlerim Zehra Aybike ASAN, Murat ASAN, Ahmet Teoman ÇON, Ferza DEMİRKAN, Canan GÜLTEKİN ve Gökberk Turan ÇON'a, manevi ailem; Avni KÖSE'ye, Fatma KÖSE'ye, Elif DEMİRKAN'a ve tüm aileme;

Sonsuz teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım...

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
RESİMLERİN LİSTESİ	x
KISALTMALAR	xv
GİRİŞ.....	1
1. POSTMODERNİZM ve ANİMASYON SİNEMASI.....	5
1.1. Postmodernizm.....	5
1.2. Postmodern Sanat.....	14
1.3. Postmodern Animasyon Sineması.....	24
2. ANİMASYON SİNEMASINDA ANLATININ DÖNÜŞÜMÜ: POSTMODERN ANLATI ve METİNLERARASI İLİŞKİLER	40
2.1. Postmodern Anlatı.....	40
2.1.1. Postmodern Kahraman	47
2.1.2. Postmodern Zaman ve Uzam	51
2.2. Metinlerarası İlişkiler	57
2.2.1. Üstkurmaca	59
2.2.2. İroni.....	63
2.2.3. Parodi	66
2.2.4. Pastiş	73
2.2.5. Kolaj.....	788
2.2.6. Çok Katmanlılık ve Çift Kodlama	83

3. SHREK VE RALPH BREAKS THE INTERNET FİLMLERİNDE POSTMODERN ANLATI ANALİZİ.....	88
3.1. Shrek.....	88
3.1.1. Shrek Filminin Öyküsü	88
3.1.2. Shrek Filminin Postmodern Anlatı Analizi.....	89
3.1.2.1. Nostaljiyle kurulan oyun: masal yaratıkları sürgünde.....	91
3.1.2.2. Mükemmele ulaşma arzusu peşinde modern bir Lord	95
3.1.2.3. Belirsiz zamanlar krallığı: Dulock	97
3.1.2.4. Peri masallarının klişeleri yıkılıyor	100
3.1.2.5. Farklı bir prenses: Prenses Fiona	104
3.1.2.6. Güzellik ve çirkinlik kavramları sorgulanıyor	109
3.1.2.7. Aşkın değişen sunumları	113
3.1.2.8. Yine bir mutlu son: ve sonsuza dek çirkin yaşadılar.....	116
3.2. Ralph Breaks The Internet.....	120
3.2.1. Ralph Breaks the Internet Filminin Öyküsü.....	120
3.2.2. Ralph Breaks the Internet Filminin Postmodern Anlatı Analizi	121
3.2.2.1. Çoğulcu bir evren tasarımı: internet.....	129
3.2.2.2. Pastişle yaratılan oyun dünyası	137
3.2.2.3. Postmodern bir kahraman: Ralph.....	140
3.2.2.4. Nostalji ve metinlerarasılık doyum noktasına ulaşıyor	144
3.2.2.5. Prenses sunumları farklılaşıyor	149
3.2.2.6. Postmodern kahramanların varoluşsal sorgulamaları	157
3.2.2.7. Kahramanlığın değişen sunumları: güçlü adamın kurtarılmaya ihtiyacı var	161
3.2.2.8. Üstkurmacanın sınırları zorlanıyor: bir sahne daha var	165
SONUÇ.....	169

	Sayfa
KAYNAKLAR.....	177
ÖZGEÇMİŞ.....	183



RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 1.1. Altamira Mağaraları'nda Sekiz Ayaklı Yaban Domuzu resmi	28
Resim 1.2. Büyülü Fener/ Magic Lantern.....	28
Resim 1.3. Thaumatrope, Phénakistiscope, Zoetrope, Kineograph	29
Resim 1.4. Animasyon sineması modelleme aşamalarında ilerlemiştir.....	34
Resim 1.5. Gerçeklik başarılı bir şekilde modellenir	35
Resim 1.6. The Great Gatsby filminde animasyonla manzara üretilmiştir	36
Resim 1.7. The Lion King animasyon filmleri 1994 ve 2019.....	37
Resim 2.1. Teen Titans Go! to the Movies' de The Lion King'in parodisi yapılır	41
Resim 2.2. The Lego serisi	45
Resim 2.3. Teen Titans Go! To the Movies.....	45
Resim 2.4. Balthazar Bratt ve Michael Jackson.....	46
Resim 2.5. Rapunzel iki dünya arasında sıkışmış şizofren gibidir	48
Resim 2.6. Hotel Transylvania	50
Resim 2.7. Monsters, Inc.	50
Resim 2.8. Çağa ayak uyduran Drakula.....	53
Resim 2.9. Zootopia'nın heterotopik mekânları	55
Resim 2.10. The Lego Movie'deki farklı evrenler	56
Resim 2.11. Duffy Duck	60
Resim 2.12. Bugs Bunny.....	60
Resim 2.13. Üstkurmacaya yol açan ikinci ekran katmanı.....	61
Resim 2.14. Üçüncü ekran katmanı.....	61
Resim 2.15. Tiger ile izleyicinin iletişimi.....	63
Resim 2.16. Bean, klişeleri yıkan aykırı bir prenestir	65
Resim 2.17. Monsters Inc.'de canavar insandan korkar	66

Resim (devam)	Sayfa
Resim 2.18. Patron Bebek.....	67
Resim 2.19. Zootopia film afişlerinin parodisini yapar	69
Resim 2.20. Don Corleone ve Mr. Big'in benzerlikleri.....	70
Resim 2.21. Frida Kahlo	70
Resim 2.22. Mozart, Bethowen ve Chopin.....	71
Resim 2.23. The Twilight Saga'nın filmdeki parodisi.....	71
Resim 2.24. I'm melting repliğinin parodileri.....	72
Resim 2.25. Tarantino' nun filmlerinden pastiş örnekleri	74
Resim 2.26. Live action ve animasyon filmler arasındaki pastiş ilişkisi	75
Resim 2.27. Live action ve animasyon filmler arasındaki pastiş ilişkisi 2.....	75
Resim 2.28. Drakula ve Bruno Mars'ın 24K klibi.....	76
Resim 2.29. Yönetmenlerin resim sanatından yaptıkları pastişler	77
Resim 2.30. Wreck it Ralph filmi; kolajla oluşturulan bir evrene sahiptir.....	79
Resim 2.31. The Lego Movie diğer filmlerden onlarca kahraman alır	80
Resim 2.32. Humpty Dumpty ve Altın Yumurtlayan Kaz mmasalından kolajlar.....	81
Resim 2.33. live-action bir katman	86
Resim 3.1. Shrek isimli hikâye kitabı.....	89
Resim 3.2. Shrek karakteri.....	90
Resim 3.3. Yedi Cüceler	93
Resim 3.4. Üç Ayı.....	92
Resim 3.5. Pinokyo Shrek evreninde.....	93
Resim 3.6. Eşek'in uçuşuyla Peter Pan masalına pastiş yapılır	93
Resim 3.7. Shrek evreninde Pamuk Prenses.....	96
Resim 3.8. Shrek evreninde Büyük Kötü Kurt.....	94
Resim 3.9. Fareli Köyün Kavalcısı, Üç Küçük Domuzcuk ve masal kahramanları sürgünde	95

Resim (devam)	Sayfa
Resim 3.10. The Gingerbread Man.....	98
Resim 3.11. Lord Farquaad ve Sihirli Ayna.....	96
Resim 3.12. Belirsiz zamanlar.....	98
Resim 3.13. Yönlendirici tabelalar	101
Resim 3.14. Shrek, smack down tarzında dövüşür.....	99
Resim 3.15. Sırasıyla; Fiona, Uyuyan Güzel ve Pamuk Prenses.....	101
Resim 3.16. Fiona ve Pamuk Prenses arasındaki pastiş ilişkisi.....	106
Resim 3.17. Fiona ve Trinity arasındaki pastiş ilişkisi.....	107
Resim 3.18. Shrek ve Fiona.....	108
Resim 3.19. Ejderha ve Eşek birbirlerine âşık olurlar.....	111
Resim 3.20. Dulock Patrikhanesi.....	112
Resim 3.21. Dulock Patrikhanesi'nin içi	112
Resim 3.22. Fiona'nın dönüşümü	113
Resim 3.23. Fiona ve Beast'in dönüşüm sahnelerindeki benzerlikler	114
Resim 3.24. Cinderella masalına yapılan pastiş.....	116
Resim 3.25. Nostaljik dönemlere danslarla yapılan pastişler.....	118
Resim 3.26. Kurmaca içinde kurmaca gösteren anlatı filmin son sahnesini kitabın sayfasında hareket ettirerek bitirir	119
Resim 3.27. Oyun Merkez İstasyonu ve oyunların kapısı niteliğindeki pirizler	121
Resim 3.28. Vanellope ile Ralph.....	122
Resim 3.29. Kolajla gelen oyun kahramanları	124
Resim 3.30. İki kurmaca evren arasındaki çatışma	126
Resim 3.31. Film iki evreni iki ekrandan aynı anda gösterir ve aralarında etkileşim kurar.....	126
Resim 3.32. İnternete bağlanma aşamaları film tarafından somutlaştırılır.....	129
Resim 3.33. Sosyal ağlar kolaj ve pastişle anlatıya dahil edilmiştir	131

Resim (devam)	Sayfa
Resim 3.34. Silikon Vadisi'nin pastişle yaratılan simülasyonu.....	131
Resim 3.35. Farklı zaman, uzam, karakterler çok katmanlı bir yapıyı birlikte oluşturmuştur	132
Resim 3.36. Twittera yapılan kolaj.....	133
Resim 3.37. Sosyal ağlar	134
Resim 3.38. Beyonce ve Beyonce' lu tortilla cipsi.....	136
Resim 3.39. Shank, Yolun Kraliçesi.....	138
Resim 3.40. Ralph ağlamaya başlar.....	140
Resim 3.41. Ralph, video çeker.....	143
Resim 3.42. Ralph, Fortnite Battle Royale oyununa ve sanatçı Bob Ross'a pastiş ve parodi yapar	143
Resim 3.43. İstagram ağına pastiş yapılmıştır	144
Resim 3.44. World Disney' in simgesi olan şato.....	145
Resim 3.45. Birçok farklı evren filmin anlatısına dâhil edilmiştir -1	147
Resim 3.46. Birçok farklı evren filmin anlatısına dâhil edilmiştir -2	147
Resim 3.47. Birçok farklı evren filmin anlatısına dâhil edilmiştir -3	147
Resim 3.48. Birçok farklı evren filmin anlatısına dâhil edilmiştir -4	148
Resim 3.49. Stan Lee'nin cameosu.....	149
Resim 3.50. Prensesler	151
Resim 3.51. Prensesler, Vanellope'yi tehdit olarak algırlar.....	151
Resim 3.52. Batman filminin ve Disneyin introsu birleştiririyor	154
Resim 3.53. Prenseslerin gündelik kıyafetleri referans metinlerine uygun tasarlanır.....	155
Resim 3.54. Walter White karakteri	159
Resim 3.55. Pennywise karakteri.....	158
Resim 3.56. Le voyage dans la lune filmine Ralph Breaks The Internet'te pastiş yapılmıştır	158
Resim 3.57. Up Revolution ve La La Land filmlerine pastiş yapılmıştır.....	159

Resim (devam)	Sayfa
Resim 3.58. King Kong ve Godzilla karakterlerine pastiş yapılmıştır	162
Resim 3.59. Prenseslerin referans metinlerdeki özellikleri yeni filme de taşınmıştır.....	163
Resim 3.60. Uyuyan Güzel ve Pamuk Prenses'in uyku sahnelerine pastiş ve parodi yapılır.....	164
Resim 3.61. Prenses ve Kurbağa masalına pastiş ve parodi yapılır	164
Resim 3.62. Filmin üst kurmaca yapısını örnekleyen Pancake&Milkshake oyunu sahnesi	166
Resim 3.63. Farklı formatlara yer veren filmin çoğulcu biçimi bu kez üstkurmaca da yaratır.....	166
Resim 3.64. Never Gonna Give You Up klibine yapılan pastiş örneği	167

KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar

Açıklamalar

CGI

Computer-Generated Image-Imagery

vb.

ve benzeri

gb.

gibi



GİRİŞ

Dönemler, belirli bir biçime, düşünüş tarzına ve ruha sahiptir. Sosyal, siyasal, ekonomik, teknolojik vb. gelişmeler dönemlerin ruhuna etki ederken; bazen de dönemin ruhu bunların doğrudan etkilerinden bağımsız bir şekilde oluşur ve bu unsurlara yön verir. Birbirlerinden farklı noktaları olduğu düşünülerek dönemleştirilen anlayışların ortak noktası; daha iyi yaşanabilir bir dünyaya ulaşma isteğidir. Postmodern düşünce bu anlamda, modernizmin; akıl ve bilimin rehberliğinde homojen bir mekân haline getirmek istediği dünyayı hâkimiyet altına alma idealine, evrensel bilgi olarak kabul ettiği üst-anlatılarına, farklılıkları görmezden gelen yapısına bir tepki olarak ortaya çıkmıştır.

Gerçekliği, insanlığın bilgisini ve problemleri çözebilecek kaynağı bulmak amacıyla klasik dünya, düşüncenin merkezine Tanrı'yı koyar ve her şeyi Tanrı merkezli açıklar. Fakat bu hâkim düşünce tarzı Orta Çağ'da birçok yıkıma ve kıyıma dayanak yapılır. Modernitenin Aydınlanma hareketiyle birlikte bu anlayış değişmeye başlar. Düşünce sisteminin merkezinde bu kez özgürleşmesi umulan insan yer alır ve akıl yasallaştırılır. İnsanlığı felaketlerden kurtaracak olan evrensel bilgiye ancak rasyonel akıl yoluyla ulaşılacağı savunulur. Aydınlanma, İdealizm, bilim, din, Hümanizm, Sosyalizm gibi büyük anlatılar üretilir. Homojen bir dünya yaratmak arzusuyla ilerleyen ve farklılıklara tahammülü olmayan bu anlayış da zamanla kendi düşüncelerine uyum göstermeyen insanları baskı altına tutan araçlara dönüşür, iki büyük dünya savaşına ve yıkımlara yol açar. “Bu yıkımın nedenlerinin düşünürler tarafından sorgulanmasının sonuçları ise postmodernliğe açılan kapıları aralar” (Yanar, 2008: 29).

Klasik düşüncenin gerçekliği temsil etme çabası ve klişeleri ile modern düşüncenin büyük anlatılarını reddeden ve zamanın yeni bir ruhu olarak kendini ortaya koyan postmodernizm; felsefe, sanat, sinema, kültür vb. tüm alanlarda çoğulculuk, nostalji, şizofreni, yüzeysellik ve özellikle oyun ilkesiyle varlığını belirginleştirir ve farklılaştırır. İkinci Dünya Savaşı'nı takiben sanat ve mimaride yoğun olarak adından söz ettirmeye başlayan postmodernizmle birlikte merkeze alınan özneler; “aykırılık, şüphecilik ve teknoloji ile bütünleşmiş ve tam olarak karşılığı bulunamayan ‘şey’e dönüşür” (Yetiş, 2008: 596). Postmodern dünyada artık gerçek yoktur. Bu simülasyon çağında “gerçek”, anlamını yitirmiştir ve onun metalaşmış imgeleri ise gerçekten daha gerçek yani “hipergerçek” bir şekil almıştır. Postmodern düşünceye göre, gerçeklik ve kurgusalılık arasındaki ayrımın yitirildiği bu dünyada, hayat da kurmaca gibi bir oyundur.

Postmodern düşüncenin gerçekliğin yitiminden kaynaklı oyunsal tavrı sanat alanında belirgin olarak görülür. Postmodern sanatçı, gerçekliğin yitip gittiği bir dünyada anlatacak bir gerçek olmadığını ileri sürerek hayatı; sadece tam bir özgürlük içinde, yüzeyinde görünen şekliyle estetize ederek oyuncu bir tavırla ele alır. Zamanla, gözün gördüğü her şey sanatın nesnesi olma ihtimaline varır. Bu evrede sanat eseri; klasik sanat anlayışın gerçeği temsil etme, modern sanat anlayışının ise gerçeği yorumlama ve özgün olma özelliklerini göstermez. Postmodern sanatla birlikte, eser kendisini gerçekliğin kaynağı olarak sunar. Bu, postmodern anlayışı diğerlerinden ayıran temel noktadır.

Sinema ise var oluşundan itibaren postmodern çağı haber veren bir sanattır ve Şentürk'e (2008) göre, sinemanın asıl gücü de budur: Klasik ve modern sinema başlangıçta sinemanın asıl gücünü ve gerçekliğin tabiatını anlamamış; gerçeği ve gerçeklik algısını dönüştürecek olan gücü sinemanın kendisinde değil, izleyici üzerinde manipülasyon aracı olarak kullanılan bir temsil mantığında ve varlık ile oluş bütünlüğünün hakikatiyle çelişen, zıtlıklar arası çatışmalara, ayırıştırma, sınırlamaya dayalı, rasyonel mantıkta aramıştır.

Postmodern sinemada ise imgeler; aşkınsal bir düzlemden değil, sinemanın kendi içkinlik düzleminden algılanır. Postmodern sinemada, zıtlıklar arasındaki bildik sınırlar silikleşir, klişelerin altı oyulur. "Varlık ve oluş tamamen stilize edilerek hiçbir yüceliğe gönderme yapmayan işaretler sistemine geçilir ve varlığın, gerçekliğinden çok varoluş biçimi öncelikli hale gelir" (Şentürk, 2008). Postmodern sinema; modern sinemanın özgün, ciddi ve kuralcı anlatısına, klasik sinemanın ise neden-sonuç ilişkisine bağlı olarak kesintisiz devam eden belirli zaman ve mekân kurgusuna, idealist kahraman sunumuna ve klişelerine bir karşı koyuş zemininde ortaya çıkar.

Postmodern sinema, hikâyenin parçalı anlatımı ve kurgusallığını daima izleyiciye fark ettirerek gerçek ve kurmaca arasındaki ayrımı belirsizleştirme, geçmiş ve gelecekte muaf sürekli bir şimdikiyi işaret eden şizofrenik zaman ve mekan kurgusu, idealize edilmekten uzak anti-kahraman sunumları, her türün, fikrin, kabul gördüğü çoğulcu ve heterojen yapılar, geçmiş metinleri gülünçleştirme, eleştirme ya da doğrudan biçimi ve içeriği kopyalama, gibi metinlerarası yöntemlerle kurulan oyuncu ve geçmişe yönelik nostaljik anlatı yapısı, çocuklara ve yetişkinlere aynı anda hitap edebilen çok katmanlı anlam yapısı, sanatın misyonunu reddedip, biçimin göz alıcılığına odaklanan görsel efektlerin etkileyciliğiyle izleyiciyi kendine çeken yüzeysel yapılar sunma gibi özellikleri

ile klasik ve modern kalıpları yıkar. Postmodern sinema izleyiciyi farklı varsayımlar ve izleme pratikleri geliştirmeye zorlar.

Bu tez çalışmasında; animasyon sinemasında klasik ve modern anlatı yapısının yanında postmodern anlatı yapısına sahip filmlerin de olduğu, özellikle 2000’li yıllar itibariyle yaşanan teknolojik gelişmelerin de etkisiyle animasyon sinemasında postmodern anlatının yoğunluklu olarak görüldüğü, varsayımından yola çıkılmıştır. Bu amaçla çalışmada; postmodern düşüncenin ortaya çıkışı, sanatla, sinemayla ve animasyon sinemasıyla ilişkileri, postmodern anlatı öğeleri ve bununla ilişkili olduğu düşünülen metinlerarası yöntemler araştırılarak seçilen örnekler üzerinden postmodern anlatının animasyon sinemasındaki varlığı ortaya konmaya çalışılacaktır.

Klasik ve modern sinemadan farklı anlatı özellikleri gösterdiği düşünülen postmodern sinemanın; biçim ve içerik özelliklerinin, anlatısını kuruluş tarzının ve anlatı yapısında yarattığı değişimlerin, yaşanan çağ üzerindeki etkilerinin detaylı incelenmesi için çalışmanın birinci bölümünde önce; modern dünyadan postmodern dünyaya geçiş sürecinde yaşanan sosyal, siyasal, teknolojik, ekonomik vb. değişikliklerin fikir ve sanat dünyasıyla etkileşimi irdelenecektir. Postmodernizm kavramı, postmodern düşünürlerin fikirleriyle açıklanacak, sanat dünyasıyla ilgili tartışmalar; klasik, modern ve postmodern sanat anlayışlarında keskin ayrımlar olup olmadığı sorusu etrafında yapılacaktır. Sanatta ve özellikle sinemada, “gerçekliği” yansıtma, yorumlama, algılama ve dönüştürme biçimlerinin klasik, modern ve postmodern estetik eğilimlerdeki farklılıkları ortaya konulacaktır. Birinci bölümde son olarak animasyon sinemasının tarihsel gelişimi üzerinden postmodern düşüncenin bu türe etkilerine değinilecektir.

Baudrillard’ın deyimiyle, “olanaklı tüm sanatsal biçimler ve işlevler tükenmiş olanaklılıkların uç noktalarına varılmış, her şey kendi kendisini imha etmiş, bütün bir evren yapıbozumuna uğramıştır. O nedenle geriye yalnızca kırıntılar kalmıştır ve bundan sonra yapılabilecek tek şey kırıntılarla oynamaktan ibarettir” (Best ve Kellner, 2011: 160). Her şeyin metin sayılabildiği, yapılacak her şeyin önceden yapılmış olduğu, tüm türlerin, biçimlerin iç içe geçtiği bir ortamda, postmodernizmin gözle görülür bir şekilde sanata yansması da en çok metinlerarasılık noktasında olur. Sinema, müzik, resim, edebiyat vb. tüm kurgusal yapılar, olanakların tükendiği bu postmodern çağda anlatılarının neredeyse tamamını; Mihail Bakhtin, Roland Barthes, Julia Kristeva, Gérard Genette gibi kuramcılar tarafından geliştirilen metinlerarasılığın ironi, pastiş, kolaj, parodi, çok katmanlılık, çift

kodlama, üst kurmaca gibi yöntemleriyle ve postmodern anlatının kahraman, zaman ve mekan sunumlarını postmodern düşüncenin ruhuna uyduran çoğulculuk, oyunsallık, yüzeysellik, şizofreni, nostalji ilkeleriyle kurar. Baudrillard'ın da işaret ettiği bu durum; çalışmanın “Postmodern Anlatı ve Metinlerarası İlişkiler” başlığını taşıyan ikinci bölümünde ele alınacaktır.

Çalışmanın son bölümünde postmodern düşüncenin animasyon sinemasının derin ve ideolojik yapısına getirdiği farklılıkların görülebilmesi için; 2000’li yıllarla birlikte yükselişe geçen 3 boyutlu animasyon sinemasında postmodern teknik ve içerik özellikleri açısından ilklere imza atmış olan Andrew Adamson’un yönettiği, DreamWorks yapımı Shrek (2001) filmi ve Shrek’le birlikte gelen yenilikleri zirveye taşıyarak son yılların en çok metinlerarası öge barındıran filmi olarak da anılan Phil Johnston ve Rich Moore’un yönettiği Disney yapımı Ralph Breaks the Internet (2018) filmi analiz edilecektir.

“Her türlü metin üzerinde çözümleme yapmaya, metnin en olanaklı yorumlarına dair bilgiye dayanan tahminlerde bulunmaya, belirli bir tarihsel momentte ve mekânda insanların içinde yaşadıkları çevreyi ve dünyayı nasıl anlamlandırdıklarını anlamaya, yüzeysel ve derin olmak üzere iki katmanlı yapıda analiz yapmaya ve imajların iç yüzünü kavramaya imkân tanınması açısından” (Aydın ve İlbuğa, 2019) filmler metin analizi (içerik analizi) yöntemiyle incelenecektir. Filmlerdeki postmodern anlatıya özgü kahramanlık sunumları, zaman ve mekân kuruluşları ele alınacaktır. Bunun yanında metinlerarasılık yöntemlerinden parodi, pastiş, ironi, kolaj, üstkurmaca, çift kodlama, çok katmanlılık örnekleri aranacak, bunların postmodern düşüncenin temelinde yatan ve filmlerin derinindeki anlam yapısını etkileyen çoğulculuk, oyunsallık, yüzeysellik, nostalji ve şizofreni ilkeleriyle bağlantısı kurulacaktır. Son olarak, postmodern anlatının klasik ve modern anlatıdan farklı özelliklerinin izleme pratiklerine getirdiği değişiklikler ortaya konularak bu değişim, postmodern zamanın ruhuyla ilişkilendirilecektir.

1. POSTMODERNİZM ve ANİMASYON SİNEMASI

1.1. Postmodernizm

Postmodernizm, 19. yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkan, 1960'lı yıllarda etkisi belirginleşen, sanat, mimari, kültür, felsefe, siyaset gibi tüm alanlarında yansımaları bulan, döneminin genel bakış açılarından etkilenen ve onları etkileyen, özellikle kapitalizm ve teknolojik gelişmelerle birlikte görünürlüğü artan yeni bir fikir alanıdır. Charles Jencks'e göre (akt. Bal, 2015) postmodernizm; "temel olarak bir tutum, yeni bir düşünce iklimidir, 'Zeitgeist', yani başka bir deyişle 'Zamanın Ruhu'dur. Jencks, *Postmodern Mimarlığın Dili* adlı eserine şu cümlelerle başlar: "Burada, Uşçuluk'un [rasyonalizmin] tüm o yanlış kavramları üzerinde durulmayacaktır." Postmodernizmin farklı birçok bakış açısıyla söylenen özelliklerinde ve ilkelerinde yer alan ortak nokta budur. Postmodernizm, temelde, modernizmin sadece akıl ve bilimi merkez alan aydınlanma düşüncesine ve üst anlatılarına çoğulculuk ve belirsizlik gibi ilkelerle karşı koyan yeni bir ruhtur.

İlk kez, İngiliz bir ressam olan John Watkins Chapman, 1870 yılı civarında, Fransız izlenimci resminden daha modern ve avangard olduğu iddia edilen resim türünü tarif etmek üzere, estetik bir kategori olarak 'postmodern resim'den söz eder (Best ve Kellner, 2011: 19). 1930'lu yıllarda Federico de Onis, estetik bir açılımı ve yeniliği belirtmek için bu kavramı kullanılırken (Yanar, 2008) Arnold Toynbee 'Bir Tarih İncelemesi' (1939) adlı eserinde modern dönemin sona ermesiyle başlayan yeni bir dönemi ifade etmek için postmodern terimini kullanır. 1950'lerde modernizmdeki hemen tüm olgulara bir tepki olarak ortaya çıkıp mimarlık, sanat, politika, eğitim, toplum gibi çok farklı alanda kendinden söz ettirmeye başlayan postmodernizm 1980'lerin başında yaygın olarak kullanılan bir kavram olur (Duran, 2008). Postmodernizm terimi 70'li ve 80'li yıllarda daha geniş tartışmalara konu olacak şekilde Bell, Kristeva, Vattimo, Derrida, Foucault, Habermas, Baudrillard, Jameson ve Lyotard gibi teorisyenlerin ilgisini çeker (Featherstone, 2005: 28).

Postmodernizm; felsefe, siyaset ve sinema, mimari, edebiyat, resim gibi birçok sanat dalı için klasik ve modern düşünceden farklı ve yeni ilkelere sahip olan bir çağ ve anlayışı niteler. Postmodernizm hakkında yazan araştırmacıların çoğu bu dönemin İkinci Dünya Savaşı ile başlayan ve günümüzde de süren dönemi karşıladığını söylerler. Nihai

terimlerin, mutlak hakikatlerin var olmadığını kabul eden temel postmodernist önerme ile tezatlık içinde olacağı için Aydın ve İlbuğa (2019) postmoderne yönelik herhangi bir tanımlama girişiminin de güç olacağını belirtir.

Postmodernizm üzerine yazan düşünürlerin her biri terime farklı açılardan ve alanlardan yaklaşır. Bu yüzden postmodernizmin ne olduğuna dair birbirinden farklı yüzlerce tanım ortaya çıkar. Örneğin, Sarup'a göre siyasal düzeyde postmodernizm; Marxçılara yönelik bir saldırı, kültürel düzeyde, modern hareketin reddedilmesi, resimde soyut dışavurumculuk, mimaride uluslararası biçem, felsefede varoluşçuluktur (2004: 256). "Borges'in tanımıyla postmodernizm, yolları çatallanan bahçe, göze görünmeyen bir zaman labirentidir. Eagleton'ın ifadesiyle ise postmodernlik; klasik hakikat, akıl, kimlik ve nesnellik nosyonlarından, evrensel ilerleme ya da kurtuluş fikrinden, bilimsel açıklamanın başvuracağı tekil çerçeveler, büyük anlatılar ya da nihai zeminlerden kuşku duyan bir düşünce tarzıdır. Jameson, kavrama tarihsel olarak bakıldığında, postmodernizmin; askeri ve iktisadi Amerikan hâkimiyeti akımının üst yapısal ifadesi ya da Avrupamerkezciliğin sonu olarak okunabileceğini ileri sürer. Orr ise postmodernin kendini daha çok ABD'de, eleştirel olmayan, salt zevk almayı savunan tüketimcilik ideolojisinin bir belirtisi olarak açığa vurduğunu söyler" (Göze, 2009). Doltaş'a (2003: 190) göre postmodernizm ise Batı modernizminin ve onunla ilgili Aydınlanma ve hümanizm projelerinin politik güç ve çıkar amacına hizmet eden normlarını sorgulayan, düşünce yapısını çözen ve bunların çelişkilerine ışık tutan önemli bir eleştiri yöntemidir.

Düşünürler, farklı pencerelerden baksalar da terimin kelime anlamına bakıldığında temelindeki anlayışı görmek olanaklı hale gelir. Best ve Kellner (2011: 48), "post" önekinin, iki anlamı gösterdiğini söyler. Onlara göre birincisinde "post" kendisini öncelemiş olandan olumlu ya da olumsuz aktif bir kopuşu gösterir ve bu anlamıyla modern "olmayan"ı betimler. Yazarlara göre öbür yandan, "post" "izlediği şeye bağımlılığı, onunla "sürekliliğini" gösterir. Bu da postmoderni yalnızca modernin şiddetlenmesi, modernliğin yeni bir yüzü ve modernlik içerisindeki bir "postmodern" gelişme olarak kavramsallaştırır.

Postmodernizmin anlamı ne olursa olsun modernizmle ilişkili olduğu açıktır. Erineç, postmodernizmin; geçmişle sert ya da yumuşak, bölücü ya da birleştirici bir yöntemle hesaplaştığını söyler (akt. Göze, 2009). Şahin, kronolojik olarak modern sonrası diyebileceğimiz postmodernizmin aslında, modernizmden çok farklı değerlere sahip

olduğunu vurgular. Bu değerler farklı alanlarda kendisini gösteren, gelişigüzel, bilinenin ötesinde, felsefi, toplumsal, akademik söylem ve kuralları olan değerlerdir (2013).

Aydın ve İlbuğa (2019) her dönemin belli bir söylemin egemenliğini yansıttığı savından yola çıkarak postmodern terimini açıklayabilmek için dönemler üzerinden bir karşılaştırma yapmak gerektiğini söyler. Yazarlara göre bu açıdan postmodernizm, Akıl Çağı ve Aydınlanma ile özdeşleştirilen moderniteye ve onun kültürel/düşünsel çerçevesini belirleyen temel değerlerine (modernizm) eleştirel yaklaştığı ölçüde değer kazanır. Modernitenin ise Rönesans'tan itibaren tüm Avrupa tarihini ya da Galileo, Hobbes, Newton, Leibniz ve Descartes gibi düşünürlerin bilimsel devrimleriyle başlayan tarihsel bir dönemi kapsadığı düşünülür. Sarup, (2004: 187-188) modernleşme ve modernizm kavramlarını şöyle tanımlar: Modernleşme; genişleyen kapitalist dünya pazarının sürüklediği bilimsel keşifler ile teknolojik yeniliklerin, sanayideki ilerlemelerin, nüfus hareketlerinin, kentleşmenin, ulus-devletin ve kitlesel siyasal hareketlerin oluşumuyla birlikte ortaya çıkan sosyo-ekonomik değişimlerin çeşitliliğinin bir birliğidir. Modernizm ise yüzyılın dönümünde ortaya çıkan yakın zamana gelinene dek çeşitli sanat dallarına egemen olan, sanatsal hareketlerle birlikte anılan özel bir kültürel ve estetik biçimler dizisidir.

Orta Çağ'da evreni, her şeyi Tanrı merkezli açıklayan klasik dönemin kilise düşünce sistemi; Rönesans, Reform ve daha sonra moderniteye temel oluşturan Aydınlanma hareketiyle birlikte kırılır ve modernite, insanı merkez alan bir düşünce sistemi oluşturur. Orta Çağ'da kilise, kilisenin dogmalarına rasyonel bir temel oluşturmak, farklı inanç ve dogmaları tutarlı bir teolojik sisteme kavuşturmak için usu yasallaştırır. Bu modern ussallık, kabul edilebilir bir bilgi iddiası için 'empirik kanıt' ve kanıtın çıkarımlarıyla ulaşılabilecek olan 'doğru bilginin evrensel geçerliliği' olmak üzere iki koşul belirler. Bu açıdan bakıldığında Büyükdüvenci ve Öztürk'e göre Orta Çağ ile modern çağ arasındaki tek fark, mutlağın yer ve biçim değiştirmesidir. Tanrı merkezli bir dünyada her şey Tanrı'yla açıklanırken, akıl merkezli bir dünyada her şeyin anahtarı, akıl olur (2014: 17).

Klasik düşünce biçimlerine ve dinin egemenliğine güçlü ve ciddi bir karşı koyuş sergileyen modernite, ilerlemeci tarih ilkesiyle insanların kendilerine akli ve bilimi rehber aldığı takdirde; yetilerini sınırsızca geliştirebileceğine, özgürleşebileceğine, devamlı ilerleyebileceğine böylece evrensel bilgiyi elde etme başarısını gösterip dünyayı hâkimiyet altına alacağına inanır. İnsan önce, doğanın kör güçlerini denetimine alacak ve sonra

evrenin bir parçası olan toplumu da akla uygun, rasyonel olarak düzenleyecektir. Şaylan'a göre gerçekten de Aydınlanma düşüncesi adeta insanlara yeryüzünde cenneti kurma vaadinde bulunur (2016: 58). Bu düşünceleri, Aydınlanma düşünürlerinin 'nesnel bilimi, evrensel ahlakı, hukuku ve sanatı, kendi iç mantıkları temelinde geliştirme' konusunda gösterdikleri olağanüstü bir düşünsel çabadan ibaret olarak gören Harvey; (2006: 25) buradaki amacın, özgür ve yaratıcı biçimde çalışan çok sayıda bireyin katkıda bulunduğu bir bilgi birikiminin, insanlığın özgürleşmesi ve günlük yaşamın zenginleşmesi yolunda kullanılması olduğunu vurgular: "Doğa üzerinde bilimsel hâkimiyet; kaynakların kıtlığından, yoksulluktan ve doğal afetin rastgele darbelerinden kurtuluşu vaat ediyordu." Aydın ve İlbuğa (2019) Aydınlanma'nın bağrında taşıdığı bu sınırsız iyimserliğin temelinde; fiziksel evrenin keşfedilebilir, rasyonel yasalara göre işleyen bir düzene sahip olduğu ve rasyonel akılla donatılmış insanın bu ilkeleri keşfederek evrendeki düzeni anlayabileceği inancının yattığını belirtir.

Fakat Harvey'in deyimiyle 20. Yüzyıl; ölüm kampları ve ölüm mangalarıyla, militarizmi ve iki dünya savaşıyla, nükleer yok olma tehdidi ve Hiroşima-Nagazaki deneyimiyle, hiç kuşkusuz bu iyimserliği tuzla buz etmiştir. Bundan da kötüsü, Aydınlanma projesinin kendi amaçladığının tersine yol açarak, insanlığın özgürleşmesi hedefinin, insanlığın kurtuluşu adına evrensel bir baskı sistemine dönüştürmeye daha baştan mahkûm olduğu yolunda bir kuşku doğar. Horkheimer ve Adorno'nun *The Dialectic of Enlightenment /Aydınlanmanın Diyalektiği* (1972) yapıtlarında ileri sürdükleri gibi Aydınlanma akılcılığının ardında yatan mantık, bir hâkimiyet ve baskı mantığına dönüşür doğaya hâkim olma arzusu, insanlara hâkim olmaya doğru açılır. Bu da sonunda ancak insanın kendi kendini hâkimiyet altına aldığı bir karabasan durumu ile son bulur (2016: 26). Bu yıkımlar zamanla; mekanik, yabancılaşmış, psikolojik olarak çökmüş bireylerden oluşan parçalanmış, kaotik bir toplum yaratılmasına yol açar. Düşünürler ise bu kaotik toplum yapısının ve Aydınlanma tasarısının hezimetle sonuçlanmasının nedenlerini sorgulayarak yeni dünya düzeninde baskın olan duyguları tanımlarlar: "Bu durumu Max Weber; modernist rasyonalitenin doğal bir sonucu olan aşırı hesaplanabilirliğin yol açtığı bir durum olarak dünyanın büyüünün bozulması ve anlamın yitimi, George Lukacs; yaşanmış bir deneyim olarak bütünlüğün parçalandığı ama bütünlük ihtiyacının sürdüğü, Tanrıların terk ettiği bir dünya ve aşkın (transcendental) bir yurtsuzluk, Nietzsche ise Tanrı'nın öldürüldüğü hastalıklı bir dünya olarak tanımlar" (Aydın ve İlbuğa, 2019: 146).

Her şeyi tekilciliğe indirgeyen bu ussallık ile sonunda; tek din, tek dil, tek ulus, tek bayrak istemleriyle, farklılıklara savaş açılan ve tüm bunların haklılaştırılmasının yapılageldiği bir çağın adı olur modernite (Büyükdövençi ve Öztürk, 2014: 17-18). Modernizmin, evrensel bilgi olarak kabul ettiği üst-anlatılar (Aydınlanma, İdealizm, bilim, din, Hümanizm, Sosyalizm vb.) böylelikle statükonun devamını sağlamak için kendi düşüncelerine uyum göstermeyen insanları baskı altına almaya yarayacak araçlara dönüşür, homojen bir dünya oluşturma isteği ile farklılıkları görmezden gelen, yok etmek isteyen modern anlayış, dünya savaşlarına ve yıkımlara yol açar. Yaşanan bu hayal kırıklığının sorgulanması ise postmodern düşüncenin doğmasına zemin hazırlar.

Tanrı'yı merkez alan klasisizm ve insanı merkez alan modernizmden sonra İkinci Dünya Savaşı'nı takiben ortaya çıkan postmodernizmle birlikte merkeze alınan öznel; "aykırılık, şüphecilik ve teknoloji ile bütünleşmiş ve tam olarak karşılığı bulunamayan 'şey'e dönüşür" (Yetiş, 2008: 596).

Postmodernizm, modernizmin üst anlatılarına, ilerleyici tarih anlayışına, akılı ve bilimi tek gerçek olarak sunmasına, avangardçılığına karşı çıkar. Çoğulcu bir anlayışla modernizmin görmediği, kabul etmediği her türlü farklılığı baştan kabul eder ve Harvey'e göre "kültürdeki heterojenliği, farklılıkları özgürleştirici güçler olarak öne çıkarır. Parçalanma, belirlenemezlik ve bütüncül (totalizing) söylemlere karşı derin bir güvensizlik, postmodernist düşüncenin temel özellikleridir" (2006: 21). Postmodernistler, doğa bilimleri, insan bilimleri, toplum bilimleri, sanat ve edebiyat arasında kurmaca ile teori arasında insan hayatının neredeyse bütün alanlarında görüntü ve gerçeklik arasında katı sınırlar çizilemeyeceğini öne sürer. Postmodernistler, belirlenimciliği değil belirlenemezliği, birliği değil çeşitliliği, sentezi değil farklılığı, birleştirmeyi değil karmaşıklığı ve göreceliliği, bütünleşmeyi değil parçalılığı sunar. Genel olana değil biricik olana, nedenselliğe değil metinlerarası ilişkilere yönelir (Rosenau 1998: 26-29).

Postmodernizm, modernitenin dil ile tamamen keyfi, kurgusal bir yapı oluşturup sonra bunu mutlak gerçekmiş gibi dayatmasına karşı çıkar (Aydın, 2008). Postmodernizm; belli bir zamanın ve mekânın sözcüklerini kullanmak yerine gerçekliği olabildiğince yorumlayarak kendi bütünlüğü içinde anlamaya çalışmayı benimser ve dil oyunlarında, bilgi kaynaklarında, bilim topluluklarında çoğulculuk ile parçalanmayı savunur (Duran, 2008). Huston Smith, postmodernizmle birlikte; gerçekliğin insan zekâsı tarafından kavranabilecek yasalar uyarınca düzenlenmiş olduğu yönündeki modern dünya

görüşünden, gerçekliğin düzenlenmemiş ve nihai olarak bilinmez olduğu yönündeki postmodern dünya görüşüne doğru kayıldığını anlatır. Ona göre postmodern kuşkuçuluk ve belirlenmemişlikle daha bütüncül ve tinsel bir bakış tarafından karakterize edilen bir düşünsel perspektife geçilir. (akt. Yıldızhan, 2004: 46). “Tek ve kesin gerçekliğin olamayacağı, bilginin sosyal örüntülerin sonucu olduğu, bilimsel diye öne sürülen bilgilerin de bir yapıntı olabileceğini anlatan 'belirsizlik teorisi', ‘açı’cılık (perspektifizm) ve 'özneler-arasıcılık’ (intersubjectivizm) gibi kavramlar gerçeklik adı altında yürütülen ele geçirme politikalarına karşı direniş odakları oluşturulmasına yol açar. Böylece disiplinlerdeki gelişmeler mutlak gerçekliğe değil, gelecekte gelişecek bilinmezlerin yayılgın etkisine işaret etmeye başlar” (Yıldızhan, 2004: 46).

Yıldızhan’a göre postmodernizm şeylerin arkasında kati bir gerçek olmadığını önerir: “Sadece görmek istenilen, konunun uzam ve zaman içinde izin verdiği, kültürel ve tarihsel algıların odaklandığı şeyler görülür. Bu durumda bilimde dahi bulunanlar, sadece bakılanlardır” (2004: 46). Özellikle, 1979 yılında Fransız filozof Jean François Lyotard’ın *La Condition Postmoderne/Postmodern Durum* eseriyle yaygınlaşan postmodernizm, Modernizmin insanı merkeze alan düşüncesini, evrensel bilginin bulunabileceği, tüm sorunların bilim, hümanizm, sosyalizm, Marksizm gibi üst anlatılara ve akla duyulan güven sayesinde çözülebileceği düşüncelerini de bu yüzden aşmayı hedefler. Lyotard’a (1997: 155-159) göre postmodernizmin en önemli özelliği üst-anlatılara inanmamaktır. Üst-anlatılardan vazgeçen insan farklı bakış açılarından dünyaya bakabilir ve düşüncelerinde özgürleşebilir. Yazar, *Postmodern Durum* eserinde postmodernizmin amaçlarını eserini bitirdiği şu cümlelerle dile getirir: “Gelin, bütünlüğe karşı bir savaş başlatalım, gelin, sunulamayana tanıklık edelim, farklılıkları etkin kılıp, adın onurunu kurtaralım”.

Rosenau da postmodernizmi bir dizi farklı ve genellikle birbirleriyle çatışan eğilimlerden alınan unsurların bir araya gelmesinin temsili olarak tanımlar:

Postmodernizm; Fransız yapısalcılığını, romantizmi, fenemolojiyi, Nihilizmi, popülizmi, varoluşçuluğu, yorum bilgisini, Batı Marksizmini, Eleştirel Teoriyi ve anarşizmi temellük eder, dönüştürür ve aşar. Postmodernizm bunların her biri ile belli unsurları paylaşırsa da hepsiyle önemli anlaşmazlıkları da vardır. Postmodernistler modern bilimin bir mit olduğu ve Aydınlanma mirasının totaliter ve tahakkümcü olduğu konusunda Batı Marksizmi'nin temsilcileriyle hemfikirdirler. Eleştirel teori bizi araçsal akıldan, modern teknolojiden ve modern tüketim toplumunda

medyanın oynadığı rolden kuşku duymaya çağırır ki postmodernizm de bu görüşleri benimser. Fransız Yapısalcılığı; hümanizm, özne ve yazardan kuşku duyar Post-modernistler, Nietzsche ve Heidegger gibi; hakikat, akıl ve ahlaki evrensel dinlerin olabilirliği konusunda kuşkucu bir yaklaşım geliştirir, iyi ve kötü gibi terimlerin yetersiz olduğuna inanır ve insanların anlama konusunda özel ve birbiriyle çatışan yorumlar getirmekten öteye gidemeyeceklerini ısrarla vurgularlar (1998: 36).

Jameson (2011: 10) ise postmodernizmi kapitalizm çağı ile bağdaştırır. Postmodernizm, Jameson için ‘geç kapitalizmin kültürel mantığı’dır; bir süreç olarak, salt metalaşmaların tüketimidir. “Bugün gelinen aşama, kapitalizmin bugüne kadar ortaya çıkmış olduğu en saf biçimidir. Bu dönemde daha önce metalaştırılmamış alanlar, içinde bulunduğumuz “boşluk”tan, zihnimizdeki “imge”ye kadar her şey hızla metalaştırılır” (Bal, 2015). Jameson’ın bu sözleri, Harvey’e (2016: 79-81) göre dikkatimizi kapitalist üretimi kârlı kılmak için, tüketici piyasalarında talebe yeterli bir canlılık kazandırmak amacının ayrılmaz birer parçası olarak; ihtiyaç ve isteklerin üretimine, arzu ve fantezinin seferber edilmesine, eğlence politikasına yönelir. Eskiden yalnızca üretim alanında verilen mücadeleler, bunun sonucunda dışarı doğru taşarak kültürel üretimi sert toplumsal çatışmaların bir alanı haline getirir. Bu tür bir değişiklik, tüketici adetlerinde ve tavırlarında kesin bir değişime yol açar, estetik tanım ve müdahalelere yeni bir işlev kazandırır.

Jameson’ın postmodernizm teorisi, Ernest Mandel’in *Geç Kapitalizm* (1975) teorisine yaslanır. Geç kapitalizm; metalaşma dinamiklerini, toplumsal ve kişisel hayatın tüm alanlarına fiilen yayar; tüm bilgi, enformasyon ve bizzat bilinçdışı kürelerine sızar. Bu şemayı izleyen Jameson, kapitalizmin her bir aşamasının bu aşamaya tekabül eden bir kültürel üslup olduğunu ileri sürer. Böylece; gerçekçilik, modernizm ve postmodernizm sırasıyla; piyasa kapitalizmi, tekelci kapitalizm ve çokuluslu kapitalizmin kültürel düzeyleridir (Best ve Kellner, 2011: 225-226). Postmodernizm denilen yeni kapitalist evrede kültür, tıpkı Adorno’nun “Kültür Endüstrisi” kavramıyla ortaya koyduğu duruma benzer şekilde metalaşır, piyasanın şartlarına göre işleyen bir pazar halini alır ve maddi süreçler tarafından belirlenir (akt. Akyıldız, 2015: 29-30). Jameson’a göre metalaşma süreci ve kapitalist değişim, daha önce örneği görülmemiş ölçüde, yaşamın her alanını, bilgi üretimi ve akışını, bilinç ve yaşam düzeylerini kökten etkilemiş gözükür. Kapitalizmin bu aşaması diğer aşamalarında olduğu gibi, kendine özgü kültürel formları ve düşünce biçimlerini yansıtır. Bu geç kapitalizm aşamasında büyük yığınların sürekli

tüketmesi ve böylece sermaye birikim sürecinin işlerliğini sağlaması söz konusudur. Artık tüketim fiziki bir süreç olmaktan çok, imgeler ve imajlara yönelik olarak gerçekleşir (Şaylan, 2016: 49-68). Üretilen ürünler, fazla miktarda ve çok hızlı bir şekilde daima yeni görüntüleriyle piyasaya sürülür ve metalaşmış imgelere dönüşür.

Metalaşmış kapitalist kültürün, her şeyin metalaşmış imgelere dönüşüp hızlıca tüketildiği bu durumun bireye ve genel olarak toplum yapısına etkileri ise bireysellik ve hazcılık olur. *Kapitalizmin Kültürel Çelişkileri* (1976) eserinde sosyolog Daniel Bell postmodern çağı; içgüdünün, dürtülerin ve istencin zincirlerinden boşalması olarak yorumlar ve kültürel modernizmin; hedonizmi, toplumsal özdeşleşme ve itaat eksikliğini, narsisizmi, statü ve başarı uğrunda rekabete girmeye boş verme fikrini kalıcılaştırdığını iddia eder. Böylece postmodern çağ; modernist başkaldırıların gündelik hayata uygulanmasının, isyankâr, hiper-bireyselci, hedonistik hayat tarzının son raddesine kadar yaşanmasının bir ürünü olur (Best ve Kellner, 2011: 28).

Jameson'ın metalaşmış imgelerin tüketimiyle anlattığı postmodern çağı, Fransız düşünür Baudrillard da metalaşma, teknoloji ve pazar ilişki süreçlerinin arasındaki farkın ortadan kalktığı, medyanın insan ve toplumla ilgili her şeyi belirlediği bir çağ olarak tanımlar (Şaylan, 2016: 308). Eğer modernlik, kodları ve modelleri ile endüstri burjuvazisinin denetlediği üretim çağıysa, Baudrillard'a göre bunun tersine postmodern simülasyonlar çağı; modeller, kodlar ve sibernetik tarafından yönetilen bir enformasyon ve göstergeler çağıdır (Best ve Kellner, 2011: 148). Baudrillard "*Simülakrlar ve Simülasyon*" adlı eserinde postmodern dünyayı, temelde teknoloji tarafından değişime uğratılmış bir dünya olarak ortaya koyar. İnsanlar, bu dünyada gerçeğin kendisinde değil, televizyonlardan, bilgisayarlardan, reklamlardan, medyadan akan görüntülerle, mevcut gerçeğin çarpıtılmış bir yansımasında yaşarlar. Burada artık gerçek yoktur. Bilimkurgu türünden aşına olunan bir kavram olarak sanal bir gerçeklik vardır. Gerçeğin belirleyicisi imgedir. Baudrillard, imgeler ve görüntüler tarafından çarpıtılmış bu dünyayı "simülasyon" kavramıyla açıklar (Akyıldız, 2015: 26) ve "simülasyon"un anlamının "bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun, modeller aracılığıyla türetilen bir gerçek, yani, "hipergerçek" olduğunu söyler.

Baudrillard, kitlelerin sürekli mesaj bombardımanına tutulmaktan ve sürekli olarak satın almaya tüketmeye, çalışmaya, oy kullanmaya, bir kanaat beslemeye ya da toplumsal hayata katılmaya kışkırtılmaktan bezdiğini ve hınç beslediğini savunur. Böylece kayıtsız

kitleler, tüm anlamın, mesajların ve kışkırtmaların bir kara delik tarafından yutulmuşçasına infilak edip içe göçtüğü kasvetli bir sessiz yığın haline gelir. Böylece, toplumsal ortadan kaybolur ve toplumsalın yok olmasıyla birlikte sınıflar, politik ideolojiler, kültürel biçimler ile medya ‘semiurgy’si ve bizzat gerçek arasındaki ayrımlar infilak edip içe göçer. Böylece Baudrillard; hipergerçeklik, gerçek ve gerçek olmayan arasındaki ayrımların bulanıklaşmasını işaret etmiş olur. Hipergerçekliğin ilerleme kaydetmesiyle birlikte simülasyonlar gerçekliği oluşturmaya başlar ve simülasyonun gerçekliği, bizzat gerçeğin ölçütü haline gelir (Best ve Kellner, 2011: 149-151).

Baudrillard’a göre bundan böyle rasyonel bir gerçeğe ihtiyaç olmayacaktır zira “gerçek” ideal ya da negatif süreçlerle boy ölçüşebilecek bir durumda değildir:

Günümüzde gerçek artık minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri tarafından üretilmektedir. Bu sayede gerçeğin sonsuz sayıda yeniden üretimi mümkün olmaktadır. Gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girilmiştir (2011: 15-16).

Burada Baudrillard (2011: 15-20); “bir taklit, suret ya da parodiden değil aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek, bir başka deyişle her türlü gerçek süreç yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma olayından ve gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makineden” söz eder:

Gerçek bir daha asla geri dönmeyecektir. Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun, yalnızca aynı yörünge çevresinde dolanan modellere dayalı ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir hipergerçekten söz edebiliriz... Bütün sistem yer çekiminin etkisinden kurtulmuş bir kütle, devasa bir simülakra dönüşmektedir. Bu gerçek dışı bir şey değil bir simülakrdir, gönderenden yoksun ve nerede başlayıp nerede bittiği bilinmeyen, hiçbir şeyin durduramadığı bir kapalı devre içinde, gerçeğin değil yalnızca kendi kendinin yerine geçebilen bir şey. Yeniden canlandırmanın karşıtı olan simülasyon işte budur.

Sonuç olarak postmodernizm; modernliğin üst-anlatılarına, bilim ve rasyonel düşünceyle dünyanın bilgisinin elde edilerek doğaya hâkim olunabileceğine dair inancına, farklı kültürlerin ve bakış açılarının yok edildiği homojen ve bütünlüklü bir dünya yaratma amacına, nesnel gerçeklik iddialarına karşı gelen ve onları sorgulayan; buna karşın farklı

bakış açılarını ve kültürleri, heterojen, parçalı, çoğulcu ve hipergerçek bir dünyayı, teknolojiyi, yorumların çokluğunu, belirsizliği, karmaşıklığı ve özgürlüğü ise olumlayan bir düşüncedir.

Postmodernizmin bu farklı disiplinlerdeki tanımlarına ve özelliklerine bakılarak, kavramın genel bir görüş birliğiyle tanımlanmasının zor olduğu anlaşılabilir. Yine de postmodernizmin, klasik ve modern dönemlerden farklı bir dönemi ifade ettiği konusunda uzlaşma vardır. Dönemlerdeki bu farklılaşmalar ve postmoderne atfedilen tüm bu özellikler mimaride, edebiyatta, resimde, müzikte ve sinemada kısacası sanatın tüm dallarında yansımaları bulur.

1.2. Postmodern Sanat

Toplum teorisi alanında modernlik ve postmodernlik arasında yapılan ayrıma ilave olarak postmodern söylem; estetik bilgisi ve kültür teorisi alanında da önemli bir rol oynar. Buradaki tartışma, sanat alanında modernizm ve postmodernizm arasında cereyan eder. Bu söylem içerisinde, modernizm; "modern çağın sanat hareketlerini (izlenimcilik, l'art pour l'art¹, dışavurumculuk, gerçeküstücülük ve diğer avangard hareketler) betimlemek için kullanılırken; 'postmodernizm, modernizmden sonra gelen ve ondan kopan çeşitli estetik biçimleri ve pratikleri betimleyebilir. Tartışmalar, modernizm ve postmodernizm arasında keskin bir ayrım olup olmadığı ve bu hareketlerin göreceli imkânları ve kısıtlanımları konusunda toplanır (Best ve Kellner, 2011: 16-17). Müzik, resim, edebiyat, heykel, mimari gibi tüm sanatlarda bazen farklı zamanlarda olsa da aynı eğilimler ve tartışmalar geçerlidir ve sanat anlayışları arasındaki farklılıklar; sanatçının toplumdaki konumu ve esere etkisi, eserin meydana getirilişindeki amaç, hitap ettiği kültür, eserin biçim ve içerik özellikleri, teknoloji ve tüketimle ilişkisi gibi açılardan değerlendirilir.

Baudrillard, simulacralardan oluştuğunu söylediği ve Sarup'un ifadesiyle "erken modernlik, modernlik ve postmodernlik" (2004: 232) olarak üçe ayırdığı dünya düzeninde; gerçeklik ile onun simulacrası arasındaki ilişki kalıplarına göre çeşitli toplumsal aşamalardan geçildiğini öne sürer. Toplumsal statü yapılarının değişmesiyle, farklı çağlarda, sanatın yapı taşı olarak görebileceğimiz imgenin aldığı anlamlar ve bundan dolayı sanatın imgeye yüklediği anlamlar da değişir.

¹ "Sanat için sanat"

Feodal Çağda statü imgeleri şeffaftır. Büyük toplumsal dönüşümler yaşandığı halde statüler değişmeyince imgelerinin taklitleri ortaya çıkar. Baudrillard'a göre bu değişim ile beraber Birinci Simulacra Çağına [erken modernlik] girilir. İkinci Simulacra Çağında ise [modernlik] sanayi devrimi ile birlikte imgelerin neredeyse sonsuz sayıda yeniden üretilebilirliği ortaya çıkar. Fotoğraf ve sinemanın devreye girmesi ile sanatsal nesnelere bile mekanik bir yeniden üretimi mümkün hale gelir (Şaylan, 2016: 312). Üçüncü Simulacra Düzeninde [postmodernlik] ise bütün karşılıklılık ve mübadele değeri dengelerinin altüst olduğu, orijinal bir kaynağı olmayan kopyaların; ekonomiden iletişime, endüstriden mahrem yaşam alanlarına kadar her yerde dolaşıma girdiği ve anlamı ele geçirdiği evredir. 'Simulakra'nın üçüncü düzeni; bu içinde yaşanan evredir, artık birinci düzende olduğu gibi aslının karşıtı ya da ikincide olduğu gibi katışıksız (pure) seriler yoktur (Yıldızhan, 2004: 72). Baudrillard bu yüzden sanat alanında, olanaklı tüm sanatsal biçimlerin ve işlevlerin tükendiğini iddia eder: "Her şey olupbitti. Olanaklılıkların uç noktalarına varıldı. Her şey kendi kendisini imha etti. Bütün bir evrenini yapıbozumuna uğrattı. O nedenle geriye yalnızca kırıntılar kaldı. Bundan sonra yapılabilecek tek şey kırıntılarla oynamaktan ibaret. 'Kırıntılarla oynamak' -işte bu postmodern'dir." (Best ve Kellner, 2011: 160). Böylece; değişen dünya düzeninin etkisiyle, "sanat adına yapılan her şeyi sanat olarak kabul etme" (İspir ve Kaya, 2011) eğilimine giren postmodern sanat; modern sanatın özgünlüğü, biricikliği, sanatçının özel statüsü, avangard olmak gibi özelliklerini yadsır ve kolaj, brikolaj, pastiş gibi metinlerarası yöntemlerle eserlerini eklektik, çoğulcu, ironik, yüzeysel ve parçalı bir zeminde oluşturmayı amaçlar.

Modernizmden köklü kopuş şeklinde de tanımlanan postmodernizm, sanat alanında modernizmin kurallarını sorgulama yoluna giderek sanatın yüce mevkiini sarsar, İspir ve Kaya'ya (2011) göre, modern sanatın büyük anlatıların bir aracı olarak kullanılması ve liberal ekonominin gerekleri doğrultusunda sanatın metalaşması, postmodern yaklaşımın sanatta yer bulmasını kolaylaştırır. Postmodern sanat modernizmin sorguladıklarını ise baştan kabul eder.

Mimesis kuramına bağlı olarak gelişen klasik düşüncede sanat, Tanrı'nın yüceliğini anlatmak için yapılırken, sanayileşen toplumun sanatsal estetik anlayışı olarak yorumlanabilecek modern anlayışta ise insanı anlatmak için yapılır. Şaylan'a göre, klasik dönemin sanatçıları bu yüzden sanata etki etmek açısından pasif, sadece gördüğünü yansıtan, içerisinde kendi varlık dünyalarının bulunmadığı eserler üreten kişilerdir. Modern dönemin sanatçıları ise üst düzey yaratım becerisine sahip dâhi insanlar olarak görülür.

Sanat eseri de buna baęlı olarak orijinal, özgün, biricik olmak durumundadır (2016: 80-87). Aşkaroęlu'na göre modernistler için sanat, dięer yaşamsal süreç ve etkinliklerden ayrı, üstün, seçkin bir konumdadır dolayısıyla herkese hitap etmesi de gerekmez. Üstün beğenileri olan seçkin, entelektüel kişilerin estetik ve içerięi anlaması ve onu takdir etmesi yeterlidir (2014: 109). Yüksek kültür ve kitle kültürü modern sanat anlayışında ayrıştırılır. Yani modern sanat seçkin bir kültür anlayışına sahiptir.

Rönesans çağından beri sanat ve estetik anlayışı, gerçeklik ilkesi üzerine oturur. Rönesans öncesi sanat, dinin yüceliğini yansıtır ve estetik anlayışı da bu görevin yerine getirilişyle ilintili olarak biçimler. Burada sanatçının; insana, topluma ve doğaya dair yaşanan gerçeklięi ifade etmek gibi bir görevi yoktur. Sanatçıdan beklenen öğretilere uygun dinsel bir mesaj vermesidir. Antik çağda, Yunan'da ve Roma'da insan, eserlere konu edilir ve görsel açıdan gerçekçi bir mükemmeliyet yakalanmaya çalışılır (Şaylan, 2016: 81-86). Rönesans sanatı ise insanın kendisini ve gördüęü evrenin gerçeklięini algısal imgelerle birebir* kurmayı, yani gerçeęi aynen yansıtmayı amaçlayan estetik kaygılarla hareket eder². Böyle bir estetik anlayışı içerisinde sanatçının yorumuna da yer yoktur.

Klasik olarak adlandırılan bu dönemlerin anlayışlarından sonra yeni bir sanat anlayışı ortaya çıkar. 19. yüzyılda yaşanan Sanayi Devrimiyle birlikte ekonomik, teknolojik, bilimsel, toplumsal, sosyolojik ve politik yapı ve ilişkiler radikal ve kapsamlı bir şekilde dönüşür bu deęişim yeni bir sanat ve estetik anlayışının, “modern sanatın” kurulmasına kaynaklık eder. Modern sanat ve estetik anlayışı klasik sanattan “köklü bir kopuş olarak kendisini göstermiş, onun gerçeklięi yansıtmaya olarak açıklanan ayna metaforunu, sanatçıya sübjektif yorum yapma olanaęı vermedięi ve yaratıcılığını kısıtladıęı için, yadsımıştır” (Şaylan, 2016: 87). Modern sanatçılar, artık, sanat eserlerinin gerçeęin kopyası olmaması gerektiğini düşünürler, kalıplaşmış sanat formlarını reddederek, deęiştirerek, konuyu kendi özgün yorumuyla ve duygularıyla işleyerek yaratıcılıklarını göstermek isterler.

Sanatçıların kendi gerçekliklerini oluşturmaya sadece kendi yorumları ya da duyguları deęil dünyadaki deęişimler de etki eder. Bilimsel, teknolojik, siyasi gelişmeler, yaşanan savaşlar ve çatışmalar sanat estetiğine yeni yorumlar ve kriterler gelmesine sebep olur. Kapitalizmle ortaya çıkan yeni dönemde kültürel ürünlerin metalaşmaya başlamasıyla

² Rönesans ustalarından Michelangelo'nun Musa heykelini tamamladıktan sonra “konuş benimle” diyerek elindeki çekici heykelin dizine vurduęu öyküsü bu durumu anlatmaktadır (Şaylan, 2016: 84).

birlikte sanatçı; pazarda yer bulabilmek ve rakipleriyle yarışabilmek için özgün olmanın yanında sürekli olarak yeniyi üretmek durumunda kalır. Bu ortamda varlığını korumak isteyen sanatçının özgürlük ve tarafsızlık, gibi sorunları ortaya çıkar. Schumpeter'in *yaratıcı yıkıcılık* olarak adlandırdığı bu mücadeleci ortamına duyulan tepki ise Şaylan'ın ifadesiyle (2016: 89-103) yeniden kurmayı öngören, sürekli ilerlemek, yeniyi yakalamak, öncekini yadsımak ve öne geçmek olarak tanımlayabileceğimiz modern sanatla özdeşleşen avant-garde sanat akımlarını ortaya çıkarır. Bu akımlar; insanın nasıl eğleneceğinin, tüketileceğinin önceden belirlendiği, hayatların rutine sokulduğu, mekanikleştiği kapitalist sisteme tepki olarak özgürleşme ve var olabilmek adına, sürekli yeni ve özgün bir yaratıcılık şekli geliştirmektedir.

Sanayi Devrimi'yle birlikte gelen kentleşme ve dolayısıyla bireyin yalnızlaşması ve yabancılaşması gibi sorunlara kayıtsız kalamayan modern sanatçılar; bunlara kendi gerçeklik çerçevelerinden getirdikleri yorumlarla tepki göstererek eserlerini meydana getirir. Sorunlar toplum bazında yaşanırken sanatçı bunları bu şekilde seçkin bir tavırla, soyut ve birey bazında anlatır. Böylece Şaylan'a göre seçkinciliğe yönelik tepki ile yığınsallık gerçeği arasındaki gerilim, modern sanat estetiğine yansır:

Modern sanat anlayışında sanat; her ortalama insanda bulunmayan bir yaratıcılık yeteneğinin yansıması olarak düşünülür. Modern sanatçı üstün niteliklere sahip insan olarak görülmüştür. Bu nedenle yaratıcı yeteneğini tam olarak ortaya koyabilmesi için kesin bir özgürlük içinde yaşaması gerektiğine inanılmıştır. Bu yaratıcı özgürlük, sanatçının seçtiği konudaki yorumunun giderek karmaşıklaşması ve soyutlaşmasına sebep olabilmektedir. Sanatsal ürünle karşı karşıya kalan izleyici, okuyucu ya da dinleyicinin sanatçının yorumsal mesajını kavrayabilmesi için konunun karmaşası hakkında bir ön bilgi ya da fikir sahibi olması gerekecektir. Bu ise kaçınılmaz olarak bir seçkinciliğin gündeme gelmesi demektir (2016: 107-108).

Bu nedenle modern sanatın "kolayca tüketilememesi" (Şaylan, 2016: 109) gerçeği ortaya çıkar ve bu gerçek, modern sanatta; yüksek kültür-kitle kültürü, yüksek sanat-kitle sanatı gibi ayrımlara gidilmesine neden olur. Teknolojiye bağlı olarak özellikle fotoğraf ve sinemanın gelişimiyle sanatın kitleleşmesi, modern sanatın seçkin özelliğini ortadan kaldıramaz fakat zamanla yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte seçkin sanat anlayışı çökmeye ve yığınlardan kâr etme amacıyla kitlesele sanat anlayışı ise yükselmeye başlar.

Sanayileşme ve kentleşmenin ürünü olan popüler sanat ve devamında olgunlaşan postmodern sanat anlayışı, bu değişimlerin sonuçlarını ürünlerine yansıtır. Popüler kültürde metalaşma yüksek düzeydedir. Sanat üretiminde, kitlesel üretim ve buna bağlı olarak teknoloji ön plana çıkar; yorumlama, toplumsal sorunların yansıtılması gibi konular geride kalır. Sanat eserleri sıradan ürünler gibi büyük kitleler tarafından tüketilmeye başlanır. Sanatsal üretimin amacı kâr etmek olur. Kitle üzerinde kontrol sağlama türünden sistemsal ve siyasi amaçların sanatsal üretime yön verme alışkanlıkları, bu dönemde artar ve sanatçıyı pazarın gereklerine göre davranmaya zorlar. Dahası tek başına üreten sanatçı kavramı da neredeyse yok olur iş bölümüyle sanat eserleri üretilmeye başlanır. Özellikle eğlencenin endüstri haline gelmesi ve hızla büyümesi bu alanı, kapitalist sermayenin iş kollarından biri haline getirir.

Bu geçiş dönemini değerlendiren Karadoğan, (2005) toplumsal ve teknolojik gelişimlerle birlikte gelen; sanat ürünlerinin metalaşması, kitleler için üretilmesi ve sanatsal üretimin özgünlük değerinin kalmaması sebebi ile sanatın sadece yinelemeye/yeniden üretime dayalı bir olgu haline geldiğini söyler. Koyuncu (2008) ise 1990'lar sonrasında her tür imajın bilgisayar aracılığıyla dijitalleştirilmesiyle birlikte 'yeniden-üretilmiş sanat yapıtının giderek yeniden üretilebilirlik için tasarlanmış sanat yapıtına dönüştüğünü' vurgular ve bu dönemde 'endüstrinin ürettikleri ile metalaşan sanat yapıtlarının değil, daha başından pazar için üretilen metaların' karşımıza çıktığını belirtir.

Postmodern sanat anlayışı ise günlük hayatı estetize ederek, yüksek kültür/sanat ve kitle kültürü/sanatu arasındaki eski ayrımları ortadan kaldırır. Featherstone' a (2005: 76-161) göre postmodern sanat; modernizmin süreklilik kazandırdığı özerk yaratıcı sanatçı nosyonuna ve sanatın sanatkârane tanımına meydan okumak ile sanatın yalnızca bedende mevcut olmakla kalmayıp kitle kültürünün aşığılanan manzarası da dâhil her yerde olduğunu göstermek özelliklerini ifade etmektedir. Postmodern sanat; bu yüzden, kurumsallaşmış sanata, müzelere, galerilere, akademik beğeni hiyerarşilerine, sanat eserinin sınırları çizilmiş teşhir nesnelere karşıdır. Böylece Yazar, hazzın tüketilmesine ağırlık veren boş zaman tüketimi biçimlerinin (konulu parklar, turistik merkezler, eğlence merkezleri gibi) dikkat çektiğine, yüksek kültür tüketiminin daha geleneksel biçimlerinin (müzeler galeriler gibi) daha geniş bir izler kitleye hizmet vermeye yenilendiğine ve kutsal patikada yer alan hale sahibi sanatın eğitici-biçimlendirici dallarının önemini yitirerek popüler, zevk verici ve dolaysızca erişilebilir olanın öne çıktığına işaret edilebileceğini söyler. "Bu hamle, sanat ve gündelik hayat arasındaki

ayrımın bulanıklaştırılmasını gerektirir. Sonuçta sanat her yerdedir: Sokakta, süprüntülerde, bedende, happeningde³. Bundan böyle yüksek sanat ya da ciddi sanat ile kitlesel popüler kültür arasında yapılması olanaklı geçerli bir ayrım yoktur” (Şahiner: 2013: 201).

Modernizm, her zaman ileriye dönük olmayı savunarak gerici olduğunu düşündüğü klasik sanat anlayışına karşı dururken; postmodern sanat anlayışı ise klasik sanat anlayışını reddetmez, yüzünü geçmişe döner, nostaljik imgelerden yararlanarak gelecek ile geçmiş, klasik ve modern devam eden bir şimdide birleştirir. Postmodern kritikler, modern sanatın mutlaka ileriye yani geleceğe dönük olmasının bir zorlama olduğunu ve sanatın alanını kısıtladığını söylerler ve sanatın geçmişe dönerek, geçmişini yansıtarak, toplumsal belleğe çağrıda bulunabilmesi gerektiğini savunurlar (Şaylan, 2016: 122). Şahin, postmodernist sanatçıların antik dönemden başlayarak; Ortaçağ, Romantizm, Neo-Klasisizm gibi akımlardan etkilendiklerini, farklı kültür ve dönemlerin sanat disiplinlerini taklit ederek geçmişle gelecek arasında bağ kurmaya çalıştıklarını belirtir (2011: 7-8). Fakat postmodernistler bunu yaparken eski sanatı yeniden canlandırma amacı taşımazlar.

Postmodern sanatçının klasik ve modern sanat anlayışını kendi potasında eriterek birlikte kullanmasındaki motivasyon da metinlerarası yapılanmayı sanat eserine yansıtmak ve eseri; çoğulcu, nostaljik, oyunsal ve şizofrenik düşünce zemininde yaratmaktır. Her şeyin metin sayılabildiği, yapılacak her şeyin önceden yapılmış olduğu, tüm türlerin, biçimlerin iç içe geçtiği bir ortamda postmodernizmin gözle görülür bir şekilde sanata yansması da en çok metinlerarasılık noktasında olur ve modern sanatın sürekli yeniyi arayan özgün eserleri yerini; ironi, pastiş, parodi, üstkurmaca, kolaj gibi metinlerarası ilişkilerle oluşturulan, birbirine referans veren eserlere bırakır. Şahiner, (2013: 201) postmodern düşüncede sanatın; sanatçının yaratıcı dehasından ya da özel niteliklerinden kaynaklanan daha yüksek bir tecrübe biçimi olarak görülemediğini söyler: Her şey zaten önceden görülmüş ve yazılmıştır; bu durumda sanat, emsalsizlik gösterişine kapılmaksızın yinelemeler yapmaya mahkûmdur. Bourriaud, da (akt. Hazneci, 2016: 27) bu özgün olmama durumuna gönderme yaparak, postmodern çağda sanatçıyı miks masasında çeşitli müzikleri bir araya getiren DJ'lere benzetir ve sanatsal sorunun artık 'nasıl yeni bir şey

³Happening, “senaryo dâhilinde olmayan ve doğaçlama yoluyla yapılan bir çeşit sanatsal etkinliktir. Hayatımıza ilk kez 1959'da, Allan Kaprow'un New York Reuben Galerisi'ndeki “6 Bölümde 18 Olay” adlı gösterisiyle girmiştir.” <https://sanatkaravani.com/her-zaman-her-yerde-sanat-happening> sitesinden 28.06.2019 tarihinde alınmıştır.

ortaya çıkarabiliriz?’ değil, ‘elimizdekilerden nasıl bir şeyler yapabiliriz’ şeklinde dönüştüğünü söyler.

Postmodern sanat yüzeyseldir ve alımlayıcısının dikkatini içerikten daha çok biçime çeker. Sanata ve sanatçıya dünyayı kurtarmak gibi misyonlar yüklemeyi çünkü artık hayatta da bir misyon yoktur. Bu yüzden seçkinciliğe de karşıdır. Hayata dair her şeyi konu edebilir ve yaptığı eleştiriler de dâhil olmak üzere amacı; çoğunlukla eğlendirmektir.

Şaylan, (2016: 112-119) modernizmin sanatçıya yüklediği, hümanizm ve özgürlük değerlerine bağlı kalarak dünyayı değiştirme misyonunun, özellikle kapitalizm ve sosyalizmin çatışma döneminde, sanatçının üzerinde ağır siyasi baskılara yol açan bir hal aldığını söyler. Sanatçı kendini bir açmazla karşı karşıya bulur ve kendi dünyasına dönüş biçiminde bir kaçıya yönelir. Postmodern sanatçı için kapitalist ve siyasi kültürde ne giyeceği, ne yiyeceği nasıl yaşayacağı önceden belirlenen bir toplumda sanatın bir misyonun olması önemsizdir.

Bu yüzden postmodern anlayış, sanatın yaşama anlam verme, yön verme ya da yaşamı kritik etme gibi bir işlevi olmadığını savunur, bunu anlamsız bulur. Toplumsal değişiklikler sonucunda karmaşıklaşan dünyayı, insanın yaşadığı bunalım üzerinden kendi gerçeklik algısının seçtiklerini yorumlayarak eserlerinde işleyen modern sanatçının aksine postmodern sanatçı; gerçekliğin yitip gittiği bir dünyada sanat için de anlatacak bir gerçek olmadığını ileri sürerek hayatı sadece tam bir özgürlük içinde, yüzeyinde görünen şekliyle göstermek ister.

Günlük hayatın estetize edilmesi ile sanat nesnesi ayrıcalıklı konumunu yitirir, böylece, yoğunluklu bir kültürel yapı tarafından istila edilen bir metaya dönüşür. Gelişen bilgisayar teknolojileriyle birlikte bilgisayarda üretilen ve nesnesizleştirilmiş bir evrenin seri bir biçimde tekrarına dayalı imaj oluşturma süreçleri denetlenemez bir yükselişe geçerken bir yandan da, bu imajların düzensiz bir şekilde her şeyi istila etmesine olanak sağladığı görülür (Şahiner, 2013: 204). Sanat; endüstri tasarımı, reklam ve bunlarla ilintili simgesel üretim ve imaj üretimi sektörüne aktarılır, metalar üzerinden imajlar pazara sunulur. Bu bağlamda, post-endüstriyel süreçteki üretim biçimleri, sanat üzerinden kendi meşruiyetlerini dayatırlar (Şahiner, 2013: 187).

Klasik, modern ve postmodern sanat anlayışlarını, “gerçekliği algılayış ve yansıtma biçimlerine” göre karşılaştıran Arthur Danto, postmodern dönemle birlikte sanatın öldüğü tezini ortaya atar:

Klasik sanat anlayışı ve estetik ilkesinin egemen olduğu birinci aşamada tüm sanat dalları, gerçekliğin temsilini kurmaya yönelmiştir. 20. yüzyılda başladığı öne sürülen modern dönemde, estetik ilke, sanatçının gerçeği bire bir yansıtmak yerine, ilgilendiği konuyu tam bir özgürlük içinde yorumlamasıdır. Postmodern sanat olarak düşünebileceğimiz üçüncü aşamaya egemen modelde ise artık sanat bir felsefeye dönüşmekte ve kendi kendini sorgulamaktadır. Sanatın bir şeyi izlenim ya da yoruma dayalı olarak anlatması son bulmuş, onun yerine sanatın kendi kendini yansıtmayı geçmiştir. Sanatçı aklına gelen her şeyi, bir ön tasarım ya da düşünce söz konusu olmaksızın ortaya koyabilmektedir. Artık gerçekliğin kaynağı sanatsal üründür (Şaylan, 2016: 64-65).

Danto gibi gerçekliği algılayış tarzlarına göre sanat anlayışlarını dönemlere ayıran Şentürk de estetik olanın hayatın her alanında hükümranlık kurduğunu savunur ve stilizasyon sebebiyle ortaya çıkan değişiklikleri sıralar:

- “Bütün ikili yapılar, estetik ve etik değerlerin ilkeleri, kısaca neredeyse her şey, kendi aralarında karıştırılabilir ve birbirleriyle değiştirilebilir oldu.
- Nesneler birbiriyle keyfi olarak ilişkilendirilebilir hale geldi ve bunlar artık temsil, biçim ve tarzda gerçekliğe değil, hiper-gerçekliğe ve imajiner olana refleksyon kurmaya başladılar.
- Varlık ve görüntü arasındaki problematik nispetler bir tarafa itildi.
- Gerçeklik ve hayal, yakınlık ve uzaklık ve asli olanla kopyası arasındaki farklar artık çok net olarak ayırt edilemez hale geldi.
- Gerçeklik, akılcılık, gerçeğe sadık temsil (reprezantasyon) ve gerçeğin yapısı; özgürlük, irade ve bilgiyle donatılmış nesnenin karşısına dikilmiş modern özne, bağlantısal bir kimliğe, zihni ilişkiler ve sosyal bağlantıların yığınına dönüştü.
- Modernizmin temelde ideal özne tasavvuruna bağlı ilerleme, evrim, evrensel aklın güvenilirliği gibi ilkeleri güvenilirliğini yitirdi.
- Sinema televizyon ve dijital teknolojik gelişmeler sayesinde algının geleneksel alışkanlıkları ve katı kuralları gerçeklik tarafından terörize edilmeye başlandı; dünyanın perspektifsel-kategorik bilgisine olan inanç sarsıldı” Şentürk (2008).

Şahiner bu durumu şöyle ifade eder: “Reklamlar, medya ve görüntüler aracılığıyla her şeyin bir gösterge endüstrisine dönüşmesi söz konusu. En marjinal, en sıradan, en müstehcen şey bile estetikleşiyor, müzeliğe bir hal alıyor. Her şey söyleniyor, her şey ifade ediliyor, her şey bir gösterge gücüne ve tavrına bürünüyor. Böyle olunca da, göstergeler dünyası günümüz yapıtlarının yorumlanmasında en başat alanı oluşturuyor” (2013: 143-144). Böylece, postmodern durumda göstergeye dönüştüğü oranda sanat eseri nitelemesini kazanan şeyler, tüketim nesnesi olarak ve bir imge yağmuru şeklinde medya araçlarıyla tüketim kültürünü özendirerek tüketiciye sunulur.

Teknolojiyle gelişen medyalar sayesinde bilgi, kültür ve sanat; küresel ve hızlı ölçekte yayılır, dünyanın farklı mekânlarından hatta zamanlarından gelen imaj yığınları, bir televizyon ekranına sığabilir. Harvey, (2006: 382) zaman-mekân sıkışması olarak adlandırdığı bu durumda “kültürel üretim ve pazarlamanın küresel ölçekte gelişmesiyle herkesin oturma odasına bir musee imaginaire (hayali müze), bir caz kulübü ya da bir konser salonu getirildiğini” belirtir. Böylece kapitalist dönüşümle birlikte nesnelere hızla metalaşırken, her şey tüketim esasına göre belirlenmeye başlar. Sanat da bundan payını alarak, “güzel” ve “estetik” olandan “satılabilir”, “hızla tüketilebilir” olana doğru bir eğilime gösterir (Koçakoğlu, 2010: 123). Artık postmodern sanatta esere; uyandırdığı satın alma arzusunun miktarına, tüketilebilirliğine ve ondan elde edilecek olan kâra göre değer biçilir.

Dünyayı değiştirme gibi bir misyon üstlenmeyen, bunu anlamsız bulan ve bundan dolayı konuyu ve mesajı önemsemeyen postmodern sanatçının seçkincilik yapması da imkansızdır. Kitlenin kavrama düzeyinin ve beğenisinin sanatın değerini belirlediği postmodern sanat, seçkinci değil popülisttir. Postmodernizmin sanata yüklediği tek misyon da böylece izleyiciye duyumsal ya da duygusal haz maksimizasyonu sağlamak olur. Bu gerçekleştiği ölçüde nesnenin sanatsal değeri yükselir. Şaylan’ın (2016: 119) gövdenin estetiği olarak adlandırıldığını söylediği bu estetik ölçüt, modern sanatın aksine sanatçının mesaj verme ve misyona bağlı olma; izleyicinin ise anlamak ve kavramak baskısını kaldırır. Böylelikle, hem sanatçıyı hem de izleyiciyi özgürleştirir. Postmodern sanatçı, sadece sanat eserini tüketecek olan kitlenin beğenisini kazanmak arzusu güder.

Ünlü İtalyan yönetmen Antonioni’niyi sinemada modernizmin en tipik temsilcisi olarak niteleyen Şaylan; (2016, 127) *Gece, Cinayeti Gördüm, Zabinski Noktası* gibi yapıtlarında sanatçının iletişimsizlik, sınıflı toplumun birey üzerindeki baskısı gibi konuları işleyerek toplumsal eleştiri ve yeniyi kurma gibi misyonlar üstlendiğinin çok açık olduğunu söyler. Yazara göre yönetmen seyirciye sadece hoşça zaman geçirtmek için değil; seyircinin film sırasında ve sonrasında düşünmesi için sinema yapar. David Lynch’in yönettiği, postmodern sinemanın en tipik örneklerinden, *Mavi Kadife* filminde ise kahraman, iki farklı dünya arasında gidip gelir, filmde; zaman ögesi dışlanır, diğer taraftan da yine toplumdaki şiddet, uyuşturucu ve yeraltı dünyası gibi olgular herhangi bir yargı söz konusu olmaksızın yansıtılmaya çalışılır. Filmin kahramanının gidip geldiği iki dünyadan hangisinin gerçek hangisinin gerçek dışı olduğu belli değildir. Böylece dünyanın ya da

herhangi bir gerçeklik algılamasının bütünleşmiş bir temsilinin mümkün olamayacağı düşüncesi yansıtılır.

Modernizmin kapitalizmle birlikte baskıcı hale gelen özgünlük ve misyon idealleri, bu ideallere rağmen sanatçının metalaşan sanat pazarında tutunma mücadelesi, postmodern sanatı doğuran etkenlerdendir. Yeni sanat anlayışının doğuşuyla beraber zamanla ortaya çıkan ‘her şey daha önce yapılmıştır, sanat yinelemeye mahkûmdur’ düşüncesi ve her türlü şeyin sanatın malzemesi, konusu olabilme ihtimali ise postmodern sanatı besler. Her iki taraftan bakıldığında kapitalizmle birlikte gelişen postmodernizmin aynı zamanda “kapitalizmi kendi çıkarları doğrultusunda kullandığı” (Tokdil, 2019) sonucuna da ulaşılabilir.

Bahsedilen toplumsal ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle oluşan postmodern sanatın estetik anlayışı, özetle; modern sanatın; özgünlük, seçkincilik, sanatçının misyonu olması gibi temel niteliklerine bir karşı koyuştur. Postmodern sanat anlayışında modern sanatın günlük yaşam ile sanat arasına koyduğu sınır kalkmıştır. Yüksek kültür ve kitle kültürü ayrımı postmodern sanatta yoktur. Herkese hitap edebilen sanat, gözün görebileceği her yerdedir. Teknoloji ve küreselleşen dünya ile birlikte hayatımıza giren televizyon ve internet gibi medyalar ile dijital teknolojiler insanları imgelerle çevrelemiştir. Metalaşmış göstergelere dönüşen imgeler gerçeğin kendisinden daha inandırıcı hale gelir, derinliklerini kaybederek yüzeysel anlamlar edinir. Kaybedilen gerçeklik algısıyla birlikte hipergerçekçi bir evreye girilir. Bu evrede sanat eseri; klasik anlayışın gerçeği temsil etme, modern sanat anlayışının ise gerçeği yorumlama ve özgün olma özelliklerini yitirir. Postmodern sanat; eserin kendisini gerçekliğin kaynağı olarak sunar, birçok sanat eserinden, fikirden ve farklılıklardan beslenerek, metinlerarası, çoğulcu, yüzeysel, oyuncu ve keyfi bir üretim tarzını benimser.

Sarup, postmodern sanatın temsilcilerinden bazılarını eser verdikleri alanlara göre şu şekilde sıralar: “Mimaride; Robert Venturi, Cesar Pelli, Antoine Predock, Robert A.M. Stern, James Stirling. Edebiyatta; Roland Barthes, Barthalime, Pynchon, Umberto Eco, Italo Calvino, Paul Auster, William Gass, Angela Carter, Salman Rushdie, Milan Kundera ve Gabriel Garcia Marquez. Fotoğrafta; Cindy Sherman, Robert Mapplethorpe, Vegan ve Yasumasa Morimura. Tiyatroda; Antonin Artaud, Carol Churchill, Eugene Ionesco, Jean Genet ve Harold Pinter” (akt. Özsevgeç, 2017: 4).

Postmodern sinema deyince ilk akla gelen yönetmenlerden biri *Reservoir Dogs* (1992) ve *Pulp Fiction* (1994), gibi filmleriyle Quentin Tarantino'dur. Postmodernist sinema, Ridley Scott'un *Blade Runner* (1982) ve David Lynch'in *Blue Velvet* (1986) filmleriyle birlikte, klasik ve modern sinema anlatılarından farklı bir anlatım türü olarak, literatürde adından söz ettirmeye başlar. Bu yönetmenlerin yanı sıra Alain Robbe Grillet, Michael Ondaatje, Michael Haneke, Christopher Nolan, Joel Coen ve Ethan Coen, Paul Thomas Anderson, Wes Anderson gibi yönetmenler⁴ postmodern sinema tarzının temsilcileri arasında yer alırlar.

1.3. Postmodern Animasyon Sineması

Sanatın tüm dallarında olduğu gibi sinemada da klasik ve modern anlayıştan biçim ve içerik açısından farklı ürünler veren postmodern sinema ortaya çıkar. Postmodern sinema postmodernizmin düşünce dünyasındaki fikirleri ve konuları anlatısına yansıtan, bunları sinema yoluyla anlatan filmler için kullanılan bir terimdir. Resim, mimari, edebiyat, müzik gibi sanat dallarından daha sonra ortaya çıkan sinemada postmodern öğeler, yoğun olarak 1980'li yıllardan itibaren görülmeye başlanır. Postmodern sinema, klasik ve modern sinemanın anlatı biçiminin özelliklerini kendine göre yorumlayarak onları barındırmaya devam etse de; auteur özelliği gösteren modernist filmlere, modernizmin; üst anlatılarına, yüksek sanat-kitle sanatı ayırımına ve ciddi anlatısına, klasik sinemanın ise giriş, gelişme, sonuç sırasıyla neden-sonuç ilişkisine bağlı olarak kesintisiz devam eden zaman ve mekân kurgusuna, idealist kahraman sunumuna ve klişelerine bir karşı koyuş zemininde ortaya çıkar. Postmodern sinemada; hikâyenin parçalı anlatımı, eklettik unsurlar kullanma, geçmişe yönelme, kurgusallığı daima izleyiciye fark ettirerek gerçek ve kurgu arasındaki ayrımı belirsizleştirme gibi özelliklerle klasik ve modern kalıplar yıkılır.

Şentürk, (2008) yaşadığımız bu çağın habercisi olan sinemanın anlatısındaki temel değişimlerin; gerçekliği algılama ve yansıtmaya çalışma yöntemlerinden kaynaklandığını anlatır. Yazara göre bütün dünyayı sürekli ilerleme ideali doğrultusunda mobilize etmeyi amaçlayan klasik-modern anlayışın sinemadaki uzantısı olan klasik-gerçekçi anlatımcı yapı ile zıtlıklar arası çatışmalara, ayırtırmaya, sınırlamaya dayalı rasyonel modern anlayış, başlangıçta sinemanın asıl gücünü ve gerçekliğin tabiatını anlamamışlardır. Sinemanın asıl gücü Yazara göre; "kendini tanımlama hususunda kifayetsiz kalan fakat kendisini ve ifade

⁴<https://www.imdb.com/list/ls051697472/> adresinden 28.06.2019 tarihinde alınmıştır.

ettiği belirsizliğe nispetle önceki tarihi süreçleri, dönemlere ayıran ve tanımlayan ‘-sonra’ olarak tecrübe eden apokaliptik çağın habercisi olmasıdır”. Sinema, yüzyılı aşkın tarihiyle bize bu modern bilimler ve nesnellik anlayışı tarafından oluşturulan kafesin nasıl terk edildiğini gösterir:

Griffith’ten II. Dünya savaşına kadar devam eden klasik-gerçekçi anlatıyı sinemada bunalıma sürükleyen sebep; gerçeği ve gerçeklik algısını dönüştürecek olan gücü sinemanın kendisinde değil, monolojik ve teleolojik bir temsil mantığında aramasıdır. Bu akım; hareketli görüntülerin karakteristik özelliklerini anlayamadığı için sinemayı; gerçekliğin günlük deneyimlerimize uygun olarak yeniden üretebilecek temsili kavramların teleolojik düzeni olarak algılar, zıtlık ve çatışma mantığı üzerine kurulu drama edebiyatının (roman ve tiyatro) bir aracı, bir hizmetçisi olarak görür ve hareketli görüntüleri daha çok öznel ve söylemsel güç iradesinin sözde nesnellik üzerinde durduğu manipülasyon aracı olarak kullanır. Modernizm projesi ise kendi üzerine inşa ettiği, varlık ve oluş bütünlüğünün hakikatiyle çelişen karakteristik ilke ve idealleri sebebiyle çözülmeye başlar. Modernizmin tüm ilkelerini yutan estetik değişimin semptomatik bir işareti olarak görülen sinema ise; özne ve nesne, varlık ve görüntü, akıl ve akıl dışı, gerçek ve gerçek dışı vb. modern zıtlıklar arasındaki bildik sınırları belirsizleştirerek ve etik değerleri gözetmeksizin, varlık ve oluşun bütünüyle stilize edilmesine öncülük eder (Şentürk, 2008).

Gerçeğin sadece fikrin ve verilen mesajların ışığında aydınlığa kavuşacağını ileri süren anlayıştan, hiçbir yücelik için oluşturulmamış işaretler sistemine geçişi simgeleyen bu süreçte, varlığın gerçekliğinden daha çok varoluş tarzı önemsenir. Şentürk’e (2008) göre günümüzün gerçekliğin yeniden üretilebilecek kibernetik çağında sayısız, çeşitli, belirli bir dekodlama sistemine göre inşa edilmiş gerçeklik tabakaları; bilgisayarın, televizyon ekranının veya sinema perdesinin yüzeysel düzeyinde sergilenmeye başlanır:

Ciddi teknolojik üretim süreçlerinde üretilen kültür alanı, günlük normal hayatın dizayn edilmiş fanteziler, zevk yoğunlaşmaları, hayaller, hatıralar ve simülasyonlar yüklenmiş nesnelere, iyi ve kötü ayrımını neredeyse imkansız hale getirecek biçimde estetize ve erotize edilmiş kişilik tiplerini, kendi aralarında izafileşmiş hakikat söylemleri tarafından işgal edilmeye başlandı ve nihayet hakim gerçeklik ve ütöpik ihtimal arasındaki tezatlı dünya yıkılıp gitti. Filmin sadece gerçekliği taklit değil, aynı zamanda taklit edilen gerçekliği değiştirebilme veya gerçeklik algımızın günlük yönlerini yeni boyutlar keşfedecek düzeyde motive etme yeteneğine sahip olması, gerçekliğin matematiksel anlamda indirgenmesine, geleneksel bakış açılarının çeşitli zaman ve simülasyon perspektifleriyle bölünüp parçalanmasına neden oldu. Her şeyin

bedene bedenselliğe ve fiziğe dönüştüğü günümüzde, teknolojik gelişme sayesinde erişilen hız ve talepleri karşısında yeniden uyum sağlamak zorunda kalan algı, düşünme, kavrama ve dil; sayısız biçimler, semboller gösterge ve gösteren arasında kendine varlık ve oluşun hakikatine dair hiçbir referans bulunmaksızın dönüşüp duruyorlar (Şentürk, 2008).

Sanatçılar gündelik nesnelere, insan tiplerini ve yaşam tarzlarını stilize edip eserlerini oluştururlar. Zamanla yukarıda da bahsedildiği gibi gerçeklikten kopyalanan bu şeyler, gerçeğinden daha gerçek olarak algılanmaya başlanır ve hayatın gerçeklikleri de sinema, fotoğraf, televizyon, bilgisayar, resim, heykel vb. her türlü görsel, işitsel kültür ürünlerinden alınan referansla kendini taklit ederek belirlenmeye başlanır. Şentürk, bu sürece; 1915’li yılların empresyonist, sürrealist, ekspresyonist akımlarının, Dada hareketinin, modernizmin aşkını ve ideal özne anlayışının, Freud’un psikanaliz çalışmalarıyla temelden sarsılmasının, klasik ve modern sinemanın gerçekliği tek bir söylem aracılığıyla temsil edemeyeceklerini kabul edip stilize etmeye çalıştıkları temsil ile birlikte filmsel gerçekliğin öz dönüşümsel dünyasına katılmalarının, etki ettiğini savunur:

Bu akımlara bağlı olarak yapılan ve modern anlayışa savaş açan bu filmlerde; kurgu ve matematik kesinlik, nesnel ve öznel, gerçek ve gerçek dışı birbirinden ayırt edilemez bir şekilde figür, mekân, çizgi perspektif ve yüzey oyunlarına karıştırılarak klasik modernizmin akılcılığı büyük ölçüde kırılmalara uğratılmıştır. Sinemadan alınan güçle öncülüğünü sinemanın yaptığı estetik-kültürel bir dönüm noktası yaşan bu filmlerin; kesin ifadelerden kaçındıkları, çok anlamlı işaretlerin peşine düştükleri, seyircinin hayal gücünü nispeten serbest bıraktıkları, her şeyi stilize etme ve esrarengizleştirme oyununu en aşırı uç sınırlara varıncaya kadar sürdürdükleri görülür. Bu filmlerde; ilişkilerin keyfi akışı, sürekli tekrar, sonsuz atomize edilmiş zaman süreleri ve seyirciyi hipnotize edecek görsel hareket hızıyla gerçekliğin ve filmsel zamanın modülasyonu gerçekleştirilmiştir (2008).

David Bordwell, özellikle son dönemde sinemada oluşan belirli başlı dönüşümleri “Amaçsız kahraman figürünün yaygınlaşması, anlatısal olaylar arasındaki nedensellik bağlarının zayıflaması, biçimsel öğelerin ön plana çıkarılması ve bu yolla yönetmenin sanatsal varlığının ve niyetlerinin gösterilmesi, anlatının muğlak bir biçimde sonlandırılması ve izleyicilerin filmin anlamı konusunda spekülasyonda bulunmasının sağlanması” olarak tespit eder (Gürata, 2004: 98). Büyükdüvenci ve Öztürk ise postmodern sinemanın durumunu şöyle özetler:

Modern sinemanın kendisine konu edindiği büyük ya da küçük evrensel olan ve bireyi ilgilendiren sorunlar postmodern dünyada anlamsız kalır, öyküler küçüldükçe küçülür. Özne parçalanır, auteursler (yaratıcı-yönetmenler) tarihe karışır, yalnızca şimdiki zamanı deneyimleyen bireyler yaratılır, nostaljik bir zeminde eski öykülerden, eski türlerden, geçmişteki filmlerden alıntılar yapılır, geçmiş ve şimdi arasındaki sınırlar silinir, cinsellik ve arzu metalaşır, tüketim kültürü en üst düzeye çıkar. Postmodern sinema eskiyi yenide ve yeniyile birlikte yaşatır. Hiçbir rahatsızlık duymadan başka biçemlerden, türlerden, öykülerden ödünç alır; sonuçta elinden bütün bildiklerini alarak, izleyiciyi şaşkın ve sinemanın yeni diline karşı savunmasız bırakır (2014: 32-34).

Postmodern sinemada; ikinci bölümde ayrıntılı olarak anlatılacak olan parodi, pastiş, ironi, üst kurmaca, kolaj, çok katmanlılık ve çift kodlama gibi metinlerarası yapılanmalar ön plana çıkar, anlatsal derinliğin yerini; şiddet, haz ve cinsellik konularının ağırlıklı olarak işlendiği görüntülerin ve efektlerin yüzeysel etkileyciliği alır, star kavramı değişir, kahraman özdeşleşmenin zor olduğu anti-kahramana dönüşür, zaman ve uzam geçmişin ve geleceğin sınırsız bir şimdi olarak sunulduğu şizofrenik ve belirsiz bir hal alır, geçmişe duyulan özlemi artırmak ve ticari kazanımlar adına nostaljik duygulara hitap edilir, biçim ve içerikte farklılıklar bir arada yaşatılarak çoğulcu ve eklektik bir zeminde ve en önemlisi, stilize edilmiş, hayatın bir oyun olduğu bu hipergerçek çağda, kurmacanın da bir oyun olması gerektiği düşüncesinin zemininde anlatı kurulur.

Postmodernizmin yukarıda bahsedilen düşünce dünyasıyla beraber gelen sosyal, ekonomik, politik, teknolojik iklimlerdeki değişiklikler ve küreselleşme; sanatın diğer dallarında olduğu gibi animasyon sinemasında da yansımalarını bulur. Postmodern durum bağlamında tartışılan kuramsal yaklaşımların yoğunlaştıkları noktanın; ardı ardına yaşanan bu değişimler ve toplumsal alandaki hızlanma hakkında olduğunu belirten Hazneci, (2016: 6) postmodernizmin animasyon sinemasındaki etkilerini anlatırken yukarıda bahsedilenler dışında şu üç konuya değinir:

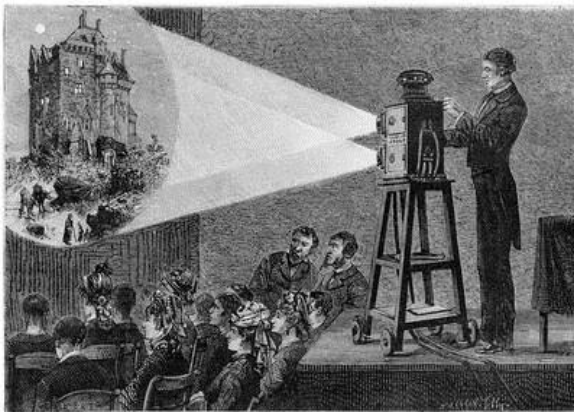
- 1- Kurgusal dünya ve gerçek dünya arasındaki ayrımın silikleşmesi ve gerçeklik algısı yaratılması sonucunda oluşan hipergerçeklik durumu,
- 2- Kurgusal hızlanma,
- 3- Filmlerdeki sayısal artış.

Animasyon; Fransızca ve İngilizce *animation*, (canlandırma) fiilinden dilimize geçmiş olan bir sözcüktür. *Animation* kelimesi Latince aynı anlama gelen *animatio*

sözcüğünden alıntıdır. Bu sözcük ise yine Latince canlandırmak, hayat vermek anlamındaki “animare” fiilinden türetilmiştir⁵. Medin, (2013: 18) animasyon kavramını; nesnelere ve hareketsiz varlıkları hareket ediyor gibi gösterme ya da birçok farklı çizimi canlandırma ve böylelikle onlara hayat verme edimi olarak, animasyon sinemasını ise devinimsiz görüntülerin belirli bir anlatı içinde filme aktararak devinimli görüntülere dönüştürülmesi ve izleyiciye takdim edilmesi olarak tanımlar. İnsanlar, tarih boyunca hikâyelerini anlatabilmek için nesnelere çoğunlukla hareketlerinin devinimini gösterecek şekilde çizerler. Örneğin, “Altamira Mağarası’nın duvarlarında görülen resimlerde, koşan bir yaban domuzunun görüntüsü için toplam sekiz ayak çizilmiş ve domuzun devinimleri verilmeye çalışılmıştır” (akt. Hünenli, 2005: 5).



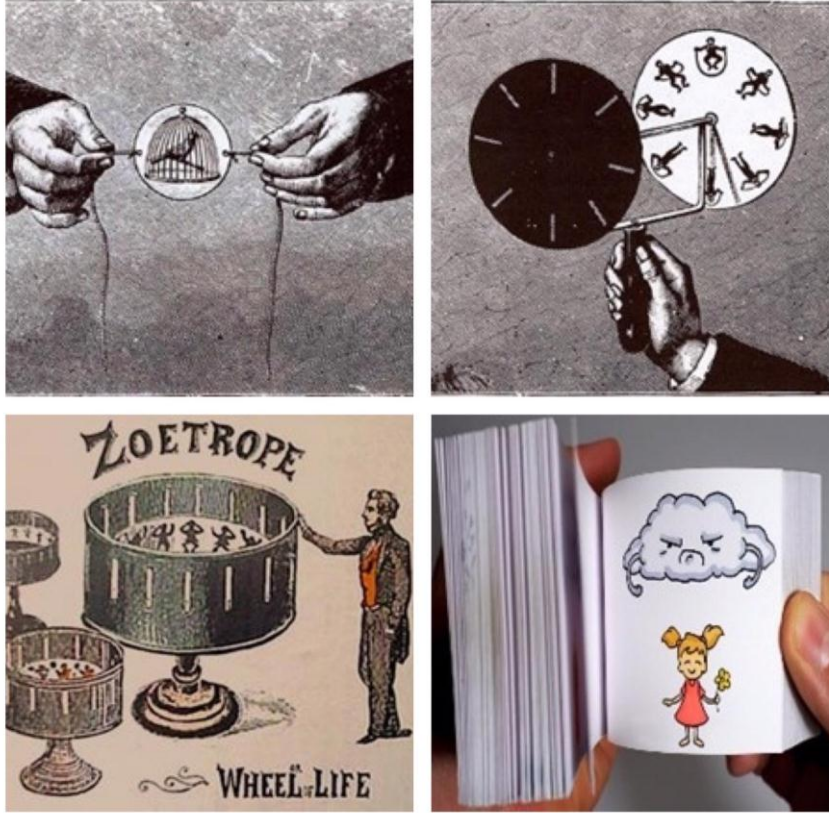
Resim 1.1. Altamira Mağaraları’nda Sekiz Ayaklı Yaban Domuzu resmi



Resim 1.2. Büyülü Fener/ Magic Lantern

⁵<https://www.etimolojiturkce.com/kelime/animasyon> sitesinden 18.06.2019 tarihinde alınmıştır.

Sinema aletlerinin gelişiminin başlangıcı sayabileceğimiz 1640 yılında bir Cizvit Papazı olan Althanasius Kircher tarafından icat edilen *Büyülü Fener*⁶’den sonra, 1824 yılında görme özelliklerinin tanımlanmasıyla birlikte, *Thaumatrope*, *Phénakistiscope*, *Zoetrope*, *Kineograph* gibi bir dizi çizim veya fotoğrafı, göz yanılsaması yaratarak, izleyicisinin eğlencesine sunan optik oyuncakların icadıyla ilk hareketli görüntüler üretilir (Resim 1.3).



Resim 1.3. Thaumatrope, Phénakistiscope, Zoetrope, Kineograph

1892 yılına gelindiğinde Emile Reynaud, *Praxinoscope* adını verdiği optik tiyatro aygıtıyla beraber el çizimlerini kullanarak ilk sinema gösterisini gerçekleştirir. Bu optik oyuncaklar, Krasner’a göre “izleyicileri devinimin yanılsaması ile eğlendirmede ilk olmuşlar ve bu yanılsamayı kitlelere izletecek sofistike cihazların gelişimine doğru evrimleşmişlerdir” (akt. Dündar, 2013: 17). Optik oyuncakların gelişiminin yanında, fotoğraflarla da canlandırma çalışmaları yapılır. 1872 yılında İngiliz fotoğrafçı Eadweard Muybridge, yan yana dizdiği 24 fotoğraf makinesiyle, koşan bir atın 24 karefotoğraflarını

⁶Büyülü Fener; çizilen görüntüleri büyütürken duvar, perde gibi düz bir zemine yansıtabilen bir icat.

çeker. Bu fotoğrafları optik bir aygıtta dönen bir disk içine yerleştirerek, fotoğrafladığı hareketleri canlıymış gibi göstermeyi başarır.

Lumiere kardeşlerin geliştirdikleri Sinematografla 1895'te yaptıkları ilk gösterimden itibaren animasyon, sinemanın bir parçası olmaya başlar. Sinema, “animasyonun sabit bir fon üzerinde izlenebilmesini sağlayarak evrimini hızlandırmıştır” (Dündar, 2013: 17). Bu evrim sürecinde animasyon yapımı için stop motion, cut-out, rotoskop, sel (cel) animasyon⁷ CGI (Computer-Generated Image-Imagery/ Bilgisayarda Üretilmiş İmge) gibi geleneksel ve dijital teknolojiye ait birçok animasyon yapım yöntemi ortaya çıkar. Bu yöntemler animatörlerin izleyiciyle kurmak istediği iletişimin özelliklerine göre değişir. Animasyon sinemasının endüstrileşmesiyle birlikte bu eğlence aracı farklı yapılarla bürünür.

Filiz Şenler, (2005: 102) animasyon sinemasının geçirmiş olduğu dört evreyi şöyle aktarır:

- 1- Başlangıçtaki büyücülük ve gözbağcılık dönemi,
- 2- 1920'lerde, çizgi filmin sinema endüstrisinin ticari eğlence araçlarından biri haline gelmesi,
- 3- 1930 ve 1940'larda, canlandırma filminin uzun gösterimli eğlenti filmi biçiminde dönüşmesine yol açan teknik gelişim dönemi,
- 4- İçinde bulunduğumuz ve canlandırma filminin, sinema endüstrisinden televizyon reklamlarına, hatta özel deneme ve eğitim filmlerine değin, hemen her alanda büyük ölçüde yaygınlaşması dönemi.

Bu evrelerin yaşanmasında; başta söylenen sosyal, ekonomik, kültürel ve özellikle teknolojik gelişmelerin büyük etkileri vardır. 60'lı yıllarla beraber toplumda iyiden iyiye hissedilmeye başlanan postmodern anlayış; animasyon sektöründeki amaçlara, çıktılara, konuların işlenişine ve görsel-işitsel tüm unsurlara etki edecek şekilde sektörün, önceki yıllara göre farklılaşmasına sebep olur.

⁷ Stop motion: nesnelerin fiziksel olarak adım adım hareket ettirilip sonra her bir adımın tek tek fotoğraflandığı ve bu fotoğraf karelerinin hızlı bir sekans olarak oynatıldığı animasyon filmi yapım tekniğidir.

cut-out:kesme animasyonu, düz karakterler, sahne malzemeleri ve kağıt, kart, sert kumaş veya hatta fotoğraf gibi malzemelerden kesilmiş arka planlar kullanan bir stop-motion animasyon şeklidir.

Rotoskop: animatörlerin gerçekçi hareketler oluşturmak için fotoğraflanmış canlı hareketli film görüntülerini bir cam panele yansıtıp görüntülerin üzerinden giderek çizdikleri resimle görüntü elde edilen animasyon tekniğidir.

Sel (cel) animasyon: farklı olan çizimlerin, kâğıt ya da asetat üzerinde üretilmesi olanSel (cel) animasyon: farklı olan çizimlerin, kâğıt ya da asetat üzerinde üretilmesi olan<https://en.wikipedia.org/> adresinden 20.06.2019 tarihinde alınmıştır.

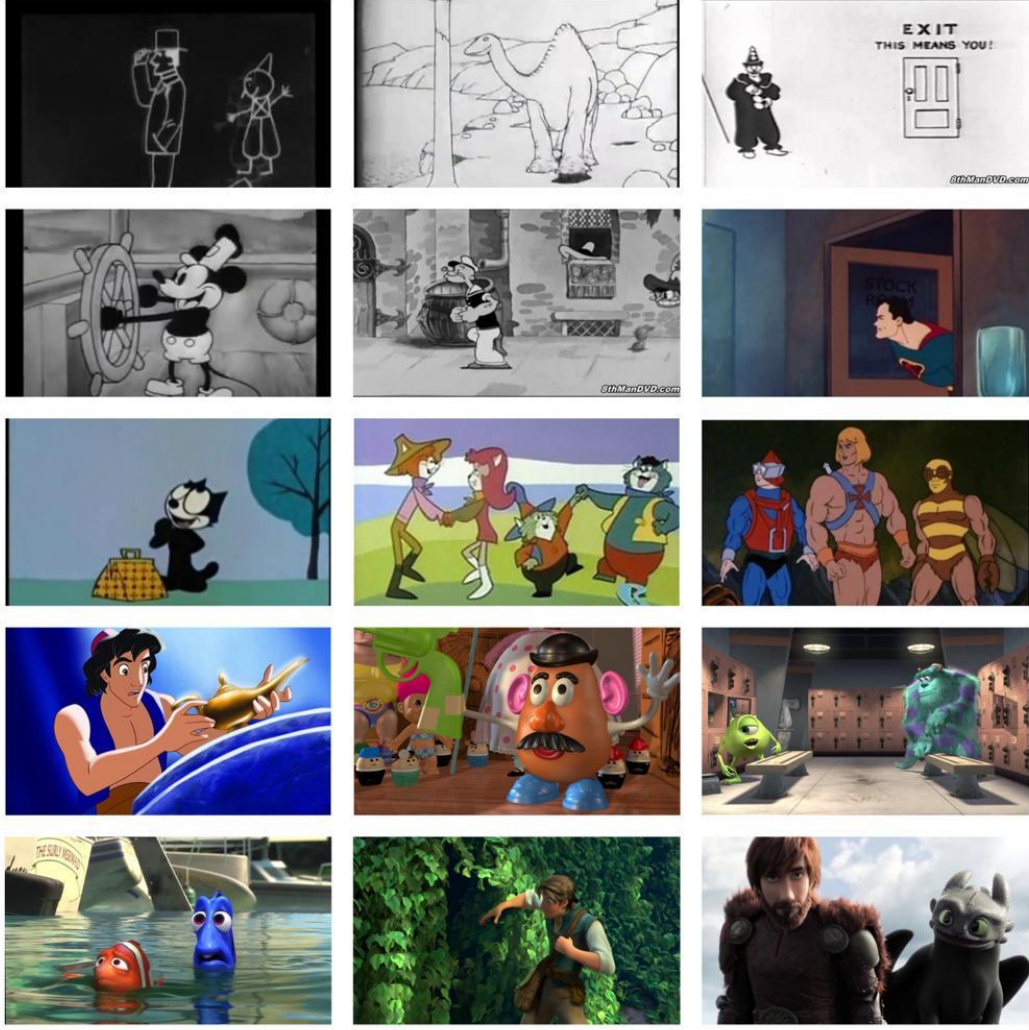
Hazneci' ye göre (2016: 51-69) postmodernizmin canlandırma sinemasında bulduğu karşılıklardan biri; animasyon alanındaki teknolojik gelişmelerin, görüntü üzerindeki hâkimiyetinin gerçekliğin sınırlarını zorlar nitelikte gelişkin bir evreye ulaşmasıdır. Dijitalleşen ileri teknikler ile birlikte animasyonu gerçek çekim görüntüsünden ayıran en önemli niteliği, yani kendine özgü görüntü estetiği, hipergerçekçi animasyonların üretilmesiyle birlikte gerçek olandan daha da etkileyici bir görüntü estetiğiyle yer değiştirir. “Yüzyılın iletişim araçları dünyayı küçük bir köye çevirmiş, yeni bir medya mantığı yaratmış, bu arada kişinin gerçekle olan ilişkisini değiştirmiştir. Bu kültür, izleyen bir kültürdür. İletişim çağında ‘gösterge’, ‘gerçeklik’ olmuştur” (Büyükdüvenci ve Öztürk, 2014: 32). Baudrillard da (2011: 13-15) enformasyon ve göstergeler çağında yaşadığımızı söylediği ‘Simülakrlar ve Simülasyon’ kuramında “teknoloji tarafından dönüştürülmüş, bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun, gerçeğin modeller aracılığıyla sentetik bir şekilde türetildiği, simülatif ve hipergerçek” bir durumun içerisinde olduğumuzu vurgular. Postmodern dönem olarak adlandırabileceğimiz bu evrede, animasyon sinemasının da gerçek dünyaya olabildiğince benzeme amacı gütmesi ve bu algıyı güçlendirmeye hizmet edecek 3D CGI teknolojisine yönelmesi doğaldır. Postmodern anlatıların seyirciyi etkileyebilmek amacıyla teknoloji kullanımına verdiği önemi, animasyon sineması için tartışacak olursak karşımıza *Toy Story (Oyuncak Hikâyesi)* (1995) filmi çıkar. 3D CGI teknolojisiyle yapılan bu film, animasyon sinemasındaki gelişmelerin fark edilmesini sağlar. Akademi Ödüllerinde “İlk uzun metrajlı bilgisayar animasyonunu mümkün kılan uygulama tekniklerini geliştirdiği ve buna ilham verdiği için⁶” jüri özel ödülüne layık görülür ve sonraki yıllarda Akademi Ödüllerinde animasyon dalında en iyi film ödülleri kategorisininin açılmasını sağlar.

Toy Story'e gelene kadar animasyon sineması özellikle teknik açıdan birçok aşamalardan geçer. Geleneksel tekniklerle animasyon üretmek zahmetli ve uzun süreçler gerektiren bir uğraştır. İlk animasyonlar bu zorluklarla mücadele ederken; Winsor McCay ile örnekleyebileceğimiz bir kesim, animasyonu gerçekliğe yaklaştırma amacı güderek tekniğin yetersiz kaldığı noktaları kapatmak için hikâyede, Samancı'nın ifadesiyle, “live action-animasyon kombinasyonu” kullanır (2004: 19). Emile Cohl ise live action sinemadan ve onun ilkelerinden uzaklaşmaya çalışır ve “Bir kameranın yapabileceği şeyi yapma, yapamayacağı şeyi yap” (Doğramacı, 2011: 45-46) anlayışıyla hareket eder. Fakat Emile Cohl ve II. Dünya Savaşı yıllarına rastlayan Tepkisel Süreç dönemi bu noktada istisnadır. Animasyon sineması geliştirdiği tekniklerle ilk yıllardan itibaren,

postmodernizmin etkisiyle ulařılacak olan, ‘neredeŖse gerçeęin birebir aynısı olma ve hatta onu ařarak hipergerçeklięi yaratma’ hedefinin peşindedir. Gerçeklięin peşine dūřmede, iřledięi konularla ve yarattıkları grntlerle Disney, n sıralarda yer almaktadır. Disney’in bir stdyo oluřu ise gerçeęlięe yakın ve sayıca fazla retim yapabilmesinin sebebidir. Medin’e gre zamanla; “NeredeŖse her alanda yařanan retim rasyonelleřmesi, rn zerindeki kontroln en st seviyelere ulařması gibi etkenler ile izleyicilerin talepleri, yapımcıların ve daęıtımcıların daha kaliteli rne karřı olan tutkuları, animasyon sinemasının deęiřip dnřmesine neden olmuřtur. Bylelikle animasyon sinemasında stdyo dnemi kaçınilmaz bir geliřme olarak ortaya çıkmıř ve bu sinema tarzı 1910’lu yılların bařından itibaren endstrileřme sreci ierisine girmiřtir”(2013: 34).

Stdyo dneminde teknik olanakların biraz daha geliřmesiyle birlikte Fleischer ve Disney gibi Stdyolar gerçeęe olabildięince yaklařmaya alıřırlar. Fleischer bunun iin “gerçek hayattaki hareketleri birebir animasyona aktarabilecek olan rotoskop makinasının patentini almıřtır” (Samancı, 2004: 25). Samancı’ya gre Disney animasyonları da erken dnem animasyon sinemasında grlen, gerçeęlięin beceriksiz sunumundan uzaklařır ve grnmez bir anlatı oluřturma ve live action gibi, hatta ondan daha gerek grnen, animasyonlar yapmayı hedefler. Bunun iin ilk sesli ve renkli animasyonlara imza atar, sahnenin derinlięini, katmanlarını ve karakterin hareketlerinin yumuřaklıęını artırmaya alıřır. Karakterize edecekleri hayvanları ve hareketlerini gzlemlemek iin onları stdyoda beslemeye bařlarlar. Gerçeęlięe ulařmak iin canlıymıř ve gerekmiř gibi grnen ve yle algılanan karakterler tasarlarlar (2004: 35-54). Dahası Disney, tamamını hayvanlardan oluřturduęu bu karakterlere kolayca zdeřleřmeyi saęlayacak insani zellikler atfeder (Medin, 2013: 37). Hazneci, animasyon iinde derinlik yanılısamasının oluřmasını saęlayan katmanlı izim ve ekim teknięinin geliřtirilmesinin, nesnelere ve meknların hem grsel estetięe uygun hem de olabildięince yzeysel ve izgisel ele alınmasının, karakterlerin iskelet ve kas sistemleri ile hareketlerinin akıcılıęına nem verilmesinin, Disney’in kendi tarzını oluřturmasında nem tařıdığını syler (2016: 48). Bylece tketicinin beklentilerini karřılayabilen Disney Stdyosu'nun piyasanın tek hkimi olduęu dnem; Samancı’nın deyiřiyle (2004: 54) animasyonun; live action sinemanın yaptıęı her Ŗeyi aynı inandırıcılıkla yapabilmek yolunda bir hner gsterisi olarak algılandığı, giriři, geliřmesi sonucu ile klasik anlatı biimine uygun, fazla okuma yapmaya olanak tanımayan hikyelerin anlatıldıęı sre olur.

80'li yıllarla beraber gelişen bilgisayar teknolojileriyle, animasyon dijital dünyaya geçiş yapar, program yazılımları geliştirildikçe daha kısa zamanda, daha fazla üretim olanaklı hale gelir. 1986'da Steve Jobs'un satın almasıyla Pixar adını alan stüdyo ve üretimleri, dijital animasyonun gelişim süreci için önemli bir adım olur (Hazneci, 2016: 51). Dijital teknolojilerin gelişmesi sonucunda 3 boyutlu olarak CGI ile uzun metraj animasyon film üretimi hızlanır, animasyon sineması böylece modelleme ve hareket ettirme aşamalarında ilerler. Bu ilerlemeler Resim 1.4'te sırasıyla; Emile Cohl'un 36 milimetrelilik ilk filmi *Fantasmagorie* (1908), Winsor McCay'in kısa filmi *Gertie the Dinosaur* (1914), Fleischer Kardeşler'den *Out of the Inkwell* (1920), *Popeye the Sailor Man* (1933), *Superman* (1941), *Felix the Cat* (1959) ve Pixar, Disney, DreamWorks, Hanna-Barbera gibi stüdyolarda üretilen; *Cattanooga Cats* (1969), *He-Man* (1983-1985), *Aladdin* (1992), *Toy Story* (1995), *Monsters Inc.* (2001), *Finding Nemo* (2003), *Tangled* (2010) ile *How to Train Your Dragon: The Hidden World* (2019) filminden seçilen sahnelerle örneklenmiştir.

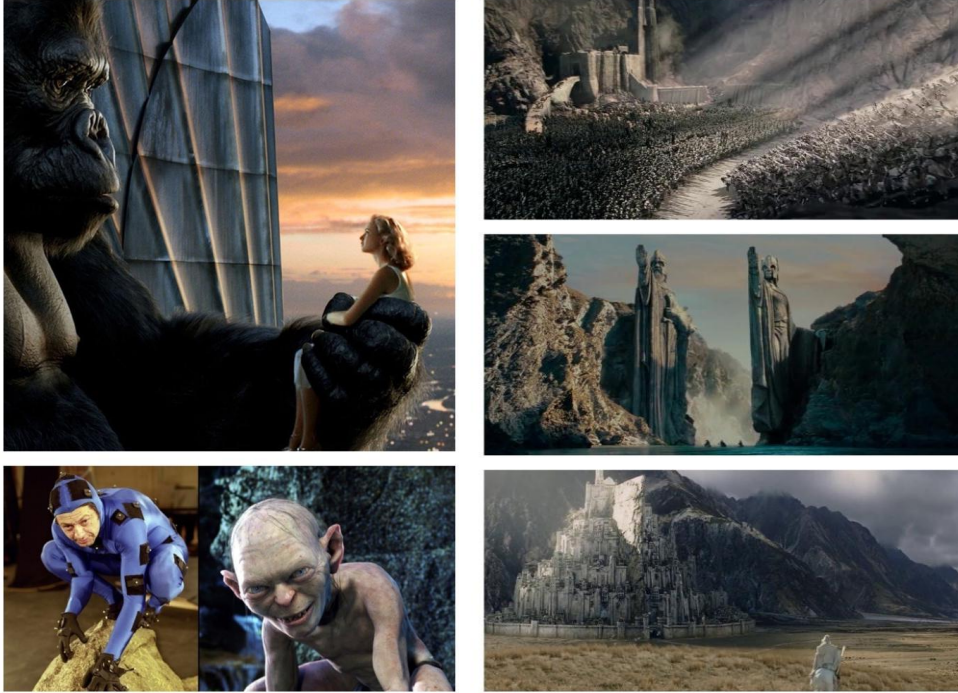


Resim 1.4. Animasyon sineması modelleme aşamalarında ilerlemiştir

“REYES⁸ gibi bilgisayar tabanlı görüntü işleme programlarının yazılması, dağlar ve yeryüzü şekilleri gibi fraktal geometrilerin bilgisayar tabanlı modellemelerinin üretilebilmesi, sıvılar ve organik modellemelerin sahip olduğu saç, tüy gibi ikincil hareketlere uyum sağlanabilmesi” (Hazneci, 2016: 51) gibi gelişmeler; Samancı’nın da belirttiği gibi “animasyon sinemasını iki boyutlu animasyondan ayırırken, live action ortamına daha yakın kılmıştı” (2004: xiii). Bu duruma, *The Snow Queen* masalının uyarlaması olan *Frozen* (2013) filminde ana karakter Elsa’nın saçlarının animasyonunu örnek olarak veren Hazneci, Elsa’nın her bir saç tutamının vücudun ve başın hareketi ile uygun şekilde anime edilmesini, teknolojik anlamda büyük bir yenilik olmakla birlikte,

⁸Pixar’ın üretimlerinde önemli katkıları olan Loren Carpenter’ın Lucasfilm için ürettiği ve “Renders Everything You Ever Saw/Gördüğünüz Herşeyi İşliyor” kelimelerini kısaltarak adlandırdığı REYES; ilerleyen yıllarda Pixar’ın sektörün öncüsü konumuna gelmesini sağlayacak kalitede işler üretmesini sağlayan Renderman’ın temelini oluşturana bilgisayar tabanlı görüntü işleme programıdır (Hazneci, 2016: 54).

canlandırma sinemasının kendi görsel gerçekliği ile live-action sinemadan ayrılan niteliklerinin köreltilmesi olarak görür (2016: 51). Dahası animasyonun ilk yıllarında, yukarıda bahsettiğimiz gibi, teknolojik imkânsızlıklardan dolayı bozulan anlatının bütünlüğünü sağlamak adına, animasyonun içinde live action yer alırken Hazneci'ye göre sayısal teknolojinin sinema sanatına girmesi ile hızla yükselen animasyon teknikleri; gerçek hayatta benzeri olmayan hayali herhangi bir şeyin bilgisayar ortamında oluşturulabilmesini sağlar ve animasyon; görsel efektler, mekân modellemeleri, karakter çoğaltımları, karakterlerin gerçek performansta veremeyecekleri hareketleri elde edebilme, hareket yakalama ile birlikte performans yakalama ve bunları dijital ortamdaki modellere aktararak animasyona dönüştürme noktalarında gerçek çekim filmlerde büyük bir ağırlığa sahip olur.



Resim 1.5. Gerçeklik başarılı bir şekilde modellenir

Resim 1.5'de görüleceği gibi *The Lord of the Rings* serisinde ve *King Kong* (2005) filminde live action görüntüye CGI ile eklenen Gollum ve King Kong gibi karakterler, savaş sahnelerinde karakter çoğaltımıyla oluşturulan ordular, maketlerin 3 boyutlu animasyon programlarında işlenmesiyle elde edilen gerçekte olmayan mimari fantastik yapılar, gerçekliğin neredeyse sorgulanmayacak derecede başarılı bir şekilde modellenmesine ve hareket ettirilmesine örnektir. *The Great Gatsby* (2013) filmi gibi

hiçbir fantastik öge taşımayan gerçek çekim bir filmde dahi manzara animasyonla üretilip sahnelere eklenmiştir (Resim 1.6).



Resim 1.6. The Great Gatsby filminde animasyonla manzara üretilmiştir

Bu sayede filmler, fiziksel dünyaya ve geçmişe bağımlı olmaktan kurtarılır, animasyon-live action arasında hibrit sinema türleri ve animasyonun fantastik dünyasını hipergerçekçi bir görüntü estetiğiyle birleştiren filmler oluşur (Hazneci, 2016: 54). *The Lion King (1994)* animasyon filminin Disney tarafından tekrar ve aynı sahne ölçekleriyle hazırlanan yeniden yapımı, Temmuz 2019 vizyona girecektir. Filmin yayınlanan fragmanında (Resim 1.7) animasyon sinemasının teknik gelişimi ve gerçekten daha gerçek görüntüler üretebilme hedefinin somutlaştırılmış hali görülür. Değinilen tüm bu noktalar, Baudrillard'ın, postmodernizmle birlikte 'gerçek ve gerçek olmayan arasındaki ayrımın yok olduğu hipergerçeklik dünyasında yaşadığımız görüşünü karşılar.



Resim 1.7. The Lion King animasyon filmleri 1994 ve 2019

Fakat hipergerçek dünya, sadece görüntülerin gerçekçiliğiyle yaratılmaz. Farklı medyalarda hikâyenin devamı ya da varyantı şeklinde ilerleyen ve izleyicilerle interaktif ilişkiler kurulmasını sağlayan transmedya anlatımı, anlatının kurgusal dünya ile gerçek dünya arasındaki ayrımı yok edecek derecede kendine dönük bilinçlilik göstermesi, yaratılan kurgusal evrende yaşama dair güncel referanslar verilmesi gibi yollar; yapının inandırıcılığının artmasına ve izleyicinin zihninde anlatıya dair gerçeklik algısı yaratılmasına neden olur. Daha sonra üstkurmaca bağlamında anlatılacak olan gerçeklik algısı yaratma durumunun en güzel örneklerinden biri *The Simpsons* dizisiyle yaşanır. Hazneci (2016: 65) ve Gürel & Alem (2010), gerçek ve kurgu arasındaki ayrımın silinmesi durumuna; karakterlerden Bart Simpson'ın Time dergisi tarafından "The Most Important People of the Century/Yüzyılın En Etkili İnsanları" listesinde yer almasını ve ailenin reisi Homer'ın ise Radio Times Dergisinin anketinde İngiliz halkı tarafından 2004 seçimlerinde Amerikan başkanlığına aday gösterilerek yüzde yirmi dört oy oranı ile birinci sırayı elde ettiğini, örnek olarak gösterirler.

Hazneci'nin postmodernizm ve sinema ilişkisi bağlamında ele aldığı diğer bir konu da filmlerin "kurgusal hızlanma" eğilimidir. Teknolojinin etkisiyle hızlanan gerçek hayatın sinemadaki yansımaları, kurgusal hızlanma şeklinde kendini göstermiştir.

Öztürk (2018: 187-188) de alışveriş merkezlerindeki merdivenlerin, işyerlerinde ve binalardaki asansörün, yollardaki arabaların, hızlı trenin, uçağın, metronun vb. bizleri

hızlandırdığını, bu hız karşısında soluklanmanın, nefes almanın ve durup dingin bir şekilde olup bitene tefekkür edici bir bakış sergilemenin oldukça yorucu, sıkıcı ve imkânsız hale gelmeye başladığını, bu gibi teknolojilerin filmlerde kurgusal hızlanmayı getirdiğini söyleyerek bu durumu şöyle açıklar:

Yaşamımızı teknolojik bakıştan geçerek inşa etmeye, etrafımızdaki varlıkları ve oluşu bu bakıştan geçerek görmeye başlarız. Böylece düşünme alışkanlıklarımızın bile teknolojiden geçerek işlediğinin farkına varırız. Teknolojik gelişmelerle birlikte parçalı ve hızlı düşünme alışkanlığımız kat kat artar. Teknolojiyle hızlandırılan hayatlar filmlerdeki hızlanmayı gerçekleştirir. Hareket yoğun sinemaya bakıldığında teknolojik bakışın filmi oldukça hızlandırdığı ve bir o kadar da görünmez hale getirdiği gözlemlenmektedir. Özel efektler ve azıcık düşünmeye bile yer bırakmayan kurgu, fiziksel ve iletişim araçlarıyla hayatı hızlandırılan insanın arzularına yanıt verir (2018: 187- 188).

Hazneci ise 60'lardan sonra dünyanın yaşadığı büyük çaplı sosyo-ekonomik değişikliklerin genel olarak film üretim ve tüketim pratiklerine yansıdığını, ortalama çekim uzunlukların kısalarak kurgusal hızlanmanın gerçekleştiğini söyler. Yazara göre, 20. yy'ın ikinci yarısıyla birlikte TV'nin ve uydu benzeri iletişim araçlarının insanların hayatına girmesiyle 'bilgi', küresel bir yayılıma sahip olur. Tüm dünyanın farklı mekânlarından gelen imaj yığınları bir televizyon ekranına sığabilir ve bu yenilik zaman-mekân algısını yeni bir evreye ulaştırır (2016: 35-38). Sürekli birbirini etkileyen ve birbirinden etkilenen bir döngüyle, televizyonda ve diğer iletişim araçlarında zaman-mekân sıkışması zemininde temsil edilen bu ilişki; topluma hız, sürekli değişim ve gelip geçicilik olarak yansırken, toplumsal durum ise filmlere; kurgusal hızlanma, anlatı yapısının parçalı, eklettik ve çok katmanlı olması şeklinde yansır. Hazneci, (2016: 67) başlangıçtan 2000'li yıllara gelene dek canlandırma sinemasında da bir eğilim olarak kurgusal hızın aşamalı olarak arttığını, planların, ortalama çekim uzunluklarının kıaldığını ve uzun metraj filmi oluşturan plan sayılarının arttığını gözlemler. Yazar, ilk uzun metrajlı animasyon filmlerden *Guliver's Travels* (1939) filminin ortalama çekim uzunluğunu 8.1 saniye, 2000'lerin ortalarında üretilen *Incredibles* ve *The Cars* (2006) filmlerinin ortalama çekim uzunluğunu ise 3 saniye olarak tespit eder.

Postmodernizmin canlandırma sinemasında bulunduğu karşılıklardan diğeri, film üretimindeki "sayısal artış" tır. 2000'li yıllar itibariyle daha önceki yıllara oranla üretilen film sayısı katlanarak artar. 1980-1990 arasında 394 uzun metrajlı animasyon film

üretmişken⁹ 2010-2019 arasında üretilen/üretilecek toplam uzun metraj film sayısı¹⁰, 2.415'tir. Tüm bu teknolojik gelişmeler, imajları gerçekliğe yaklaştırmak motivasyonu ile geliştirilen hızlı dijital uygulamalar ve nostaljik imgeye duyulan arzu; animasyon sinemasındaki sayısal artışı beraberinde getirir. Hazneci, (2016: 72) özellikle 2000'li yıllar itibarıyla hem devam filmlerinde hem de geçmiş anlatılara, çizgi dizilere, masallara yönelik uyarlamalarda ve metinlerarası yapılanmalarda artış olduğunu söyler ve bu artışı postmodernizm bağlamında ele alınan; çocuk yaştaki izleyiciler ile yetişkin izleyicileri aynı anda popüler anlatılara referans veren etmenlerle yakalamayı hedefleyen çok katmanlı anlatı yapısına, sinematik kolaj mantığına ve nostaljinin yükselişine bağlar.

İkinci Bölüm'ün Postmodern Anlatı ve Metinlerarası İlişkiler başlıklarında postmodernizmin animasyon sinemasındaki kahraman, zaman ve mekân sunumlarına ve genel anlatı yapısına postmodern durumla birlikte yansıyan; yüzeysellik, oynusallık, çoğulculuk, şizofreni ve nostalji ilkeleri ile üstkurmaca, ironi, parodi, pastiş, kolaj, çift kodlama ve çok katmanlılık yöntemleri örnekleriyle birlikte anlatılacaktır.

⁹ Bkz: HAZNECİ, Özlem Uzun; *Canlandırma Sinemasında Transmedya Hikâye Anlatım Örneği Olarak Shrek Serisi, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2016 sayfa: 57.*

¹⁰Kaynak: IMDb (Internet Movie Database) filmler, televizyon programları, ev videoları ve video oyunları ve internet yayınları ile ilgili çevrimiçi bilgi veri tabanıdır. <https://en.wikipedia.org/wiki/IMDb> sitesinden 20.06.2019 tarihinde alınmıştır.

2. ANİMASYON SİNEMASINDA ANLATININ DÖNÜŞÜMÜ: POSTMODERN ANLATI ve METİNLERARASI İLİŞKİLER

2.1. Postmodern Anlatı

Postmodern anlatı; metinlerarasılık yöntemleriyle ve farklılaştırıp dönüştürdüğü kahramanlık, zaman ve uzam sunumları ile postmodernizmin düşünce zeminindeki oyunsallık, çoğulculuk, yüzeysellik, nostalji, şizofreni ilkelerini metne yansıtarak kurmacasını oluşturur. Postmodern anlatı, bu ilkelere bağlılığı ekseninde klasik ve modern anlatı yapısından ayrılır. Postmodernizm, düşünce dünyasında olduğu gibi anlatı yapısında da keyfiliği esas alır. Postmodern anlatı; klasik ve modern anlatının içerik ile biçim özelliklerinden yararlanırken aynı zamanda klasik anlatının klişelerine, modern anlatının ciddiyetine ve özgünlüğüne metinlerarası yöntemlerle karşı duruş sergileyen bir anlatı biçimidir. Metinlerarası yöntemler, klasik ve modern anlatılı metinlerde kullanılsa da bu kullanım postmodern anlatılı metinlerdeki kadar yoğun değildir. Jameson'ın, "*Postmodernizm ve Tüketim Toplumu*" başlıklı yazısında ifade ettiği gibi "Dönemler arasındaki radikal kopuşlar genellikle içeriğin tamamen değişmesini değil, daha ziyade önceden verili belli sayıda ögenin yeniden yapılanmasını içerir. Önceki bir dönem ya da sistemde tabi konumda olan görünümler şimdi başat hale gelebilir ve daha önce başat olan öğeler ise ikincil bir konuma geçebilir (Best ve Kellner, 2011: 226). İspir ve Kaya, postmodern filmlerde; kurgulanan oyunun bir parçası, yüzeyselliğin ve eğlencenin tamamlayıcısı olarak metinlerarasılığa rastlandığını söylerler. Onlara göre böylece, edebi metinlerde metinlerarasılığın intihal bağlamında modern zeminde eleştirisi yapılırken, postmodern filmlerde metinlerarasılık, sanatın sonu ve pastişin hâkimiyetiyle postmodern bir olumlama düzleminde değerlendirilir (2011: 96). Yani postmodern anlatı, metinlerarası yöntemleri; oyunsallık, çoğulculuk, yüzeysellik, nostalji, şizofreni ilkelerinden oluşan bir zeminde yükselterek kullanır ve klasik ve modern anlatıdan bu noktada farklılaşır.

Pastiş, parodi, ironi, kolaj, üstkurmaca, çift kodlama olarak adlandırdığımız; geçmiş metinlerden alınan karakter, nesne, içerik, biçim gibi her türlü parçanın yeni metne eklenmesi; dönüştürülerek referans metinlerine göndermeler yapılması, böylece birçok metnin bir araya getirilip başka bir metin oluşturulması, metinlerin çeşitli yöntemlerle kendisinin kurmaca yapısının bilincinde olduğunun metnin alımlayıcısına fark ettirilmesi,

metnin farklı anlam katmanlarında yorumlanabilmesi gibi metinlerarası yöntemlerin tümü doğasında özellikle oyun, çoğulculuk ve nostalji amacına hizmet eder. Oyunu kurmanın yolu; çoğunlukla referans metinleri alaya almak, eleştirmek, onlara öykünmek, metnin alımlayıcılarıyla iletişime geçmek fakat bunları yaparken her ne olursa olsun eğlendirmektir.

2018 yapımı *Teen Titans Go! to the Movies*' de, *The Lion King* (1994) filminin Rafiki' nin Simba' yı, Pride Lands hayvanlarına sunduğu ünlü sahnesinin parodisi yapılır (Resim 2.1). Batman Robin'i bir uçurumun kenarında iki eliyle tutar, kahramanlardan oluşan kalabalığın meraklı bakışları eşliğinde, güneşe doğru havaya kaldırır. Kalabalık biz bunun için mi bu kadar bekledik" deyince Batman, ana metne aykırı bir hareket yapar ve Robin'i uçurumdan atar. Bu sahnede; karakterlerin ve beklenen hareketin değişmesiyle, Batman, Robin, *The Lion King* filmi gibi nostaljik imajlara yapılan göndermelerle, eski metnin mizahi ve alaycı parodisiyle oyun kurulur.



Resim 2.1. Teen Titans Go! to the Movies' de, The Lion King'in parodisi yapılıdır

Güngör, metni oyunlaştırma amacının, postmodern düşüncenin, nesnel bilginin inşasının imkânsız olduğuna dair inancından kaynaklandığını söyler:

Postmodern bilgi kuramına göre insan; varlığa dair kesin, nesnel ve tümel bir bilgi üretmez. Bu noktadan beslenen belirsizlik ise gerçek ve gerçek olmayana dair şüpheli bir spekülasyonu beraberinde getirir. Kurmaca ile gerçek arasında çağlar boyu varlığı mutlak görülen sınır, bu düşünceler etrafında aşındırılır. Buna ek olarak nesnel bilginin inşasının imkânsızlığından beslenen amaç yitimi; var

oluşun anlamsız ve amaçsız bir oyun olduğu düşüncesini de beraberinde getirmiştir. Şu hâlde, bizzat kendisi bir oyun olan hayatı yansılayan kurmaca da bir oyun olacaktır. Böylece oyuna dönüşen ve ‘mış gibi yapma’ hususiyetini yitiren sanat eseri de kurmaca/gerçek çatışmasını oyun teması ve bu temaya dönük anlatım teknikleriyle destekleyerek işleyecektir (2017: 195).

Öykü, karakter, zaman, uzam vb. unsurların tümü açısından bakıldığında postmodern anlatıda, kurmaca ve gerçeklik arasındaki ayırım bu yüzden bilinçli olarak belirsizleştirilir.

Postmodern anlatıda çoğulculuk anlayışı çerçevesinde ise başka metinlerden gelebilen karakterler veya parçalar, anakronik, belirsiz, parçalanmış farklı zaman ve uzamda bir arada bulunarak, Çetişli'nin (2003: 161) ifadesiyle, “gerçek ile gerçeğin bir arada olduğu mantığın sınırlarını zorlayan bir fantezi ve imajlar dünyası sunar”. Postmodern anlatı, çoğulcu tavrını sadece kurgu-gerçek belirsizliği düzleminde ya da metinlerarasılığın içerik düzleminde değil yukarıda bahsettiğimiz gibi; eski, yeni, klasik, modern, yazı, film, müzik gibi çeşitli unsurların bir arada kullanılmasıyla, biçim düzleminde de gerçekleştirir. Fakat bunların yanında çoğulculuk ilkesinin önemi postmodern anlatının düşünce tarzının temelini oluşturmasından ileri gelir.

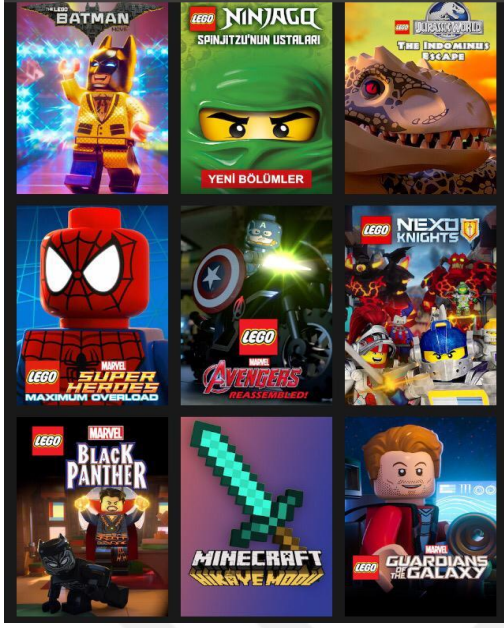
Öztürk; önyargılarımız, alışkanlıklarımız, tutkularımız, kültür ve içinde yaşadığımız çevre bazı fenomenleri görmemize engel olduğunda, fenomenleri başka açılardan görebilmenin mümkün olmadığını söyler. Bu noktada sinemanın önemi bir kez daha ortaya çıkar. Yazara göre sinema, bizlere, zihnin kör noktalarına düşen fenomenleri ifşa edebilir (2018: 174). Öztürk'e göre sinemadaki ifşa ile birlikte; daha önce algılayamadığımız bir şeyi algıyabildiğimizde, daha önce gördüğümüzü ya da bildiğimizi düşündüğümüz bir şeyi aslında görmediğimiz ve bilmediğimiz farkına vardığımızda, düşünceye doğru hareket etmeye başlarız (2018: 214). Postmodern anlatı sinemasının, yine Öztürk'ün deyimiyle söylersek, “düşüncenin olağan istikametine yaptığı müdahale” de en çok çoğulculuk noktasında olur. Postmodern sinema; çoğulculuk düşüncesinden hareketle, klasik ve modern sinemada ya da genel olarak hayatta kendisine yer bulamayan, zihnin kör noktalarında kalan karakterlerle, sorunlarla ya da biçim özellikleriyle anlatısını oluşturarak yeni düşünce tarzlarına kapı aralar. Köse ve İpek, *Gözdeki Kıymık* (2016: 12-17) kitabında ortalıkta pek görünmeyenlerin, sesi çıkmayanların, azınlıkların, madunların kısacası egemen kültürel ve siyasal dilin dışında başka bir dil konuşanların sinemadaki durumlarını tartışır ve “öteki”nin artık film kadrajlarına kenardan değil de merkezden girip çıkabilme gücüne eriştiklerini söyleyerek göze batan bu kıymığın algıda bir çalkantı yarattığını

vurgular. Postmodern anlatının düşünce altyapısında da ötekinin göz ardı edildiği, ön kabullerin hâkim olduğu, tek tip, homojen bir dünya tasviri yerine; insanın, hayvanın, eşyanın, tanımlayamadığımız tüm türlere ait farklı dünyalardaki yaşam biçimlerinin ve karşıt düşüncelerin birlikte kabul gördüğü özgür ve çoğulcu bir evren tasviri vardır.

The Lego Movie'de (2014), Legoların dünyasında Cleopatra, Abraham Lincoln, William Shakespeare, Shaquille O'Neal, live action dünyadan Finn ve Babası, fantastik dünyalardan Batman, Robin Hood, Superman, Wonder Women, Green Lantern gibi süper kahramanların bir arada bulunmaları, *Shrek* serisinde peri masallarının tüm karakterlerinin ve insanların bir arada aynı evrende yaşamaları, çoğulcu dünyalara örnektir. *Hotel Transylvania* ve *Shrek* serisi, *Zootopia* (2016) ve *Monsters, Inc.* (2001) filmleri çoğulculuğu göstermekle kalmayıp aynı zamanda sırasıyla; kadim canavarlar ile insanlar, devler ile insanlar, et oburlar ile ot oburlar ve canavarlarla çocuklar arasında beliren 'öteki' kavramını işleyen ve sorunsallaştıran filmlerdendir. Filmlerin sonunda, 'öteki'nin aslında korkunç olmadığı, fikirlerin ve her türün kabul gördüğü çoğulcu bir dünyada beraberce yaşanabileceği sonucuna varılır.

Postmodern anlatılı filmler aynı zamanda yüzeyseldir ve izleyicisine; Miyazaki' nin özgün bir anlatı yapısına sahip tüketimin, doğaya karşı duyarsızlığın, hayatın zorluklarıyla mücadelenin tartışıldığı ve eleştirildiği *Spirited Away* (2001) filmindeki gibi, derin bir düşünce dünyası sunmaz. Klasik filmlerdeki gibi klişelerle dolu, idealize edilmiş, derinlikli ve duygusal bir dünya da postmodern anlatılı filmlerde yoktur. Postmodern anlatılı film; postmodernizmin düşünce dünyasında benimsediği fikirleri anlatısında işler fakat bunu, izleyiciyi karmaşık bir düşünme eylemine çekerek ya da didaktik bir tavırla yapmaz. Daha çok izleyicisine farklı bir ihtimalin olabileceğini göstererek, farkı ortaya koyarak, izleyicisini şaşırtarak yapar. Yüzeysel ama mutlaka eğlenceli ve oyuncu bir düzlemde tuttuğu anlatısında teknolojinin tüm imkânlarını kullanarak izleyicinin dikkatini işledikleri konudan çok gösterinin kendisine çekerek yapar. Örneğin, *Despicable Me 3* (2017) filminde sadece ajan Gru ve Lucy ile hırsız Balthazar Bratt arasında geçen elmas çalma mücadelesi anlatılır. Film, ileri teknolojide üretilmiş gerçeğinin aynısı gibi algılanan üç boyutlu görüntülerle ve hareket imajların neredeyse hiç azalmayan yoğunluğuyla izleyiciyi eğlendirir ve kendine bağlar. İçinde, izleyiciyi düşünmeye yönlendirecek herhangi bir tartışma yapmaz. Film bittikten sonra izleyicinin aklında kalan şey; yaratılan komik ve fantastik dünyadaki görüntülerin ve hareketlerin gerçekçiliği, hızlı kurgu ve birikimi çerçevesinde yakaladığı metinlerarası referanslar olur.

Postmodern anlatılı filmler çokça nostalji unsuru da barındırırlar. Ticari ve estetik kaygılarla eski metinlere yapılan göndermelerle birlikte oluşan nostalji duygusu, metnin alımlayıcısını kendine çekme yollarından biridir. Bu şekilde çocukluğunda ya da özlem duyduğu her hangi bir geçmişinde deneyimlediği metinlerle tekrar karşılaşan izleyicinin yeni metni sevmesi, bunları içermeyen diğerlerine göre çok daha kolay olur. Hazneci, şuan yaşadığımız kullan-at dünyasının hızlı tüketim ve sürekli üretim üzerine kurulan mekanizmasının “Bireyleri, şeylerin hızla işe yaramaz hale gelişi ihtimaliyle başa çıkmak zorunda bıraktığını, toplumun tüm alanları dâhilinde yaşanan bu durumun bireyler için duygusal açıdan aşırı yüklemeye sebep olduğunu” söyler. Yazara göre bu noktada, yitik bir geçmişin imgelerine geri dönüşü anımsatan “nostalji” metaları devreye girer (2016: 11). Postmodern filmlerdeki geçmişi şimdiye taşıyan ya da izleyiciyi geçmişe götüren nostaljik unsurlar, izleyiciyi filme çekmekte yardımcıdır. Filminin gişesinin artmasını isteyen yapımcı; nostaljinin izleyiciyi filme çekme gücünden yararlanarak masallardan ve hikâyelerden bildik konuları, yeni bir yorumla ya da aynı yorumla fakat yeni bir teknolojiyle live-action veya animasyon filme dönüştürür. Rapunzel masalının ve daha önce çekilmiş filmlerinin yeniden yapımı olan *Tangled* (2010); defalarca farklı yorumla çekilen *Cinderella*, *Alice In Wonderland* ve *Batman*, *Superman*, Marvel ve DC evrenindeki çoğu filmi kendi adıyla tekrar yorumlayan *The Lego* serisi (Resim 2.2) yayınlanmasında nostaljik kaygıların etkili olduğu filmlerdir. Yüzyıllar öncesi metinlere ait Kont Drakula, Frankenstein, Mumya, Kurt adam gibi karakterlerin hepsini bir otelde toplayan *Hotel Transylvania* serisi, önceki filmlerden Rabin Hood, Peter Pan, Üç Küçük Fare, Pinokyo gibi kahramanları anlatısında toplayan *Shrek* serisi, süper kahramanları misafir eden *Teen Titans Go! To the Movies* (Resim 2.3) 80’li yılların atari oyunlarını uzam olarak kuran *Wreck-İt Ralph* (2012), gibi filmler de bir çok nostaljik unsur barındıran animasyon filmlerdir.



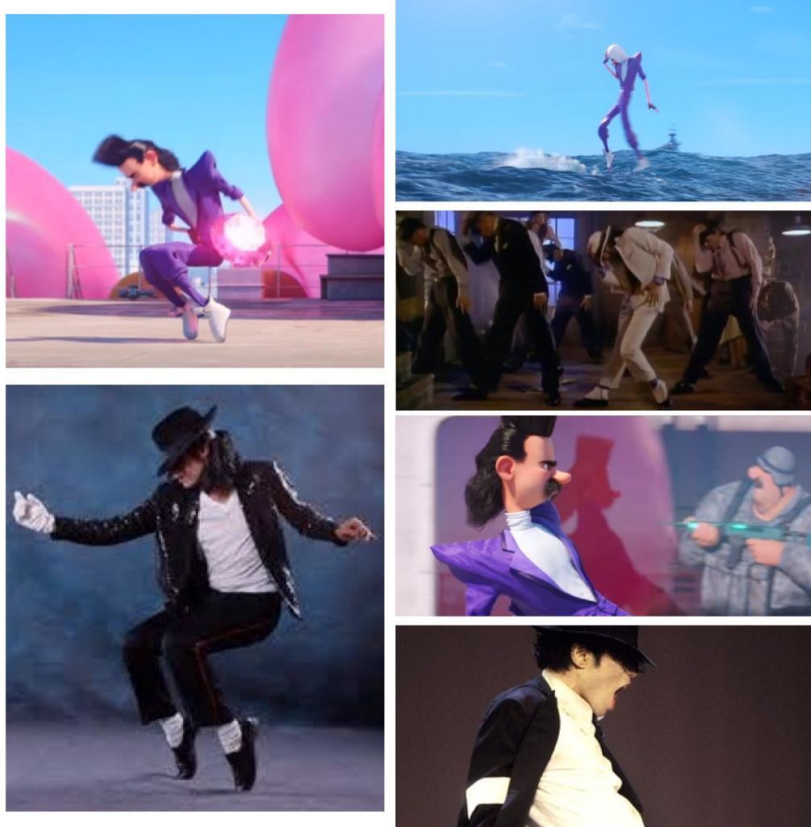
Resim 2.2. The Lego serisi



Resim 2.3. Teen Titans Go! To the Movies

Nostalji unsuru bir döneme ait kültürün pastişiyile de filmlerde yer alabilir. *Despicable Me 3* filminde 80' li yılların pop kültürüne pastiş yapılır. Filmin kötü-komik karakteri Balthazar Bratt, 80' li yıllarda yaşayan biri gibi görünür ve hareket eder. Balthazar Bratt; saç sitaliyle, bıyığıyla, tulumuyla ve omzundaki vatkalarla, çiğnediği Bubble Yum sakızıyla, odasında bulunan stand-up video oyun konsolları, video oynatma cihazları ve izlediği TV showlarıyla, 80' lerin pop kültürünü yansıtan bir karakterdir. Michael Jackson' un "Bad" şarkısıyla ve Resim 2.4' de görüldüğü gibi "moonwalk" gibi

ona özgü hareketlerle dans ederek hırsızlık yapar. Sözleriyle de sahneye uyumlu olan, Madonna' nın "Into The Groove" (1984) şarkısı eşliğinde onunla dans savaşı yapan Gru, Balthazar Bratt' e, "yeter artık seni 80' lere yollamanın zamanı geldi" der. Böylece çocuk izleyicileri komedi unsurlarıyla eğlendiren film, yetişkin izleyicilere, komedinin yanında nostaljik geri dönüşlerle gelen bir eğlence yaşatır.



Resim 2.4. Balthazar Bratt ve Michael Jackson

Postmodern anlatıda zaman-uzam kuruluşu ve kahramanlık tasvirleri de oyun ve çoğulculuk, nostalji, yüzeysellik ve şizofreni amaçlarına hizmet edecek şekilde yapılır. Bu anlatı türü, zamanı ve uzamı geçmiş ve geleceği sonsuz bir şimdide yaşayan şizofrenik bir algı oluşturacak biçimde kurar. Zaman ve uzam kuruluşu, oyunun bir parçası olarak ele alınır ve bu çerçevede üst üste bindirebilir, belirsizleştirilebilir. Postmodern anlatı, kahramanlarını da geleneksel ya da modern anlatıdan oldukça farklı olan, özdeşleşmenin zor olduğu, kusurlu ve öteki olarak görülen, şizofreni dünyasında sıkışmış karakterlerden seçer.

2.1.1. Postmodern Kahraman

Geleneksel kahraman figürü, fiziksel ve psikolojik özellikleri ile tamamen idealize edilmiş bir figürdür. Güçsüzlerin yanında, kötülerin karşısında, dünyanın yenilmez bir koruyucusu olarak metinlerde yer alan bu kahramanlar; doğuştan olağanüstü güçlerle donatılmıştır ve başına gelen her türlü zorluktan donatıldığı bu güçler sayesinde kurtulurlar. Campbell, Greimas ve Propp' un da belirttiği gibi genellikle kendisine verilen ya da üstlendiği bir görev için evinden ayrılarak yolculuğa çıkan geleneksel kahraman, bir ders çıkararak içsel yolculuğunu da tamamlayacağı zorlu görevini; ayrılma, erginlenme, dönüş aşamalarından geçerek başarıyla tamamlar (Çon, 2018). Hollywood sinemasının sunduğu kahramanlık temsillerinde çoğunlukla ideolojik bir amaç güdüldüğünü belirten Göze (2009), sinemada zaman zaman küçük farklılıklar yaşansa da geleneksel anlatıda kahramanlık kavramının genellikle; sert, otoriter, yakışıklı, ataerkil, girişimci, savaşçı gibi özelliklerle temsil edildiğini söyler. Klasik anlayışa tepki olarak doğan modern anlatı ise geleneksel anlatıdaki insan dışı varlıklardan yaratılan karakterleri ya da kahramanları değil, insanın gerçekliğini, psikolojiye ve bilinçaltına dayandırarak anlatır. Bu yönüde yaşamın zorlukları, bireyin bu zorluklar karşısında oluşan karmaşık varlığı ve toplumdan kaçışı anlatılır¹¹. Postmodern kahraman ise tinsel ve fiziksel olarak ideal kahraman anlayışından uzak, aslında kahraman denemeyecek kadar özdeşleşmenin zor olduğu karakterlerdir. Bu yüzden, Göze' ye göre postmodern sinema anlayışı geleneksel kahramanlık sunumlarını alt üst eder ve kahramana ilginç bir dönüşüm yaşatır (2009).

Postmodern kahramanın genel özelliklerinin çerçevesini de postmodernizmin anlatıya yansıyan oyunsallık, çoğulculuk, yüzeysellik, nostalji ve şizofreni ilkeleri çizer. Postmodern kahraman, hayatı bir oyun olarak görür ve ciddiye almaz. Bu anlatı türünde kahramanlar, genellikle nostaljik karakterlerden ya da onlardan esinlenerek yaratılırlar ve eski anlatıların kıyıda köşede kalmış ya da ideal kahramanın karşısında yer almış karakterlerinden seçilirler. Yani çoğulculuk anlayışı çerçevesinde 'ötekiler', postmodernin kahramanları olurlar. Kahramanların duygusal dünyası yüzeysel olarak ele alınırken en çok da öteki olmak konusundaki hislerine değinilir. Postmodernin kahramanları, bazen gülünç bir durum ortaya koymak bazen de eleştirmek için, çoğu zaman beklenmedik hareketler

¹¹https://www.turkedebiyati.org/modernizm_post_modernizm.html adresinden 19.05.2019 tarihinde alınmıştır.

yapan “şizofrenik ve güvensiz” karakterlerdir. Referans metni 1812’de Grimm Kardeşler’in *Rapunzel* masalına dayanan *Tangled* animasyonu bütünüyle postmodern anlatı yapısına sahip olmasa da klasik anlatıdan da uzaklaşır. Az sayıda da olsa şizofreni, çoğulculuk, üstkurmaca, pastiş ve parodinin güçlü örneklerini görebileceğimiz bu filmde başkahraman Prenses Rapunzel, kuleden ilk kez ayrıldığında annesinden kaçtığı için kendisini bir yandan çok iyi, bir yandan da çok kötü hisseder ve peş peşe şu cümleleri sıralar: “Bunu yaptığımı inanamıyorum (sevinerek), Bunu yaptığımı inanamıyorum! (pişman olarak), Annem köpürecek. Bir şey olmaz canım, bilmedikten sonra ne olacak ki? Tanrım! Kahrolacak. Bu çok eğlenceli! Berbat biriyim, geri dönüyorum. Asla geri dönmeyeceğim! Rezilin tekiyim. Hayatımın en güzel günü!”. Ekran zamanı otuz saniye kadar süren bu sahne, filmde, bir günden fazla sürer Rapunzel iki dünya arasında sıkışmış şizofrenin ruh haline benzer bir şekilde durmaksızın iki zıt duygu arasında gider gelir (Resim 2.5). Bu sırada yanında bulunan Flynn Rider’ ın Rapunzel’ e yardımcı olmasını bekleyen izleyiciyi film yanıltır. Flynn, bıkkın, umursamaz ve soğukkanlı davranır. En sonunda ciddi ve ironik bir şekilde şöyle der: “Kayıtsız kalamadım; sanırım kendinle bir çatışma hâlinesin” görüldüğü gibi her iki kahraman da klasik kahramanın alışlagelmiş duygu ve davranışlarından uzaktır.



Resim 2.5. Rapunzel iki dünya arasında sıkışmış şizofren gibidir

Araştırmanın konusu olan filmlerdeki kahraman sunumlarıyla ayrıntılı bir şekilde örnekleyeceğimiz postmodern kahramanların genel özelliklerini Göze' den (2009: 35-37) yararlanarak şöyle sıralayabiliriz: Postmodern kahramanlar iki dünya arasında sıkışır ve iki şey arasında tercih yapmak zorunda kalırlar. Daima birileri tarafından yönlendirilirler, onları harekete geçiren birileri ya da bir şeyler vardır. Tercihlerinde hür ve kararlı olduklarını söylemek güçtür. Genellikle olayların akışını değiştiremezler, ortam ve olaylar kahramanları dönüştürür. Örneğin, *Hotel Transylvania (2012)* filminde, insanlardan uzakta güvenli bir şekilde yaşamak isteyen ve kızı Mavis' i de insanların dünyasından yıllarca uzak tutan Kont Drakula, onun bir insan olan Jonathan' a âşık olması sonucu dönüşür, insanlara olan bakış açısını değiştirir, canavarlar dünyasının birçok kuralını onlar için yıkar. Postmodern kahraman, geleneksel kahramana nazaran daha esnek ve yumuşaktır. Bazı durumlarda ağlar bazı durumlarda da karşısındaki kadının ağlamasına dayanamaz. Postmodern filmlerde, zayıflıklarını vurgulamak amacıyla, kahramanlar çırılçıplak gösterilirler. Geleneksel sinemada bu anlamıyla erkek kahramanları çırılçıplak görmek çok zordur. Bu kahramanlar evrensel değil yerel kahraman niteliğini daha çok taşırlar. Genel olarak seçilmiş değil, sıradan kişilerdir. Çoğunlukla kadınların yardımına muhtaçtırlar, yardımcıları ise genellikle sevdikleri kadınlardır. Bu filmlerde bariz bir şekilde kadınlar, güçlü karakterler olarak temsil edilmektedirler. Bazı durumlarda, *Puss In Boots (2011)* filminde olduğu gibi, kadınlar daha etkin konuma geçerler. Bu filmde “Yumuşak Pati” lakaplı Kitty ve Çizmeli Kedi yetenekli birer hırsızdırlar. Filmde erkek karakter daha kuvvetli, zeki ya da herhangi bir üstünlük belirtisi gösterecek şekilde tasvir edilmez. Düşmanlarıyla giriştikleri mücadeleleri birlikte kazanırlar. Hatta Kitty, birçok kez Çizmeli Kedi' nin başını beladan kurtarır.

Yetiş' in (2008: 597), postmodern sinema tarzının yönetmenlerinden biri olan Quentin Tarantino' nun karakterleri için söylediği nitelikleri postmodern karakterlerin tümü için söylemek mümkündür: “Sıradan olan ile sıra dışı olan, iyi ile kötü hep bir aradadır. Kötü, salt kötü değildir. Zaafları vardır. Sevebilir, âşık olabilir, korkabilir hatta bazen sevimli bile olabilir. Aynı şekilde iyi de sadece iyi değildir. Sırları olabilir. Geçmiş karanlık olabilir. Son derece sıradan bir karakter birkaç dakika sonra dünyanın en yetenekli, en zeki, en kuvvetli, en muhteşem insanı haline gelebilir.” *The Lego Movie (2014)*' nin kahramanı Emmet tam olarak böyle bir kahramandır. Kahramanlık ve sıradanlık kavramları arasındaki çatışmaları işleyen film, bildiğimiz onlarca süper kahramanın çaresiz kaldığı bir noktada çok sıradan ve silik bir karakter olan Emmet' in

lego dünyasını kurtarışını anlatır. Filmin kötü karakterleri ise salt kötü değildir. Sonunda iyi birer insana dönüşürler. Bu bilgilerle beraber 'anti kahraman' da diyebileceğimiz postmodern kahraman, Elmacı' ya (2012: 171) göre de geleneksel değerlerden yoksun ve kendi idealleri olmayan karakterlerdir. Kendi dünyalarında pek kontrolleri yoktur ve çaresiz olabilmektedirler. "Genellikle anti kahramanların acınacak, garip, iğrenç, pasif kişiler olmalarının dışında en temel özellikleri başarısız ve kusurlu karakterler olmalarıdır. Yazarlar, genellikle onları daha karmaşık karakterler olarak kurgulama şansları olması açısından yararlı bulmaktırlar." Her iki görüşe göre de postmodern filmlerdeki kahramanlık sunumlarında iyi ve kötü arasında net bir ayrım olmadığı sonucuna varılabilir. Diğer metinlerde 'kötü' karakterler olarak anılan Drakula, Zombi, Satan, Sulley, Kar Adam, Zangief, Frankenstein, gibi karakterlerin *Hotel Transylvania* (2015), *Monsters, Inc.* ile *Wreck-it Ralph*, (Resim 2.6 ve 2.7) filmlerinde anlatının merkezinde yer alan protagonistler¹² oldukları görülür.



Resim 2.6. Hotel Transylvania



Resim 2.7. Monsters, Inc.

¹²Yunanca kökenli bir kelime olan "Protagonist", zaman zaman dilimizde de "ana karakter" ile çok yakın bir anlam ifade etmek için kullanılır. Protagonist, bir kurgu içinde olayların merkezinde yer alan, okuyucuya veya izleyiciye bir odak nokta sunan, çoğu zaman kurgunun içinde yer alan olayların yaşanmasına sebep olan veya bu olaylardan en çok etkilenen kişi olarak tanımlanabilir.

<http://edebiyat.k12.org.tr/kavramlar/Karakter+T%C3%BCrleri/48> adresinden 13.06.2019 tarihinde alınmıştır.

Bu filmlerdeki ana-karakterlerin, her ne kadar bazen öfkelerini kontrol edemeyip kırıp dökmekten hoşlansalar da, aslında kötü olarak anılıp ötekileştirilmekten hoşlanmadıkları, öğrenilir. Çünkü onlar herkes kadar kötü ve herkes kadar iyidirler. *Hotel Transylvania* filminde, yıllardır insanların arasına karışmayan Kont Drakula' nın, insanların artık canavarları sevdiklerini anlamasına şahit olunur. Filmler; görünüşleri kalıplaşmış yargılara göre garip, iğrenç, olarak nitelendirilen bu anti kahramanları, sempatik ve iyi kalpli bir karakter çizgisinde sunduğunda izleyici; onların kötü olmadıklarının, sadece diğerlerinden, buna çoğunluktan da denebilir, farklı oldukları için kötü sıfatıyla nitelendirildiklerinin farkına varır.

Metinde amaçlanan oyun ve çoğulculuğu gerçekleştiren imajların yaratımında, kahraman ögesinin yanında, genellikle şizofrenik ve belirsiz bir yapıda oluşturulan zaman ve uzam da etkilidir.

2.1.2. Postmodern Zaman ve Uzam

Postmodern anlatıda zaman ve uzam sonsuz tercihler barındıran çoğulcu, parçalı ve belirsiz bir yapıdadır. Harvey, (2006: 230) bu yapıya dikkat çekerek, insan kavrayış ve algılayışının çeşitliliği karşısında bir ölçü olarak kullanılabilir olan tek ve nesnel bir zaman ya da mekân anlayışının değil, mekân ve zamanın ifade edebileceği nesnel özelliklerin çoğulluğunun ve insan pratiğinin bunların oluşturulmasındaki rolünün kabul edilmesi gerektiğini söyler. “Postmodernistler, çizgisel zamanı rahatsız edici ölçüde rasyonel, teknik, hiyerarşik bulurlar. Onlara göre zaman, insani bir yaratım yani dilin işlevi olduğu için keyfidir ya da belirsizdir. Modernizm ise zamanın fazlasıyla bilincinde olduğu için, postmodernistlere göre, insan var oluşunu neşeden bir şekilde yoksun bırakır” (Rosenau; 1992: 120). Postmodern anlatı bu yüzden zamanı kurarken keyfi davranır ve onu şizofreni kavramıyla açıkladığı bir belirsizlikte bırakır. Yani, postmodern metinlerde zaman tasarımı; geçmiş, şimdi ve geleceğin sürekli bir şimdi halinde yaşandığı şizofrenik bir zamandır. Jameson, postmodern zaman anlayışını Lacan'ın şizofreni kuramı doğrultusunda açıklayarak şizofrenin zamansal süreklilik deneyimi ile geçmiş ve gelecek algısı olmadığını, zamanı sürekli bir 'şimdiler' halinde yaşadığını söyler (Sarup; 2004: 210). Üstkurmaca bağlamında sinemadan örneklenirse; filmin herhangi bir yerinde anlatı, dördüncü duvarı yıkmak gibi yöntemlerle kurmaca yapısının farkında olduğunu izleyiciye gösterdiğinde izleyicinin filmin zamanı hakkındaki algısı değişir. Kısa bir süre önce

kurgusal dünyasını izlediği karakter onun zamanına geldiği ve onunla bağlantı kurduğu için izleyici; filmin kurgusal dünyasının zamanından çıkar ve o an yaşadığı ana yani şimdiye döner. Karaburgu da postmodern anlatının kurmak istediği ‘büyük oyunun’ bir parçası olduğunu söylediği zamanın; şimdiler dizisi içinde oluşan parçalı ve belirsiz yapısına dikkat çeker: Ona göre zaman; bir çizgiden çok, önemli dönemler kolajından ibarettir. Postmodern metinlerde zaman parçalanır ve öznelştirilir. Bu öznelleştirme belirsizliği güçlendirir. Zaman sınırları sürekli aşılmaya çalışılır (2008: 365-366). Anlatı öyle bir çoğulcu ve anakronik anlayışla kurulur ki çok eski ve yeni imgeler geçmişe, bugüne, geleceğe belki de hepsine ait bir zamanda, referans metinlerinden farklı bağlamlarda, yeni bir formla, şimdide bir araya gelirler. Bu imgelerin yeni, kurmaca bir evrende şimdiki zamanda iç içe yaşamaları zamanı çizgisel olmaktan çıkarıp karmaşık bir olgu haline getirir.

Postmodern anlatı yapısına sahip *Hotel Transylvania 3: Summer Vacation (2018)* filmi Oktan’ın ifadesiyle nitelendirirsek “Sonsuzca biriken zamanı, zamansal çoğulluğu ve uyumsuzluğu” (2019: 180) en iyi örnekleyen animasyon fillerden biridir. Filmde, metinleri 1800’ lü yıllara dayanan vampir Kont Drakula, Frankenstein, Koca Ayak, Kurt Adam, Mumya gibi fantastik karakterlerin, günümüze kadar geldikleri ve bir yandan korkunç yaratıklar diyarı olarak bilinen Transylvania’ daki bir şatoda kendi geleneklerine göre yaşarken diğer yandan günümüz dünyasına ayak uydurup modern uçak ve yatlarla seyahat ettikleri, akıllı telefon, dizüstü bilgisayar gibi teknolojileri kullandıkları, Bob Marley, DjTiësto dinleyip Makarina gibi yakın geçmişin gözde şarkılarıyla dans ettikleri görülür (Resim 2.8).

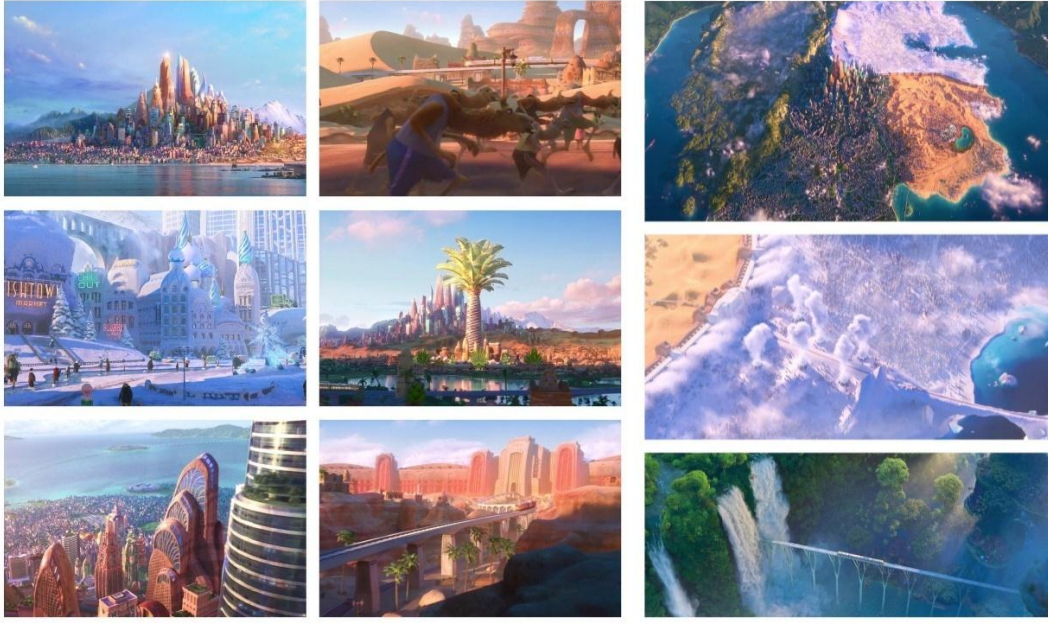


Resim 2.8. Çağa ayak uyduran Drakula

Postmodern anlatıda uzam da zaman gibi parçalıdır. Birbiriyle uyuşmayan unsurların öyküyü kurması, mekândaki ve dolayısıyla uzamdaki uyumsuzluklarını da beraberinde getirir. Harvey' e göre postmodernistler, mekâna nasıl bakılacağı konusunda modernist anlayıştan köklü biçimde koparlar. Modernistler, mekânı toplumsal amaçlar uğruna biçimlendirilecek bir şey olarak görürken, postmodernistler için mekân, belki zaman dışı estetik hedef ve ilkelere göre biçimlendirilecek bağımsız ve özerk bir şeydir (2006: 84). Jameson; postmodern çağda zamanın ve uzamın bir bütün olarak yersizleştirilip anakronik bir nitelik kazandığını söyler (2011: 228). Jameson için postmodern mekân da herhangi bir bütünlüğü olmayan, birbirinden kopuk parçaların bir kolajıdır, şizofreniktir, parçalanmıştır. Adeta bir 'hiper mekân' dır (Alver; 2008: 565). Metinleri farklı uzamlarda geçen Pinokyo, Gingerman, Hansel ve Gratel, Uyuyan Güzel gibi peri masalları karakterlerini aynı evrende birlikte yaşatan *Shrek* serisinde de uzam hiper mekânlar şeklinde kurulur. *Shrek 2* (2004) filmde Fiona' nın ailesinin yaşadığı Far Far Away ülkesinde, öyküleri farklı yıllarda geçen Devler, Kral ve Kraliçe, saray, Peri Anne aynı evrende bir aradadır. Yolun bir yanında Cinderella' nın, diğer yanında Rapunzel' in evi vardır. Şehrin caddelerinde Burger King' in ve Starbucks Coffee markasına pastiş olan Farbucks' in binaları vardır. Filmde, Shrek' in yakalanış anı aktüel kameralar tarafından kayda alınır, haber muhabiri ve spiker anons yapıp haberi anlatırlar. Ara sokakların duvarlarında grafitiler vardır ve dahası TV kanalı spikeri tarafından kırmızı halı geçidinde ünlüler, izleyiciye sunulur. Böyle bir

durumda zaman ve uzam izleyiciye anlatıyı anlamlandırabileceği ipuçlarını vermek yerine durumu girift hale getirerek sorguladır.

Foucault, benzer bir görüşü “uygun ve benzer olmayanların üst üste ve yan yana gelme durumları” olarak tanımladığı heterotopya kavramıyla açıklar (Menteşe, 1992). Öztürk, *Mekân ve İktidar* isimli eserinde heterotopyanın; “tek bir gerçek mekânın içinde birbiriyle bağdaşmaz olduğu düşünülen mekânlar ve hatta zamanlar barındırdığını ve zamanı üst üste yığan, bazen ise kesen bir özelliğe sahip” olduğunu belirtir (2012: 64-65). Postmodern anlatı olduğunu düşündüğümüz filmler de genellikle; birbirinden çok farklı dönemlere ait mekânların aynı anda bir arada bulunduğu, Öztürk’ ün (2012: 65) heterotopik bir mekân olarak gördüğü pazar yerlerinde olduğu gibi, “farklı kültürlerin, alternatiflerin, normalde ilintisiz gibi duran ilişkilerin, bir arada, eş zamanlı yaşandığı” mekânlar oluşturur. Hayvanlar için ütopyaı gerçekleştirmiş olan Zootopia şehrinin anlatıldığı aynı isimli film de hem adıyla hem anlatısında kurduğu mekân özellikleriyle heterotopya kavramına işaret eder. Zootopia, dünyanın her yerinden gelen her türlü hayvanın barış içinde bir arada yaşadığı bir şehirdir. Şehrin dört bir yanında hiçbir sınırla ayrılmamış birbirine bitişik halde duran ve hayvanların yaşam özelliklerine göre rahatça yaşayabilecekleri iklim, toprak ve bitki örtüsüne sahip bölümler vardır. Şehir mekânları ve çevresini kurarken New York, Londra, Şangay, Barselona, Moskova, Monte Carlo, Dubai, Riyad gibi gerçek şehirlerden ve Disneyland gibi kurmaca şehirlerden belirgin bir şekilde ilham alır. Zootopia’daki bu heterotopik mekânlar Foucault’nun ifadesiyle “Gerçekte belli bir yere sahip olsa da tüm yerlerin dışında bir konuma karşılık gelir (akt. Oktan, 2019: 174). Gerçek hayatta çoğu yan yana ve iç içe olmayan bu kültürler, şehirler, iklimler ve hayvanlar, kurulan tüm bu ilintisiz gibi duran ilişkiler, heterotopik mekân yaratılarak bir araya getirilir (Resim 2.9).



Resim 2.9. Zootopia'nın heterotopik mekânları

Bu çalışmada incelenen örnekler arasında yer alan *The Lego Movie* de zamanı ve uzamı bu şekilde kuran bir film. *The Lego Movie*'de Vahşi Batı, Uzay, Orta Dünya¹³, krallıkların olduğu fantastik dünyalar, Legoların günlük dünyası, kahramanın bilinçaltı dünyası, günümüz dünyası bir arada hikâyeyi ilerletir (Resim 2.10). Metinlerarasılık bağlamında başka metinlerden tanıdık karakterler, nesnelere, hikâye parçaları, kurmaca-gerçek çatışması yaratacak bir şekilde, birbiriyle bağdaşmayan mekânların yeni ve çoğu zaman fantastik bir hikâyede birleşmesine zemin hazırlarlar.

¹³ Filmde, "Middle Zealand" (Orta Zellanda) adıyla yer alan er J.R.R. Tolkien'in "The Lord of the Rings" kitabındaki "Middle Earth" (Orta Dünya) ile Peter Jackson'un bu fantastik hikâyeyi filme aldığı gerçek bir yer olan "New Zealand" (Yeni Zelanda)'nın parodi ve pastiş yapılarak isimlerinin birleştirilmesiyle oluşturulmuş kurmaca bir yerdir.



Resim 2.10. The Lego Movie'deki farklı evrenler

Rosenau' nun ifadesiyle bu tarz dünyalarda karakterler; düşlerin işgal ettiği, mekânın uyanık geçen saatler kadar gerçek olduğu kültürler ve yüzyıllar arasında serbestçe gezinirler. Neyin sahibi olduğunu söylemek imkânsızdır (1998: 124-125). Tüm bunların sonucunda yeni karşılaşılan bu uzam, zihinlerde yeni dünyaların yeni imgelerini yaratır. İmge kavramını, soyut ya da somut bir varlığın zihindeki izdüşümü olarak tanımlayan Şahinkaya, metnin kendisini 'zaman-uzam' olarak görür ve ister bir şarkı, ister bir resim, ister bir edebi metin olsun, bir metin ortaya koymanın; göçebe imgeleri toplayarak onlara yeni bir zaman-uzamlar kazandırmak anlamına geldiğini söyler. Yazara göre imge, daha önce oluşturduğu metinlerdeki bağlamları da tümüyle kaybetmeyerek içinde bulunduğu tüm zaman-uzamları üstünde taşır ve her bağlamda yeniden başkalaşarak anlamı sürdürür. Şahinkaya, imgelerin dolaştığı yeni yolların ve bir araya getirilme imkânlarının, hala bir şeyleri yeni kıldığını, izleyicinin ise tam olarak metinleri yaratıcı hale getiren başkalığı, farkı yaratan o coşku noktasını yani Duende¹⁴ yi bulmaya çabaladığını belirtir: “İzleyici

¹⁴ “Duende, yaratıcı olandır, farklı olandır, bir his, bir duygudur ve her metinde bulunmaz bir niteliktir. Metinleri yaratıcı hale getiren coşku noktasıdır, titreşen imgelerin alımlayıcının imgelemiyile yaptığı bir dans gibidir. Duende, başkalığı, farkı yaratan dokudur. Duende kavramı aslında, bir metnin sahip olduğu kendine has dokusunu izleyici/ dinleyici/okuyucu ile paylaşarak duygulanıma dönüştürmeyi, yaratmanın şenliğini ortaya koyar. Duende için biraz da metaforik olarak, imgenin geçici yuvasındaki şenliğidir demek çok da yerinde olacaktır.” Bkz:Bkz: https://dergipark.org.tr/sinefilozofi/issue/45244/516349#article_citeŞahinkaya

metinlerarası bu yapıda imgenin izini sürer. Metni; çok katmanlı yapan, yaratıcı yapan, derinlikli yapan, özgün ve ilgi çekici yapan da budur.” (2019). Kurduğu oyunsal ilişkilerle metni ilgi çekici yapan ve metnin farkını ortaya koyarak ona yeni anlamlar kazandırmada yardımcı olan metinlerarası ilişkiler de çoğunlukla diğer metinlere yapılan referansların (pastiş, parodi, ironi, üstkurmaca vb.) yöntemlerini içerir. Klasik ve modern anlatılı metinlere nazaran alımlayıcının postmodern oyun dünyasının içine girebilmesi için daha çok dikkate ve bilgiye ihtiyacı vardır. Her ne kadar referans metinlerden bağımsız olarak anlaşılması mümkün olsa da alımlayıcının metinlerarası yapıyı çözmesi ve yapılan oyunların farkına varması, metnin alımlama sürecinin daha eğlenceli hale gelmesini sağlar.

Bu yöntemler tek tek incelenmeden önce metinlerarasılık kavramının genel olarak neleri içerdiği açıklanmalıdır.

2.2. Metinlerarası İlişkiler

Mikhail Bakhtin, Roland Barthes, Julia Kristeva, Gérard Genette gibi kuramcılar tarafından geliştirilen metinlerarasılık; hiçbir metnin daha önce yazılmış metinlerden bağımsız olarak yazılamayacağı fikriyle hareket eder¹⁵. Metinlerarasılığı tanımlayan eleştirmenlerden biri olan Kristeva’ya göre “Her metin bir alıntılar mozaigi olarak okunur, her metin bir başka metne dönüşür, bir başka metni içine alır” (Aktulum, 1999: 41). Türkiye’de, bu alanda yapılan ilk kuramsal çalışma olan “Metinlerarası İlişkiler” isimli eserinde Kubilay Aktulum, Julia Kristeva’ nın; postmodern eleştiri alanında bir metnin başka metinlerle ve söylemlerle ilişki kurduğunu, her metnin aynı zamanda başka metinlere yer vererek çokseslilik özelliğine sahip olduğunu göstermek için "metinlerarası" kavramını ortaya attığını söyler. Yazara göre Kristeva; postmodernin olduğu kadar klasik ve modern metinlerin de belirgin özelliklerinden olan ancak klasik eleştirinin yalnızca kaynak ya da köken eleştirisi bağlamında ele aldığı metinlerarasını, farklı bir bakış açısıyla, eleştiri alanında tanımlamaya girer (1999: 11). Karaburgu, çalışmasında anlatılar arasındaki kullanım farkına değinerek klasik ve modern metinlerde yazarın fikirlerini destekleyen metinlere yer vermek demek olan metinlerarasılığın; postmodern anlatıdaki amacının, okuyucunun sürekli donanımını sınayarak çoğulculuk içerisinde

(2019) Tiyatro ve Sinema Uyarlamaları Bağlamında Zaman-Uzam ve İmgelerinSöyleşimi: Federico Garcia Lorca Örneği

¹⁵ Metinlerarasılık edebiyattan hareketle ortaya çıkan bir kavram olsa da zaman içerisinde bu kavram duyduğumuz, gördüğümüz yani genel olarak alımladığımız her şey için kullanılmıştır.

gerçekleştirilmek istenen oyunu kurmak olduğunu vurgular (2008: 10). Metinlerarasılığın postmoderne özgüymüş gibi algılanmasına sebep olan şey böylelikle, postmodernin düşünce yapısının temelinde yatan oyun ve çoğulculuk unsurlarından dolayı, metinlerarasılığa ait yöntemlere ve farklı yorumlara daha açık olması, bu yöntemleri kuvvetlendirmesi, yoğunlaştırması ve belirginleştirmesidir.

Metinlerarasılık, adı geçen tüm bu kuramcılarının çalışmalarında benzer özellikler içermesinin yanında farklı anlamlara gelecek şekilde tanımlanır ve Aktulum' a göre daha çok Jenny ve Genette' in çalışmalarıyla sistemli ve anlaşılır hale gelir. Aktulum, Rus Biçimcilerin çalışmalarının ileri evrelerinde benimsenen metinlerarası kuramının temel unsuru olan, "yapıtların başka yapıtlarla ilişkilendirilerek ele alınması" nın metinlerarasılık konusunda tüm kuramcılarının paylaştığı ortak düşünce olduğunu söyler. Yazara göre, Bakhtin' in "söyleşimcilik kuramından etkilenen Kristeva; bir metnin başka metinlerle aralarındaki her tür ilişki olarak tanımladığı metinlerarası kavramını, yazınsallığın bir ölçütü olarak görür. Barthes, Riffaterre, Genette, Jenny gibi eleştirmenler de bu görüşünde ona katılırlar ve incelemelerini bu temelde yaparlar. Aktulum, Kristeva' nın tersine, okuyucunun metni kültür birikimine göre okuyarak metne anlam kazandırabileceğini söyleyen Riffaterre' nin metinlerarasılığı, okur-metin ilişkisine göre tanımladığı bir alımlama kuramı çerçevesine oturttuğunu belirtir. Riffaterre' nin fazlasıyla öznel bir araştırma yaptığını düşünen Yazar, metnin başka metinlerle ve metin-dışı göndergelerle ilişkisinin taklit, parodi, alıntı, montaj, gizli alıntı vb. biçimlerle kurulabileceğini ortaya koyan Laurent Jenny' nin metinlerarası ilişkileri belirli kategorilere koyan ilk eleştirmen olduğunu söyler. Genette ise Aktulum' a göre bugün var olan metinlerarası tanımlamalar konusunda en tutarlı ve en açık tanımlamaları ve sınıflandırmaları yapan kuramcıdır. Yazara göre Genette, bu kurama en önemli katkıyı yapar ve metinlerarası başlığı altında daha önce bir araya getirilen farklı olguları daha belirgin, daha kesin bir sınıflandırmaya tabi tutarak çift anlama gelebilecek kavramlar yerine yeni sözcükler türetir. Öteki eleştirmenlerden ayrı olarak, Genette, iki yapıt arasındaki olası her tür alışverişe, *metinlerarası* yerine *metinsel-aşkınlık* adını verir. Metinlerarasını ise bu soyut metinsel-aşkınlık içerisinde anılan ilişki türlerinden sadece birisi olarak görür (Aktulum; 1999: 7-93). Tüm bu çalışmaların sonucunda metinlerarasılık belirli kategorilere ayırıp inceleyebileceğimiz bir kavram haline gelmiştir. Fakat metinlerarasılık sadece edebiyatta görülmez; hem farklı metinlerin hem de farklı türlerin metinlerarası ilişkiler yoluyla tek bir

metinde bir araya gelmesiyle sinema, fotoğraf, mimari, resim gibi birçok sanat dalında çok sesli metinler¹⁶ üretilir.

Bu başlık altında açıklanan pastiş, parodi, ironi, üstkurmaca gibi metinlerarası yöntemler; başka metinlere yapılan çağrışımlar; metinlerin içerik veya biçim parçalarından kopyalama, alıntılama ve bir araya getirme, bu parçaları gülünçleştirme ve eleştirme, yeni metnin kendi yaratılma hikâyesinin farkında olması, birden fazla anlam kastedilmesi gibi yollarla anlatıya metinlerarasılık özelliği katarak oyun, çoğulculuk ve nostalji amacına hizmet ederler. Metinlerarasılık böylece, Ünal' ın (2008) deyimiyle, postmodern edebiyatın kendisini meşrulaştırma sürecinde en çok yararlandığı ve büyük bir hevesle güncellediği eleştirel bir strateji olur.

2.2.1. Üstkurmaca

Üstkurmaca metnin bir kurmaca olduğunu alımlayıcısına fark ettirme yöntemidir. Böylelikle gerçek ve kurgu arasındaki ayırım belirsizleşir. Metin, alımlayıcısının dikkatini anlatının estetik yönüne çeker. Çünkü postmodernistlere göre “evrensel bir gerçeğin olmadığı bir dünyada anlatı da dünyaya ait bir gerçekliği yansıtamaz, sadece bir takım oyunlarla kendi var oluş sürecini yansıtabilir” (Çetişli, 2003: 164). Gürel ve Alem, postmodernist düşüncede yaşamın bir kurmaca -fiction- olarak algılandığını ve postmodern metinlerde öykülemenin üstkurmaca -metafiction- düzleminde oluşturulduğunu belirtirler. Yazarlara göre tam olarak bu yüzden, postmodern anlatılarda metnin hikâyesinden çok yaratılma eylemine dikkat çekilir, yazar/yönetmen de bu oyunu bilinçli olarak oynar (2010: 343). Aşkaroğlu, buradaki amacın; düşünce ve anlam üretmek değil, okurun [izleyicinin] zihnini kurgusalığa odaklayarak berrak ve tarafsız biçimde kendine göre anlam üretmesinin yolunu açmak olduğunu söyler. Böylelikle göreceliliğin gösterilmesi, yaşamın merkezinde yerleşik olan düşünce ve algı körlüğünün dayattığı kabullenilmiş kavramların yeniden değerlendirilmesini sağlayacaktır (2014: 229). Bu amaç gerçekleştiğinde metin, bir yandan kurmak istediği oyunu kurarken diğer yandan da bu tür sorgulamalara imkân tanımış olur. Oya Batum Menteşe de çalışmasında bu sorgulamayla postmodernin, genel kabullerin doğallığını bozmaya çalıştığına değinir. Menteşe, postmodern anlatının bütün bunları, seyircinin/okuyucunun rahatını kaçırarak yöntemler kullanarak yapmaya çalıştığını söyler:

¹⁶ Buradaki metin kavramı örneğin sinema için sadece senaryo metnini kapsamaz fildeki yazılı görsel, işitsel her türlü imge yani filmin tümü alımlanan, anlama sahip bir şey, bir metindir.

“Örneğin gerçekçi iki mekan arasına ansızın fantezi veya yabancı bir mekan katarak veya gerçekçi anlatımı ansızın kırıp absürt bir anlatıma geçerek veya tam siz okuyucu olarak kendinizi romanın öyküsüne kaptırmışken ansızın yazar olarak duruma müdahale edip size okuduğunuzun gerçek değil kurmaca olduğunu anlatarak yapar bu uyarmayı veya sorgulamayı.”(1992).

Yönetmenliğini Chuck Jones’ un yaptığı 1953 yapımı *Duck Amuck* animasyonu, üst-kurmacanın en güzel örneklerinden biridir. Duffy Duck (Resim 2.11), orta çağda aksiyon sahnesi canlandıran bir silahşorken arka plan aniden düz beyaz hale gelir. Şaşkın olan Daffy, animatöre döner ve ondan arka planı tamamlamasını ister. Animatör önceki sahneyle ilgisi olmayan yeni bir arka plan doldurur. Film, bu şekilde, animatörün ses ve renkle de oynayarak Duffy Duck’ ı sürekli farklı arka planlara, farklı kostümlere uyum sağlamaya zorlayan ve komik durumlara düşüren çizimleriyle ilerler. Duffy, bunlara sinirlenip animatörü azarladığında animatör onu tamamen siler. “The End” yazısından sonra Duffy filmin bitmemesi gerektiğini söyleyip tekrar gelir. Varsayılan izleyiciden özür diler. Hatta, animatör ikinci bir Duffy çizerek onları kavga bile ettirir. En sonunda Duffy çıldırır, animatörün ortaya çıkmasını ister. Duffy bunu göremese de kamera, son bir oyuncu tavırla hareket ederek çizim masasındaki animatörün Duffy’ nin rakibi ve farklı bir metnin kahramanı olan Bugs Bunny (Resim 2.12) olduğunu göstermek için zoom çıkar.



Resim 2.11. Duffy Duck



Resim 2.12. Bugs Bunny

Böylece film, karakterini hem izleyiciyle hem yaratıcısıyla konuşur. Filmin yapılışı, seyircinin gözü önünde canlı gerçekleşir. Karakter de kurmaca olduğunun farkındadır ve yapılış sürecine müdahale etmeye çalışır.

Tangled filminin açılış sahnesi ise filmin ikincil kahramanı Flynn Rider’ ın şu sözleriyle başlar: “Bu, nasıl öldüğümü anlatan bir hikâye ama endişelenmeyin, aslında epey matrak hikâyedir. Hem zaten bana ait bile değil. Şimdi anlatacaklarım Rapunzel adındaki bir kızın hikâyesidir... Oradaki yaşlı kadını görüyor musunuz? Aklınızın bir

köşesinde dursun. Hikâyede önemli bir yer tutuyor.” Yönetmen burada filmin bir kısmının anlatıcısı olan karakter sayesinde izleyici ile doğrudan konuşarak oyun oynar. Kurmaca bir hikâye olduğunun farkında olan film, bunu izleyicilere de en başından fark ettirir. Yapıt, kendi hikâyesinin içeriğinden bahseder ve izleyiciyi yönlendirir. Böylelikle gerçek ve kurgu arasındaki ayırım belirsizleşir. Metin, alımlayıcısının dikkatini anlatının estetik yönüne çeker. *Zootopia* (2016) filminden örnek verecek olursak filmin son sekansında Shakira’ nın seslendirdiği Gazelle karakterinin “Try Everything” şarkısıyla sahne alması ve filmin tüm karakterlerinin de bu şarkı eşliğinde dans etmesi üstkurmacaya örnek olarak gösterilebilir. Resim 2.13’ de görüldüğü gibi tüm bunlar olurken sahne platformunun arkasındaki dev ekranda jeneriğin akar. Film burada yapılma eylemini anlatarak kendi kurmaca doğasına bilinçli bir şekilde dikkat eder. Üstkurmacaya örnek diğer bir nokta ise bir karakterin konseri akıllı telefonla kaydetmesiyle birlikte ekranda yine jeneriğin gösterildiği ikinci bir ekranın görünmesidir (Resim 2.14).



Resim 2.13. Üstkurmacaya yol açan ikinci ekran katmanı



Resim 2.14. Üçüncü ekran katmanı

Dilber, (2008) *Menteşe*’ nin rahatsız edici olarak nitelediği bu yöntemlerin; metnin kurmaca özelliğinin farkına varmasıyla birlikte, okurun içine çekilebileceği imgesel gerçeklikler ve alternatif dünyalar yaratma arzusu arasında dengeli bir gerilim oluşmasını sağladığını söyler. Bu fark ettirme ile alımlayıcı, tümüyle metnin içine girip katharsis yaşamak yerine yapıta daha eleştirel bir gözle bakar.

Güngör, üstkurmacanın kimi eserlerde kendi fiziksel varlık kategorisine doğrudan atıf yapmaksızın kurmaca içinde kurmaca oluşturmak suretiyle de kullanılabileceğini söyler (2017: 199). Birçok düşünür tarafından üstkurmacanın metinlerarası yöntemlere dâhil olmasının sebebi de onun bu yönü olarak görülür. Aktulum, bunu ‘anlatı içinde anlatı’ durumuyla açıklar. Bir anlatı yöntemi olarak uygulandığında anlatı içinde anlatının; yazarın kurduğu düşsel bir yapıya, olaya, izleğe gönderme yapabileceği gibi gerçekten var olan bir başka yazarın bilinen bir yapıtına da gönderme yapabileceğini söyler. Aktulum’ a göre gerçekten de anlatı içinde anlatı yönteminden metinlerarası bir görüngüde söz edebilmek için metnin; başka somut bir metni anlatısına alması ve onunla yapısal, izleksel bir koşutluk kurulabilmesi gerekir (1999: 162). Disney, prenseslerle ilgili filmlerinde genellikle bunu yapar. *Beauty and the Beast* (1991)’de Bell’ in okuduğu kitaplardan biri *Alâaddin’in Sihirli Lambası*’ masalını anlatan *Binbir Gece Masalları*’dır. Bell, bu masalın içeriğinden bahsetse de ismini dile getirmez fakat bu metinleri önceden bilen izleyici Bell’in Alâaddin’ in öyküsünden bahsettiğini anlar. Aynı şekilde *Frozen* filminde Elsa’nın taç giyme törenine gelen misafirler arasında *Tangled* filminin Rapunzel ve Flynn Rider karakterleri görülür¹⁷. İzleyici, farklı evrenlerde geçen, farklı yıllarda yazılan ve filme alınan bu masalların yeni bir metinde beraber yer almasından dolayı yukarıda bahsedilen dengeli gerilimi yaşar. Filmin ana metni bir kitaptan uyarlamaysa film içinde bu kitabın isminin, görüntüsünün geçmesi kurmaca içinde kurmacadır. *Mini Adventures of Winnie the Pooh* (2011–2014) ‘da olduğu gibi uyarlandığı kitabın¹⁸ görüntüsünü anlatısında kullanıp ona referans vermek çokça kullanılan bir yöntemdir. Bu dizide, bir ağacın dalında mahsur kalan Tiger’ ın imdadına bir dış ses yetişir. Tiger dördüncü duvarı yıkarak ekrana bakar (Resim 2.15) ve dış sese kim olduğunu sorar. Ona hikâyenin yazarı olduğunu söyleyen ses, Tiger’ a ağaçtan inmesi için kendi hikâyesinin anlatıldığı sayfadaki yazıları işaret ederek onların üstüne basmasını söyler. Çizgi filmin dışında, bir başka kurmaca olan kitabın sayfalarında, anlatı akmaya devam eder.

¹⁷ Bu metinlerarası karşılaşmalarla birlikte Disney hayranları, durumu biraz daha ileri götürürler ve Disney Prenseslerinin yaşadıkları yıllara, ülkelere, olaylara ve yolculuklarına dayanarak çoğunun hikâyesinin birbirleriyle bağlantılı olduğunu, akrabalık ilişkilerinin olduğunu iddia ederler. Prenses Elsa ve Anna’nın anneleri ile Rapunzel’in annesinin kardeş olduklarını söylerler. Ayrıca Disney hayranlarına göre Tarzan da Elsa ve Anna’nın kardeşidir. *Frozen*’ın gemilerinin batması sonucu kaybolan Kral ve Kraliçesi’nin yerleştiği adada doğan çocuklarının Tarzan olduğunu iddia ederler. *The Little Mermaid*’de Ariel’in bulduğu batık gemi de onlara göre *Frozen*’da batan gemidir. Daha fazlası için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=t-KP9FoROZc>

¹⁸İngiliz yazar A. A. Milne tarafından 1926 da yazılan bir kitaptır.



Resim 2.15. Tiger ile izleyicinin iletişimi

Sonuç olarak; Bordwell' in (1985) 'kendine dönük bilinçlilik' olarak adlandırdığı, yapıtın kendi kurmaca doğasına bilinçli bir şekilde dikkat etmesi olan üst-kurmaca, sinema alanına görüldüğü gibi; filmin yapılma eyleminin anlatılması, film içinde film anlatısının veya başka kurmaca metinlerin olması, yönetmenin yönetmen göreviyle aynı filmin içinde yer alması, anlatıcının izleyiciyle konuşması, yönetmenin ya da anlatıcının kahramanı ya da kişileri yönlendirmesi gibi yöntemlerle izleyiciye filmin kurgusalılığının devamlı olarak fark ettirilmesidir. Ünal (2008), klasik ve modern anlatılarda da kullanılan üstkurmaca tekniğinin postmodern anlatıdaki farkının, öz bilince sahip olması ve ironi yaratması olduğunu belirtir.

2.2.2. İroni

Ünal'a göre metinlerarası stratejinin bütün teknikleri aslında ironi yaratır. Metinlerarası ilişkilerle yapılan bu ironi artık, özgünlüğün, dehanın, yazarın ve yeniden üretim olarak algılanması nedeniyle edebiyatın ironisidir. Çünkü Ünal' a göre metne ve diğer edebi bütünselliklere saldırı ve parçalanma etkisi ironiktir (2008). *Tangled*'ın açılış sahnesi yine ironinin bu etkileri için önemli bir örnektir. Anlatıcı olan Flynn Rider, izleyiciyle konuşup filmin başlangıcını anlatırken daha en başında "Şimdi anlatacaklarım Rapunzel adındaki bir kızın hikâyesidir ve güneşin doğuşuyla başlar" diyerek klasik anlatılı filmlerde sık rastlanan güneşin doğuşuyla başlama klişesini eleştirir. Devamında

izleyiciye “Neyse, ana fikri kaptınız. Şarkıyı söylüyor ve gençleşiyor.” diye seslenen Flynn üzerinden film kendi bütünselliğine bu şekilde saldırır.

Postmodern anlatı, olayları, her ne kadar yüzeysel olarak işlese de reddettiği büyük anlatılar ile kalıplaşan ön yargıları eleştirmek ve gülünçleştirmek için ironiye başvurur. İroni, daha önce yaratılmış olan bir metni ele alarak onu alaya alma, gülünçleştirme, eleştirme amacıyla yeniden yaratmaktır. Böylelikle eski metnin kabullenilmiş olan biçimi ya da içeriği dönüştürülür. Aşkaroğlu da ironinin, postmodern bir bakış açısı olan öznelliği, farklılığı, değişkenliği göstermek açısından öncül metinlerle etkileşerek kurulu olanı yıkmaya amacını taşıdığını ve genellemeleri, kökleşmiş doğruları, kurulu değerleri yeniden değerlendirmeye tabi tuttuğunu belirtir (2014: 78). Aktulum; Petit Robert ve Jean Serroy’ nin ironiyi kaba güldürü olarak gördüklerini söyler ve onların ironi hakkındaki görüşlerini aktarır: Onlara göre ironinin metni dönüştürmesi ile parodinin dönüştürmesi arasında fark vardır. İroni, genellikle tanıdık, bildik etkisi yaratabilecek eski yapının konusunu değiştirmeden, ciddi havasının içerisine komik unsurlar katar, böylelikle yapının tonunu değiştirerek yapıtı eleştirmek ve alımlayıcısını ise eğlendirmek amacı güder. İroni, sıradan, kaba, küfürlü ama gülünç sözlere yer vererek kişileri ve kahramanlık durumlarını sıradanlaştıran ve böylece değiştirmeye dayanan bir destan yansıması yaratır. Böyle bir biçim ile destanda yaratılan soylu evren, sıradanlığın boyutlarına indirgenir. Kahramanların yücelik nitelermelerinin azaltılmasından gülünçlük ve alay doğar. Böylelikle eski bir öykü söylensel değerini yitirerek sıradan bir tarihi öykü ve eski destan kahramanları ise sıradan kişiler olurlar (1999: 127-132). *The Lego Movie*’ de Usta İnşaatçılardan Vitruvius, Lego dünyasının tümüne bir kehanet yayarak Sıradan İnşaatçı olan Emmet’ in aranan “Özel” olduğunu sanmalarını sağlar. Kehaneti söylediği sırada karşısındakine “Bu kehanet tamamen doğru! Çünkü kafiyeli!” diyerek kehanet üzerine kurulu, süslü dile sahip metinlerdeki bu klişe üzerinden ironi yapar.

Akyıldız (2015: 56), İnci Enginün’ ün ironi hakkında çok daha geniş kapsamlı bir tanım sunduğunu söyler. Enginün’ ün tanımına göre ironi; en genel ifadeyle söylenilenin tersini kastetmek, mizahi veya alaycı ifade, birleşen şart ve durumların beklenilenden veya uygun olandan çok farklı olması ya da tamamen zıddını ortaya çıkarmasıdır.

Çizgi film, animasyon türü anlatılarda ironiye başvurmak eleştirinin yumuşatılarak ince bir şekilde yapılmasını sağladığı için yaygındır. *Monsters Inc.*, *Hotel Transylvania* gibi son dönem animasyon filmlerin yanında özellikle, *Family Guy* (1999-), *South Park*

(1997-), *BoJack Horseman* (2014-), *The Simpsons* (1989-), *Disenchantment* (2018-) ve *Futurama* (1999-2013) gibi postmodern animasyon dizileri de anlatılarını bu yüzden büyük ölçüde ironi ve parodi üzerine kurarlar. İroni ve hiciv sanatını ustalıkla kullandığını düşündükleri *Simpsonlar' ı* (1989-) makalelerine konu edinen Gürel ve Alem, bu gerçeği, çizgi dizilerin doğasına dayandırırılar:

Çizgi dizilerin doğaları gereği masum bir niteliğe sahip olmaları; işlenen ve hicvedilen konu ne olursa olsun, izleyicilerden gelebilecek olumsuz tepkilerin önlenmesi ve ılımlı bir bakış açısıyla konuya yaklaşılması sonucunu doğurmaktadır. Dolayısıyla çizgi dizinin, izleyicileri rahatsız etmeksizin ve sert eleştirilerle karşılaşmaksızın topluma mâl olmuş birçok kişi ve kurumu rahatlıkla hicvedebildiğini ifade etmek mümkündür (2010: 344).

Netflix'in orijinal yapımlarından olan *Disenchantment*; Aktulum' un, Vergilius' un Aeneis' ini dönüştürerek yeniden-yazan Scarron' un *le Virgile Travesti* adlı yapıtı için bahsettiği özellikleri (1999: 127) ve Enginün'ün ironi tanımındaki tüm maddeleri içeren anlatılardan biridir. *Disenchantment*; masal, destan gibi epik türleri, kahramanları, modern dünyanın kurallarını eleştirmek ve alaya almak amacıyla anlatısını ironik bir dille kurar. *Disenchantment*; küfürler, hakaretler, özellikle de argo sözcükler kullanarak masalların ya da epik eserlerin soylu, ciddi biçeminden komik türün bildik, günlük biçemine geçer. Sıradanlaşma, kişilerin konuşma biçimleri ve eylemlerinde belirgindir. Anlatı, gelenekleri alaya alan ironik yönünü en çok da Prenses Bean üzerinden gösterir. Prenses; beklenilenin aksine, narin, güzel bir hanımefendi değildir. Bir Elfle ve İblis ile arkadaş olan hayatını dilediği gibi yaşamaya çalışan, özgür ruhlu ve yerinde duramayan çirkin bir kadındır (Resim 2.16). Günlerini babası Kral Zog'un ve sarayın resmi söylemlerini, genel olarak toplumun dayatmalarını, kökleşmiş yargılarını, modern bilim anlayışının salt mantıkçılığını, bağnazlaşmış dini değerleri ve hayatın tüm klişelerini alaya alıp onlara aykırı olmakla veya saldırmakla geçirir.



Resim 2.16. Bean, klişeleri yıkan aykırı bir prensesdir

Yukarıda korku hikâyelerinin başrolleri olan Kont Drakula, Koca Ayak, Frankenstein, Mumya, Görünmez Adam, Kurt Adam, Zombi gibi korkunç olduğuna inanılan efsanevi yaratıkların toplandıkları Hotel Transylvania’da geçen olayları anlattığını söylediğimiz *Hotel Transylvania* serisinin ilk filminde de karakterler ve onların eski metinleri parodileştirilerek anlatıya katılır. Eski hikâyelerinin aksine tıpkı *Monsters Inc.* (Resim 2.17) filminde olduğu gibi bu yeni metinde de canavarlar; sevimli ve iyi yaratıklar olarak sunulur. Canavarlar güvenli ve gizli bir şekilde, insanlardan gelecek tehlikelerden uzakta eğlenceli bir tatil yapmayı amaçlarlar. Filmlerin sonunda ise canavarların da onların korktuğu insanların da korkunç yaratıklar olmadığı, bu olumsuz düşüncelerin sadece kötü kalplilerin isteği ile her iki türe de dayatıldığı ortaya çıkar. Ezber bozan tüm bu çerçeve bilinenden veya beklenenden çok farklı, zıt durumlar göstererek ironi yaratır.



Resim 2.17. *Monsters Inc.*’de canavar insandan korkar

Postmodern anlatının amaçladığı oyunsal anlatıya ironinin yaptığı katkılar bu şekildedir. Eski metinlerin yeniden üretilmesinin bir yolu da onların parodisini yapmaktır.

2.2.3. Parodi

Her şeyi bir oyun olarak algılayan postmodern anlatıda parodi, referans metinlerin gülünçleştirilmesi yoluyla metni oyunlaştırılarak yeniden üretmekle anlatıya katkı yapar. Ironide gülünçleştirme, eleştiri amacı güderken parodide gülünçleştirme böyle bir amaç gütmmez. Örneğin, Marla Frazee’ nin 2010’ da yayınlanan aynı isimli resimli kitabına dayanan *Patron Bebek* (2017) filminin devamı olması sebebiyle transmedya özelliği gösteren Netflix dizisi *Patron Bebek: Yine İş Başında* (2018-)’ nın girişi, kendi yapım şirketi olan DreamWorks’ün introsunun parodisiyle başlar. Patron Bebek, bu yapım şirketinin de patronuymuş gibi davranır ve “bana telefon bağlamayın” diyerek eski intro

görselini onun dönüştürülmüş hali olan patron sandalyesiyle ekranın dışına iter (Resim 2.18).



Resim 2.18. Patron Bebek

Parodi kelimesi anlatılarda yanılısama anlamına gelecek şekilde kullanılır. Aktulum, ‘parodia’ kelimesinin kökensel anlamının bir melodiyi başka bir tonda söylemek olduğunu söyler. Yazar’a göre parodi; yazın alanına uygulandığında ise ‘yanılısama’ yani bir yapıtı biçimini değiştirmeden sadece konusunu değiştirerek başka bir amaçla kullanmak, ona yeni bir anlam yüklemektir (1999: 117-118). Ünal ve Tosun, Aktulum’ un aksine, parodinin biçimi değiştirmek yoluyla da yapılabileceğini belirtirler. Tosun, bir metni başka metnin ana dayanağı yapan parodinin; ana metnin temel dayanaklarını, içeriğini, biçimini gülünçleştirme, dönüştürme yolu olduğunu söyler (2008: 378). Ünal’ a göre de parodi; bir metnin referans metnini taklit yoluyla o metnin içerik, biçim veya herhangi bir bağlamını değiştirerek kullanmaktır (2008: 293). Koçakoğlu (2010: 106) ise biçimi değiştirmek yoluyla yapılsa da parodide amacın biçimsel değil anlamsal olarak bir metnin çağrıştıırılması olduğunu vurgulamış ve bu farklı görüşlerdeki çelişkiye bir açıklık getirmiştir. Koçakoğlu’na göre parodi uygulamasında taklit edilen metnin konusu ana metne tamamen yedirilmiş olabileceği gibi, ana metinden bir cümle ya da bir kahraman da alınabilir.

Örneğin, *Puss in Boots* filminde *Fight Club* (1999) filminin Kulüp’ ün kurallarının açıklandığı sahnesinin parodisi yapılır. Humpty Dumpty, Çizmeli Kedi’ ye Fasulye Kulübü’ nü tanıttığı sahnede, Kulübün kurallarını söylerken *Fight Club* filmindeki aynı sahneye referans verir. Replikte, yeni filmin öyküsüne uygun bir dönüşümle “Dövüş Kulübü” yerine “Fasulye Kulübü” ifadesi kullanılır. Tyler Durden, Dövüş Kulübü üyelerine ilk iki kuralı söylerken “First rule about the Fight Club: do not talk about the Fight Club. Second rule of the Fight Club do not talk about the Fight Club¹⁹” der. *Puss in*

¹⁹Dövüş kulübü hakkında ilk kural: Dövüş kulübü hakkında konuşma! Dövüş Kulübü’nün ikinci kuralı, Dövüş Kulübü hakkında konuşma!

Boots' ta ise bu cümle Humpty Dumpty tarafından "First rule about the Bean Club: do not talk about the Bean Club. Second rule of the Bean Club do not talk about the Bean Club"²⁰, şeklinde dönüştürülür. Tyler, sekiz kural sayarken, Humpty ise bu iki kuralın aynı olması durumunu daha da parodileştirerek Fasulye Kulübü'ne dair sadece bu iki kuralı sayar. Filmdeki güldürü unsuru da böylece; metnin ciddi bir metin sayılabilecek ilk metne göre bu şekildeki değişimlerinden ve konuşmayı yaşayan karakterlerin uyumsuzluğu çerçevesinde biçimle öz arasındaki bu ayrılıktan (Tyler Durden ve diğer insanlar- Humpty Dumpty ve Çizmeli Kedi) doğar.

Aşkaroğlu' na göre parodi; artık zamanın ve mekânın değiştiğini, insanın aynı algıya, sahip olamayacağı için insanın oluşturduğu değerlerin de yok olduğunu göstermeye çalışan bir yöntemdir (2014: 76-77). Parodide ortaya çıkan şey "klişeye karşı yürütülen bir deformasyondur" (Tosun, 2008: 378). Deformasyon; metnin konusuna, tekniğine, geleneksel anlatı kurallarına, sanat eserinin özgün olması gerektiği düşüncesine²¹, yapıtın üretilme sürecine, kahramanlık kavramına, büyük anlatılara, evrensel gerçekliğin olduğu düşüncesine ve bunlar gibi postmodern anlatının sorguladığı tüm durumlara karşı yapılabilir. Böylece, başka yapıtlardan alınan parçalar yeni bir anlam bağlamı kazanarak anlatıyı oyunsu bir yapıya dönüştürürler.

Zootopia (2016) filminde vahşi ve evcil hayvanların yer aldığı bir ütopya dünyası anlatılır. Filmde, resmî lisanslı filmler tabelası altında Duck adında bir seyyar satıcının sattığı korsan film DVD'leri gösterilir. Bunlar sırasıyla Resim 2.19' deki *Big Hero 6*, *Tangled*, *Wreck-It Ralph*, *Moana* (2016), Disney'in şuan için yayınlamaktan vazgeçtiği *Gigantic* ve Kasım 2019' da yayınlanacak olan *Frozen II*' dir.

²⁰Fasulye Kulübü hakkında ilk kural: Fasulye Kulübü hakkında konuşma! Fasulye Kulübü'nün ikinci kuralı, Fasulye Kulübü hakkında konuşma!

²¹Aşkaroğlu özgün sanat anlayışının sorgulanmasını yorumlayarak zamanla sanatın değeri estetik açıdan değil ticari açıdan ölçülerek belirlenmeye başlanmasındaki amacın sanatın değerinin aşağılanması değil, değer ölçütlerinin değişmesi ile sanata yeni bir değer atfedilmesi olduğunu vurgulamıştır (2014: 76-77).



Resim 2.19. Zootopia film afişlerinin parodisini yapar

Zootopia Resim 2.19’ da görüldüğü gibi bu filmlerin afişlerindeki karakterleri hayvan görüntüleriyle, isimlerini ise İngilizce hayvan adlarıyla yaptığı kelime oyunları ile birleştirir ve değiştirir. Buradaki amaç, elbette sadece afişlerin görüntüsünü ve isimlerini değiştirerek bunları hayvanlar şehri olan Zootopya’ ya uygun bir şekilde sunmak değil, gülünçleştirilen yeni biçimleri ve adlarıyla bu filmlerin parodisini yapmaktır. Anlatı bu oyunlaştırmayla yetinmez. Parodisi yapılan referans filmlerin çoğu satıcı Duck’ ı seslendiren Alan Tudyk’ nin seslendirme yaptığı filmlerdir.

Türkçeye Dev Baba olarak çevrilen *Mr. Big*’ in olduğu sahne ise *The Godfather* (1972) filminin açılış sahnesinin pastışı ve parodisidir. Mr. Big’in görünüşü, konuşma tarzı, jest ve mimikleri *The Godfather* filmindeki Don Vito Corleone’ den esinlenilerek (Resim 2.20) yaratılmıştır. Sahnelerin geçtiği gün her iki karakterin de kızının düğün günüdür. Her ikisinin etrafında da fedaileridir ve konular eski dostlar arasındaki vefa ve ihanettir:

Mr. Big- Kızımın düğün günü davetsiz bir şekilde evime geliyorsun.
 Nicky- Aslında buraya zorla getirildik, yani neticede arabanın sizin olduğunu bilmiyordum ve kızınızın düğününden hiç haberim yoktu.
 Mr. Big- Sana güvenmişim Nicky, seni evime aldım soframa davet ettim. Büyük anne sana conoli yaptı. Peki, cömertliğime nasıl karşılık verdin kokarca poposundan yapılmış bir halıyla bana saygısızlık ettin.

Don Vito Corleone’ nin kızını öldürenlerden intikam almasını isteyen Bonasera’ ya sözleri ise şöyledir: “Seni yıllardır tanırım ama ilk defa benden yardım istiyorsun. En son

beni ne zaman kahve içmeye davet ettiğini hatırlamıyorum. Karım, çocuğunun vaftiz anası olduğu halde. Şimdi burada samimi olalım. Asla arkadaşlığımı istemedin ve bana borçlu kalmaktan korktun. Cenneti Amerika' da buldun. İyi bir yaşam sağladın. Polis ve mahkemelere güvendin. Benim gibi bir arkadaş gerekmiyordu. Fakat şimdi bana gelip diyorsun ki: Don Corleone, bana adalet ver. Ama bunu saygıyla rica etmiyorsun. Dostluk önermiyorsun. Bana 'Baba' demek bile aklına gelmiyor. Kızımın düğününün olduğu gün bana gelip para karşılığı cinayet işlememi istiyorsun”.



Resim 2.20. Don Corleone ve Mr. Big'in benzerlikleri

Zootopia'daki parodi diyalog, referans metne göre oldukça gülünçtür fakat stil kopyalanarak pastişle yaratılan Mr. Big karakteri ile belli ki *The Godfather* filmine saygı amacı da güdülmüştür. Casey Cipriani²²; çocuk filmlerine klasik film referansları dâhil etmenin sanatçılara, kendilerine ilham veren eserleri sevgiyle onurlandırmak için bir şans verdiğini söyler. Cipriani'ye göre bu aynı zamanda genç insanların, bu harika filmleri izleyecekleri yaştan önce tanınmaları için sunulan en ince ve havalı yoldur. Bu sahne bu yüzden ileride açıklanacak çift kodlamaya da bir örnek oluşturur.

Coco (2018) animasyon filminde Meksikalı ressam Frida Kahlo'ya parodi yapılmıştır. Filmde, ölümler diyarında yaşayan bir iskelet olarak tasarlanan Frida Kahlo'nun duygusal durumunun ve onunla özdeşleşen birleşik kaşlarının parodisi yapılır. Bunun yanında *Hotel Transylvania 3 Summer Vacation* filminde Mozart, Bethoven ve Chopin'in klasikliklerinin de parodisi yapılır (Resim 2.21-2.22). Serinin ilk filminde ise *The Twilight Saga* (2008) filminin parodisi yapılır. *The Twilight Saga* filmi de tıpkı *Hotel Transylvania*

²²<https://www.bustle.com/articles/145258-the-zootopia-godfather-references-prove-that-kids-movies-are-about-more-than-just-entertainment> 3.6.2019 tarihinde alınmıştır.

gibi bir vampirle insanın aşkını anlatır. Kont Drakula' nın baskısı yüzünden âşık olduğu Mavis' e kavuşamayacağını düşünen Jonathan, *The Twilight Saga* filminde benzer sorunlardan dolayı ayrı kalmak zorunda olan Edward ve Bella' nın bu sorunu konuştukları sahneyi ağlayarak izler. Live-action' daki karakterler *Hotel Transylvania* filminin tarzıyla yeniden modellenirler (Resim 2.23).



Resim 2.21. Frida Kahlo



Resim 2.22. Mozart, Bethowen ve Chopin



Resim 2.23. The Twilight Saga'nın filmdeki parodisi

Flushed Away (2006) filminde ise *Finding Nemo* (2003) filminin parodisi yapılır. Kanalizasyona düşen Roddy' ye referans filmde olduğu gibi yıllarca arayış içinde olduğu surat ifadesinden belli olan bir balık gelir ve "Babamı gördün mü" diye sorar. Roddy, panikler ve onu tekrar suya fırlatır. Referans metinler nostalji duygularına seslenir, yapılan bu parodiler ise oyunu kurarlar.

Shrek 2 filminde, üzerine yağmur damlaları düşmeye başlayan Eşek, *The Wizard of Oz* (1939) filmindeki Batı'nın Kötü Cadısı' nın "I'm melting, I'm melting!"²³ repliğini söyler. Bu cümle Batı' nın Kötü Cadısı' nın, derisinin suyla temas etmesiyle birlikte erimeye ve yok olmaya başlarken söylediği cümledir. Bu sadece *Shrek 2*' de Eşek tarafından değil *Futurama* (1999-2013), *Batman* (1989), *Phines and Ferb* (2007-20015) filmleri ve *Lego Dimensions* (2015) video oyununda da farklı karakterlerle ya da oluşturulan benzer cadı karakterleriyle parodisi yapılmış bir sahnedir (Resim 2.24)²⁴.



Resim 2.24. I'm melting repliğinin parodileri

Bunlarla birlikte bu araştırmanın da konusu olan *Shrek* serisinin tümü, *Wreck-it Ralph*, *Hotel Transylvania*, *Baby Boss*, *Coco*, *The Lego*, *Madagascar*, *Toy Story* ve *Puss in Boots* serileri, *South Park*, *BoJack Horseman*, *The Simpsons*, *Disenchantment*, *Futurama*, *Family Guy* gibi TV animasyon serilerinin her bir bölümünün neredeyse tamamı *The Lord of the Rings*, *Star Wars*, *12 Angry Man*, *The Shawshank Redemption*, *The Dark Knight*, *Kill Bill*, *Deadpool*, *Game of Thrones*, *Charlie and the Chocolate Factory*, *Twilight*, *Finding Nemo* gibi filmlerin, Mozart, Beethoven, Chopin, Frida Kahlo gibi sanatçıların, *Rock Lobster*, *Dancing in the Street* gibi video kliplerin, *World of Warcraft*'i gibi çevrimiçi oyunların *Snow White and Seven Dwarfs*, *Sleeping Beauty* gibi peri masallarının ve daha birçok bildik metnin parodileriyle doludur.

²³ "Eriyorum, eriyorum!"

²⁴ Bunlar ve daha fazlası için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=-baT968Qkxc&t=237s>

2.2.4. Pastiş

Pastiş yani öykünme; diğer sanat eserlerini, sanatçıları, bir çağı ya da dönemi, stil açısından taklit ederek yeni bir yapıt meydana getirmeye yardımcı olan bir yöntemdir. İtalyancada ‘çok çeşitli malzemelerden yapılmış bir pay’ anlamına gelen 'pasticcio' kelimesinden türeyen bu kelime, günümüzde çeşitli dönemlere ait eserlerden stil parçaları olarak onları tek bir sanat eseri ortaya koyacak şekilde bir araya getirmeyi işaret eder. Başka metinlerden alınan parçalar yeni oluşturulan eserde genelde derin manası düşünülmeden, yüzeysel biçimde kullanılır.

“Pastiş, sanatta eklektizmin bir örneğidir”²⁵. Şahin, (2015: 114) pastişin de parodi gibi, modern sanatın avant-garde anlayışının aksine, bilindik metinlerin parçalarını seçerek yeni metinde bir araya getirdiğini söyler. “Bireysel öznenin kaybolması, bunun sonucu olarak kişisel biçimin giderek varlığını yitirmesi, pastiş adını verdiğimiz neredeyse evrensel bir uygulamayı karşımıza çıkarmaktadır” (Büyükdüvenci ve Öztürk, 2014: 29). Jameson, pastiş ve parodi arasındaki farklılığa dikkat çekerek pastişte parodinin gizli amaçları olmadığını, alaycı güdülerin ondan kopartıldığını söyler: “Biçimsel yeniliğin artık olanaklı olmadığı bir dünyada kalan tek şey pastiştir. Pastiş geçmişteki ölü üslupların taklididir, gülme duygusundan yoksun, nötr bir uygulamadır. Yani pastiş, boş bir parodi, kör bir heykeldir” (Jameson, 2011: 56). Aktulum (1999: 113) ise pastişin, ironiden de farklı olduğunu yani bir metnin biçimini dönüştürerek yeni bir anlam oluşturmadığını; yalnızca metnin biçimini "taklit" ettiğini söyler. Pastişte; yazar/yönetmen, referans metnin üslubunu benimseyerek, metni kendi metnine uyarlar.

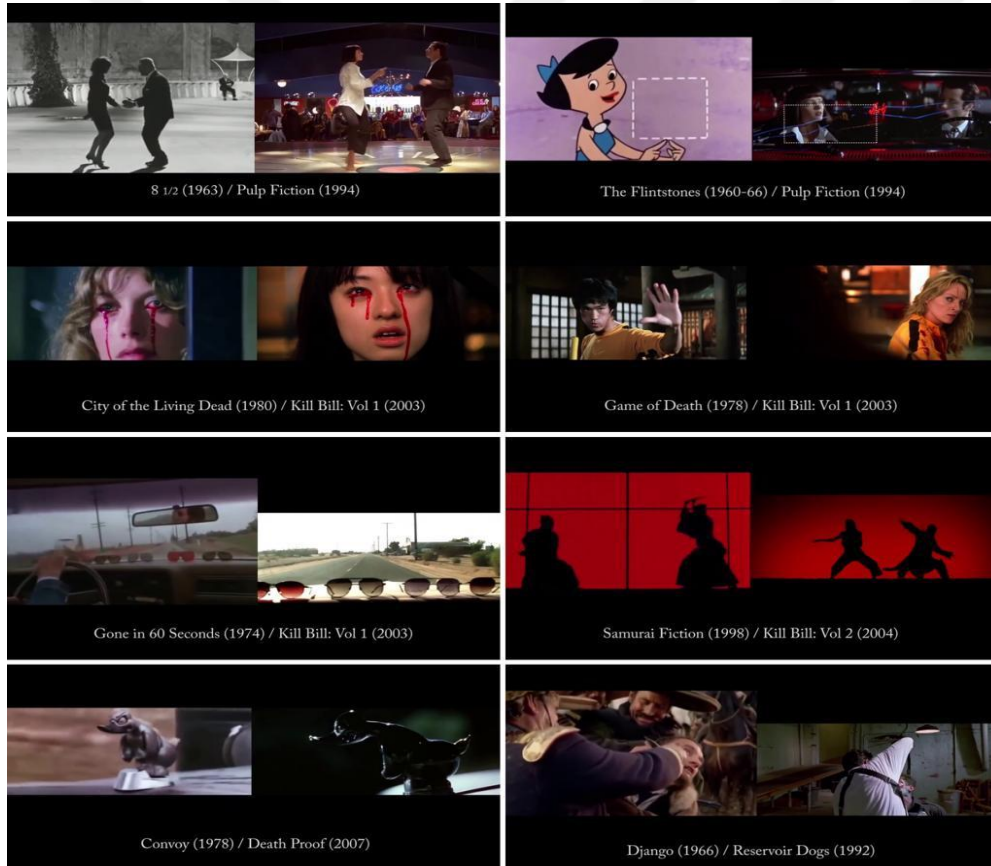
Film bağlamındaki pastiş de filmdeki belirli sahnelerin veya ikonik anların, kamera açılarının, ışıklandırmanın, karakterlerin, kostümlerin, rengin vb. taklit edilmesiyle başka bir yapımcının sinematografisini onurlandıran sinematik bir araç olarak tanımlanmaktadır. Belirli filmlerin taklidi, yalnızca orijinal eserin sinematografisini onurlandırmakla kalmaz, aynı zamanda filme yeni bir bağlam da kazandırır. Pastiş en iyi uygulayan yönetmenlerden biri Tarantino’ dur. Tarantino, filmlerinde, intihal yapmakla suçlanacak kadar çok pastiş yapar. Jason Michael (2015), filmlerinin neredeyse tüm sahnelerini pastişle oluşturan Tarantino’ nun intihalle suçlanmasının kaynağının yaptığı pastişlerin

²⁵<https://en.wikipedia.org/wiki/Pastiche> adresinden 20.05.2019 tarihinde alınmıştır.

sadece estetik düzeyde kalması olduğunu söyler. Ona göre Tarantino, geçmiş türlerin stillerini metalaştırır ve bu bir intihal değildir pastıştır:

Fransız Yeni Dalgası kültürel ve politik imâlar barındırırken Tarantino, bu belirli döneme duyduğu saygıyı, sadece estetik tarzı dikkate alarak gösterir. Bunu yaparken, Tarantino, stilistik olarak doğru olduğu halde tarihte o dönemde var olan kültürel ve politik ideolojiden mahrum kalan yeni bir nostalji filmi türü yaratır. Bunu yaparken, Jameson'ın; “gerçek, tarihin estetik stiller tarihi ile yer değiştirmesinden ibarettir” düşüncesinin haklılığını ortaya koyuyor (2015).

Tarantino’ nun pastiş yöntemiyle anlatısını oluşturduğu *Kill Bill*, *Pulp Fiction*, *Death Proof* (2007), *Reservoir Dogs* filmlerinden pastiş örnekleri (Resim 2.25²⁶) şöyledir:



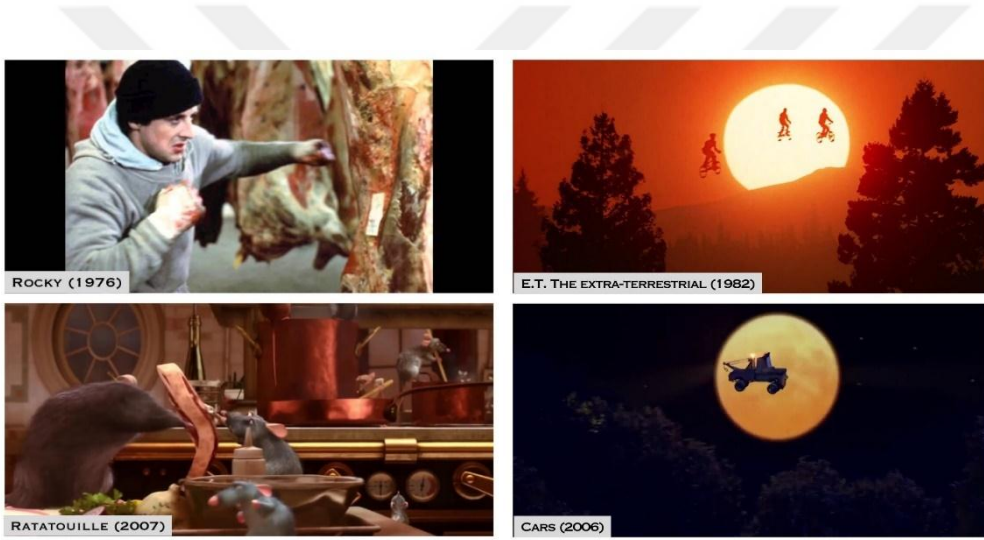
Resim 2.25. Tarantino’ nun filmlerinden pastiş örnekleri

Animasyon filmlerinde de Resim 2.26 ve 2.27²⁷ görüldüğü gibi, ünlü metinlere, repliklere ve görsel düzenlenişe yapılan pastişlere sıkça rastlanmaktadır.

²⁶ Görüntüler <https://www.youtube.com/watch?v=pGheyJKDwrM> adresinden 07.06.2019 tarihinde alınmıştır.



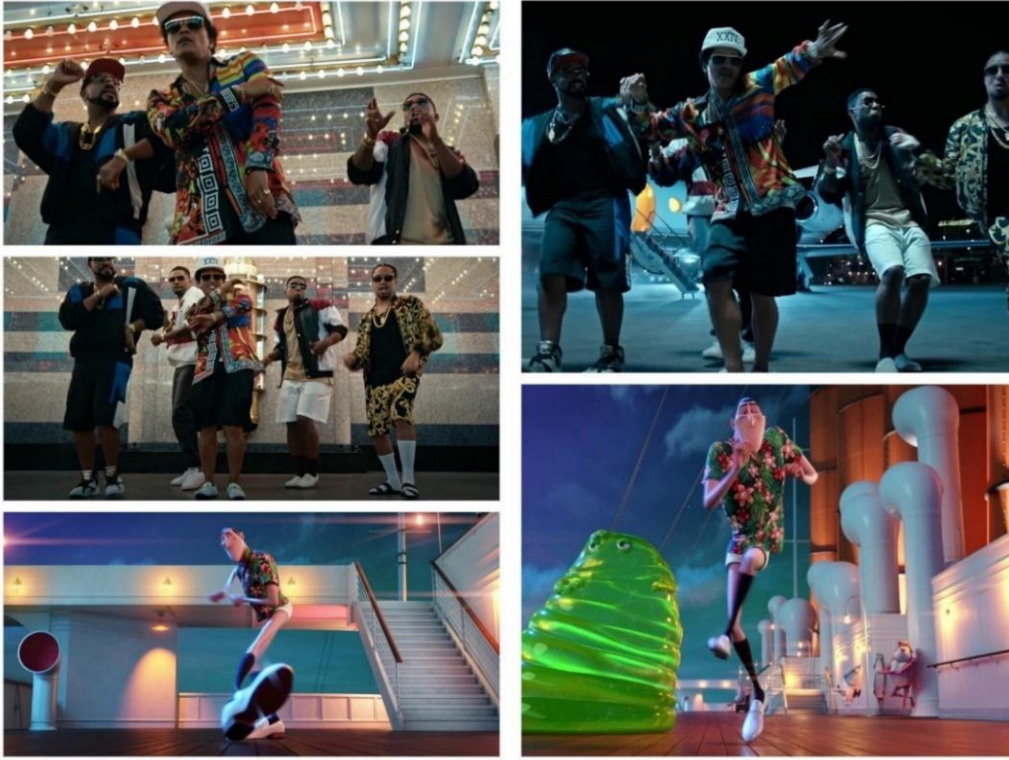
Resim 2.26. Live action ve animasyon filmler arasındaki pastiş ilişkisi



Resim 2.27. Live action ve animasyon filmler arasındaki pastiş ilişkisi 2

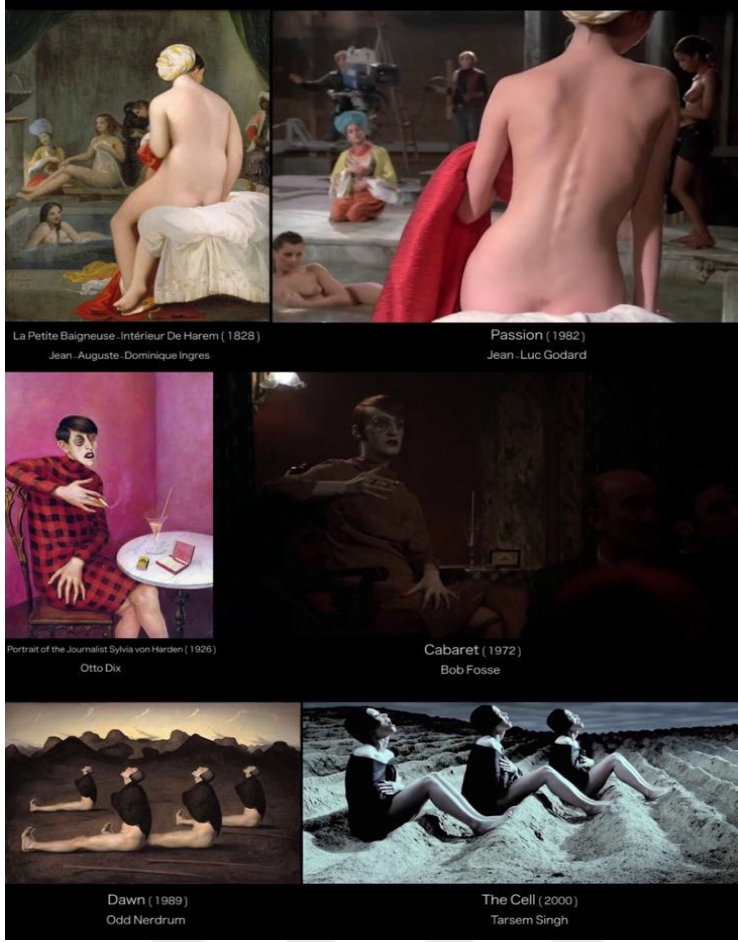
Hotel Transylvania 3: Summer Vacation filminde, Bruno Mars' ın *24K Magic* (2016) şarkısı ve video klipi yer alır. Filmin; kendi güldürü unsuru dışında bir güldürü unsuru söz konusu olmaksızın bu şarkıyı anlatısına dâhil etmesi ve klipin biçimine öykünmesi de pastıştır. Bu sahnede şarkı aynen alınır. Çekim açıları oldukça bezerdir. Bruno Mars' ın yerine benzer kıyafetlerle sahnede Kont Drakula vardır. Uçak fonu yerine ise gemi fonu kullanılmıştır (Resim 2.28).

²⁷ Görüntüler, <https://www.youtube.com/watch?v=qXQJf-W7z5A> adresinden 08.06.2019 tarihinde alınmıştır.



Resim 2.28. Drakula ve Bruno Mars'ın 24K klibi

Öztürk, (2018: 201) sinemanın tüm sanatların en popüler formlarını içinde barındırdığını ve bu yüzden sanki tüm sanatların en popülerleşmiş hali olduğunu söyler. Yukarıdaki müzik örneğinde olduğu gibi sinemada bir çok ressamın tablosuna pastiş yapılan çok sayıda sahne vardır. Resim 2.29' da yazar ve yönetmen Vugar Efendi' nin, resim sanatının sinemaya verdiği ilhamları derlediği çalışmasında; yönetmenlerin, ressamların eserlerinden yaptıkları pastişlerin etkileyici örnekleri görülebilir. Postmodern sinema, tıpkı bu örnekte olduğu gibi yüksek kültür ile popüler kültür arasındaki sınırları bulanıklaştırır.



Resim 2.29. Yönetmenlerin, resim sanatından yaptıkları pastişler

İzleyicinin, tüm bu referansları anlaması beklenmese de referans metinleri tanıyarak metinlerarası yapılanmanın farkına vardığında, seyirden alacağı zevkin artacağı da bir gerçektir. Öztürk; sinemanın aristokratik saf imajlar ile demokratik klişe imajları birarada bulundurarak daima sanat ve sanat dışı arasındaki eşikte konumlandığını vurgular. Öztürk'e göre; diğer sanatların aksine sinema sanatına girerken izleyiciden, estetik konusunda entelektüel bilgisinin olması beklenmez. İzleyici, sanat olmayandan başlayarak sinemanın içine girer, sinema etkinliklerini çoğalttığı ve sinema estetiğini öğrenmeye başladığında ise sanat ürünlerini anlar ve aristokrat sanata doğru tırmanmaya başlar (2018: 204-205). Klasik ve modern dönemde yüksek sanat kavramıyla nitelendirilen resim sanatı ve onun örneklerinin sinemanın içinde yer alması da açıklanan bu durumları yansıtır.

2.2.5. Kolaj

Hakan Sazyek, malzemesi ne olursa olsun yansıtmacı tarzın, izleyicide/okuyucuda gerçeklik duygusu oluşturmayı amaçladığını; yapıntı olma durumunu özenle saklamaya ve kurmaca bütünlüğünü olabildiğince bağdaşık tutmaya çalıştığı için de bu amacını zedeleyecek hiçbir yabancı içerik/biçim ögesine metinde yer vermediğini söyler. Yazar' a göre 20. yy' da gelen kübizm akımıyla birlikte, içeriğin bütüncüllüğü bozulmak istenir. Bu yüzden eserlerde bilinçli ayrışıklığa dayalı heterojen bir görüntü sergilenerek nedensellik bağının gevşemesi sağlanır (2006). Bu amacı gerçekleştirmek için kullanılan yöntem ise kolaj olur.

Kolaj, farklı metinlerden parçaların kesip yapıştırma yoluyla düzenlenerek yeni metnin anlatısına dâhil edilmesidir. Kolajda parçalar yeni bir bütünlük oluşturur. Yansıtmacı tarzı benimseyen ekolün aksine kolajda; eklenen parçalar başka bir metinden eklendiği ve kurgusal olduğu fark edilebilecek şekilde ayrık duruşlarını korurlar. Ünal (2008), kolajı, kaynaklardan gelen ve metinsel olma şartı taşımayan ayrışık unsurların montajlanıp belli bir kodlama ile esere sokulması olarak tanımlar. Yapıştırmanın, kolajın özünü oluşturan temel eylem olduğunu söyleyen Sazyek (2006); yapıştırılan bir nesnenin yeni metne içerik/anlam katkısı yapan bütünleyici bir öge olarak değil, eğreti duran oylumlu bir eklenti halinde geldiğini vurgular. Çünkü ona göre kolaj tekniğinde amaç, izleyiciyi, yadırgayacağı yeni bir olay örgüsü ve kurgu tarzıyla karşı karşıya bırakmaktır.

Örneğin, *Wreck it Ralph* filmi; birçok filmde, atari oyunundan ve popüler kültür markalarından yapılan kolajla oluşturulan bir evrene sahiptir (Resim 2.30). Filmin kolajla anlatısına kattığı parçalardan bazıları şunlardır: *Super Mario Bros.* oyunundan Bowser ve Süper Mushroom, *House of the Dead*' den Zombie Cyril, *Street Fighter I-II* oyunları ve filmleri ile bunların karakterlerinden Ken, Ryu, M. Bison (Vega), Zangief, Chun-Li, Cammy White, *Pac-Man* oyunu ve karakterleri; Clyde, *Pac-Man*, *Tomb Raider*' dan Lara Croft, *Satan's Hollow* oyunundan Saitine, *Q*bert* oyunu ve *Q*bert* karakteri, *Sonic the Hedgehog (1993)* filminden Sonic ve Dr. Ivo "Eggman" Robotnik karakterleri, Nestlé Nesquik, Oreo, Subway gibi gıda markaları, müzik yapımcısı DJ Skrillex. Başroller olmamalarına rağmen tüm bu kahramanlar ve her bir oyunun uzamı 80' li yılların atari oyunları evreninde ilerleyen bu filmin hikâyesini oluşturmak için kolajlanan unsurlardır.



Resim 2.30. Wreck it Ralph filmi; kolajla oluşturulan bir evrene sahiptir

Aktulum (1999, 225) da kolajla yeni metine yapıştırılan parçaların tümünü, bir alıntı olarak tanımlar. Bu alıntı unsurlar ona göre, söylemin çizgiselliğini ve sürekliliğini kesip ikili bir okumayı gerektirdiği için yapıtı ‘çoğul’ yapıta dönüştürürler. Sazyek (2006), bu özellikleri ile kolajı, üstkurmacanın alt başlığı olarak görür. Çünkü yazara göre kolaj, ‘kopukluk’ yaratmayı amaçlar ve yapıntı olma durumunu pekiştirir²⁸. Dolayısıyla kolaj, postmodern anlatıda anlatının kurmaca olduğunu vurgulayan ve estetize edilmiş bir oyun dünyası yaratmaya yönelik üst kurmacanın amacına yardımcı olur. Aşkaroğlu (2014: 277), kolajdaki başka bir amacın da insanın her an karşılaştığı ve algısını şekillendiren sıradan imgelerin metne dâhil olması yoluyla, üst kültürün sıradanlaştırılması ve estetik değerlerin putlarının kırılması olduğunu söyler.

The Lego Movie’ de live action ve animasyon sinemasından onlarca kahraman (Gandalf, Dumbledor, Batman, Süperman, Kaptan Hook, Milhouse, Kont Drakula) gerçek dünyadan müzik starları (Judy Garland), devlet adamları (Abraham Lincoln), zaman ve mekân (Vahşi Batı, uzay çağı, Orta Dünya) anlatının kurulması için kolajlanır (Resim 2.31).

²⁸Sazyek, (2006) kolajın pastiş ve parodiden farklarından bir tanesinin metinlerin arasındaki bağdaşıklık düzeyleri olduğunu söyler. pastiş ve parodide alıntılanan metin parçası kendisi olmaktan çıkarak eklemlendiği metnin bir ögesi haline dönüşür. Kolaj tekniğinde ise parçalar kendi kimliklerini korumak ve temsil etmek suretiyle aykırı bir formun oluşmasına sebep olur. Böylece ‘yapıntı olma durumu’ yansıtmacı anlayışın aksine vurgulanır.



Resim 2.31. The Lego Movie diğer filmlerden onlarca kahraman alır

Kolajlanan karakterler ve nesnelere; bazen sadece geldikleri metni işaret edip dönüştükleri yeni metnin anlatısına hizmet ederler, bazen geldikleri metinler için parodi, pastiş ve ironi unsuru olurlar, bazen ise kopyalandıkları metinlerden bir sahnenin bu yeni anlatıya dahil edilmesi işlevini görürler²⁹. Legolardan oluşan bir dünyada; Süpermen, Wonder Women, Gandalf gibi karakterlerin sıradan bir lego olan Emmet’ in yanında stratejik planlar yapıp mücadele ettiklerini görmek izleyicinin filmi algılayışında kopukluklar yaratır. Ünlü müziği ile birlikte Han Solo, Chewie ve Droid³⁰, in *Star Wars: Episode V- The Empire Strikes Back (1980)* filminden bir sahnenin *The Lego Movie*’ ye kolajlandığını görmek, Sazyek’ in de söylediği gibi “izleyiciyi gelenekselden kopuş karşısında kışkırtarak, estetik bir sarsıntıya uğratar” (2006).

Puss in Boots filmi ise diğer örneklerin aksine öyküsünün tamamını; *Çizmeli Kedi*, *Altın Kaz*, *Altın Yumurtlayan Kaz*, *Jack ve Fasulye Sırtığı* masallarından, *Humpty Dumpty*, *Jack ve Jill* tekerlemelerinden ve tüm bunlardan türeyen filmlerden kolajlayıp derlediği parçalarla oluşturan bir animasyondur (Resim 2.32). *Çizmeli Kedi*, Charles Perrault

²⁹ Örneğin filmin açılış sahnesi, *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği (2001)* filminin uzamı olarak yaratılan Orta Dünya’daki Mordor üssünde gerçekleşir. Referans filmde aynı tarafta hareket eden kötü karakterleri Büyücü Saruman ve Sauron bu kez düşmandırlar. *The Lego Movie*’de farklı isimlerle anılsalar da görünüşlerinin bu karakterlere referans verdiği açıktır.

³⁰ Karakterler kendi filmlerindeki davranış tiplerini sergilerler ve onlarla özdeşleşen replikleri bu filmde de tekrarlarlar.

tarafından yazılan ve 1697’de yayınlanan aynı isimli masaldan esinlenerek yaratılmış bir karakterdir. Daha önce; *Puss 'N Boots Travels Around the World* (1976), ve *Puss in Boots* (1988) filmlerinin de başkahramanı olan karakter, *Puss in Boots* filmindeki görünüşüyle ise ilk kez *Shrek 2* filminde izleyicilere sunulur. Çizmeli Kedi karakteri, *Shrek 2*’ de; giydiği kıyafetlerle, kılıcıyla, zeminlere çizdiği “P” işaretiyle ve her iki filmde de Antonio Banderas³¹ tarafından seslendirilmesi gibi özelliklerle, 1919 yılında Johnston McCulley tarafından yaratılan, Zorro karakterine referans verir.



Resim 2.32. Humpty Dumpty ve Altın Yumurtlayan Kaz masalından kolajlar

Bu filmin metinlerarası bağlantılarına baktığımızda, Çizmeli Kedi’ nin; *Shrek 2*’ de King Herold’ un Shrek’ i yok etmek için kiraladığı bir suikastçı olduğunu ve referans masalının aksine, “Dev” karşısında başarısız olduğu ve sonrasında onunla dost olduğu görülür. *Puss in Boots* filminde ise Çizmeli Kedi, çok sevdiği annesinden ve kasabasından yanlış anlaşılma sonucu kaçmak zorunda kalan ve kendisini adaleti sağlamaya adanmış bir kanun kaçağıdır. Perrault’ un masalından bu filmlere kalan az sayıdaki benzerlikler; Çizmeli Kedi’ nin giyinme tarzı, kıvrak zekâsı ve cesaretidir. Referans masalda; bir babanın küçük oğluna bıraktığı bir miras olan Çizmeli Kedi’ nin, oğlanın bundan duyduğu memnuniyetsizliği gidermek için zekâsını ve cesaretini kullanarak ona; mal, şöhret ve eş kazandırması anlatılır. Humpty Dumpty ise bir tekerlemenin kahramanıdır³². Tekerleme oldukça kısadır ve Humpty Dumpty karakterine dair çok az bilgi barındırır. Bu yüzden,

³¹The Mask of Zorro (1998) ve The Legend of Zorro (2005) filmlerinde Zorro karakterini canlandırmıştır.

³²İlk olarak 1810’da basılan ve Lewis Carroll’un “Alice The Looking Glass” kitabıyla ünlü olan, çocuklara düşme tehlikesine karşı yüksek yerlere dikkat etmeleri gerektiğini öğretmek amacıyla söylenen aynı adlı tekerlemedir. Ayrıca, Babes in Toyland (1997), Mother Goose Goes Hollywood (1938), Humpty Dumpty (1935), Beauty and the Beast (1934) gibi birçok filmde yer almış bir karakterdir.

<https://www.nurseryrhymes.org/humpty-dumpty.html> adreslerinden 10.06.2019 tarihinde alınmıştır.

Lewis Carroll' un “*Alice The Looking Glass*” adlı kitabından hareket edilerek, tekerlemede bahsedilen Humpty Dumpty’ nin bir yumurta olduğu düşünülür ve yirmiden fazla filmde- metinde farklı konularla fakat mutlaka ‘yumurta’ şeklinde resmedilir. *Puss in Boots*’ ta ise Humpty, bir hırsızdır. Çizmeli Kedi’ yi, bir oyunla şehir bankası soygununa dâhil eder. Köprüde askerlere yakalanacakları sırada yumurta şekli yüzünden yuvarlandığı yerden kalkamayan Humpty, hapishaneye girer. Yıllar sonra karşılaşp köprüdeki bu olaydan bahsettiklerinde Humpty, “Askerler etrafımı sarmıştı, bana güldüler hatta şarkısını bile yazdılar” der. Humpty üzerinden film, böylece, referans alınan tekerleme metni ile şarkısının ortaya çıkma sebebini köprüdeki olaya bağlayarak bunların parodisini yapar. Çünkü şarkının metni³³ köprüdeki olayın akışıyla benzerlik göstermektedir. Böylelikle, tekerleme metni, benzerlikleri ve farklılıkları ile yeni metnin anlatısıyla hem bütünleşik hem kopuk bir ilişki kurar. *Jack ve Fasulye Sırığı* masalı³⁴ ise filmde Jack’ in yaşlı hali, sihirli fasulyeler, fasulye sıırığı, dev, altın yumurtlayan kaz gibi unsurlarla kolaja dâhil edilir. Benzer unsurların olmasının yanında, olayların gelişimi açısından, iki metin birbirinden oldukça farklıdır. *Jack ve Fasulye Sırığı* masalında ve varyantlarında Jack, annesinin yapmasını söylediğı işleri yapmak yerine kısa yoldan para kazanmanın yollarını arar. Satmaya çıkardığı ineğini, sihirli fasulyelerle takas eder. Büyüyen fasulye sıırığına tırmanarak Dev’ in şatosuna gider ve onun altın yumurtlayan tavuğunu çalar. Fasulye sıırığını baltayla keserek, peşine düşen Dev’ in ölmesine sebep olur. Ana metne referanslarla dolu olan *Puss in Boots*’ ta ise kolajlanan parçaların yeni metinden ayrıksı durmasına sebep olan farklılıklar da vardır. Burada tavuk yerine altın yumurtlayan bir kaz, Dev yerine (Jack’ in ana metinde öldürmesinden dolayı) ise Anne Kaz³⁵ vardır. Masalında sahibi olan bir çiftçinin tamahkârlığı yüzünden öldürülen Altın Yumurtlayan Kaz³⁶, filmde fasulye sıırığının tepesindeki şatoya çıkarılır ve Anne Kaz tarafından kurtarılır. Sihirli fasulyelerin peşinde olanlar ise Humpty Dumpty, Jack ve Jill, Kitty Softpaws (Yumuşak Pati) ve Çizmeli Kedi’ dir. Dolayısıyla fasulye sıırığına tırmanıp Altın Yumurtlayan Kaz’ ı

³³ “Humpty Dumpty sat on the wall, Humpty Dumpty had a great fall. All the king's horses. And all the king's men. Couldn't put Humpty together again” <https://supersimple.com/song/humpty-dumpty/> adresinden 9.06.2019 tarihinde alınmıştır. anlamı: Humpty Dumpty bir duvara oturdu, Humpty Dumpty harika bir düşüş yaşadı. Kralın tüm atları ve Kralın tüm adamları Humpty'yi tekrar bir araya getiremedi.

³⁴ Jack and the Beanstalk; 1734 yılında “Jack Spriggins ve Büyülü Fasulyenin Öyküsü” adıyla ortaya çıkan, birçok kez başka başka yazarlar tarafından tekrar yazılan ve 1912’den itibaren kısa ve uzun metrajlı 50 den fazla filmi çekilen bir İngiliz masalıdır.

³⁵ The Golden Goose; Grimm Kardeşler tarafından toplanan peri masallarından biridir.

³⁶ The Goose that Laid on the Golden Eggs; Ezop masallarından biridir. Bazı varyantlarında altın yumurta bırakamaz; tavuk ve diğer kuşlarla değiştirilmiştir. 10.06.2019 tarihinde https://en.wikipedia.org/wiki/The_Goose_That_Laid_the_Golden_Eggs sitesinden alınmıştır.

çalanlar da onlardır. Jack ise ana metninde kendi ineğini satmasına rağmen bu filmde komşusunun ineğini çalıp satmaktan dolayı yıllardır hapishanede tutulan bir ihtiyar olarak yer alır. Film, ana metnin parodisini de yapar: Jack, pişmanlığını dile getirirken “Hangi ineğin senin olduğunu iyi bilmelisin” diyerek Çizmeli Kedi’ ye öğüt verir. Jack ve Jill³⁷ ise çoğu varyanta göre tekerlemelerinde küçük ikiz kardeşler. Bazı varyantlarda ise evli bir çifttirler. *Puss in Boots*’ ta evli bir çift olan Jack ve Jill aynı zamanda azılı suçlulardır. Bu değişikliğe rağmen bir sahnede Jill, tekerlemelerine³⁸ atıfta bulunarak onun parodisini yapar: “O tepeden düşüp tacını kırdığından beri çılgınca konuşmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsun Jack!”. Oysa filmde Jack’ in bir tacının olması durumu yoktur.

Görüldüğü gibi film, kolajladığı parçaların kısmen bir anlatı bütünlüğü meydana getirmesi adına bu eski metinlerin geleneksel yorumlarından uzaklaşsa dahi referans metinleri işaret etmeyi de sürdürür. Anlatının akışı içerisinde zaman zaman kolajlanan bu öykü ve karakter parçalarının metinle bütünleştiği düşünülse de parodi ve pastiş gibi yöntemlerle referans metinlere gönderme yapan işaretler; eski metinleri tekrar tekrar hatırlayan izleyicinin metnin bütünlüğüne dair algısının kırılmasını sağlar. Böylece, postmodern anlatılı bu film; barındırdığı bu farklı metinleri, (yani farklı evrenleri) estetize edilmiş, yapıntı bir dünyayla sunduğunu izleyiciye fark ettirir.

2.2.6. Çok Katmanlılık ve Çift Kodlama

Postmodern anlatı; çoğulculuk ilkesine dayanarak çift kodlanmış ve çok katmanlı bir yapı özelliği sergiler.

Anlam çıkarımında da çoğulculuğu seçen postmodern anlatıda çok katmanlılık kavramı; metnin, yüzeyindeki anlamının yanında derininde de farklı anlam katmanları barındırması özelliğine işaret eder. Nesnel bir gerçekliğe ulaşmanın mümkün olmadığını ve yorumların çoğulculuğunu savunan postmodern anlatı; bu katmanlardaki farklı anlam yorumlarını, hiç birini göz ardı etmeden, kabul eder. Türkdoğan’ a (2007: 183) göre çok katmanlı metinler, çoğul okumaya müsait anlam düzlemleri oluşturur. Yüzeydeki gösterenlerinin derindeki karşılıkları, okuyucuya, kendi birikimine göre bir anlam boyutu

³⁷ Jack and Jill; “kökeni 18. Yüzyıl İngiltere’ sine kadar uzanan ilk olarak iki erkek çocuğu anlatan bir metin olarak Jack ve Gill adıyla kayıtlara geçen bir tekerlemedir. Daha sonra John Newbery’nin şarkısı olarak Mother Goose’s Melody’de de yayınlanmıştır” <https://allnurseryrhymes.com/jack-and-jill/> adresinden 10.06.2019 tarihinde alınmıştır.

³⁸ Jack and Jill went up the hill. To fetch a pail of water. Jack fell down and broke his crown. And Jill came tumbling after. (Jack ve Jill tepeye çıktılar. Bir kova su almak için. Jack yere düştü ve tacını kırdı ve Jill sonra yuvarlanarak geldi.)

açar. Çok katmanlı yapıtların temel özelliği, imgelerle dokunmuş metaforik yapılar olmasıdır. Bu yapının çözümlenmesi, anlam düzlemlerini açığa çıkarır. Böylelikle çok katmanlılık, kurmaca metinlere zengin anlatım imkânı sağlar.

Çift kodlama ise Jesper Juul' e (2004) göre iki farklı izleyiciyle farklı yollarla konuşmak için bir sanat eseri yaratma pratiğidir ve çoğu zaman çocuklara yönelik olduğu düşünülen fakat yetişkinleri de eğlendirebilen yapımları tanımlamak için bu kavram kullanılır. Juul; *Animaniacs (1993-1998)* ve *Bugs Bunny (1960-1975)* çizgi filmlerinin; çocukların anlayamayacağı ve ancak yetişkinlerin eğlenebileceği birçok referansa sahip oldukları için çift kodlu olduklarını söyler. Yazara göre *Blue's Clues*³⁹ ise çift kodlu olmadığı için onu izleyen bir yetişkin uykuya dalar. Anlatı ayrıca, eseri hem avangard sanat anlayışına hem de eğlenceye yaklaştırmak için de çift kodlamayla kurabilir⁴⁰. Umberto Eco ve çift kodlama kavramını postmodernizme hediye eden Charles Jencks de bu kavramı hem üstün kodlar kullanan seçkin tabakaya, hem de popüler kodlar kullanan geniş halk kitlesine, yani “farklı katmanlardaki iki farklı kitleye hitap edebilme yöntemi” olarak tanımlar⁴¹.

The Lego Movie (2014); farklı yaş katmanlarının zevkine hitap eden, başka metinlere ait kurmaca ya da gerçek unsurlar barındırması açısından çift kodlamalı bir yapıya sahiptir. Filmde; Amerika Birleşik Devletleri' nin 16. Cumhurbaşkanı olarak görev yapan Abraham Lincoln' ü canlandıran Legonun, Emmet' in özelliklerini beğenmeyip söylediği “Kendi içinde bölünmüş bir ev bile bundan daha iyi olurdu” repliği, ABD' nin elli eyalet ve bir federal bölgeden oluşan devlet yapısına bir göndermedir. Bu, çocuklardan çok yetişkinler için kodlanan bir cümledir. Fakat filmde; farklı yaşlara hitap eden çift kodlanan yapılar, rahatsız edici bir ayrıksılık taşımaz. Scott (2014), Babası ve Finn arasında geçen sahneye atıf yaparak, bu film için nesilleri birleştirmek adına yeterli bir duygusal yapıştırıcıyla yapının birleştirildiğini söyler⁴².

³⁹1996-2006 yılları arasında ABD'de yayınlanan daha çok okul öncesi çocuklar için basit düzeyde anlatım yapan bir TV programı https://en.wikipedia.org/wiki/Blue%27s_Clues adresinden 03.06.2019 tarihinde alınmıştır.

⁴⁰<https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/12/14/double-coding/> adresinden 03.06.2019 tarihinde alınmıştır.

⁴¹<http://selimtuncer.blogspot.com/2012/10/cifte-kodlama.html> adresinden 03.06.2019 tarihinde alınmıştır.

⁴²A. O. Scott'un ilgili yazısı için bkz: <https://www.nytimes.com/2014/02/07/movies/the-lego-movie-toys-with-thinking-outside-the-manual.html> adresinden 11.06.2019 tarihinde alınmıştır.

The Lego Movie' de yukarıda bahsettiğimiz kolajlama yöntemi, aynı zamanda, çift katmanlılık da doğurur. Katmanlardan biri, ünlü metinlerin⁴³ öykülerinin filmin olay örgüsünün yaratılmasında kullanılmasıyla oluşur. Birkaç santimetrelik küçük legolarla yeniden yaratılan ünlü metinlere ait karakterler ve uzamlar; onlarla özdeşleşen özelliklerle, sözlerle, hareketlerle ve her türlü unsurla birlikte izleyicisine referans metinlerle bağlantı kurma olanağı tanır. Bu açıdan film, izleyicisini çoklu katmanlarda okuma yapmaya zorlar. Bu katmanda bazı metinler parodiyle, bazıları ironiyle gülünçleştirilir ve katman; filmin oyuncu, nostaljik ve çoğulcu bir yapıya bürünmesine hizmet eder.

Filmin yüzeyinde yer alan katmanlardan biri lego evreninde Sıradan inşaatçılar ve Usta İnşaatçılar (Master Builder) ile Lord Business ve onun da patronu olan Üst Kattaki Adam arasında geçen mücadelelerdir. Lord Business; legoların bolca tüketmesini ve düşünmemelerini ve mutlaka iş kılavuzundaki talimatlara uygun bir şekilde inşaat yapmalarını isteyen baskıcı bir yönetim sergiler. Sıradan işçiler, lego dünyasının yöneticisi olan Lord Business' in talimatlarını yerine getirenlerdir. Usta İnşaatçılar ise diğer metinlerden gelen, tanıdığımız ünlü kahramanlardan oluşan bir gruptur. Onlar; bu iş talimatlarını reddedip kullanım kılavuzlarına ihtiyaç duymadan yaratıcılıklarını konuşarak inşa edebilen legolardır. Lord Business, legoların talimatlara yeterince uymadıkları düşüncesindedir ve bu onun canını sıkmaktadır. Her şeyi kalıcı olarak durmaları gereken yerde tutacak Kragle isimli bir yapıştırıcıyı, Taco Salı' sında Legoların üzerine sıkacaktır. Böylece lego dünyası yok olacaktır. Usta İnşaatçılar ve sıradan bir işçi olan Emmet, kurdukları Kardeşlik' le onun bu amacını engellemeye çalışırlar.

Bu evrene, filmin sonuna doğru live-action bir katman dâhil olur (Resim 2.33). Bu katman; Lego oyuncağının amaçladığı; hayal edebilme, hayal ettiklerini inşa edebilme, ekip çalışması gibi kavramları, müşteri kitlesinden iki farklı yaş grubunu temsil eden bir baba- oğul çatışması üzerinden anlatır.

⁴³ Film ve yazılı görsel metin: Star Wars, The Lord of the Rings, The Matrix, Harry Potter, Batman, Superman, Wonder Women, Ninja Turtles, The Simpsons gb. Oyun: Super Mario Bros. gb. Gerçek kişiler: sanatçı Michelangelo, yazar William Shakespeare, NBA oyuncularından Shaquille O'Neal, şarkıcı Judy Garland, devlet adamı Abraham Lincoln gb. Vahşi Batı ve uzayı konu alan tüm evrenlere ve daha onlarca referanslar içerir.



Resim 2.33. live-action bir katman

Emmet, kendini feda edip Direniş Parçasıyla birlikte atladığında, başka bir boyuta geçer. Burada tüm bu lego dünyasının; Babası bir inşaat şirketinin patronu olan Finn' in, yaratıcı ve özgür hayal gücünün etkisiyle yarattığı ve babasıyla olan ilişkisini metaforla anlattığı bir evren olduğu görülür. Finn' in babası Üst Kattaki Adam' dır. Lego dünyasında Lord' un halka dayattığı şeyler ve tüm kısıtlamalar aynı zamanda, Babanın legolarla yaptığı prototiplerden oğlunu uzak tutma çabalarıdır. Baba, bunları, kuralına göre yapar. Ona göre bunlar oyuncak değil son derece sofistike, mükemmel bir şekilde düzenlenmiş, birbirine kenetli ve yerleri sabit bir tuğla sistemidir. Finn' in yaptıkları ise ona göre saçmadır. Finn, bu legolardan uzak durmalıdır çünkü yetişkinler, bunları kendi amaçlarına göre düzenlediğinde bunlar, oyuncak olmaktan çıkar. Bu iki boyut her zaman birbiriyle bağlantılıdır. Lego dünyasında Emmet' in çabaları Babası ve Finn arasındaki ilişkiyi etkilerken, onların davranışları da lego dünyasını etkilemektedir.

“Kurumsal tek biçimliliğe karşı yaratıcı özgürlüğün⁴⁴” savaşını anlatan ve mikro yöneticiliği⁴⁵ eleştiren bu katmanlar derininde; kapitalizm, kitle kültürü, modernizm gibi kavramların sorgulandığı ve eleştirdiği düşünce katmanlarını da barındırır. Wyldestyle, Lord Business' in amaçlarını Emmet' e anlatırken şöyle der: “Evrendeki herkes bir zamanlar istediği gibi inşa edebiliyordu. Ama bu Lord Business' in kafasını karıştırdı. Bu yüzden O, dünyalar arasına surlar kurdu. Sınırlara ve mükemmeliyetçiliğe takıntılı hale geldi. Sonra da gizemli bir süper silah çaldı.” Lord Business; evrendeki her şeyi kalıcı olarak durmaları gereken yerde tutup kalıcı olarak sabitleyecek bir yapıştırıcı olan Kragle ile istediği mükemmelliğe kavuşmayı düşünür. Bu özellikler; modernizmin ve aydınlanma düşüncesinin “sadece akla ve bilime dayanarak ve kendi koydukları kurallara uyularak ilerleme sağlanacağını” görüşüne getirilen bir eleştiri olarak yorumlanabilir. Modernizmin

⁴⁴<https://screenrant.com/lego-movie-reviews-2014/> adresinden 12.06.2019 tarihinde alınmıştır.

⁴⁵ Müdahaleci yönetim

ve Aydınlanmanın; ayrık duran her şeyi baskı altına alıp homojen, tek tip, sabit ve katı bir dünya oluşturma düşüncesi ile Lord Business' ın, kendi inşaat stratejilerine uyum göstermeyen Legoları yok etme düşüncesi, benzerlik gösterir. Oysa lego oyuncağı; sınırsız yap-bozu, yaratıcı hayal gücüyle birlikte gelen farklılıkları ve tıpkı postmodernizm gibi heterojenliği, parçalılığı, fikirlerin çoğulluğunu temsil eder. Yine bu katmanda Adorno' nun kitle kültürü olarak bahsettiği tekellerin hâkim olduğu, tek tipleşen kültür de eleştirilir. Lego dünyasında insanlar sistem tarafından kendilerine dayatılan eğlence anlayışıyla ve bolca tüketmek üzerine kurulan sahte mutluluk dünyasında yaşamaktadırlar. Wildstyle, “En sevdiğiniz restoran hangisi?” diye sorduğunda Emmet, “Herhangi bir zincir restoran” diye cevaplar. Emmet' in favori TV show şarkısı herkesin favorisidir. Bunlardan farklı zevklere sahip olmak insanların akıllarından bile geçmez. Çünkü kültür endüstrisinin dayattığı bu zevkleri insanlar, kendi zevkleriymiş gibi algırlar. Baba ve oğul ilişkisinin anlatıldığı boyutta, lego evreni için aşkın bir varlık olan “Üst Kattaki Adam” ile oğul Finn arasındaki ilişki; birçok farklı dünyanın yaratılabileceği eğlenceli oyun parçaları olan legolar ile sadece Noel süslerini temsil etmekle sınırlandırılmış parçalar arasındaki çatışmalar üzerinden, Tanrı' nın ve hayatın kurallarının metaforik yollarla sorgulandığı bir katman da oluşturur. Son olarak film, Karl Marx' ın insanlığın her türden baskı, sömürü ve engelden kurtularak topyekûn özgürleşmesini sağlayabilecek gücün işçi sınıfında olduğunu düşünerek dünyanın bütün işçilerini birleşmeye ve mücadeleye çağırmasına da birçok kez atıf yapar.

Görüldüğü gibi postmodern anlatı metinlerarasılık yöntemleriyle ve farklılaştırıp dönüştürdüğü kahramanlık, zaman ve uzam sunumlarıyla postmodernizmin oyunsallık, çoğulculuk, yüzeysellik, nostalji, şizofreni ilkelerini yansıtarak metnin anlatısını oluşturur. Bu ilkelerle, klasik ve modern anlatı yapısından ayrılır. Postmodern anlatılı metinler; klasik anlatının duyguları ve düşünceleri idealize eden, klişelerle ve çizgisel doğrultuda ilerleyen yapısından ya da modern anlatının; izleyiciyi yönlendirme amacı taşıyan, büyük anlatılarla işlediği, derinlikli ve psikoloji düzleminde oluşan, ciddi ve özgün olmayı önemseyen yapısından uzaklaşır. Üçüncü bölümde, hayatı bir oyun olarak görüp metni de oyunsal bir tavırla oluşturan postmodern anlatının; geleneksel ve modern anlatının formlarını bozarak amaçladığı oyunu nasıl kurduğunu görmek için *Shrek* ve *Ralph Breaks the Internet* filmleri ayrıntılı bir şekilde analiz edilecektir.

3. SHREK VE RALPH BREAKS THE INTERNET FİLMLERİNDE POSTMODERN ANLATI ANALİZİ

3.1. Shrek

Shrek (2001) filmi, William Steig' in 1990 da yazdığı *Shrek* isimli kitabından esinlenilerek yapılmıştır. *Shrek*, vizyona girdiği 2001 yılında “En İyi Uzun Metrajlı Animasyon Film” dalında BAFTA ödülünün sahibi olurken 2002 yılında aynı dalda Akademi ödülleri tarihinin “En İyi Animasyon Film Oscarı”nı kazanan ilk filmidir ve “En iyi uyarlama senaryo dalında” da BAFTA ödülünü kazanır. Bunların yanında 35 farklı ödül ve 60 farklı adaylık kazanır. *Shrek* filmindeki postmodern anlatı özelliklerinin analizinden önce filmin öyküsüne değinilmelidir.

3.1.1. Shrek Filminin Öyküsü

Shrek, çok sevdiği bataklığında tek başına yaşayan bir devdir. Bir gün; masal kahramanlarını şehirlerinden süren ve onları köle pazarlarında alıp satan Lord Farquaad' ın askerlerinden kaçan Eşek, Shrek' le karşılaşır ve ona sığınır. Yalnızlığını çok seven Shrek, Eşek' e yanında kalması için sadece bir gece izin vermişken onlarca masal kahramanının bataklığına geldiğini görür. Shrek onları buradan göndermek istediğinde şehrin sahibi Lord Farquaad' ın bu masal kahramanlarını şehirlerinden bataklığına sürdüğünü öğrenir. Shrek, masal yaratıklarından kurtulmak ve bataklığını geri almak için Lord Farquaad' ın şehri Duloc' a doğru yola çıkar. Lord Farquaad, kral olmak için evlenmek zorundadır. Bunun için Magic Mirror' dan (Sihirli Ayna) kendine eş olabilecek prensesleri göstermesini ister ve bunlar arasından Prenses Fiona' yı seçer. Fakat Fiona, alev püskürten bir ejderha tarafından korunan, yüksek bir kulede tutsaktır. Lord Farquaad' ın Fiona' yı kurtaracak şövalyeyi seçmek için arenada bir yarışma düzenlediği sırada Shrek de Duloc' a varır. Oradaki tüm şövalyeleri yenen Shrek, bataklığının tapusunu alma karşılığında, Prenses Fiona' yı kuleden kurtarma görevini kabul eder. Shrek, Eşek' le birlikte Ejderha' dan Fiona' yı kurtarır. Dönüş yolculukları sırasında Shrek ve Fiona birbirlerinden hoşlanmaya başlarlar. Fiona, taşıdığı büyü sebebiyle güneş battığında tıpkı Shrek gibi yeşil bir deve dönüşmektedir ve ancak gerçek aşkın öpücüğü ile bu büyü bozulabilir. Fiona bu sırrını onlardan saklamaya çalışsa da Eşek, Fiona' nın yeşil bir deve dönüşmüş halini görür. Prenses Fiona Eşek' e sırrını açıklarken Fiona' ya olan aşkını ilan etmek için kapıya gelen

Shrek, bir kısmını duyduğu konuşmaları yanlış anlar. Aşkın karşılıksız olduğunu düşünür ve Fiona' nın Lord Farquaad' la gidişine sessiz kalır. Eski yaşantısına dönmek için bataklığına gider. Kısa bir süre sonra Shrek, Eşek sayesinde gerçekleri öğrenir. Ejderha' yı da alırlar ve birlikte düğüne engel olmaya giderler. Lord Farquaad, Ejderha tarafından yenir, Shrek ve Fiona öpüşürler, lanetli büyü bozulur, Fiona gerçek aşkın öpücüğü ile gerçek haline yani yeşil dev haline dönüşmüştür. Bataklığa dönerler, masal kahramanlarının da katıldığı bir düğünle evlenirler ve balayına doğru yola çıkarlar.

3.1.2. Shrek Filminin Postmodern Anlatı Analizi

Shrek filmi, yukarıda da bahsettiğimiz gibi, William Steig' in 1990 da yazdığı *Shrek* isimli kitabından esinlenilerek yapılır. Bu bağlamda *Shrek* filmi metinlerarasılık özelliği gösterir. Filmin ilk sahnesi, bir kitapla açılır. Sahnenin uzamı bize, sadece yakın çekimde Resim 3,1'deki kitabı gösterir. Daha sonra filmin kahramanı Shrek' e ait olduğu anlaşılan bir ses, normal bir anlatıcı tavrıyla bu masal kitabını okur: “Evvel zaman içinde çok güzel bir prenses varmış, ama ona öyle korkunç bir büyü yapılmış ki ancak sevdiğinin ilk öpücüğü ile bozulabilirmiş. Bir şatoya hapsedilen prensese, alev saçan bir ejderha bekçilik ediyormuş. Birçok cesur şövalye, prensesi bu korkunç zindandan kurtarmayı denemiş ama başaramamış. Korkunç ejderhanın gözetiminde, en yüksek kulenin en yüksek odasında gerçek aşkını ve gerçek aşkının ilk öpücüğünü bekliyormuş...” Shrek “Sanki böyle şeyler oluyormuş gibi. Ne kadar saçma” der ve güler. Henüz sadece eli görünen Shrek, görselinde bir şövalyenin olduğu sayfayı yırtıp atar. Anlatı, böylece, geleneksel peri masallarındaki bu klişelerin parodisini yapar. Sesin alaya aldığı masal ise az sonra sunulacak olan filmin olay örgüsüdür. Filmin sonunda aynı kitap, üzerindeki “Shrek” yazısıyla birlikte görünür. Burada film, kurmaca içinde kurmaca göstererek kendi yapılış bilgisini izleyiciye anlatır. Böylece üstkurmaca özelliği gösterir. Filmin sonunda, anlatının aslında ilk sahneyle birlikte kendi hikâyesini anlattığı, kendine dönük bilinçlilik gösterdiği de anlaşılır.



Resim 3.1. Shrek isimli hikâye kitabı

Bu sahneden sonra film, yine kendi kurmaca doğasına bilinçli bir şekilde dikkat ederek üstkurmaca ile ilerler: Jenerik, Shrek' in günlük rutinleri sırasında yaptığı hareketlerle, yine Shrek tarafından yazılır. Shrek, kendisini seslendiren Mike Myers' in adını, ağzına doldurduğu çamuru püskürterek yazar. Bu hareketle film, üstkurmacanın yanında bu bilginin parodisini de yapmış olur.

Postmodern filmler; çoğulculuk ilkesine, her türlü fikrin ve kültürün temsil edilmesi amacına dayanarak bu zamana kadar ötekileştirilen ve anlatının kıyısında konumlandırılan karakterleri kahraman olarak seçmiştir. Shrek, korkunç bir dev olma durumuyla alay ederek 'Dikkat Dev!' yazan tabelayı kendisi hazırlar, çamurla yıkanır, bataklıkta yaşar. Klasik anlatının insanların kolaylıkla özdeşleşmek isteyeceği yakışıklı prens-güzel prenses sunumlarının ötesinde DreamWorks yapımı bu filmin Resim 3.2'deki postmodern kahramanı Shrek, baktığında aynayı çatlatacak kadar çirkin, akşam yemeğinde bir kâse göz yiyen, kulağından çıkardığı kiri mum olarak kullanan, izleyicinin özdeşleşmekten kaçınacağı bir anti-kahramandır! Film burada, insanların görmek istemeyeceği görüntüleri ve iğrenç olarak nitelendirilebilecek şeyleri vurguyla göstererek izleyiciyi şaşkına uğratar. Öztürk'ün deyimiyile "Sinemada, bakışlarımızın görmeyi reddettiği varlıklar ısrarla kendisini gösterdiklerinde motor-duyu mekanizmamız⁴⁶ paralize olur" (2018: 177). Böylece izleyici düşünceye giden yollara yöneltilir.



Resim 3.2. Shrek karakteri

Köy halkı ellerinde meşalelerle dev avına çıkar. Shrek' in bataklığına gelirler. Bir köylü diğerlerine "Onun size neler yapabileceğini biliyor musunuz? Kemiklerinizi ekmek yapmak için öğütür" der. O sırada Shrek arkalarındadır. Korkutmak için onların üstüne

⁴⁶ "Motor-duyu mekanizması Deleuze'ün hareket-imaaj sinemasının belirleyici kriterleri arasında yer alan algıya uyumlu aksiyonun tipik özelliğidir. Bir şey algıladığımızda ona uygun hareket etmek beklendik bir durumdur. Örneğin susadığımızda su içmek motorduyu şemasına uygun bir eylemdir, ancak içmeyiip örneğin sadece seyretmek beklendik bir eylem değildir" (Öztürk, 2017).

yürür ve şöyle cevap verir: “Aslında bunu canavarlar yapar. Devler çok daha kötüdür! Yeni soyulmuş derinizden kendilerine elbise yaparlar, ciğerinizi sökerler, gözünüzün peltasını sıkırlar!” Shrek bu konuşmasıyla kendisi üzerinden, insanların ötekileştirdikleri hakkındaki yargılarına karşı ironi yaratır. Bu sahnede ironi kullanımı ile izleyicinin, devler hakkındaki ve böylece tüm ötekiler hakkındaki, genellemelerinin yeniden değerlendirmeye tabi tutulması amaçlanır. Shrek, köylülerin kaçmasını sağlamak için onlara kükrer. Çığlık atan köylüler kaçmak yerine korkuyla bakakaldıklarında Shrek onlara, “Evet, kaçacağınız bölüm bu” diyerek fısıldar. Anlatı yine kendi kurmaca doğasına bilinçli bir şekilde dikkat eder, izleyicinin, anlatının kurgusallığının devamlı olarak farkına varmasını sağlar ve sahne, böylece, filmin oyunlaştırılmasına katkı sunarak üstkurmacayı örnekler.

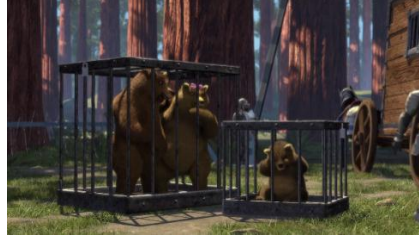
3.1.2.1. Nostaljiyle kurulan oyun: masal yaratıkları sürgünde

Shrek, yerde “masal yaratıkları araniyor” yazan bir ilan bulur. Bu durumu yadsır, ilanı yere atar. Sahne ertesi güne geçer. Diğer masallardan tanıdığımız Yedi Cüceler, Pinokyo, Tek Boynuzlu At, Uçan Süpürgeli Cadı, Üç Domuzcuk, Peter Pan gibi birçok kahramanı, köle pazarı ve ortaçağda gerçekleşen cadı avları şeklinde tasvir edilen bu sahnede görürüz (Resim 3.3). Bu sahneyle beraber metinlerarasılık, filmin öyküsünde büyük bir yer tutmaya başlar. Çocuk yaştakilerin tanıyacakları unsurların yanında çift kodlama özelliği ile yetişkinlerin nostalji duygularına hitap eden parçalar da filmde yerini bulur. Artık bundan sonra peri masallarından, tekerlemelerden, ninnlerden, şarkılardan, TV programlarından ve her türlü metinden tanıdığımız, bizleri eskilere götüren, kendi bağlamlarını koruyarak kolajla ve pastişle ve farklı bağlamlarda değiştirilerek, parodiyle anlatıya dahil edilen nostaljik unsurlar, anlatıyı ilerletir. Bu şekilde anlatı oyuncu ve çoğulcu tavrını zirveye taşır.

İnsanlar, sahip oldukları bu masal kahramanlarını para karşılığı askerlere teslim etmektedirler. Farklılıklara karşı açılan savaşları, ırkçılığı, homojenliği yadsıyan ve büyü, metafizik gibi alanları kabul etmeyen modern anlayışa postmodernizmin ironi yöntemiyle yaptığı eleştirisi, cadı avının ve köle pazarının tasvir edildiği bu sahnede görülebilir.



Resim 3.3. Yedi Cüceler



Resim 3.4. Üç Ayı

Bu sahnede, başka masal kahramanlarının dış görünüşleri ve karakter özellikleri açısından hem kendi bağlamları hem de yeni bağlamlar içinde yer alması pastişe ve kolaja örnektir. Robert Southey' in 1837 de yayınlanan *Goldilocks ve Üç Ayı (Goldilocks and Three Bears)* masalında Goldilocks; evinden ormana doğru uzaklaşır, yolda çok yorulur. Bir ev görür. Dinlenmek için bu eve girer. Evdeki sandalye, tabak, yatak gibi eşyaların her biri büyük, orta, küçük olmak üzere üç türdedir. Bunlar çekirdek bir aile olan baba, anne ve çocuk ayıya ait eşyalardır. Bu eşyaların yalnızca küçük olanları, Goldilocks' a uygundur. Shrek' te de referans masaldan buraya katılan çocuk ayı, “bu kafes çok küçük” diyerek ağlar (Resim 3.4). Sonra, Pinokyo ve ona hayat veren ustası ve babası Geppetto görülür. Masalında ve 1940' ta yayınlanan çizgi filminde; oğlunu çok sevdiği anlatılan Geppetto, bu filmde, oğlunu para kazanmak için askerlere satmak istemektedir. Kendi hikâyesinde en büyük dileği kukladan gerçek bir çocuğa dönüşmek olan Pinokyo, burada onu askerlere “tahtadan bir kukla” olarak tanıtan Geppetto' ya, “ben kukla değilim gerçek bir çocuğum” diyerek cevap verir. Bu yalanı sebebiyle kendi masalında olduğu gibi burnu uzar (Resim 3.5). Asker ise Sihirli Çocuk diye hitap ettikleri Pinokyo' yu, 5 şiline satın alır. Böylece, her iki masal da metinlerarası yöntemlerle filmin anlatısına katılır. Masalların içerik ve biçim özelliklerinden görünüşleriyle birlikte kahramanlar ve replikleri kolajlanır. Değiştirilen ya da ana metne göre farklı amaçlarla kullanılan öğelere, yeni metinde, güldürme özelliği katılarak eski metinlerin parodileri de yapılır.



Resim 3.5. Pinokyo Shrek evreninde

Yaşlı bir kadın da konuşan eşeğini satmak için buradadır. Fakat askerlere eşeğin konuştuğunu kanıtlayamaz. Askerler yaşlı kadını tutuklayıp götürürken Peter Pan' a çarparlar ve Peter' in elindeki kafes kırılır. Kafesin içindeki Tinker Bell' in peri tozu, eşeğin üzerine saçılır. Eşek, uçmaya başlar (Resim 3.6). Etraftakiler “O uçabiliyor!” diye heyecanla bağırırlar. Bu sahne Peter Pan masalında Peter' in uçuşunu ilk kez gören Wendy ve kardeşlerinin olduğu sahnenin şekline öykünmeyi içerir. Aynı repliklerin *Shrek*' te Eşek için tekrarlanmasıyla, uyuşmayan durumlar gülünçleştirme doğurur ve pastişin yanında parodi de söz konusu olur. Diğer metinlere yapılan Peter Pan, Tinker Bell gibi kahraman düzeyindeki referanslar, kolajı örnekleyecek biçimde, kopup geldikleri bütünü işaret etmeyi sürdürürken Shrek bünyesinde, yeni bir bütünlük de oluşturmaktırlar. Bu sahneler anlatının oyunsal, çoğulcu ve nostaljik tavrını beslemeye devam ederler.



Resim 3.6. Eşek'in uçuşuyla Peter Pan masalına pastiş yapılır

Askerlerden kaçmak için ormanın içlerine doğru koşan Eşek, Shrek' i görür ve onun arkasına sığınır. Asker, Lord Farquaad' in emrinden bahsetse de Shrek' ten korkar ve çoktan kaçmış olan ordusunun peşinden koşar. Bundan etkilenen ve yalnız kalmaktan korkan Eşek, Shrek ile arkadaş olmayı ister. Shrek' e “Acımasız, yeşil bir savaş makinesisin. Herkesi korkuturuz!” der. Eşek' ten kurtulmayı isteyen Shrek, bu sözleri bir fırsat bilip Eşek' e kükrer. Eşek bu kükremenin korkunç olduğunu söylese de Shrek' ten kesinlikle korkmamıştır. Onunla alay eder. Shrek' i takip etmeye devam eder ve hiç susmadan konuşur. Shrek, Eşek' e kendisini niye takip ettiğini sorduğunda Eşek, Bette Midler' in *Friends* (1972) şarkısından kolaj yapar. “Çünkü çok yalnızım. Benden başka kimse yok burada. Tüm sorunlarım gitti. Benimle alay edecek kimse yok. Herkesin bir arkadaşı olmalı...” bölümünü söyler ve aralarında şu diyalog geçer:

Shrek: “Kes şunu, hiç arkadaşın olmamasına şaşırmamalı!”
Eşek: “Ancak gerçek bir dost bu kadar acı söyler!”
Shrek: “Dinle, küçük eşek. Bana baksana. Ben neyim?”
Eşek: “Çok uzun?”
Shrek: “Hayır! Ben bir devim. Kazma küreği kapıp, kovalayalım türünden. Seni rahatsız etmiyor mu?”
Eşek: “Hayır.”
Shrek: “Gerçekten?”
Eşek: “Sahiden sahi. Senden hoşlandım. Adın ne?”
Shrek: “Shrek.”
Eşek: “Shrek, Sende neyi sevdim, biliyor musun? Sende 'Hakkımda ne düşünüldüğü umurumda değil!' havası var. Bunu severim ve saygı duyarım, Shrek. Sen iyisin.”

Bu diyalogda Shrek, ironik bir şekilde kendisi hakkında diğerlerinin ne düşündüğünün bilgisini verir. Fakat görüldüğü gibi, bunların hiç biri Eşek’ in umurunda değildir. O, Shrek’ in iyi olduğuna inanır. Bu durum Shrek’ in şaşırmasına ve sevinmesine yol açsa da o, yalnızlığını seven bir devdir bu yüzden de Eşek’ i misafir etmeyi istemez. Eşek, ucube olarak görülmekten dem vurunca Shrek, Eşek’ i evine almasa da onu bataklıkta misafir etmeye ikna olur. Akşam yemeğini yerken; pastiş, parodi ve kolaja örnek olarak gösterebileceğimiz bir sahne ile karşılaşırız: 1926, 1945 yapımı kısa animasyon filmlerinden ve Disney’in 1936’da *Üç Silahşörler*’e referansla yaptığı *Three Blind Mouseketeers* filmlerinden de hatırladığımız, bir İngiliz tekerlemesi olan, Üç Kör Fare (*Three Blind Mice*)’ yi masada gezinirken görürüz. Shrek, Resim 3.7’ de Pamuk Prenses’ i bir tabut içinde masasına yerleştiren Yedi Cüceler’ i görür, onlara: “Hayır, hayır ölü kadını masama koymayın!” der. Shrek’ in Pamuk Prenses’ ten “ölü kadın” diye bahsetmesi bu masalın bir parodisidir. Shrek, yatak odasında *Kırmızı Başlıklı Kız* (*Little Red Riding Hood*), *Üç Küçük Domuzcuk* (*Three Little Pigs*) ve *Kurt ve 7 Çocuk* (*The Wolf and the Seven Kids*) masallarından filme transfer edilen Büyük Kötü Kurt/Big Bad Wolf karakterini görür (Resim 3.8). Bu sahnede *Kırmızı Başlıklı Kız* masalına pastiş ve parodi yapılır: Kurt tıpkı masaldaki gibi Büyükanne’ nin kılığında yatakta yatmaktadır.



Resim 3.7. Shrek evreninde Pamuk Prenses



Resim 3.8. Shrek evreninde Büyük Kötü Kurt

Yalnızlığını seven Shrek, “Batalıkta yaşıyorum. Levhalar koydum. Korkunç bir devim. Rahatsız edilmemek için ne yapmam gerekiyor?” diye söylenerek Kurt’ u evinden dışarı atar. Kapıyı açtığına Cadılar, Cinler, Periler, Tek Boynuzlu At, Fareli Köyün Kavalcısı, Üç Küçük Domuzcuk, Üç Ayı, Pinokyo ve onlarca masal ve mit kahramanının, bataklığını işgal ettiğini görür (Resim 3.9). Bataklığından kovmaya çalıştığı masal kahramanlarının, Lord Farquaad tarafından buraya gelmeye zorlandıklarını öğrenir. Bu bir çeşit sürgündür. Üç Küçük Domuzcuk bu durumu “He huffed und he puffed und he signed an eviction notice/O (Lord Farquaad) üfledi püfledi ve tahliye emrini imzaladı” diyerek açıklar. Bu replik, *Üç Küçük Domuzcuk* tekerlemesinde Büyük Kötü Kurt’ un, Domuzcukların evlerini üfleyerek yıkışını birbirlerine anlatmak için söyledikleri “He huffed and he puffed and he blew the house in” cümlesine göndermedir. Böylece metinlerarasılık bağlamında bu tekerlemeye ve 1933 ve 1997’de aynı adla yayınlanan kısa animasyon filmlere, karakterler noktasında kolaj yapılır. Lord Farquaad hakkında sorulan soruya, oradaki diğer kahramanların değil de Üç Küçük Domuzcuk’ un, üstelik ana metnindeki aynı cümleyle, cevap vermesi; biçime öykünme yani pastıştır. Masal kahramanlarının sürgün edilmeleri ve Lord Farquaad’ ın Büyük Kötü Kurt yerine konulması ise bir parodidir.



Resim 3.9. Fareli Köyün Kavalcısı, Üç Küçük Domuzcuk ve masal kahramanları sürgünde

Masal kahramanları da Shrek’ in Lord Farquaad ile görüşme kararını sevinçle karşılarlar. Shrek ve Eşek Lord Farquaad’ ın şatosuna doğru yola çıkar. Arkadaş canlısı, Eşek, hiç susmadan konuşmaya ve yolculuk için planlarını şarkıyla anlatmaya devam eder. Shrek, şarkı söylememe konusunda onu bir kez daha uyarır. Burada Disney animasyonlarında sıklıkla görülen “şarkı” sekanslarına bir eleştiri vardır.

3.1.2.2. Mükemmele ulaşma arzusu peşinde modern bir Lord

Lord Farquaad' ın görevlendirdiği Cellat, süte batırma yoluyla The Gingerbread Man'e/Zencefilli Kurabiye Adam'a (Resim 3.10) işkence etmektedir. Lord Farquaad, The Gingerbread' i sorgular ve ona "Sen ve mükemmel dünyamı zehirleyen öteki masal kaçkınları, canavarsınız" der. Gingerbread' den diğerlerinin yerini öğrenmeye çalışır. Gingerbread, Lord Farquaad' a, The Muffin Man' in adını verir. Böylelikle, The Gingerbread Man masalından ve The Muffin Man tekerlemesinden yapılan kolajın ardından, referans metinlerin parodileri de yapılır. Tam o sırada içeri bir asker girer ve "onu bulduk" deyip Resim 3.11' deki *Pamuk Prenses (Snow White -1812)* masalından ve animasyon filmlerinden bilinen Sihirli Ayna' yı (Magic Mirror) getirir. Sihirli Ayna, *Pamuk Prenses* masalından kolajla Shrek' in öyküsüne katılır. Lord Farquaad, tıpkı masaldaki kötü kalpli Kraliçe gibi benliğini tatmin etme çabası içinde Sihirli Ayna' ya sorular sorar. Biçimine öykünmesi sebebiyle film, referans masala pastiş yapar. Lord Farquaad, Sihirli Ayna'ya; "Ayna ayna söyle bana var mı bundan daha mükemmel bir krallık bu dünyada?" diye sorar. Lord Farquaad'ın bu sorusu masaldaki Kraliçe' nin "Ayna ayna söyle bana benden daha güzeli var mı bu dünyada?" sorusundan dönüştürülür ve referans metnin böylece parodisi yapılır.



Resim 3.10. The Gingerbread Man



Resim 3.11. Lord Farquaad ve Sihirli Ayna

Ayna, Lord Farquaad'a kral olabilmesi için bir prensesle evlenmesi gerektiğini söyler ve ona evlilik programlarını andıran bir tarzda üç gelin adayı tanıtır. Tanıtıldığı bu adaylar Cinderella (Külkedisi), Pamuk Prenses (Snow White) ve Prenses Fiona' dır. Sihirli Ayna, kolajla anlatıya katılan Cinderella' yı ve Pamuk Prenses' i, kendi masallarından parodi ve ironi yaparak tanıtır:

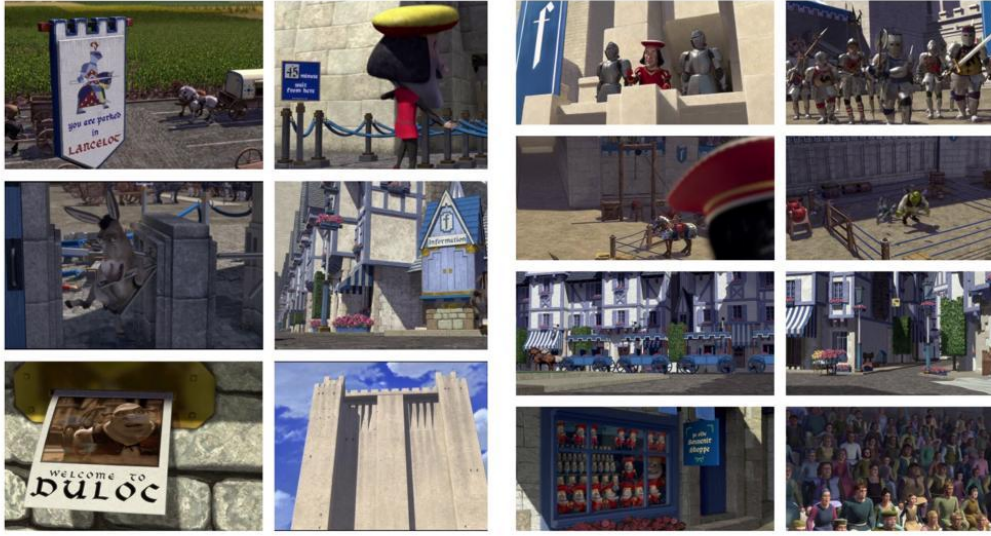
-“İşte karşınızdalar! Bir numara, uzak bir krallıkta ruhsal olarak hırpalanmış bir kız. Suşi ve sıcak banyoya bayılır. Hobileri yemek pişirmek ve iki kötü kız kardeşi için temizlik yapmak. Karşınızdaki Cinderella! İki numara, fantezi dünyasından pelerinli bir kız. Yedi erkekle birlikte yaşıyor ama kolay av değil. Donuk dudaklarını bir

öpün ve ne kadar ateşli olduğunu görün. Alkışlar, Pamuk Prenses'e! Son olarak karşınızda kızgın lavlarla çevrili şatoda yaşayan ateşli bir kızıl saçlı! Görüntü sizi yanıltmasın. O, meyve kokteyli seven dolu bir silah. Kurtarılmayı bekleyen, Prenses Fiona!”

Sihirli Ayna’ nın söylediği cinsel içerikli bu cümleler ve sahnenin evlilik programlarına pastiş yoluyla oluşturulması, anlatının yetişkinlere yönelik çift kodlanmış yapısına işaret eder. Askerler, seçim yapması için Lord’ a numara söylerler. Bu sahne de night showlarda seyircinin seçime müdahale ettiği anlara yapılan bir pastiş ve parodidir. Lord Farquaad, Prenses Fiona' yı seçer. Sihirli Ayna, Prenses Fiona hakkında önemli bir bilgi daha vermek istese de Lord Farquaad, onu susturur ve Prenses Fiona' yı kraliçesi yapacağını ve Duloc’ un nihayet mükemmel kralına kavuşacağını söyler. İzleyicinin geleneksel hikâyelerden alışık olduğu, evleneceği prensesi kendi kurtaran kahraman prens şemasının aksine, bu hikâyede Lord Farquaad; cesur bir kahraman değildir. Lord, Prenses Fiona' yı hapsedildiği kuleden kurtarmak için Ejderha ile savaşabilecek şövalyeyi belirlemek üzere bir turnuva düzenlenmesi emrini verir. Böylece, izleyici, anlatıdaki bu farklılık için yeni varsayımlar geliştirmek zorunda kalır.

3.1.2.3. Belirsiz zamanlar krallığı: Dulock

Bu sırada Shrek ve Eşek de Bataklığı geri almak için Duloc’ a varırlar. O ana kadar peri masallarından kahramanlarla, bataklıkla, zırhlı şövalyelerle eskiye ait olduğunu varsaydığımız zaman ve mekânları izleyiciye sunan anlatı; Duloc şehrinin girişindeki günümüze ait park yeri tabelaları, bariyerler, turnikeler, danışma ofisleri, fotoğraf kabinleri, Lord Farquaad’ ın keskin ve katı bir çizgisi olan modern mimari özelliği gösteren şatosu gibi unsurlarla izleyiciyi şaşırtır. Günümüze ait unsurların yanında Lord Farquaad’ ın ve adamlarının kıyafetleri, şövalyeler, cellatlar, giyotin, dövüş arenası, şehirdeki at arabaları, nostaljik evler ve hediyelik eşya dükkanları, halkın giysileri ise eski çağları yansıtmaktadır. Jameson’ ın (2011: 228) vurguladığı gibi, *Shrek* filminde de Resim 3.12’ de görüldüğü gibi postmodern zaman ve mekân şizofrenik ve anakronik bir özellik gösterir, herhangi bir bütünlüğü olmayan, birbirinden kopuk parçaların bir kolajı şeklinde anlatısını oluşturur.



Resim 3.12. Belirsiz zamanlar

Bunun yanında Duloc, “Simetrik bir yerleşim planına sahiptir ve Disneyland gibi tema parklarına ve şehir halkının ‘mükemmel’ bir düzen sağlamak için katı kurallara uyduğu totaliter distopyalara birçok parodik referans verir.”⁴⁷. Etrafı duvarlarla çevrili şehir devleti gibi görünen Duloc, Lord Farquaad tarafından baskıcı bir rejimle yönetilir. Bunun kanıtlarından biri, hediyelik eşya dükkânında sadece Lord Farquaad’ ın heykelciklerinin satılmasıdır. Sokaklarda tek bir insan dahi yoktur. Halk, sadece Lord Farquaad’ ın törenlerinde görülür. Filmin devamında görüleceği üzere, sadece mimariyle değil, Lord Farquaad’ ın söylemleriyle de bu görüş desteklenir. Belirsiz zamanlar ve mekânlar çoğulluğuna sahip olma özelliği Duloc’ un her karışığı için geçerlidir. Shrek ve Eşek ilerlediklerinde, “information” (danışma) birimini görürler. Bu kabinin içinde küçük tahta bebekler tarafından “Welcome to Duloc” şarkısı söylenir. Bu şarkı, Disney’ in “It’s A Small World” adlı şarkısının bir parodisidir. İki şarkının müziğinin de aynı olması, Duloc şarkısını dinleyenlerin aklına *It’s A Small World*’ ün gelmesini kolaylaştırır. Sadece tek bir yolla yani; sözlerin algılanması yetisiyle değil, müziğin güçlü benzerliği ile de beynin hafıza bölümünün harekete geçirilmesi sayesinde, bu şarkıya pastiş yapılır.

Shrek ve Eşek, kalenin içine doğru ilerlediklerinde bir arena alanında konuşan Lord Farquaad ile karşılaşır. Farquaad, Prenses Fiona’ yı kurtarması için görevlendirmeyi düşündüğü şövalyelere konuşma yapmaktadır. Lord’ un konuşmasına halkın hangi tepkileri vermesi gerektiğini söyleyen tabelalar ise askerler tarafından tutulur. Bu tabelalarla,

⁴⁷<https://shrek.fandom.com/wiki/Duloc> sitesinden 29.06.2019 tarihinde alınmıştır.

stüdyodaki seyircilere direktif vermek amacıyla kullanan night showların parodisi ve baskıcı yönetim anlayışlarına ironi yapılır (Resim 3.13). İktidarın halk üzerindeki etkisi ve baskısı da bu tabelalar sayesinde anlaşılır: burada iktidar, halka her an ne yapması gerektiğini söylemektedir. Halkın eğlence unsurlarının ve şeklinin iktidar tarafından belirlendiği “gösteri toplumu” eleştirisiyle film, çok katmanlı bir yapı sergiler.

Lord Farquaad, Shrek’ i arenada görünce “Devi öldüren turnuvayı kazanacak! Saldırın ona!” der ve Shrek, şövalyelerle arenada smack down tarzında dövüşmeye başlar (Resim 3.14). Antik çağda gladyatör savaşlarının yapıldığı ve tiyatro oyunlarının oynandığı arena figürü ile günümüzdeki smack down tarzı dövüşlerin yapıldığı ring ve bu spora özgü dövüş hareketlerine yapılan pastişlerin bir arada olması, yine geçmiş ve şimdiyi üst üste koyarak, belirsiz bir mekân ve zaman çoğulculuğuna yol açar. Belirsizliği sağlayan tüm bu nesnelere ve olaylara yapının postmodern anlatı tarzını oluşturma işlevine sahiptir.



Resim 3.13. Yönlendirici tabelalar



Resim 3.14. Shrek, smack down tarzında dövüşür

Bu sahnede Joan Jett’ in *Bad Reputation* (1981) şarkısı çalar. Bu şarkı aynı zamanda Amerikan’ in 1999-2000 yapımı ünlü dizisi *Freaks and Geeks*’ in tema şarkısıdır. Şarkı dizinin konusuyla oldukça uyumlu olan “Lanet olsun! İtibarım umurumda değil, sapmaktan, farklı olmaktan asla korkmam, benim tuhaf olduğumu düşünmeniz hiç umurumda değil, değişmeyeceğim!” sözlerini içerir. ‘Freaks’ sözcüğü ise İngilizcede ‘ucubeler’ anlamına gelen bir sözcüktür. Bu tür metinlerarası ilgileri kurabilen izleyicinin seyir zevki artar. Şarkıya ve diziye yapılan bu nostaljik göndermelerle yetişkin izleyicinin ilgisi yakalanmaya çalışılır. Tüm bu bilgiler ışığında baktığımızda *Bad Reputation* şarkısının Shrek’ in bu sahnesine olan uyumu da kolayca görülebilir. Shrek, Duloc şehrindeki insanların bakış açısından bir ‘ucube’ olarak görüldüğünün farkındadır. Fakat bataklığının tapusunu almak için bu duruma katlanmak ve dövüşü kazanmak zorundadır. Sonuçta Shrek, dövüşü kazanır ve o, şövalyeleri saf dışı ettikçe, baskılanan halk, bu durumdan hoşlanarak ona destek olur. Postmodernizm burada; farklılıkları öne çıkaran çoğulculuk ve heterojenlik özellikleriyle ötekini, başkasının sesini meşrulaştırır.

3.1.2.4. Peri masallarının klişeleri yıkılıyor

Öztürk'e göre ne kadar saflaştırılma yapılırsa yapılsın klişe imajlar ile estetik, saflaştırılmış ve yaratıcı imajlar bir sinema filminde yan yana yer alabilir (2018: 203). Klasik anlatılı filmlerde klişe imajlar ağırlıklı olarak kullanılırken Shrek gibi postmodern filmlerde bu imajlar; referans aldıkları filmlerin olay örgüsünü, öyküsünü gülünçleştirmek (parodi) ve eleştirmek (ironi) gibi amaçlara hizmet etmesi için kullanılır. Yani iki anlatı tipinde klişelerin kullanımı arasındaki fark; ikincisinde, klişe imajların, anlatının amacına hizmet edebilecek şekilde estetik imajlara dönüştürülerek kullanılmasıdır.

Klişe imajların parodisinin ve ironisinin yapılacağı bu sekansta Shrek, bataklığının tapusunu alma karşılığında Prenses Fiona' yı kurtarma görevini kabul eder ve Eşek ile birlikte yolculuğa çıkarlar. Shrek, "Neden ona o dev numaralarından çekmedin? Şatosunu kuşatıp ekmek için kemiklerini öğütebilirdin bütün o dev numaralarıyla" diyen Eşek' e; "Belki de bir köydeki herkesin kafasını kesip kafalarını kazıklara geçirip bir bıçakla dalaklarını kesip, kanlarını içebilirim. Bu kulağa hoş geliyor mu?" diyerek kalıplaşmış önyargıları eleştiren ironik bir soru ile karşılık verir. Shrek, devlerin hiç de insanların zannettiği gibi olmadığını Eşek' e anlatmaya çalışır:

Shrek- Devler soğana benzer.

Eşek- Kokarlar mı? Ağlatırlar mı?

Shrek- Hayır! Katmanlar! Soğanların katmanı vardır. Devlerin de katmanları vardır! Anladın mı? İkimizin de katmanları var.

Eşek- Herkes soğan sevmez. Pasta! Herkes pasta sever!

Shrek- Herkesin ne sevdiği umurumda değil. Devler pastaya benzemez. Devler soğan gibidir! O kadar!..

Filmin postmodern anlatısı burada yine Shrek karakteri üzerinden kökleşmiş doğruları ironi ile eleştirir, ön yargıları çürütmek ister, çoğulculuk anlayışıyla, "farklı yaşam görüşleri ve farklı varoluş katmanlarına" (Dilber, 2008: 507) dikkat çeker. Katman kelimesiyle, somut olarak ve yaptığı eleştirilerle, soyut olarak postmodern düşüncenin çok katmanlılık ilkesine de gönderme yapılır.

Shrek ve Eşek günler ve geceler aşarak etrafi lavlarla çevrili kuleye varır. Shrek, Fiona' yı baş belası olarak görür. Fiona' nın en yüksek kulenin, en yüksek odasında olduğunu söyler. Eşek, bunu nereden biliyorsun, diye sorduğunda ise "Bir kitapta okumuştum" diyerek cevap vererek izleyiciye anlatının kurgusallığı tekrar fark ettirilir. Anlatı yine esinlendiği Shrek kitabına ve dolayısıyla kendi kurmaca doğasına bilinçli bir

şekilde dikkat ederek üstkurmacayı bir kez daha örneklendirir. Aynı zamanda, peri masallarının klişelerinin parodisini yapar.

Shrek, etrafta bulunduğu bir şövalye zırhını giyer ve başlığını takar. Makyajlı bir dişi Ejderha ortaya çıkar. Shrek Ejderha ile dövüşürken Ejderha onu kulenin en yüksek odasına yani Prenses Fiona' nın hapsediği odaya fırlatır. Eşek ise Ejderha' nın alevlerinden bir süre kaçır fakat sonunda kapana kısılr, Ejderha ile burun buruna gelir. Hiç susmadan konuşmaya devam eden Eşek, Ejderhaya iltifatlar yağdırır. Ejderha; bu iltifatlardan hoşlanır, onu alıp uzaklaştır. Bu sırada görüntü Prenses' in odasına geçer. Shrek arkası dönük halde düştüğü yerden kalkarken Prenses Fiona gülümser ve o görmeden yatağında uyur numarası yapar. Buketini unutan Fiona, onu da hemen eline alır ve numarasına devam eder. Fiona' nın bu görüntüsü, sahnenin düzenleniş şekli ve amacı (Resim 3.15) Grimm Kardeşler' in 1812'de yayınladıkları ve başkaları tarafından da tekrar tekrar yazılan *Uyuyan Güzel (Sleeping Beauty-Little Briar-Rose)* ve *Pamuk Prenses* masallarına ve Disney Stüdyoları' nın 1959 da yayınlanan uyarlama animasyonu olan *Uyuyan Güzel* ve 1937 de yayınladıkları *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (Snow White And The Seven Dwarfs)* filmlerine pastıştır. Ana metinlerinde Prensesler, lanetle ya da büyüyle uzun süredir daldıkları uykularından uyanmak için kurtarıcıları olan Prenslere beklerler. Fiona ise uyumakla lanetlenmediği halde, kurtarıcı Prensinin beklerken, sırf masallarda bu şekilde romantik olacağı anlatıldığı için uyuyor numarası yapar.



Resim 3.15. Sırasıyla; Fiona, Uyuyan Güzel ve Pamuk Prenses

Fiona; peri masallarında olduğu gibi, kendisine yaklaşan Shrek tarafından öpüleceğini düşünerek dudaklarını uzatır. Shrek ise Fiona' ya doğru eğilir ve omuzlarından tutup onu sarsar. Bahsedilen ana metinlerin alaya alınması noktasında bu sahne aynı zamanda onların parodisidir. Prenses Fiona, kendisini kurtaran kahraman şövalyesiyle romantik anlar yaşamamanın peşindedir fakat Shrek, Fiona' nın bu isteklerine alay ederek karşılık verir:

Shrek - Uyan!
Fiona- Ne var?
Shrek- Siz, Prenses Fiona mısınız?
Fiona- Evet. Beni kurtaracak cesur şövalyeyi bekliyorum.
Shrek- Çok güzel. Gidelim!
Fiona- Biraz durun Sayın Şövalye. Bu ilk karşılaşmamız. Daha güzel, daha romantik bir an olması gerekmez mi?
Shrek- Üzgünüm, bayan. Vakit yok.
Fiona - Ne yapıyorsunuz? Ayaklarımı yerden kesip pencereden dışarı asil atınıza sarkıtmalısınız.
Shrek- Bunu planlamak için çok vaktin oldu, değil mi?
Fiona- Bu anın tadını çıkarmalıyız! Bana bir şiir okuyabilirsiniz. Bir balad? Bir sone! Bir fıkra? Herhangi bir şey!
Shrek- Hiç sanmam.

Fiona peri masallarının klişeleşmiş kurallarına sadık kalma konusunda ısrarcıdır. Gelecek adımlarını bu klişelere göre planlar ve Shrek' in de bunları uygulamasını ister. Fakat Shrek bu talimatları sadece alaya almaktadır:

Fiona- Ejderhayı öldürmediniz mi?
Shrek - Yapılacaklar listemde. Haydi!
Fiona- Ama bu doğru değil! Kılıç elinizde, içeri dalmalıydınız, öteki şövalyelerin yaptığı gibi.
Shrek - Cayır cayır yanmalarından önce.
Fiona- Konu bu değil. Nereye gidiyorsunuz?
Shrek - Çıkış o tarafta.
Fiona- Siz nasıl bir şövalyesiniz?
Shrek- Kendine has.

Shrek, Fiona' nın klasik peri masallarından bildiği şövalyeler gibi değildir. Tüm bu kurallar ona aptalca gelir. Çünkü Shrek, duygusal ve fiziksel açıdan idealize edilmiş romantik bir kahraman değildir. Savaşmayı cesaretin delili, kaçmayı ise korkaklık olarak görmez. Shrek, Ejderha' ya kılıcıyla gözü kara bir şekilde saldırmayı da reddeder. Bu sırada Ejderha Eşek 'i kollarına almış ona kur yapmaktadır. Eşek ise ondan kurtulmak için onu arkadaş kalmaya ikna etmeye çalışmaktadır. Shrek onların olduğu yere gelir ve Eşek' i kaçıtır. Prensesi de alırlar ve üçü birlikte koşarlar. Ejderha ateş püskürtmeye başlar. Yani Shrek, Ejderha ile olan mücadelesinde de postmodern kahraman başlığında anlatılan özellikleri sergiler: tesadüfi bir şekilde kahramanlık gibi yüce bir duruma vakıf olma şansı elde eden Shrek, silahını da tesadüfi bir şekilde elde eder. “Siz kaçın, ben Ejderha ile ilgilenirim” deyip bir kılıcı havaya kaldırırsa da bunu Ejderhayı öldürmek için değil sadece onu doladığı zincirlere bir kilit yapmak için kullanır. Göze (2009) geleneksel sinemada güçlü erkeği simgeleyen en önemli araçlardan birinin silah olduğunu söyler: “Postmodern

kahramanlar ise bir anlamda kendilerini korumak, erkekliklerini ispat etmek amacıyla silahları ellerine almaktadırlar ancak bu silahlar postmodern kahramanların elinde pek de işe yaramamaktadır”. Fiona’ nın, ‘kahramanca bir dövüş’ isteğine rağmen geleneksel kahramanın aksine, Shrek’ in tercih ettiği yöntem; Ejderha’ yı öldürmeye çalışmadan düşmanın peşlerine düşmesini engelleyip hep birlikte kaçmaktır. Bunu başarırlar. Fiona, Shrek’ e teşekkür eder ve sıradışı olmasına rağmen güzel kalpli bir şövalye olduğunu söyler. Eşek’ i fark ettiğinde ise “Asil bir atı olmayan bir şövalye neye benzer?” der. Anlatı, Fiona’ nın söylemleri üzerinden peri masallarını gülünç dönüştürüm yoluyla eleştirir yani ironi yapar. Fiona, ısrarla kendisini kurtaran yakışıklı şövalyenin yüzünü görmek ister ve Shrek’ ten miğferini çıkartmasını ister:

Shrek: Hayır, bunu istemezsiniz.

Fiona: Peki, beni nasıl öpeceksin?

Shrek: Görev tanımında bu yoktu.

Fiona: Hayır, bu kader. Nasıl olduğunu bilirsin. Bir kuleye hapsedilen ve bir ejderhanın koruduğu prenses, cesur bir şövalye tarafından kurtarılır ve sonra gerçek aşkın ilk öpücüğünü paylaşırlar.

Prenses Fiona, peri masallarına uygun bir kurtarıma hikâyesi ister. Shrek’ in gerçek aşkı olduğunu düşünür. Shrek ve Eşek bu fikre kahaahaile gülerler. Sonunda, Shrek miğferini çıkardığında, Fiona onun bir dev olduğunu görür. Gözlerine inanamaz, yaşadıklarını halen peri masallarının klişelerine göre değerlendirir ve Shrek’ e “Hayır. Tüm bunlar çok yanlış. Dev olmaman gerekiyordu” der. Shrek ise Fiona’ya Lord Farquaad tarafından yollandığını anlatır ve Farquaad’ ın Fiona ile evlenmek istediğini söyler. Bu durum Fiona’ nın hiç hoşuna gitmez. Fiona, Lord Farquaad’ ın kendisini uygun şekilde kurtarması beklemekte ısrar etse de Shrek, onu zorla omzuna alır ve yola devam eder.

Bu sekans Cristina Bacchilega’ nın *Postmodern Masallar* eserinde, masalların geçirdiği postmodern dönüşümleri anlatırken söyledikleriyle bire bir örtüşür. Bacchilega, eserinde masalların geçirdiği postmodern dönüşümleri anlatırken bu dönüşümlerin, illa ki düzeltici yahut siyaseten yıkıcı olmaksızın hem mevcut normları pekiştiren hem de bu normları sorgulayan iki katlı ve çifte dönüşümler olduğunu söyler. Yazara göre edebi metinler, çizgi filmler, sinema filmleri eski ve harikulade hikâyelerdeki sihirli, mitsel-politik nitelikleri yeni bir okuma faaliyetine tabi tutarak hayatımıza tekrar taşırlar. Mevcut normları pekiştirirken bile aslında postmodern masalların, anlatıda toplumsal cinsiyeti üretme biçimleri büyük ölçüde farklılaşır:

Postmodern masallar, klasik masallardaki toplumsal cinsiyet algısını sorgulayabilir. Postmodern masallar bunu yaparken halk masallarının bilinçdışımızı nasıl kindarca şekillendirdiğine dair bir farkındalık ortaya koyarlar. Bu eski, yıpranmış formların ideolojilerle olan işbirliğini ifşa ederler. Kurumsallaşmış gücün doğallıktan ziyade bir kurgu olduğunu göstermek üzere, masalın yerini ve bağlamını değiştirirler. Her durumda postmodern dönüşümler; masalın sihrini, bu sihrin tesir etmesi için değil daha ziyade işleyişini bozmak üzere kullanır. Şu halde postmodern kurgular sihirli aynadaki kırılmaları çoğaltmak ve hileleri ortaya çıkarmak arzusuyla, çerçevelenmiş imgelerle oynayarak masaldaki sihirli aynaya ayna tutarlar! (2016: 47-48).

Shrek' in bu sahnesi de toplumsal cinsiyet sunumlarında kadına ve erkeğe biçilen rolleri, Bacchilega' nın belirttiği gibi hem sorgular hem de pekiştirir. Film, buraya kadar biçilmiş rollere uygun bir şekilde öyküyü ilerletir. Tıpkı alay edilen masallarda olduğu gibi erkek, kadını kurtarır. Fakat Fionanın söylemleri üzerinden eski formlarla alay ederek, kurgulanan bu rollerin ideolojikliğine dikkat çeker. Başlangıcından itibaren kahramanlık, zaman ve mekân sunumlarıyla izleyiciyi klasik masal anlatısının klişelerinden farklı bir izleme pratiği geliştirmeye zorlayan film, öykü anlatışındaki bu tavrını tamamlayarak farklı sunumuyla Bacchilega' un vurguladığı gibi sihirli aynaya, ayna tutar.

3.1.2.5. Farklı bir prenses: Prenses Fiona

Shrek ve Eşek, Fiona' ya Lord Farquaad' ı tanıtmak adına, kelime oyunları ve espriler yaparak onun kısa boylu oluşuyla alay ederler. Duloc' a ertesini gün varacaklarını öğrenince Fiona, kamp yapmaları gerektiğini söyler ve bunda ısrar eder. Anlatı burada izleyiciden bir bilgi gizlediğini hissettirir. Güneş batmak üzeredir. Fiona, panik içinde iyi geceler diler ve buldukları mağaraya girerek kapıyı diğerlerinin yüzüne kapatır. Shrek ve Eşek yere yatarlar ve yıldızları seyrederek. Shrek Eşek'e yıldızları tanıtır. Shrek'in yıldızlara verdiği adlar ve hikâyeleri insanlarınkinden çok farklıdır:

Shrek- Oradaki de Throwback, üç buğday tarlası üstünden tükürebilen tek dev.

Eşek- Evet. Tabii. Yıldızlara bakarak geleceğimi okuyabilir misin?

Shrek- Yıldızlar geleceği bildirmez. Onlar öykü anlatır. Bak! oradaki Osurgan Bloodnut. Neyle ünlü olduğunu tahmin edersin.

Eşek- Hepsini uyduruyorsun.

Shrek- Hayır. İşte orada ve şunlar da kokusundan kaçan avcılar.

Eşek- Bir sürü küçük noktadan başka bir şey değil.

Shrek- Bazı şeyler görüldüğünden çok daha fazla şey ifade eder.

Shrek, bu son cümlesiyle, Eşek' in ifadesiyle, Yine o soğan durumlarından birini kasteder. İnsanların onunla derdi olduğunu söylerken oldukça üzgündür: “İnsanlar bana bakıp, “İmdat! Kaçın! Aptal, çirkin bir dev!” diye bağıyor. Beni hiç tanımadan yargılıyorlar. Bu yüzden yalnız kalmam daha iyi”. Yukarıda bahsedildiği gibi Shrek filminin anlatısı, sadece içerdiği metinlerarası öğelerden dolayı postmodern değildir. Shrek, postmodernizmin savunduğu düşüncelere kahramanların ağzından gönderme yapması açısından da postmodern bir filmidir. Shrek, konuşmasında, postmodern anlayışın savunduğu “Tüm unsurların bir arada, birbirlerini ötekileştirmeden var oldukları bir ortam yaratmak, baskın söylemler tarafından görmezden gelinmiş, dışlanmış, göz ardı edilmiş, önemsenmemiş, hasıraltı edilmiş her şeyi kucaklamak; onları sorgulamak ve araştırmak” (Akyıldız, 2015: 34) gibi düşünceleri yansıtır. Shrek, burada, insanların dünyasını değil, devlerin dünyasını yansıtan isimlerle ve hikâyelerle tanıtır yıldızları. Farklı dünyaların olabileceğini bilmek ve bunları baskın görüşlerin potasında eritmeden çoğulcu bir anlayışla bir arada yaşamak isteyen postmodern düşüncenin yansımaları, bu sahnede oldukça belirgindir.

Sonraki sahnede çıplak bir halde yatağına uzanmış Lord Farquaad' ı görürüz. Farquaad, Sihirli Ayna' dan cinsel bir istekle arzuladığı Prenses Fiona' yı tekrar tekrar göstermesini ister. Anlatı, burada, çift kodlanmış bir yapı gösterir: bu sahne çocuklar için olay örgüsünü ilerleten herhangi bir sahneyken yetişkinler için cinsel içerikler sunan bir sahnedir. Postmodern anlatının cinselliği metalaştırmasına vurgu yapan ve postmodernizmin tüketimle ilgisini kuran yazarlar; çocuklara yönelik bu tür filmlerde yetişkinlere de hitap eden göndermelerin olmasını, animasyon filmlerin gişesini artırmaya yönelik bir taktik olarak görürler. Yetişkinlere yönelik sahneler, sinemaya çocuklarıyla birlikte gelen ebeveylelerin ilgisini çeker ve daha sonra yapılacak filmler için sinemaya gelmelerini garantiler.

Gün doğar, Prenses Fiona geceyi geçirdiği mağaradan çıkar, şarkı söylemeye başlar. Mavi bir kuş da ona eşlik eder. Bu sahne, ikinci örnek filmin analizinde ayrıntısıyla değinilecek olan, özellikle Disney çizgi filmlerinde oldukça sık rastladığımız ve genellikle Prensesler tarafından gerçekleştirilen müzikal sekansların parodisidir. Disney' in 1937 yapımı *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* çizgi filminde, Pamuk Prenses de küçük mavi bir kuşla şarkı söyler. Resim 3.16' da görüldüğü gibi *Shrek*' teki bu sahne *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* animasyon filmine pastıştır. Birlikte düet yaparlarken Fiona' nın sesini son derece tiz çıkarır. Kuş, bu tiz sese çıkamaz, zorlanır ve patlar. Anlatı, oyunsal ve esprili bir

tavır sergiler. Böylece, aynı filmin aynı sahnesinin ve diğer Disney çizgi filmlerindeki şarkı sekanslarının parodisi de yapılmış olur. Alışageldiğimiz prenses imgeleri; nazik, kırılğan, duygusal iken, Fiona ile anlatı, bu klişelere aykırı bir prenses imgesi oluşturur: kuş patladığında Fiona şaşırır. Üzülmesini, belki ağlamasını beklediğimiz Prenses Fiona, kuşun yuvada kalan yumurtalarını sabah kahvaltısı için pişirir.



Resim 3.16. Fiona ve Pamuk Prenses arasındaki pastiş ilişkisi

Eşek, uykusunda, “Bundan hoşlandığımı biliyorsun. Haydi yavrum, hoşlanıyorum dedim” diye sayıklar. Shrek onu uyandırır. Bu sahnede de çift kodlama vardır: Çocuklar için olay örgüsünü ilerleten belki komik bir sahneyken yetişkinler için cinsel bir içerik sunan başka bir sahne de budur.

Prenses Fiona, hazırladığı kahvaltayı dünkü kötü başlangıcın bir telafisi olarak Shrek’ e sunar ve “Sonuçta beni sen kurtardın, sağol” der. Shrek ve Eşek şaşırır. Birlikte yola koyulurlar. Shrek geçirir. Eşek “bir prensesin önünde böyle davranılmaz” dediği anda Prensen Fiona da muzip bir tavırla geçirir ve Eşek’ e “teşekkürler” der. Diğer ikisi şaşırmıştır. Eşek, seviçle, “ O da senin kadar kaba” der ve Shrek’ le gülerler:

Shrek- Biliyor musun, hiç de umduğum gibi biri değilsin.
Fioana- Peki güzel. Belki de insanları iyi tanımadan yargılamamak gerekir.

Bu cümle genel geçer bir doğru gibi görünse de aslında anlatı, Shrek’ e, Fiona’ nın diğer prenseslere benzemediğini vurgulamıştır. Diyalogdan sonra Fiona, şarkı söylemeye başlar. Tam bu sırada masal kahramanı Robin Hood gelir “La liberte!” (Özgürlük) diye bağırır ve Fiona’ yı Shrek’ in yanından alıp ağacın dalına çıkarır. Fiona, karşı koymaya çalıştığında ise “sizi bu yeşil canavardan kurtarıyorum” der. Fiona, Robin Hood’ un hareketlerinden hoşlanmaz. Shrek de “O benim prensesim! Git ve kendininkini bul! “ der. Shrek serilerinde ve son dönem animasyonlarda sıkça rastlanılan, çoğulculuğu yansıtmaya yollarından biri olarak filmlerde yer aldığı düşünülen karakterleri farklı aksanlar ya da

dillerde konuşurma durumu, bu filmde de vardır. İngiliz halk hikâyesi kahramanı olmasına rağmen Robin Hood, burada İngilizceyi, Fransız aksanıyla konuşur. Robin Hood, küçük bir müzikal sekansla kendini tanıtmak için ekibi “Neşeli Adamlar” ı (Merry Men) çağırır. Robin Hood ve Neşeli Adamlar şarkılarını söylerler bu masal kahramanları kolajlanıp parodileri yapılarak Shrek’ in hikâyesine dâhil edilir. Şarkı; “Güzel, çirkin ile beraberse öfkelenirim ben de... Kılıcımı alırım, kalbine saplarım” gibi baskın güzellik ve çirkinlik anlayışlarını yansıtır. Dansın sonuna doğru Fiona, daha fazla dayanamayıp, Robin Hood’ a uçan tekme atar. Bu hareket; hem Robin Hood’ un kendini beğenmiş kişiliğine hem de güzellik ve çirkinlik hakkındaki içeriğinden dolayı kesilmesi için şarkıya yapılır. Shrek ve Eşek’ in şaşkın bakışları arasında Fiona, tek başına, Robin Hood ve Neşeli Adamlar ile dövüşür.

Shrek’ te *The Matrix* (1999) filmine pastiş yapılmıştır. Resim 3.17’ de görüldüğü gibi Fiona’ nın dövüş sahnesindeki kurgu efektleri, kamera hareketleri ve dövüş taktikleri *The Matrix* filminin karakterlerinden Trinity’ nin polislerle dövüştüğü sahneyle aynıdır. Trinity bir duvardan hızını alıp düşmanına saldırırken Fiona bir ağacı aynı amaç için kullanır. Trinity’ nin sahnesinde havada kurşunlar asılı kalırken Fiona’ nın sahnesinde yapraklar asılı kalır.



Resim 3.17. Fiona ve Trinity arasındaki pastiş ilişkisi

Anlatı böylece *The Matrix*’ e gönderme yapar. Bu sahne, izleyicinin nostalji duygularını canlandırır. İzleyicinin seyir zevki, yapılan göndermeleri anlayıp metinlerarası yapılanmaları çözmesi oranında artar. Göze, (2009) “postmodern kahramanlar, çoğunlukla kadınların yardımına muhtaçtır, yardımcıları ise genellikle sevdikleri kadınlardır. Hatta bazı durumlarda kadınlar daha etkin konuma geçmektedirler. Bu filmlerde bariz bir şekilde kadınlar, güçlü karakterler olarak temsil edilmektedirler” der. Shrek de sevdiği kadın olan Fiona sayesinde beladan kurtulur. Trinity’ e benzer şekilde ve bilinen prenses imajından çok farklı olarak Fiona karakteri de postmodern kahraman özellikleri göstererek güçlü bir

erkek tarafından kurtarılmayı beklemek yerine tek başına erkeklere karşı dövüşebilen, yanındaki erkekleri beladan kurtaran güçlü bir kadın, görüntüsü çizer. Bacchilega' nın, postmodern masalların toplumsal cinsiyeti üretme biçimlerinin büyük ölçüde farklılaştığı, tezinin doğruluğu bu örnekte de görülür.

Shrek, Fiona' nın bu hareketlerinden oldukça etkilenir ve ona daha çok ilgi duymaya başlar. Eels' in *Beautiful Freak (Güzel Ucube)* (1996) albümünden “Sevgili canavarım ve ben, her yere birlikte gideriz” sözlerine sahip “*My Beloved Monster*” şarkısı eşliğinde tekrar yola koyulurlar. Anlatı bu Prensesin, Dev ile aslında ne kadar benzediklerini ve anlayabildiklerini gösterir (Resim 3.18).



Resim 3.18. Shrek ve Fiona

Şakalaşarak koşarlar, iyiden iyiye birbirlerinden hoşlanmaya başlarlar. Sonunda, hem bir kaleye hem de bir gökdelene benzeyen, hangi zamana ait olduğu belirsiz, anokronik yapısıyla Duloc şehri görünür. Fiona, Shrek' ten ayrılıp Lord Farquaad' a gitmek istemez. Bunu açıkça söylemez fakat oraya gitmeyi geciktirmek için Eşek' i bahane eder. Onun hasta görüldüğünü söyler. Eşek, bu yalana inanır ve postmodern kahramanlık tanımlarına uygun bir şekilde paronayak davranmaya başlar. Shrek ve Fiona, Eşek' i iyileştirmek bahanesiyle yemek bulmaya ve odun toplamaya giderler. Shrek, mangalda “şiş usulü ot sığıcı” pişirmektedir ve Fiona da çok beğendiğini söyleyerek bu yemeği afiyetle yemektedir. Anlatı burada bir prensesten beklenmeyecek davranışları Fiona üzerinden izleyiciye gösterir. Fiona, Duloc' a doğru bakar, yarın akşam çok farklı bir yemek yiyeceğini düşünür ve hüzünlendir. Shrek, Prenses' e açılmayı ister. Bir şeyler söylemeye çalışır fakat cesaretini toplayamaz. Yakınlaşmaya başladıkları sırada Eşek, “Çok romantik, değil mi? Gün batımına baksana” diyerek görüntüye girer.

3.1.2.6. Güzellik ve çirkinlik kavramları sorgulanıyor

Fiona, gün batımını fark edince panik içinde çok geç oldu deyip kalkar ve kulübeye doğru gider. Shrek' in üzüldüğünü gören Eşek, ona duygularını açmasını önerir:

Eşek- Uyan ve feromonları kokla! Git ve ona ne duygularını aç.
Shrek- Açacak bir şey yok. Ayrıca ona söylesem bile ki söyleyeceğim demiyorum, çünkü söylemeyeceğim, o bir prenses ve ben ise...
Eşek- Dev misin?
Shrek- Evet. Bir dev.

Bu konuşmadan sonra Shrek, odun toplayacağını söyleyip oradan ayrılır. Oturur ve Duloc' u seyrederek uzun uzun düşünür. Eşek de Fiona' yla konuşmak için kulübeye girer. Onu aramaya başlar. Bu zamana kadar iletişimselliği kısıtlayan anlatı bu noktada Eşek' ten ve diğer karakterlerden önce, izleyiciyle, elini ve arkadan görüntüsünü göstererek Fiona' nın bir deve dönüştüğü bilgisini, paylaşır. Eşek, Fiona' yı görür, korkar ve bağırır:

Eşek- Sana ne oldu? Çok... Farklısın.
Prens Fiona- Çirkinim, değil mi?
Eşek- Evet! Yediğin bir şey mi dokundu? Sıçan yemeği iyi bir fikir değildi. İnsan ne yerse, odur demiştim.
Prens Fiona- Hayır. Kendimi bildiğim bileli hep böyleyim. Sadece güneş batınca böyle oluyor. Gece başka, gündüz başka Böyle sürüp, gidecek. Ta ki gerçek aşkın ilk öpücüğünde aşk gerçek biçimini alana dek.

Eşek, “Bu çok güzel, şiir yazdığını bilmiyordum” der ve *The Lego Movie* örneğindeki gibi masallardaki büyü olgusuyla, kafiyeli sözlerle, kehanetlerle alay ederek ironi yapar. Prens Fiona, bunların büyü sözleri olduğunu, küçük bir kızken bir cadının ona büyü yaptığını, bu yüzden her gece korkunç, çirkin bir yaratığa dönüştüğünü, gerçek aşkının onu kurtaracağı güne dek o kuleye hapsedildiğini söyler. Bu sözlerle anlatılanlar, daha önce değinildiği üzere, *Uyuyan Güzeli*, *Pamuk Prenses* ve *Yedi Cüceler*, *Güzeli ve Çirkin* (*Beauty and the Beast*) gibi birçok masalın ve filmin öyküsüyle benzerdir. Bu yüzden, film bu öykülere ve onların filmlerine pastiş yapmış olur. Fiona; Lord Farquaad'la ertesi gün güneş batmadan ve onu böyle görmeden önce evlenmesi gerektiğini söyler:

Eşek- Pekâlâ, sakin ol. Durum o kadar kötü değil. O kadar da çirkin değilsin. Yalan söylemeyeceğim. Çirkinsin. Ama sadece geceleri böylesin. Shrek her zaman çirkin.

Prenses Fiona- Ama Eşek, ben bir prensesim ve bir prensesin böyle görünmemesi gerekir.

Eşek- Prenses, Farquaad'la evlenmesen ne olur?

Prenses Fiona- Mecburum. Ancak gerçek aşkımın öpücüğü büyüü bozabilir.

Eşek- Ama sen bir çeşit devsin ve Shrek' le, çok ortak yönünüz var.

Bu diyaloglarda güzellik ve çirkinlik kavramları sorgulanır. Fiona ve Eşek konuşurken Shrek de Fiona' ya olan aşkını söylemek için prova yapmaktadır. “Çamurda banyo yapan ve mum yapmak için kendi kulak mumunu kullanan bir dev olan Shrek, açıkça geleneksel olarak güzel olan şeyleri zevksiz bulur. Fakat Fiona için bir çiçek topladıktan sonra onu Fiona' ya vermenin hayalini kurarken utana sıkıla: ‘Bu çiçekleri gördüm ve seni düşündüm çünkü çok güzeller ve mm.. ben çiçekleri pek beğenmem ama senin beğenebileceğini düşündüm çünkü sen de çok güzelsin... Fakat yine de seni beğeniyorum’ şeklinde duygularını ifade eder. Yani aslında Shrek, Fiona' yı çok güzel bulsa da ona huylarından dolayı âşık olur. İkisi de birbirini, dış görünüşlerine rağmen sever” (Lamoreux, 2018).

Shrek, kapıya yaklaştığı sırada Fiona ve Eşek' in konuşmalarını duyar ve yanlış anlar. Fiona' nın, çirkin olduğu için onu sevmediğini sanır, ona getirdiği çiçeği yere atar ve oradan uzaklaşır. Eşek, olanları Shrek' e anlatmayacağına dair Fiona' ya söz verirken ona, kendisinin söylemesini tavsiye eder. Fiona, Shrek' in yanına koşar. Güneş tekrar doğmuş ve Prenses Fiona tekrar dev ve çirkin halinden güzel haline dönüşmüştür. Shrek kızgın bir suratla gelmiştir. Yine yanlış anlamının etkisiyle bu kez de Fiona, Shrek' in, kendisini çirkin olduğu için istemediğini düşünür.

Lord Farquaad ve askerleri gelir. Öfkeli olan Shrek' e, bataklığının tapusunu verir. Eşek uyanır. Farquaad veda etmek isteyen Fiona' ya “bir deve karşı bu kadar kibar davranmana gerek yok. Zaten duyguları falan yoktur” der. Fiona, kızgın bir şekilde “Haklısınız. Yok!” der. Bu sırada arkası dönük olan Shrek, çok üzülür. Lord Farquaad Prenses Fiona' ya evlilik teklifi yapar. Fiona, evet demeden önce son bir umutla Shrek' e bakar. Shrek kafasını çevirince Fiona; “evet” der. Gün batıp da yeşil bir deve dönüşmeden önce hemen bu gün evlenmeyi ister. Farquaad' ın atına atlar. Birlikte Duloc' a doğru yola çıkarlar.

Bunu gören Eşek, Shrek' i uyarmaya çalışır. Fakat Shrek onu dinlemez, konuşmasına da izin vermez. Bataklığına varır, iç geçirir. Ona Fiona' yı hatırlatan çiçeği, ateşe atar. Paralel kurguyla, mutsuz olan Prenses Fiona ve Lord Farquaad' ın düğün için hazırlanışları ve Eşek ile göl kenarında ağlar halde bulunduğu Ejderha gösterilir. Ana karakterin yardımcısı konumundaki Eşek karakteri, bu yardımı sözleriyle yapar. Shrek' in bakış açısını değiştirerek gerçeği anlamasına yardımcı olur. Eşek, Shrek' e, Fiona' nın ondan hoşlandığını söyler. Fakat onun da gün batımlarında bir deve dönüştüğünü söylemez. Öğrenmek istediği her şeyi Fiona' ya sorması gerektiğini söyler. Düğünü durdurmak için bir çare ararlar. Bunun için çok az bir zaman kalmıştır. O sırada da yardımlarına artık Eşek ile sevgili olduklarını anladığımız Ejderha, yetişir (Resim 3.19). Film burada çoğulcu bir anlayışla hareket eder. Güzellik-çirkinlik sorgulamasıyla beraber, farklı türlerdeki canlıların aşkı göstererek bir kez daha kalıplaşmış düşünceleri, ön yargıları yıkar. İzleyiciyi farklı varoluş tipleriyle şaşırtır.



Resim 3.19. Ejderha ve Eşek birbirlerine âşık olurlar

Ejderha' nın sırtında Duloc' a uçarlar. Kamera, Duloc şehrinin patrikhanesine geçer. Patrikhane de Lord Farquaad' ın yönetimindedir ve Duloc şatosu gibi modern mimari tarzındadır. Lord Farquaad' ın şatosundan sonra ve Patrikhane; şehrin evlerine göre devasa büyüklükte, modern mimari tarzında olan ikinci binadır ve katı bir görünüme sahiptir (Resim 3.20). Çok yaşlı bir Patrik'in nikâhı kıymak üzere olduğu bu sahnede, Duloc yönetiminin baskıcı iktidarını vurgulamak adına film; bir kez daha, krallık askerlerinin ellerindeki tabelalarla night showlardaki gibi halka direktif verdiklerini gösterir (Resim 3.21).



Resim 3.20. Dulock Patrikhanesi



Resim 3.21. Dulock Patrikhanesi'nin içi

Fiona, güneş batınca yeşil çirkin bir deve dönüşmesine sebep olan büyü'nün gerçek aşkın öpücüğü ile bozulması için Patrik' in sözü uzatmasına engel olmak ister. Farquaad bunu, Fiona' nın, onunla hemen cinsel bir beraberlik yaşamak istediği şeklinde yorumlayarak güler. Anlatı burada, yetişkinlere hitap ederek çift kodlama yapar. Shrek, Eşek ve Ejderha ise düğün yerine varırlar. Shrek, düğünü durdurmak için içeri girmek üzereyken Eşek ona engel olur: "Dur bir dakika. Bu işi doğru yapmak istiyorsun, değil mi? Rahibin "Şimdi konuşsun ya da sonsuza dek sussun." cümlesini bekle. O an, "İtirazım var!" diyeceksin". Eşek burada yılların birikimiyle oluşmuş izleyici varsayımlarına yani klasik anlatılı filmlere göndermeyle ironi yapar. Shrek, buna vakit olmadığını söyleyince Eşek, yine aynı güdüyle ona kendisinden beklendiği şekilde davranmasını tavsiye eder. Eşek romantizm peşinde koşarken Patrik, Lord Farquaad ve Prenses Fiona' yı karı koca ilan etmiştir bile. Böylece klişeler anlatı tarafından yine alaya alınır. Shrek bunu duyar duymaz itirazım var diyerek içeri girer. Fiona şaşkındır. Lord Farquaad Shrek' e, "Kimse seni istemezken yaşamam bile kabalık" der. Farquaad, bu cümlesiyle, ırkçı, ötekine tahammülsüz kişiliğini ortaya koyar. Shrek onu dinlemez. Fiona' yla konuşur. Onun, Farquaad' ı öpmesini engeller. Farquaad' ın sadece kral olabilmek için onunla evlenmek istediğini, onun gerçek aşkı olmadığını söyler. Bu sırada Farquaad, bu durumun mantık dışı olduğunu söyleyerek gülmeye başlar ve "Bu çok komik! Dev, Prenses' e âşık olmuş! Bir dev ve bir prenses!" der. Askerler, halka, "gülün" tabelasını gösterince tüm halk gülmeye başlar. Shrek, çok üzülür. Film, Farquaad üzerinden izleyicilere bu durumu tekrar fark ettirir ve 'mantık dışılık' kavramını da sorguladır. Postmodern düşünce; sadece rasyonel düşünceyle doğruya ve gerçeğe ulaşılabileceğini savunan modern anlayışı reddedip fikirlerin, gerçekliklerin çoğulculuğunu savunur. Rasyonel düşünceye ve geleneksel masal kalıplarına aykırı gerçekleşen bu durumla film, izleyicinin masal anlatılarına dair bu zamana kadar geliştirdikleri algı kalıplarını yıkmaya çalışır.

3.1.2.7. Aşkın değişen sunumları

Fiona, Shrek' e, “Gece başka, gündüz başka. Sana göstermek istemişim” der ve patrikhanenin penceresinin önüne, batan güneşe doğru yaklaşır, ışıltılar arasında dönüşüm geçirir ve yeşil bir dev olur (Resim 3.22).



Resim 3.22. Fiona'nın dönüşümü

Fiona' nın yeşil bir deve dönüştüğünü gören Lord Farquaad; muhafızlarına, “İğrenç! Muhafızlar! Hemen onu gözümün önünden götürün!” diyerek devleri yakalama emri verir. Shrek, askerlerle dövüşürken Eşek ve Ejderha patrikhanenin camlarından içeri girerler. Lord Farquaad, “Ben kralım! Düzen kuracağım! Mükemmellik istiyorum!” diye bağırırken Ejderha onu yer. Lord Farquaad' nın düzen kurma ve mükemmellik istemleri, modernitenin aydınlanma düşüncesinin idealidir. Oysaki birinci bölümde anlatıldığı gibi postmodern düşünce; zoraki kurulacak düzenlere, sürekli ilerleme idealine, mükemmelliğe ve bunların getirdiği yıkımlara tepki olarak doğar. Bu sahnede, Lord Farquaad' ın modernizmi temsil ettiği düşünülürse Eşek' e tutkuyla bağlı bir âşık olan ve Lord Farquaad' ı yiyen dişi Ejderha' nın da postmodernizmi temsil ettiği söylenebilir.

Eşek; Fiona ve Lord Farquaad' ı kastederek günümüzdeki magazin haberlerine ironi yapar, “Şöhret evlilikleri fazla sürmüyor” der. Halk ve Lord Farquaad' a hizmet eden Cellat bile mutludur. Hepbirlikte, birbirlerine aşklarını ilan eden Shrek ile Fiona' yı alkışlarlar. Engellerin kalkmasıyla birlikte, Shrek ve Fiona, gerçek aşkın ilk öpücüğünü paylaşırlar. Fiona, “Ta ki gerçek aşkın ilk öpücüğüyle aşkın gerçek şekline dönene kadar” derken ışıltıyla tekrar havaya yükselir. Fiona' dan saçılan ışıklar patrikhanenin, bir tanesi hariç, tüm camlarını kırar. Kalan o tek camı da oyuncul bir tavırla Ejderha kırar. Fiona,

sonunda, yere düşüp uyandığında onun bir deve dönüştüğünü görürüz. Fiona' nın gerçek formu, geleneksel hikâyelerin tersine, çirkin formudur.

Fiona' nın bu iki dönüşüm sahnesi; Kafka'nın *Dönüşüm* romanı gibi, dönüşüm içeren tüm metinlere, Fransız romancı Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve tarafından yazılan ve 1740'da *La Jeune Américaine et les contes marins*' de "*La Belle et la Bête*" orijinal adıyla yayımlanmış⁴⁸ *Güzel ve Çirkin* masalına ve 1991 Disney yapımı aynı adlı çizgi filminin dönüşüm sahnelerine bir pastiş ve ironidir. *Güzel ve Çirkin* masalında ve animasyon filminde Beast, (Canavar) Belle'e (Güzel'e) âşık olur. Onun da gerçek formuna dönebilmesi için gerçek ve karşılıklı bir aşka ihtiyacı vardır. Belle, ölümünün yaklaştığı ana kadar Beast' in aşkına tam bir karşılık vermez. Artık son anında Belle, Beast' i öper ve onu hayata döndürür. Fakat gerçek aşkı bulduğunda, postmodern bir masala ait olan Fiona' nın aksine, klasik bir masala ait olan Beast; çirkin formundan, yakışıklı prens formuna dönüşür. İki film karşılaştırıldığında güzellik ve çirkinlik konusundaki bakış açılarının farklı olduğu anlaşılır. İçerikteki benzerliklerin yanında, Resim 3.23' de görüldüğü gibi iki karakterin dönüşüm sahnesindeki vücut, el, ayak çekimleri de aynıdır. Bu sebeple kolaylıkla bu sahnenin biçimine ve öyküsüne pastiş yapılmıştır diyebiliriz.



Resim 3.23. Fiona ve Beast'in dönüşüm sahnelerindeki benzerlikler

Kathryn Lamoreux' un makalesinde (2018) karşılaştırdığı her iki film de birkaç önemli noktada farklılaşsa bile bir canavarın güzel bir prensese âşık olması ve büyücünün lanetinin kırılması gibi temel bir hikâyeyi takip etmiştir:⁴⁹ *Güzel ve Çirkin*' den 10 yıl sonra yayınlanan *Shrek*, bu Disney çizgi filminin bir eleştirisi ve yeniden üretilmesidir.

⁴⁸https://tr.wikipedia.org/wiki/G%C3%BCzel_ve_%C3%87irkin adresinden alındı.

⁴⁹Kathryn Lamoreux: Love's True Form: An Essay on Beauty in Animated Fairy Tales From 'Beauty and the Beast' to 'Shrek'<https://reelrundown.com/animation/Loves-True-Form-A-Comparison-of-Beauty-and-the-Beast-with-Shrek>

Shrek, ‘Dış görünüşe’ dayalı yargılama konusuyla çok daha doğrudan ilgilidir ve güzellik hakkında karışık mesajlar göndermez. İzleyicileri görünümün ötesine bakmaya teşvik eder ve sonuç olarak farklı olmanın iyi olduğunu ve ‘güzelliğin’ mutlu bir son için gereksiz olduğunu açıkça belirtir.” *Güzel ve Çirkin*’ de yakışıklı Prens; küstah ve bencil olan, kalbinde sevgi olmayan, insanları dış görünüşlerine göre yargılayan kötü huylu biri olması yüzünden büyücü tarafından lanetlenir ve çirkin bir canavara dönüştürülür. Shrek ise yukarıda Eşek ile olan diyalogundan hatırlayacağımız gibi, aslında iyi huylu bir dev olmasına rağmen insanların onu tanımadan sadece dış görünüşünden dolayı tehlikeli, çirkin, iğrenç bir dev olarak yargılamasından ve saldırmasından dolayı, kötü mizaçlı gibi davranmak zorunda kalır. Fiona, Belle gibi güzel olsa da, Shrek’ in ona âşık olmasının nedeni bu değildir. Yukarıda değindiğimiz üzere, Shrek ve Fiona ilişkisi ortak noktalara sahip olmalarından dolayı, yani huylarından dolayı, karşılıklı hoşlanma üzerine inşa edilir. “Shrek ve Fiona’nın eşleşmesi açıkça, fiziksel bir çekime dayanan yüzeysel bir eşleşme değildir, çünkü her biri diğerini dış görünüşlerine rağmen sever” (Lamoreux, 2018). Lamoreux’ e göre *Güzel ve Çirkin*’in sonu neredeyse ikiyüzlüdür çünkü lanet kalkar ve Çirkin; yakışıklı, sarışın ve mavi gözlü prens dönüşür. “Bu bir soruyu gündeme getirir: Eğer görünüşler önemli değilse, o zaman mutlu bir sona sahip olmak için filmin sonunda canavarın yakışıklı bir prens dönüşmesi neden gerekir? Bu dönüşüm filmin iddia ettiği, dış güzelliğin önemsiz olduğu mesajıyla çelişir”. Shrek’ te ise dönüşüm tam tersi bir şekilde gerçekleşir ve ‘güzelliğin’ mutluluğun şartı olmadığı mesajı verilir. Gerçekten Eşek de tam bu noktada geleneksel masalları alaya alır: Shrek ve Fiona, Fiona’ nın dev halinde gerçek aşkı bulduklarını yani Fiona’ nın asıl halinin güzel bir prenses değil de bir dev olduğunu anladıkları anda Eşek; “Bunun mutlu son olmasını ummuştum” diyerek bu beklentiye ironi yapar. Böylelikle anlatı, klasik masalların ve özellikle Disney’in güzellik sunumunun, ‘mutlu son’ un yalnızca çirkinden günele olan dönüşümde ve yakışıklı prens ve güzel prenses arasında yaşanan aşkla mümkün olacağı iddialarının değişkenliği göstermek için referans metinlerdeki kurulu olanı yıkar. Film, yeni bir bakış açısı üreterek bu metinlere ironi yapar.

Fiona, “Ama anlamıyorum. Güzel olmam gerekiyordu” dediğinde Shrek’ in cevabı “Zaten güzelsin” olur. “Görünüşe göre ‘gerçek aşk’; geleneksel, basmakalıp güzellikten ziyade Fiona’ nın güçlü, eğlenceli, sevcen, ot sıçanı yiyen kişiliği ile temsil edilen güzelliği ile ortaya çıkan bir şeydir” (Lamoreux, 2018).

İzleyicinin filme sempatisinin zirveye çıktığı bu anda film, izleyiciyle iletişime geçer: Eşek, “Bunun mutlu son olmasını ummuştum” derken Shrek ve Fiona da öpüşmeye hazırlanırlar, kameraya bakarlar ve Shrek eliyle kamerayı kapatır. Anlatı; hem Eşek’ in hikâyeyi fark ettiren bu repliğiyle hem de Shrek ve Fiona’ nın kamerayı ve hikâyeyi fark ettiren bu hareketleriyle, kurgu ve gerçek arasındaki ayrımı silikleştirir ve üstkurmacayı gerçekleştirir.

3.1.2.8. Yine bir mutlu son: ve sonsuza dek çirkin yaşadılar

Kamera öpücüğü Shrek’ in bataklığında yapılan düğün merasiminde bitirir. Eşek ve Ejderha ile birlikte Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Cinderella, Gingerman, Üç Küçük Domuzcuk, Robin Hood, Merry Men, Büyük Kötü Kurt, Pinokyo, Üç Ayı, Unicorn, Üç Kör Fare, cinler, periler, cadılar, büyücüler, hepsi birlikte şarkı söyleyip enstrüman çalıp dans ederler. Bu sahne böylece, masal kahramanlarının kolajıyla oluşturulur. Shrek ve Fiona misafirlerin arasından yürürler. O sırada, Cinderella masalındaki Cadı, aynı bu masalda olduğu gibi, fareleri (bazı versiyonlarında kurbağaları) atlara dönüştürür. Bu masaldaki bal kabağından dönüştürülen araba, filmde, Resim 3.24’de görüldüğü gibi ‘soğan’dan yapılmıştır. Benzer olay örgüsü, karakter ve nesnelere kullanılarak Cinderella masalına böylece pastiş yapılır. Soğan şeklindeki araba aynı zamanda Shrek’ in Eşek’ e söylediği “Devler soğana benzer, devlerin katmanları vardır, bazı şeyler görüldüğü gibi değildir” cümlelerine gönderme de yapar.



Resim 3.24. Cinderella masalına yapılan pastiş

Fiona; bataklık çiçeği olarak anılan nilüfer çiçeğiyle süslü gelin buketini, arabadan fırlatır. Cinderella ve Pamuk Prenses; bir sonraki düğünün işareti olduğuna inandıklarından, buketi kapmak için itişirler. Cinderella, Pamuk Prenses’ e tokat atar. Bu

sahne iki prensesi de evliliğe hevesli olarak gösterir. Öykülerde, bin bir türlü olay yaşansa da prenses masallarının ana teması; güzel, nazik prensesler ve kurtarıcıları olan beyaz atlı yakışıklı, cesur prensler arasındaki aşkın mutlu bir şekilde sona ererek evlilikle sonuçlanmasıdır. Bu filmde ise Prenseslere, romantik ve klasik bir bakışın tersine, alaycı ve ironik bir bakış açısıyla bakılır. Kısacası, referans metinlerine gülünç bir göndermeyle parodi yapılır. Ejderha Prenseslerden önce buketi kapar. Bu kez muradına eren bir prenses değil; masalların daima kötü karakteri olan Ejderha'dır.

Shrek ve Fiona' nın arabaları hareket eder. Lord Farquaad' dan kurtulan Masal Kahramanları, onlara el sallarlar. Tek bacağı kopmuş Gingerman "Tanrı herkesi korusun" dileğinde bulunur. Cellat, Yedi Cüceler ve grubun solisti olan Eşek piyano, bateri, zil, ud çalarak ve dans ederek *Shrek* serisinin tema şarkılarından biri haline gelen Neil Diamond' un *I'm a Believer* (1967) şarkısını söylemeye devam ederler. *I'm a Believer*, "Aşkın sadece peri masallarında gerçek olduğunu sanıyordum. Başkası için bir anlam ifade edebilirdi ama benim için değil. Fakat şuan inanıyorum, ben aşığım" cümlelerine çevirebileceğimiz mısralarla başlar. DreamWorks yapımı olan *Shrek*; peri masalı anlatılarında, Disney masallarında ve popüler kültürde dayatılmaya çalışılan; 'güzel ve yakışıklının aşkı' imajlarına eleştiri yaparak "başka türüsünün de mümkün olduğu" fikrini bu şarkıyla desteklemiştir.

Fiona ve Shrek' in düğünü sırasında Pamuk Prenses ve Baba Ayı *twist*⁵⁰, Cüceler, Çocuk Ayı ve Pinokyo'nun olduğu bir grup *can can*,⁵¹ diğerleri Pinokyo'nun uzun burnunu kullanarak *limbo*⁵², Üç Küçük Domuzcuk *break dans*⁵³, Robin Hood, Cinderella ve Neşeli

⁵⁰Twist; kalçaları döndürerek yapılan bir dandır. 1960'ların başlarında dünya çapında bir dans çılgınlığı başlatmıştır. Twist, Chubby Checker'ın 6 Ağustos 1960'da Dick Clark Show'da aynı isimli şarkıyı söylerken dans etmesinden sonra son derece popüler olmuştur. <https://www.thoughtco.com/the-twist-dance-craze-1779369> adresinden alındı.

⁵¹Can Can (Kan Kan) dansı, 1830 yılında Paris'te Moulin Rouge dans salonunda doğan ve Paris'in dans salonlarında gelişen, akrobatik hareketler içeren bir dans ve gösteri türüdür. <http://www.nasil.com/can-can-kan-kan-dansinin-tarihcesi/> adresinden alındı.

⁵²Limbo; yere paralel bir çubuğun altından geçilerek yapılan bir dandır. Limbo'nun üzücü bir tarihi vardır. Köleler tarafından Afrika'dan Karayip adalarına getirilmiştir. Trinidad ve Tobago'da meydana gelen olaylardan ilham alan limbo dansı; taşındıkları gemilerin farklı yerlerinde tutulan kadın ve erkek köleler birbirlerini görebilmek için geminin çok alçak kısımlarından geçmek zorunda kalmalarını anlatır. Aslında, limbo başlarda ciddi ve yavaş bir dans ya da ritüel olarak yapılmıştır. Ancak, 1950'ler ve 1960'lardan bir süre sonra, limbo, rengârenk kıyafetler ve neşeli, mutlu müzikle yapılan bir dans olarak dünyanın dört bir yanına yayılan bir dans haline gelmiştir. <https://www.songsforteaching.com/articles/Do-the-Limbo-Daria.php> adresinden alındı.

⁵³Breakdance, Amerikada siyahi sokak çetelerinin silah yerine dansı kullanarak üstünlük sağladıkları bir sokak dansıdır. 60'lı yılların Amerika'sında doğmuş ve 80'li yıllarda popüler olmaya başlamıştır. <https://www.turkcebilgi.com/breakdance> adresinden alındı.

Adamlar *macarena*⁵⁴ danslarını yaparlar. Böylece bu danslara ve popüler oldukları dönemlere pastiş yapılır (Resim 3.25). Çocuk izleyiciler danslarla eğlenirken yetişkin izleyiciler nostalji duygularının canlandırılmasıyla bu eğlenceye davet edilir. Bu dansları yapanların masal kahramanları olması da durumu parodileştirir. Anlatının şimdiyi ve geçmişini harmanlaması, belirsiz zaman dönemlerinin kolajını oluşturur. Fakat kolaj sadece farklı zamanlara ait bu danslarla değil; masal, çizgi film, tekerleme gibi farklı metinlerden kahramanların bir araya getirilmesiyle de gerçekleşir. Bu karakterler, hem geldikleri metni işaret edecek kadar ayırık durur hem de yeni bir yaratımı gerçekleştirebilecek kadar yeni metne uyum sağlar.



Resim 3.25. Nostaljik dönemlere danslarla yapılan pastişler

Kamera danslardan zoom çıktığında, tüm hikâyenin bir kitaptan izlediği görülür. Bu sırada, Resim 3.26' da görüldüğü üzere, kitabın tamamı da filmin ekranında belirir. Kitabın adı *Shrek*' tir. Anlatılan her şeyin bir kitabın sayfalarından izlendiğinin bilgisi verilerek, gerçek ve kurmaca arasında birçok katman oluşturulur. Böylece film; bir hikâyenin farklı medyalar üzerinden bütüne özel katkılar yapacak şekilde aktarılması olarak açıklanan transmedya kavramını da örneklemiştir⁵⁵. Filmin esinlendiği kaynak olan William Steig' in *Shrek* isimli kitabına da böylece, gönderme yapılır. Anlatı; oyuncağı bir tavırla kendine

⁵⁴ Macarena; 1993 yılında İspanya'nın Seville kentinde kurulan müzik grubu Los del Río'un 1996 yılında yayımladıkları ve dünya çapında büyük başarılar elde eden meşhur "Macarena" adlı şarkılarının klibindeki özgün dans hareketleridir. https://www.turkebilgi.com/los_del_r%C3%ADo adresinden alındı.

⁵⁵“Shrek serisi, 5 uzun metrajlı film, 9 kısa film, 2 seriden oluşan 7 çizgi roman sayısı, 25 video oyun, 26 bölümü yayınlamış ve devam etmekte olan bir çizgi dizi, gösterimi halen dünya çapında devam etmekte olan müzikal sahne şovu, Londra'da açılan ve diğer ülkelerde de açılması planlanan temalı park ve alt birimleri, New Shrek adıyla yayınlanan ve tamamlanmış 34 videodan oluşan seri, Shrek ve Donkey'in karakterlerinin başrolde oldukları ve devam eden 36, Puss in Boots karakterine ait, devam etmekte olan 46 YouTube videosundan ve onlarca yan anlatı biriminden oluşan geniş bir medyalararası alana yayılmaktadır”. (Hazneci, 2016: 173).

dönük bilinçlilik özelliği sergiler, kurmaca içinde kurmaca göstererek üstkurmacayı örnekler.



Resim 3.26. Kurmaca içinde kurmaca gösteren anlatı filmin son sahnesini kitabın sayfasında hareket ettirerek bitirir

Shrek filmi; geçmiş zamanları ve şimdiki aynı anda yaşayan mekânlara, kahramanlara sahiptir. Güzel prenses-yakışıklı prensin aşkı bu filmde, çirkin devlerin aşkına dönüşmüş, klasik anlatının kodları; eleştirme, gülünçleştirme gibi metinlerarası yollarla kırılmıştır. Öteki'ni anlatan film; izleyicinin bu konularda hem günlük hayatta hem de sinema pratiğinde alıştığı, kalıplaştırdığı söylem ve düşünceleri yıkmaya çalışmıştır. Nostaljik imgelerin anlatıya girmesinin tek sebebi ise ticari kaygılar değildir. Film; önyargıları ve nostaljik imgeleri, parodileştirme yoluyla yıkmaya çalışmıştır. İzleyiciyle iletişime geçen film; farklı kurmaca katmanları yaratmış, çift kodlama tekniği ile çocuk izleyicilere ve yetişkin izleyicilere aynı anda hitap edebilmiştir. Shrek filmi; çoğulculuk, nostalji, yüzeysellik, şizofreni ve oyun ilkelerini ve metinlerarası yöntemleri yoğun bir şekilde kullanmasından dolayı postmodern anlatı yapısına sahip bir film olarak değerlendirilmelidir.

3.2. Ralph Breaks The Internet

Yönetmenliğini Phil Johnston ve Rich Moore' un yaptığı film, Walt Disney Animation Studios tarafından üretilen ve Walt Disney Pictures tarafından dağıtılan 3D bilgisayar animasyon filmidir. 2018 ABD yapımı Ralph Breaks Internet, Wreck-It Ralph (2012) filminin devamı niteliğindedir.

3.2.1. Ralph Breaks the Internet Filminin Öyküsü

Wreck-İt Ralph filmi, atari oyunları ve bu oyunların oynandığı oyun salonu evrenlerinde geçen bir filmidir. Başkarakterler Wreck-İt Ralph ve Vanellope von Schweetz ise 1980' li yıllara ait bu atari oyunlarında yer alan iki oyun karakteridir. Ralph, Fix-İt Felix oyununun kötü karakteridir fakat yıllardır süren bu ötekileştirilmiş konumundan hiç memnun değildir. O da diğer karakterler gibi iyi karakter olarak anılmayı, sosyal çevrede seilmeyi, madalya kazanmayı, kahraman olmayı istemektedir. Bu arzusuna ulaşmak için çıktığı yolda Sugar Rush oyunun baş yarışçısı Vanellope' nin kahramanı olur ve onun dostluğunu kazanır. İlk filmde 6 yıl sonra gelen devam filmi *Ralph Breaks the Internet* filminde ise atari salonuna gelen WiFi (kablosuz internet)' nin karakterlerin dünyasına etkileri anlatılır. Sugar Rush oyununa direksiyon almak için Ralph ve Vanellope internet dünyasına adım atarlar. Ralph, bir an önce direksiyonu alıp eve dönme niyetindedir fakat Vanellope; güneşin hiç batmadığı, eğlenceli ve sürprizlerle dolu bu internet dünyası karşısında büyülenir ve *Katliam Yarışı* oyununda hayatına devam etmek ister. İlk filmde toplumsal ön yargılara eleştiri yapılırken ikinci filmde öne çıkan konu varoluşsal sancılar beraberinde işlenen dostluk ilişkileridir. Bu filmde; insan bakışlı merkezden çıkılır, atari oyunları ve internet dünyası insanların gözünden değil, atari oyunu karakterlerinin gözünden izleyiciye gösterilir. Film, bunları kendi gerçekliğine göre ifşa eder. Aşına olduğumuz için ve sadece işleviyle doğru orantılı olarak görme imkânına sahip olduğumuz bilgisayarın, wifi'nin, video oyunlarının varlığının böylece farkına varırız. Öztürk, *Sinema Felsefesine Giriş* kitabında, sinemanın yaptığı en önemli felsefelerden birinin; bir böceğin, bir kelebeğin, bir bardağın, bir müzikal enstrümanın, bir bulutun, denizin, göktaşının, yıldızın, kayanın zaviyesinden; hayatın nasıl görüldüğü olduğunu (2018: 209) ve bunun,

insan varlığı dışında başka yaşam olanakları üzerinde düşünmemize katkı yapan bir imaj üretimi olduğunu (2018: 245) söyler. Postmodern anlatı analizi yapılacak bu filmle birlikte ise 0 ve 1 kodlarıyla oluşan atari oyun karakterlerinin gözünden farklı dünyaları ve bu dünyaların farklı olanaklarını görürüz.

3.2.2. Ralph Breaks the Internet Filminin Postmodern Anlatı Analizi

İlk filmdeki gibi devam filminde de kahramanlar, genellikle nostaljik karakterlerden seçilmişlerdir. Başkahramanlar ise ideal kahramanlara karşıt özellikler sergileyen, kusurlu ve öteki olarak nitelendirilen karakterlerdir. Film, Litwak oyun salonunun (arcade)⁵⁶ bulunduğu sokaktaki görüntüsüyle başlar. Bu görüntüyle birlikte başkahramanlar Vanellope ve Ralph' in sesleri duyulur. Birbirlerine oyun adları hakkında bilmeceler sorarlar. Kamera; sokaktan oyun salonuna doğru yavaşça yaklaşır, kapısından içeri girer, oyun makinaları görülür. Kamera, makinaların prizlerine doğru yaklaşır ve içinden geçer. Böylelikle gelen seslerin oyun makinalarının içinden geldiği anlaşılır ve tüm oyunların kapılarının açıldığı, oyun karakterlerinin serbestçe dolaştığı Game Central Station/Oyun Merkez İstasyonunda (Resim 3.27) Vanellope ile Ralph görülür (Resim 3.28). Film, burada bize, şimdiden iki ayrı evren sunar; birisi insanların yaşadığı evren, diğeri ise oyun kahramanlarının yaşadığı evren.



Resim 3.27. Oyun Merkez İstasyonu ve oyunların kapısı niteliğindeki prizler

⁵⁶Arcade, oyun salonlarında oynanan oyun türlerine ve bunların oynandığı salon makinelerine verilen addır. Oyuncu metalik jetonu makineye atarak doğrudan oyuna başlar. Oynanış tarzı bakımından eylem ön plandadır. Kaydetme ve tekrar yükleme seçenekleri yoktur. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Arcadesitesinden> 9.3.2019 tarihinde alınmıştır. Litwak oyun salonundaki oyunların hepsi de bu türe girmektedir.



Resim 3.28. Vanellope ile Ralph

Ralph' in sorduğu bilmecedeki oyunun adı, *Pac-Man*' dir. *Pac-Man*, 1980 yılında Namco tarafından yapılmış kısa sürede popüler olan bir video oyunudur⁵⁷. Vanellope ile Ralph arasındaki bilmece oyununa konu edildiği sırada *Pac-Man*' in karakterleri, ikisinin gözü önünde dolaşır. *Pac-Man* oyununda, Pac-Man karakterinin puan kazanmasının araçlarından biri de kiraz yemektir. Ralph de *Pac-Man*' den bahsettikleri sırada ilk filmde olduğu gibi çok sevdiği Pac-Man kirazlarından birini yemektedir. Tüm bunlar, *Pac-Man* oyununa yapılan kolaja örnektir.

Vanellope karşılarında sohbet eden *Street Fighter* oyununun Zangief ve Chun-Li karakterlerini izler ve Ralph' e “Sence Zangief ağda yapıyor mudur” diye sorar. Ralph ise “Bu imkânsız şu adama bak Yeti⁵⁸’ye benziyor” der. Vanellope ise kıllarının şekillerinin Zangief’ in seçimi olduğunu kanıtlar. Bu sohbet filmin çocuklara yönelik içeriğinin yanı sıra yetişkinlere yönelik içeriklere sahip olduğunu da gösterir ve çift kodlu anlatı yapısını örnekler. Zangief ve Chun-Li ile birlikte *Street Fighter* oyununa ve Yeti efsanesine kolaj yapılmıştır. Zangief’ e yapılan gülünçleştirme ise bir parodidir.

Vanellope ve Ralph bir şeyler içmek için lobiden *Tapper* isimli oyuna giderler.⁵⁹*Tapper* oyununun içeriğini ve biçimini kendi anlatısına katan film yine kolaj örneği sunar. Ralph Vanellope’ ye, 1982’de piyasaya sürülen Walt Disney yapımı sinema filmi *Tron*' un etkinliklerinden ilham alan arcade video oyunu *Tron*' a sızmayı teklif eder. *Tron* oyunu, içerik ve biçimiyle birlikte filmin metnine kolajlanarak yeni anlamlar yaratmaya katkı sağlar. Vanellope, o oyunda virüs olduğundan bahseder. Ralph ise virüsün

⁵⁷ 4.3.2019 tarihinde wikipedia sitesinden alınmıştır.

⁵⁸ Yeti, halk arasında Koca Ayak olarak da adlandırılan görünüş olarak siyah, genelde beyaz kılları olan bir insanın iki üç katı boyutunda dev ayaklı, gorile benzetilen ve genelde Himalayalar gibi soğuk iklimlerde yaşadığı belirtilen insanüstü yaratıktır” 4.3.2019 tarihinde <https://www.mynet.com/yeti-koca-ayak-gercekten-var-mi-190101074927> adresinden alınmıştır.

⁵⁹1983’te piyasaya sürülen *Tapper*, filmde oyun dünyasına ait bir bar niteliğindedir.

temizlendiğini söyler. Böylelikle karakterlerin; ait oldukları oyun dünyasının farkında olduklarını bize hatırlatan film, kendine dönük bilinçlilik göstererek üstkurmaca özelliğini yansıtır.

Oyuna devam ettikleri sırada virüse yakalanan Vanellope ve Ralph yardım çağrısında bulunurken oyun salonuna dışardan yani insanların dünyasından bir bakış gösterilir. Vanellope, varoluşçu bir sorgulamalar yaparak Ralph' e sorular sorar:

-Sıfır ve birlerden oluştuğumuzun farkında mısın, ufacık toz zerreleri gibi uçtuğumuzun?" Varlığımız, bu hayattan fazlasının olup olmadığını düşündürmüyor mu?

Vanellope, Ralph' e, hayatında değiştirmek istediği bir şeyin olup olmadığını sorar. Ralph, tek görevi binaları yıkmak olan bir oyun karakteri olduğunu, günün sonunda elde ettiği şeyin sıfır olduğunu, fakat Vanellope' nin dostluğuna sahip olduğu için yine de hayatından memnun olduğunu, belki sadece çalışmak zorunda olmamayı tercih edeceğini söyler. Bu sorularla, Vanellope' nin farklı bir hayat arzuladığını anlarız.

Gün doğumunu izlemek için Oyun Merkez İstasyonu' na geçerler. Gün doğumundan kasıtları Litwak' ın oyun salonunu açtığı anda kapıdan içeri dolan ve prizlerin arasından sızan gün ışığıdır. Yani oyun kahramanlarının gün doğumları, onların var oluşunu meşrulaştıran oyun salonunun her sabah gerçekleşen açılışıdır. Litwak, prizlere doğru yaklaşınca gün ışığı kesilir. Priz alarmı çalar. Oyun kahramanları, kısa bir şaşkınlığın ardından bu alarmı yeni bir oyunun geldiği şeklinde yorumlarlar. Özellikle Vanellope, hayatına gelecek bu farklılık için çok heyecanlanır. Film; her birinin kendi oyununa yapılan pastiş ve kolaj gibi metinlerarası yöntemleri kullanarak; *Street Fighter* (Ryu, Chun-Li, M.Bison. Ken ve Zangief), *Pac-Man* (Clyde, Inky ve Pac-Man), *Hero's Duty* (Çavuş Calhoun ve Troop'lar) *Sonic The Hedgehog* (Kirpi Sonic ve Doctor Ivo "Eggman" Robotnik), Cyril Zombi gibi diğer birçok oyun kahramanını da Oyun Merkez İstasyonuna toplamıştır (Resim 3.29).



Resim 3.29. Kolajla gelen oyun kahramanları

Felix, bu yeni oyunun *Langırt* olduğunu umar. Çavuş Calhoun ise “bunun tansiyon aleti olduğuna iddiaya girerim, çocuklar böyle şeyleri sever” diye yanıt vererek insanların dünyasında bazı çocukların oyun ve oyuncaklardan çok bu tür aletlerle oynamaya ilgilerinin olduğu gibi yaşanan bir gerçeğe, ironi ile gönderme yapar. Vanellope, “lütfen yarış oyunu ol, lütfen yarış oyunu ol” diye dilekte bulunurken fiş prize takılır ve prizinin ekranında “Wi-Fi” yazısı çıkar. Ralph bu yazıyı Whiffey, Wifey? Şeklinde okur. Böylelikle film, gerçek dünyada da bu kelimenin okunuşundaki farklı eğilimlere gönderme yapar. Film, bu oyuncu tavrıyla kurmaca ile gerçek arasındaki sınırları esnetir. Ralph bu yeni oyunu bir wiffle ball ya da bir evlilik oyunu olarak yorumlarken nihayet Kirpi Sonic, bu kelimenin doğru telaffuzunu ve anlamını söyler. Bunun insanların alışveriş yaptıkları, sosyalleştikleri ve oyun oynadıkları online bir topluluk olduğunu duyan Vanellope, çok sevinir. Tam bu sırada Surge Protector⁶⁰ Wi-Fi prizinin önüne güvenlik şeridi çekerek şunları söyler:

-Hayır değil! Oradaki yazıdaki Wi-Fi aslında Die-Fi⁶¹ olmalı. Komik yanı var ama cidden internet eğlenceli değildir. Bu yeni ve farklı bir şey bu yüzden bundan korkmalıyız. Yani Tanrı aşkına uzak durun ve işe dönün.”

Postmodern anlatı burada, çoğulculuk anlayışına vurgu yapar. Farklı ve yeni olan şeylerden kaçınma uyarısıyla modernizmin farklılıkları yok etme ve dünyayı homojen bir

⁶⁰ “Dalgalanma Koruyucusu: Game Central Station/Oyun Merkez İstasyonu'ndaki güvenlik görevlisidir. İşlerinden biri rastgele güvenlik kontrolleri yapmak ve karakterlerin kendilerine ait olmayan oyunlardan kaçakçılık yapıp yapmadıklarını denetlemektir. Dalgalanma Koruyucusu adının kökenleri asla filmin içinde belirtilmez. Fakat gerçek hayatta dalgalanma koruyucu, elektrikli cihazları voltaj yükselmelerinden korumak için tasarlanmış gerçek bir cihazdır”

5.3.2019 tarihinde https://wreckitralph.fandom.com/wiki/Surge_Protector sitesinden alınmıştır.

⁶¹Die, ‘ölmek’ anlamına gelen İngilizce bir fiildir. Fi ise bağlantı anlamında kullanılan ‘fidelity’ kelimesinin kısaltmasıdır. Güvenlik görevlisi ‘ölüm bağlantısı’ gibi bir anlamda ürettiği bu kelimeyi kullanmıştır.

yapı haline getirme amaçlarına işaret edilir. Vanellope' nin alışılmışın dışına çıkıp farklı dünyaları tanıma isteği ise çoğulculuk ilkesini işaret eder. Bu iki düşünce çarpıştırılarak modernin güvenli evrenlerinin dışına çıkmama, farklı olandan korkma ve ötekileştirme şeklindeki anlayışı eleştirir.

Wi-Fi nin filmin konusuna girişiyse diyebiliriz ki: Postmodern anlatı, *Wreck-it Ralph* filmin de de eskiyi ve yeniye birleştiren, bir arada kullanan bir tarz sergiler. Eski video oyunlarıyla yenilerini, eski teknolojiyle yeni teknolojiyi aynı hikâyede anlatır. Bunları birbirine harmanlar, çoğulcu ve çok yönlü olarak hareket eder. Kuralları ve eskiyi muhafaza etmeyi ve yeniden korkulması gerektiğini savunan, alışılmışın dışında olana öteki gözüyle bakan Surge Protector' un aksine Vanellope; postmodern anlayış tarzıyla yeni gelen bu şeyi hayatına farklılık, çeşitlilik katacağı için bir an önce deneyimlemeye hazırdır. Tosun' a göre “Bu farklılığın zenginliği, tek düşünce hâkimiyetinin sıradanlığına indirgenemez” (376). Postmodern anlayış; tek düşünce hâkimiyetine karşın çoğulculuğu, çeşitliliği önemser. Filmin; karakter, mekân ve zaman noktasında 80'li yılların atari oyunlarıyla, günümüz internet çağını, yani eskiyi ve yeniye aynı anda yaşatması Öztürk'ün deyimiyle, (2018: 152) izleyicinin aşinalığını bozar. İzleyici, bu farklılık karşısında şaşırır ve düşünmeye doğru yönelir.

Ralph, Vanellope' nin hayatına yeni heyecanlar istemesini anlamaz. Çünkü o, hayatından memnundur ve Vanellope' nin dostluğu ona yetmektedir. Aralarındaki bu küçük anlaşmazlık dahi Ralph' in dostlukları konusunda tedirgin olmasına yol açar. Ralph, kendi oyununa gidecekken geri döner ve “Yeni bir pist istiyorum. Ona yeni bir tane vereceğim” diyerek Vanellope' nin peşinden gider. Yarış başlama çizgisinde Taffyta, Vanellope' ye, “Bugün kaybedeceksin Prenses” diye sataşır. Vanellope ise Taffyta' ya, “Evet teknik olarak ben bir prensesim fakat beni her zamanki Vanellope olarak düşünmeni tercih ederim yani poponu tekmelemek üzere olan yarışçı olarak” der. Burada Disney; kendi geleneksel prenses kalıplarının dışına da çıkarak alıştığımız şeklin tersine; prenses kıyafeti giymemiş olan, oyununu yönetmek değil yarışmak ve mücadele etmek tutkusuyla yaşayan bir prenses karakteri yaratır. Yarış devam ederken Vanellope, Ralph' in yaptığı yeni pisti farkeder ve arabasını bu piste doğru sürer. Görüntü, oyun salonuna yani insanların dünyasına döner. Swatti, arkadaşına yeni bir bölüm açtığını söyler. Vanellope, Taşlı Yol pistinde büyük bir heyecanla ve zevkle yarışa devam eder. Swatti ise diğer piste dönmesi gerektiğini söyleyen Nafisa' ya, Vanellope' yi kastederek, “yapamıyorum sanki kendisi sürüyor gibi” der. Vanellope ve Swatti iki kurmaca evren arasındaki çatışmaya

işaret edersine direksiyonlarını sürekli birbirlerinin tersi yönünde kırmaya devam ederler (Resim 3.30). En sonunda Swatti' nin elindeki direksiyon kopar, Vanellope de böylece direksiyon hâkimiyetini kaybeder, arabasıyla uçarak çamura saplanır. Oyun salonundaki dünyada direksiyon kırılmıştır. Bundan sonra film, iki evreni iki ekrandan aynı anda gösterir ve aralarında etkileşim kurar (Resim 3.31). Oyundaki konuşmaları çocuklar duymasa da salondaki konuşmaları oyun karakterleri duyarlar ve bunlar hakkında yorum yaparlar. Film böylece, çok katmanlı yapısıyla üstkurmaca yaratır. Yaşadığımız ya da inandığımız dünyadan başka dünyaların, başka evrenlerde başka hayatların olabileceğın izleyiciye hissettirmek, düşündürmek ister.



Resim 3.30. İki kurtmaca evren arasındaki çatışma



Resim 3.31. Film iki evreni iki ekrandan aynı anda gösterir ve aralarında etkileşim kurar.

Ralph “iyi misin?” diye yardıma koştığında Vanellope, arabanın içinden fırlar “Ne harika bir pistti Ralph teşekkürler, teşekkürler, teşekkürler” diyerek sevinçle bağırır. Kırılan direksiyonun yerine çocuklar, Litwak’ a, akıllı telefonları sayesinde eBay⁶²’den buldukları direksiyonu alınmasını önerirler. Fakat Litwak, fiyatının oyunun getirdiği yıllık

⁶² İnternet üzerindeki açık artırma usulü alışveriş sitesi olan bir Amerikan şirkettir Film pastiş yaparak ileride de göreceğimiz üzere bu siteyi anlatısına dâhil etmiştir

gelirden çok fazla olduğunu söyleyerek oyunun fişini çekmeye yönelir. Oyunun içindeki karakterler panik içinde oyunu boşaltmaya çalışırlar. Karakterler evsiz kaldıkları için ağlamaya başlarlar. Surge Protector, *Space Invaders (Uzay İstilaları)* oyunu tarihe karıştığında beri bu kadar evsiz karakter görmemiştim diyerek, 1978' de yayımlanan bir arcade oyunu olan bu oyuna parodi yapar.

Vanallope de çok üzülmüştür aksamaya başlar. Bu arıza gerçek hayatta da atari oyunlarında zaman zaman karşılaşılmış olan “glitch” olarak adlandırılan bir durumdur. Vanellope’ nin görüntüsü gider gelir. Bir nevi görünmez olma durumu yaşar. Aksama Vanellope’de endişeli olduğu zamanlarda ortaya çıkar. Bu durumu Vanellope’ yi postmodern kahraman yapan özellikler arasındadır. Çünkü Vanellope; mükemmel olmayan, idealize edilmemiş, kusurlu bir karakterdir. Postmodern anlatı, izleyicinin özdeşleşmesi zor olan kusurlu karakterleri kahraman olarak seçer. Vanellope bazen bu durumu lehine kullanarak yarışlarda öne de geçer. Vanellope’ yi seslendiren Sarah Silverman ise birçok kez sosyal tabular, ırkçılık, cinsiyetçilik, politika ve din gibi tartışmalı konularda ve kişisel konularda yaptığı sivri dilli yorumlar sebebiyle davalık olmuş Hollywood’ un ‘glitch’i olarak nitelendirilebilecek bir komedyen ve aktördür. Benzer bir şekilde; klişelere, tabulara karşı tepkisel bir tavır takınan Vanellope’ yi seslendirecek kişi olarak Silverman’ i seçmesi, filmin oyuncu yanını ortaya koyan örneklerden biridir.

Ralph arkadaş olmalarının Vanellope’ nin mutlu olması için yeterli olmasını istese de Vanellope bunun yetmeyeceğini söyler. Artık bir oyununun olmadığı gerçeğiyle yüzleşir. Postmodern kahramana uygun bir şekilde amaçsızdır, çaresizdir ve tam olarak ne istediğini bilmez, yine varoluşsal sorgulamalar yapar:

- Bu, bu o duygu. Bir sonraki duyguyla ne geleceğini bilmemek hissi... İşte bu bana hayat gibi hissettirir. Eğer yarışçı değilsem Ralph, neyim ben?

Surge Protector, diğer oyun karakterlerini, Sugar Crush’ tan gelen karakterlere kapılarını açması için ikna etmeye çalışmaktadır. Geriye sadece yarışçılar kalmıştır. Diğer oyun kahramanları onları görmezden gelip kahvelerini yudumlarken bir aile olmayı isteyen Çavuş Calhoun ve Felix yarışçılara bir aile vereceklerini açıklarlar. Kayıt tutmakla meşgul olan Surge Protector, ikisini de uyardırmaya çalışır:

-İkinizle iki çift laf edebilir miyim? Bakın anlıyorum. Altı senedir evlisiniz. Bazı şeyleri rayına oturtmuşsunuz. İlişkinize heyecan

katmaya, bazı şeyleri canlandırmaya çalışıyorsunuz. Ama bana güvenin. 15 çocuğu evlat edinmek yanlış bir canlandırma şekli. Bunlar vahşidir.

Bu sözler, yetişkinlerin evlilik hayatlarının geneline ve özellikle cinsel hayatlarına yönelik sözlerdir. Sahne, animasyon filmlerin artık sadece çocuklara yönelik olmadığını, anlatıda çift kodlamayla hem çocuklara hem de yetişkinlere yönelik mesajların barındırıldığının, bir kez daha kanıtıdır. “İlişkiyi canlandırmaya çalışmak” mesajı, çocuklar için bir anlam ifade etse de Surge Protector’ un sözleri ve hareketleri, buradaki canlandırma kavramının çocukların değil yetişkinlerin anlayabileceği şekilde cinsel hayata işaret ettiğinin göstergesidir.

Konuşmanın devamında Çavuş Calhoun ve Felix, çocuklardan ve ebeveyn olmaktan ne anladıklarından bahsederler. Çocukların kuzu gibi olduğunu, ebeveynliğin çocuklara en yakın arkadaşın gibi davranmak, ne isterlerse vermek, onları sevmekten ibaret olduğunu söyleyerek gerçek hayatla pek de uyuşmayan ebeveyn-çocuk ilişkisini zihinlerinde idealize ederler. Fakat tam bu sırada çocuklar, evin altını üstüne getirmekle meşguldürler. Taffyta “Anne, ezik televizyonda neden tek bir kanal var?” diye sorar. Çavuş Calhoun ve Felix şok olmuşlardır. Anlatı, burada da klişe bir romantizmin aksine gerçekçi bakış açısına kattığı mizahla ilerler.

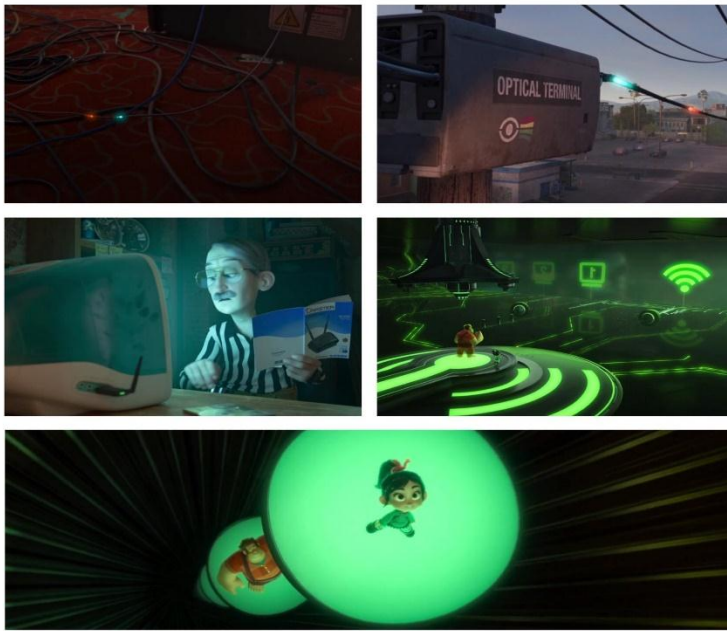
Tapper’ da Felix ile dertleştikleri sırada Ralph’ in aklına eBay gelir. Ralph, internete girip eBay’ dan Sugar Crush oyununun direksiyonunu alacak, oyun tekrar çalışacak, böylece Vanellope mutlu olacaktır. Ralph, hemen Vanellope’ye koşar ona bu müjdeli haberi verir: “interneteye gidiyoruz”, naraları atarak Surge Protector’ un nöbet tuttuğu girişe gelirler. Basit bir oyun olduğu gerçeğine ironik bir yaklaşımla, Ona, *Whac a Mole*⁶³ oyununda usulsüzlük olduğunu, istenmeyen kişilerin arbede çıkarmak üzere olduğunu söyleyerek kapıdan uzaklaşmasını sağlarlar ve yürüyen bir banttın WiFi’ye doğru giriş yaparlar.

Oyun salonuna geçen kamera, bize, Ralph ve Vanellope’ nin kabloların içinde hareket eden kırmızı ve yeşil ışık halindeki görüntülerini gösterir. Kablolardan hareket eden ışık-enerji, internet sağlayıcısı modem girişine gelir. Fakat Vanellope, “Bayanlar ve

⁶³Bir elektrikli yaylanma düzeneğiyle, yatay bir yüzeydeki çok sayıda deliklerden (çoğunlukla dokuz delik) sert plastikten köstebekler rastgele biçimde hızla belirdikçe başlarına bir tokmakla vurup geriye sokmak suretiyle oynanan ve kısıtlı oyun süresi boyunca her başarılı vuruş için puan kazanılan bir lunapark/atari salonu oyunu ve bu oyun düzeneğinin kurulu olduğu makinenin İngilizce ismi. <https://eksisozluk.com/whac-a-mole--3319026> sitesinden 11.3.2019 tarihinde alınmıştır.

baylar size interneti taktim ederim” dediğinde sesinin yankılandığı boş bir mekânla karşılaşır. Modemin ışıkları henüz tam olarak yanmıyordur. İnternetin, Sonic’ in dediği kadar inanılmaz bir şey olmadığını düşünürler. Direksiyonu satın alacakları eBay’ yi nerede bulacaklarını düşünürken seslerinin yankılandığını fark eden ikili, sorunlarını unutup yankıyı bir oyuna çevirerek değişik sesler çıkarmaya başlarlar. Çünkü onlar postmodern kahramanlardır: Hayatı çok fazla ciddiye almazlar, bir oyun olarak görürler ve her anlarını eğlenceli hale getirmeye çalışırlar. Ani duygusal değişimler yaşarlar ve beklenmeyen yerde beklenmedik davranışlar sergilerler.

Litwak, odasında kullanım kılavuzundan okuduğu talimatlarla bilgisayarını WiFi’ ye bağlamanın peşindedir. Şifresini girer, sonunda “online-çevrimiçi” olur. Bağlantıyla birlikte yeşil bir ışık kabloları, sisteme dolar, modemler arası alışveriş gerçekleşir. Ralph’ in bir cine benzettiği minyatür Bay Litwak avatarı, internete giriş alanına gelir. “IP adresi 415-1037-483” anons sesiyle birlikte bu avatar yeşil bir ışıkla fanus şeklinde kaplanarak internete gönderilir. Vanellope ve Ralph de kendilerine atanan birer IP numarasıyla onu takip ederler. Modemin fişine, kablolarına, telefon direklerine bağlı tellere, optik terminale yaptıkları çok hızlı yolculuktan sonra nihayet internet dünyasına giriş yaparlar. Film böylece, gerçek hayatta aşamaları bilinen fakat gözle görülmeyen internete bağlanma eylemini somutlaştırır (Resim 3.32).



Resim 3.32. İnternete bağlanma aşamaları film tarafından somutlaştırılır

3.2.2.1. Çoğulcu bir evren tasarımı: internet

Vanellope ve Ralph' in WiFi alanına girişinden itibaren gerçekleşenlerin tümü, filmin; insanların yaşadığı evren ile oyun ve internet evreni arasındaki ilişkilerin-etkileşimlerin şeklini anlatma yoludur. Sonrasında da bu yol izlenerek internet evreni, oyun karakterlerinin bakış açılarından bize sunulur. Burası yüzlerce, binlerce yüksek binayla örülü, ışıltılı, renkli, arcade oyun dünyasından teknolojik olarak çok daha gelişmiş bir dünyadır. Ralph, şaşkınlıkla etrafını izler. Gözüne çarpan ilk bina snapchat⁶⁴ şirketinin binasıdır. Sonra; amazon⁶⁵, tumblr⁶⁶, youtube⁶⁷, IMDb⁶⁸, gibi gerçekte var olan sosyal ağların şirket binalarında yer alan logolarını ve Vacay Pedia, Toma Nuestro Quiz, Audio Books, Stop Malware Worms, gibi film için kurgulanan bilgi, eğlence, güvenlik ağlarını görür. Gerçekte var olan bu sosyal ağlar kendi özelliklerini ve biçimlerini koruyarak kolajla filme dâhil edilir, filmin uzamını oluşturur (Resim 3.33). Filmdeki bu uzam ise gerçek hayattaki San Francisco Körfez Bölgesi'nde yer alan Silikon Vadisi'ne pastişle yaratılan bir simülasyondur (Resim 3.34).

⁶⁴Snapchat; Evan Spiegel, Bobby Murphy ve Reggie Brown tarafından akıllı telefonlar için geliştirilmiş, platformlar arası çalışma özelliğine sahip bir anlık mesajlaşma uygulamasıdır. Kullanıcıların birbirlerine yazılı metin, fotoğraf, ses veya video göndermesini sağlar.<https://tr.wikipedia.org/wiki/Snapchat> sitesinden 12.3.2019 tarihinde alınmıştır.

⁶⁵ Amazon.com, Inc., kısaca Amazon, Amerika Birleşik Devletleri merkezli bir e-ticaret ve bulut bilişim şirkettir. Jeff Bezos tarafından 5 Temmuz 1994'te Amerika Birleşik Devletleri'nin Seattle şehrinde kurulmuştur. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Amazon\(şirket\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Amazon(şirket)) sitesinden 15.3.2019 tarihinde alınmıştır.

⁶⁶ Tumblr, ABD menşeli sosyal ağ ve blog sitesidir. David Karp tarafından Şubat 2007'de kurulmuştur. Kuruluşun ardından iki hafta içinde 75.000 kullanıcıya ulaşan site sırf ABD'de toplam 13.4 milyon kullanıcıya sahiptir. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Tumblr> sitesinden 18.3.2019 tarihinde alınmıştır.

⁶⁷ YouTube, bir video barındırma web sitesidir. Merkezi Amerika Birleşik Devletleri'deki San Bruno, Kaliforniya şehrinde yer almaktadır. 15 Şubat 2005'te 3 eski PayPal çalışanı tarafından kurulmuştur. Kasım 2006'da Google tarafından 1.65 milyar dolara satın alınmıştır. <https://tr.wikipedia.org/wiki/YouTube> sitesinden 18.3.2019 tarihinde alınmıştır.

⁶⁸ Internet Movie Database, kısaca IMDb, yeryüzündeki tüm ülkelerin ve tüm dönemlerin sinema ve televizyon filmleri, film yıldızları ve dizileri hakkında bilgiler barındıran çevrimiçi bir veri tabanıdır. <https://tr.wikipedia.org/wiki/IMDb> sitesinden 18.3.2019 tarihinde alınmıştır.



Resim 3.33. Sosyal ağlar kolaj ve pastişle anlatıya dahil edilmiştir



Resim 3.34. Silikon Vadisi'nin pastişle yaratılan simülasyonu

Filmler hakkında oluşturulmuş ve bu filmin de yer aldığı bir veri tabanı olan IMDb'nin gösterilmesi, filmin; kendine dönük bilinçlilik gösterdiği, üstkurmacalı yapısına işaret eden başka bir andır. Bu ihtişamlı dünya karşısında şaşkına dönen Ralph'ın ilk sözü, "Sanırım artık Litwak'ta değilim" olur. Vanellope, "Bu gördüğüm en güzel mucize" diyerek sevinir. Bu dünyanın çok büyük olduğunu düşünerek endişelendiklerinde "Powered by Knowsmore" yazan bilgi alma merkezini görürler. İnternet dünyası; atari oyunları ve insanların dünyasından sonra filmin yarattığı üçüncü bir katmandır. Farklı zaman, uzam ve karakter sunumlarıyla bu evrenler çok katmanlı bir yapıyı birlikte oluşturmuştur (Resim 3.35).



Resim 3.35. Farklı zaman, uzam, karakterler çok katmanlı bir yapıyı birlikte oluşturmuştur

KnowsMore; Google, Yandex gibi arama motorlarını ve wikipedia gibi bilgi depolarını temsil eden bir karakterdir. Gerçek hayatta internete giren Madeline, “search” (arama) tuşuna bastığında KnowsMore ona, 23 milyon sonuç sunar ve Madeline, bunlardan birisini seçer. Madeline’ in simülasyonu, fanus gibi etrafını çevreleyen çok hızlı bir araca binerek seçtiği siteye doğru gider. Yaşamdaki hızlanmanın bir sonucu olarak animasyon sinemasının ve genel olarak sinemanın geçmişten günümüze geçirdiği evrimdeki en önemli faktörlerden birinin kurgudaki hız olduğu daha önce söylenmişti. Filmin arcade oyunlarının evreninden internet evrenine geçişi de aslında yaşamdaki bu hızlanmaya dikkat çeker.

Ralph ve Vanellope de KnowsMore’ a gelir. KnowsMore, onları görür görmez arama geçmişlerinin olmadığını söyler ve bunu ilginç bularak hemen onlar için bir tane başlatmayı teklif eder. Ralph, konuşmasına “umm..” diye düşünerek başladığı andan itibaren KnowsMore, tıpkı arama motorlarının ekranda bize sunduğu gibi Ralph’in ağzından çıkan her bir harfi takip ederek bir çok seçeneği sunmaya başlar: Umbrella, Umbridge, Umami, Uma Thurman..., Noah's Ark (Nuh’un Gemisi), No Doubt, Nordstrom Rack..., Ergonomics, Urban Outfitters, Urkel, played by Jaleel White... Böylece film; Harry Potter filminin karakteri Dolores Umbridge, Quentin Tarantino' nun yönetmenliğini yaptığı Ucuz Roman ve Kill Bill filmlerinin başrol oyuncusu Uma Thurman, Urban Outfitters ve Nordstrom Rack mağazaları, Nuh Tufanı, Family Matters dizisindeki Steve Urkel karakteri ve bunu canlandıran Jaleel White gibi birçok isime gönderme yaparak anlatısına katar. Ralph, KnowsMore’u İngilizlere ait bir tekerlemenin kahramanı olan “Humpty Dumpty⁶⁹” karakterine benzeterek onunla alay eder. Referans metnin parodisini yapar. Bu sırada arama yapmayı Vanellope dener, KnowsMore’ a, “eBay, Sugar Rush

⁶⁹Humpty Dumpty; 1935, 1936 yapımı kısa animasyon filmlere de konu olmuş ve Puss in Boots (Çizimli Kedi), Alice in Wonderland filmlerinde de yer almıştır.

direksiyonu” sözcüklerini söyler ve direksiyonu arama sonuçlarında bulmayı başarır. Bir fanusun içinde eBay sayfasına doğru yola çıkarlar.

Yapılan anonsta, saniyede üç megabayttan daha düşük hızda olanlara trafik cezası kesileceği söylenerek internet dünyasında hızın önemine dikkat çekilir. Yolda etrafı izleyen kahramanlar yine birçok uygulama ile karşılaşır; Twitter’ın mavi kuşları, uçarak bir ağacın dallarına konarlar. Twitter uygulamasının logosu olan mavi kuş Larry’ den çokça vardır ve her bir tweeti bir kuş temsil eder. Her yeni tweette yeni bir kuştan gelen bir “cik” sesiyle birlikte uygulamanın kullanıcılarının attığı bir tweet görünür. Atılan tweetlere baktığımızda görsellerden bunların retweet olduğunu anlarız. Film; internet evreninin insanların evrenine yansımaya iç kısmında twitter uygulamasının mavi kuşu Larry’ i bir logo olmak dışında, uygulamanın amacı olan tweet atma işini de gerçekleştiren bir varlık olarak gösterir (Resim 3.36). Böylelikle izleyicide, insanların dünyasından farklı dünyaların da olduğu izlenimi tekrar yaratılır, film kurmaca ve gerçek çatışmasını oyun temasına dayalı anlatım teknikleriyle destekleyerek işler.



Resim 3.36. Twittera yapılan kolaj

Ralph ve Vanellope, eBay’ e doğru, okların işaret ettiği sohbet, buluşma, fotoğraf, kariyer amacıyla gezinilen Sosyal Medya Bölgesine doğru ilerlerler. Burada izleyici; çift kodlanmış anlatı yapısı sebebiyle çocukların da aşına olduğu Facebook, WhatsApp, YouTube, Myspace, National Geographic gibi uygulamaların ve web sitelerinin yanında yetişkinliklere yönelik Meetic, gibi çevrimiçi buluşma ve sohbet sitelerini de görür (Resim 3.37). Tüm bu sosyal medya uygulamaları ve web sitelerinden alınan parçalar filmin anlatısına kolaj yöntemiyle katılarak çoğulcu bir evren oluşturulur.



Resim 3.37. Sosyal ağlar

Ralph, Google'ın binasını gördüğü anda “Wow, I guess we know where to go if we ever need a pair of goggles. (Sanırım bir çift gözlüğe ihtiyacımız olursa nereye gideceğimizi biliyoruz bütün bina onlarla dolu)” der. Google'a yapılan bu gönderme için okuyucunun donanımını sınavan iki ihtimal sıralamamız mümkündür. İlk ihtimal, telaffuz ya da okuma hatalarına daha önce de rastladığımız Ralph'in, “Google” yazısını görünce bunu yanlış okuyarak kelimeyi; koruyucu gözlük, gözlük, şaşı bakmak gibi anlamlara gelen “goggles” kelimesiyle ilişkilendirmesidir. Google kelimesinin içerdiği yan yana 2 tane “o” harfi de bu kelimenin ona gözlüğü andırmasına sebep olmuş olabilir. İkinci ihtimalde ise Ralph'in hangi güdüyle bunu söylediğini göz ardı edilerek ve filmi yapanlara odaklanılarak; onların yeni ve gelişmiş bir teknoloji olan “Google Glass”⁷⁰ gönderme yapmış olabilecekleri kabul edilebilir. Her iki ihtimalde de asıl olan, arama motoru Google'ın anlatıya kolajlanmasıdır.

Ralph ve Vanellope, nihayet eBay'ın bulunduğu yere iniş yaparlar. Önlerine pop-up⁷¹ reklamlar ve reklam engelleyciler (pop-up blocker) çıkar. Sahne; gerçek hayatta

⁷⁰ Google Glass, bir çift gözlüğe benzeyen ve doğrudan kullanıcının görüş alanında bilgileri gösteren giyilebilir, ses kontrollü bir Android cihazdır. Google Glass, alakalı bilgiler sağlamak için resim, sesli ve konum tabanlı girişleri kullanarak artırılmış gerçeklik deneyimi sunar. Kullanıcılar ayrıca aygıtı ses komutları ve çerçevesinde bulunan bir dokunmatik yüzey üzerinden manuel olarak da kontrol edebilirler. Google Glass işletim sistemi Android sürümüne dayanmaktadır ve cihaz için optimize edilmiş Glassware adlı uygulamaları çalıştırabilir. Gözlüklerde dahili Wi-Fi ve Bluetooth bağlantısı ve fotoğraf ve video çekmek için bir kamera bulunur. <https://internetofthingsagenda.techtarget.com/definition/Google-Glass> sitesinden 05.05.2019 tarihinde alınmıştır.

⁷¹Pop-up, bir web sitesine giriş yaptığımızda veya o site içerisinden bir linke tıkladığımızda sitenin size istediğinin dışında açmış olduğu ekrana bir anda gelen küçük penceredir. Bu pencerenin içerisinde bir

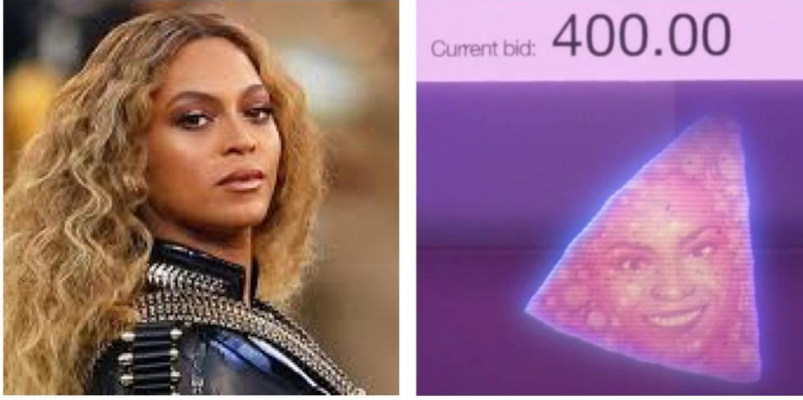
arama motorlarından istediğimiz sayfayı bulma, tıklama, sayfanın açılması ve burada anında karşımıza reklamların çıkması ve engellenmesi aşamalarının kurgusal dünyadaki karşılığını bize sunar ve gerçek dünyadaki içeriklerine referans verir:

“Esrarengiz bir numarayla karın yağlarınızdan kurtulun! Şımarık ev hanımları seninle tanışmak istiyor. Tebrikler, kazandınız! Hapse giren on çocuk yıldız, Altı numaraya çok şaşıracaksınız. Video oyunları oynayarak zengin olmak ister misiniz? Nasıl yapılacağını görmek için tıklayınız”

Bu cümlelerden anlaşılacağı üzere reklamlar, Ralph’in dikkatini çekip onu ikna etmeye çalışırlar. Ralph ise yaşadığı atari oyunları evreninde yer almayan reklamın ne olduğunu bilmez, söylenenler karşısında şaşırır ve bu reklamlarda vaat edilen şeyleri havalı bulur. Filmin çift kodlanmış yapısında, filmi izleyen çocuklar, belki Ralph kadar olmasa da, bu reklamları masum birer araç gibi ya da Ralph’ in verdiği şaşkın tepkilerle gülme unsuru oluşturacak anlam katmanları gibi görürken, yetişkinler ise kendi dünyalarına hitap edecek şekilde tasarlanan bu reklamların anlamını tam olarak kavrayabilirler.

İkili, eBay’ e girdiklerinde kitap, film, seyahat vb. birçok kategoride açık arttırma usulüyle yapılan birçok satışa tanık olurlar. Bunlardan biri de 400 dolara satılan ünlü Amerikalı şarkıcı Beyonce şeklinde olduğu düşünülen tortilla cipstir. Resim 3.38’de görüldüğü gibi bu sadece bir cipstir ve üzerindeki Beyonce görüntüsü de oldukça deforme ve tanımaya imkân vermeyen bir şekildedir. Kapitalist ekonomik sistemde bir cips tanesi Beyonce şeklinde olduğu iddia edildiği için 400 dolara satılır. Tıpkı Andy Warhol’ un Marlyn Monroe posterini yaparken görüntüsüyle keyfince oynayabileceğini ve böylece poster alan kişinin kendisini özel hissedeceğini öne sürmesi (Şaylan, 2016: 117) gibi Beyonce’ lu tortilla cipsini satın alan kişi de bu cipse sahip olduğu için çok mutludur. Film, bu sahneyle, kapitalist popüler kültür ile internet arasındaki metalaşmaya dayalı etkileşimi gözler önüne serer.

reklam kodu yer alabileceği gibi bilgilendirme veya anket gibi değişik öğeler de karşınıza çıkabilir. Web dünyasındaki Pop-up’ların büyük bir kısmı JavaScript adı verilen programlama diliyle yapılır ve farklı özelliklere sahip olabilmektedir. 07.05.2019 tarihinde <https://wmaraci.com/nedir/pop-upsitesinden> alınmıştır.



Resim 3.38. Beyonce ve Beyonce' lu tortilla cipsi

Vanellope ve Ralph, direksiyonu bulmak için etrafa göz gezdirirler ve satılmak üzere olduğunu görüp açık arttırmaya dâhil olurlar. Anlarını genelde eğlenceye çevirmeye meyilli olan ikili, müzayedeyi de sonucunu düşünmeksizin eğlenceli bir oyuna dönüştürürler ve rakamı 27,001'e kadar çıkarırlar sonra da kazandıkları için sevinirler. İşlemlerini gerçekleştirmek için kasaya yönlendirilirler. Harika olduklarını, planın ilerisinde olduklarını düşünürler. Ta ki kasa görevlisi 27.001 için kredi kartı numarası isteyene kadar:

Kasa Görevlisi- Bayım, tam olarak nasıl ödeme yapmak istiyorsunuz? Borcunuz 27,001 dolar.

Vanellope- Ne? Dolar mı? Para olan dolar mı?

Kasa Görevlisi- Evet, kredi kartınız yoksa PayPal, Venmo, ProPay, SquareCash ve BuzzyBucks⁷² da geçerli. Ödeme yapmazsanız ödenmemiş eşya politikasına maruz kalırsınız. Hem paranızdan olursunuz hem de eşyayı alamazsınız.

Arcade oyun dünyasından gelen kahramanlar, diğer dünyalara oldukça yabancıdır. Rakamların para olabileceği akıllarına bile gelmeden oyunlarını oynamışlardır. Online ödeme sistemleri ise anlatıya; işlevleri, isimleri ve logoları ile kolajlanmıştır.

Vanellope ve Ralph umutsuzca bu parayı nasıl bulacaklarını düşünürler. Ralph, “Ne düzenbazlık ama!” diyerek eBay’ in sanal billboard ekranını yumruklar. “Tabelaları bile gerçek değil!” der. Ralph’ in ve Vanellope’ nin tek yapmaları gereken, birazcık parayı

⁷²PayPal, internet üzerinden çalışan online bir ödeme sistemidir. Kredi kartı kullanarak veya kullanmayarak, internet üzerinden güvenli alışveriş yapılmasını ya da istenilen kişiye sadece bir e-posta adresi aracılığıyla para gönderilmesini sağlar.

Venmo, PayPal'a ait bir mobil ödeme servisedir. Venmo hesap sahipleri bir cep telefonu uygulamasıyla başkalarına para aktarabilir;

SquareCash ise nakit App Square, Inc. tarafından geliştirilen ve kullanıcıların bir cep telefonu uygulamasını kullanarak birbirlerine para transfer etmelerini sağlayan bir mobil ödeme hizmetidir.

nasıl kazanabileceklerini bulmaktır. Para bulmaları gerektiğini söylerlerken “money” kelimesinin yerine “moola” kelimesini kullanırlar. Moola, İngilizcede para kelimesinin argo kullanımlarından biridir. Fakat aynı zamanda Kanada merkezli bir çevrimiçi oyun sitesidir. Oyun kahramanları olan Vanellope ve Ralph’ in dolara aşına olmayıp moola’ yı bilmesi şaşırtıcı değildir. Film, kurduğu evrenler arasındaki yaşam biçimlerinin benzerliklerini ve farklılıklarını ince ayrıntılarına kadar işler. Vanellope’ nin “Biz oyun karakterleriyiz Ralph. Paramız yok ki bizim. Tabi oyun oynayarak zengin olmanın sihirli bir yolunu biliyorsan o başka” dediği esnada internette yaşayan ve pop-up reklam veren olarak çalışan spam algoritması JP Spamley karşlarına çıkar. Onlara, oyun oynayarak para kazanabileceklerini söyler. Sitesinde işleyiş şöyledir: İnsanlar oyuna girer, en çok istenen eşyaları bulur, sonra da en yüksek fiyata sitede bu eşyaları satarlar. JP Spamley, yardımcısı Gord’ a, Ralph ve Vanellope’ ye para kazanabilecekleri oyunları tanıtmalarını ister. Onlara yetecek parayı kazanabilecekleri oyun *Katliam Yarışı*⁷³ dır. Yapmaları gereken şey ise gerçek hayatta Des Moines, Iowa’ da yaşayan bir insanın sahip olmayı çok istediği Katliam Yarışçısı Shank’ in arabasını alıp JP Spamley’ e getirmektir. Böylece kendilerine gerekenden çok daha fazlasını, 40.000 doları, kazanabileceklerdir.

3.2.2.2. Pastişle yaratılan oyun dünyası

Arcade oyunlarının parlak net dünyasına karşılık bu oyunda, yıkık bir şehir ve puslu sarı-turuncu rengin hâkim olduğu bir hava vardır. Oyuncular tarafından kontrol edilemeyen karakterler, (NPC⁷⁴) arcade oyunlarına oranla gerçek insanlara daha çok benzetilerek yaratılmıştır. Postmodern dünyaya uygun bir şekilde, arcade oyunlarının sevimli görüntüsü burada kendini “gerçekliğe” bırakır ve *Katliam Yarışı* oyunu, arcade oyunlarına göre daha şiddet içerikli ve acımasızdır. Yarış parkuru, sadece yollar değil gözle görülebilen her yerdir. Zaman, mekân ve nesnelere; belirsiz, düzensiz ve keyfi bir şekilde sıralanmıştır.

Ralph ve Vanellope, arabayı almaya gittiklerinde, gerçek dünyadan oyuncuların da aynı arabanın peşinde olduklarını görürler. Onlar arabayı çalamadan sahibi, usta sokak yarışçısı, Shank gelir. Shank, oldukça havalı görünüşe sahip olan bir karakterdir. Sözü

⁷³Slaughter Race, yarışçuları kontrol eden birden fazla kişi tarafından oynanan son derece cesur bir çevrimiçi yarış oyunudur.

⁷⁴ Non-player Character yani NPC, bir video oyununda oyuncu tarafından kontrol edilemeyen karakter anlamına gelir. İngilizce Non-player Character sözcüklerinin baş harflerinden oluşan bir kısaltmadır. NPC genel olarak rol yapma oyunlarında kontrol edemediğiniz fakat etkileşime girebildiğiniz karakterler için kullanılır. 10.5.2019 tarihinde <https://tr.wikipedia.org/wiki/NPC> adresinden alınmıştır.

söyler ve donmuş ekrana Shank' in tanıtım posteri gelir (Resim 3.39). Posterde Shank, Yolun Kraliçesi, yetenekler: süperinsan hızı, yol için stil, favori silahı: zekâ yazar.



Resim 3.39. Shank, Yolun Kraliçesi

Burada, benzer içerikli yarış oyunlarına biçimlerine öykünme dolayısıyla pastiş yapılır. Farklı bir kurmaca türü olan oyunun biçiminin filmin biçimiyle birlikte kullanılması, farklı türlerin çoğulculuk esasına göre kullanımını da beraberinde getirir. Gerçek dünyada da oyunlarda karakterlerin tanıtımı için kullanılan bu yolla film, kurmaca içinde kurmaca göstererek üstkurmaca oluşturur. Film, *Katliam Yarışı*' nın bir oyun olduğunun farkındadır. Oyununun karakterleri de bir oyun karakteri olduklarının farkındadırlar ve film, *Katliam Yarışı*' nın; bir oyunun içerik ve biçim yapısına uygun olarak bu filmin içinde yer aldığını; gerek tanıtım posteri gibi yöntemleri kullanarak, gerekse karakterlerin hareket ediş tarzlarıyla, izleyiciye de gösterir.

Shank karakterini seslendiren ve 3 boyutlu modeline ilham veren, oyuncu Gal Gadot' tur. Tıpkı incelediğimiz bu filmde olduğu gibi *Fast & Furious* (2001) serisinde de Gal Gadot, kimseden korkmayan Gisele adındaki bir sokak yarışçısı rolündedir. Filmografisine bakıldığında ve *Keeping Up with the Joneses* (2016), *Wonder Woman* (2017), *Criminal* (2016) gibi filmlerde canlandırdığı karakter incelendiğinde Gadot' un canlandırdığı karakterlerin, çok iyi araba ve silah kullandığı görülür. Bu durum, postmodern anlatının hâkim olduğu bu filmdeki oyunsal tavrın eseridir. Böylece, filmde, karakter özelliklerine ve biçimine öykünmesinden dolayı başta *Fast & Furious* olmak üzere Gadot' un oynadığı diğer benzer içerikli filmlere de pastiş yoluyla gönderme yapılmış olur.

Oyunu oynayan kullanıcılar, Shank tarafından önce sözlerle ezilerek sonra da adamı Pyro tarafından yakılarak öldürülür. “Yolun Sonu” sözünü bu yarış oyunu biter. Film

burada yine oyunsal bir tavır sergiler. Pyro kelimesi, İngilizcede ateş anlamına gelen bir önektir. Sözcüğün anlamıyla karakterin görevi ve yetenekleri uyumlu seçilmiştir. Bunun yanında Pyro, *Team Fortress 2* isimli oyunun casus avcısı olan karakterinin de adıdır⁷⁵. Bu karakterin silahları da alev silahı ve yangın baltasıdır. Film böylece *Team Fortress 2* oyunundan aldığı karakter adıyla ve özellikleriyle bu oyuna da pastiş yapar.

Oyuncuların yandığını gören Ralph, yere yatar sürüne sürüne kaçmaya çalışır. Vanellope, nereye gidiyorsun diye sorduğunda “Korktum ben. Eğer burada yanarsak bittik, öldük, yokuz. Bence hemen şimdi buradan gitmeliyiz” diye cevap verir. Ralph, postmodern kahramanların özelliklerini burada sergiler. Geleneksel kahraman tipinin cesur oluşunun aksine Ralph’ in, tehlike karşısında korkmak ve paniklemek gibi özellikleri⁷⁶ vardır. Geleneksel sinemanın güçlü ve korkusuz erkek imgesi, postmodern sinemada bir anlamda yok olur, kahramanlar daha sıradan ve yumuşak olmaya başlar. Postmodern bir kahraman olan Ralph de bir kadının (Vanellope) yardımına ihtiyaç duyar. Filmde kadın kahraman daha etkin, baskın, güçlü bir karaktere sahiptir ve erkek kahramanı cesaretlendirip ona yol gösterendir.

Vanellope, bir fikrinin olduğunu söyler. Burada sahne, Shank ve arkadaşları arasındaki konuşmalara geçer. Film, oyun dünyasının kurallarını, oyun karakterlerine sorguladır. Karakterler, kurmaca içinde bir kurmaca olduklarının farkındadırlar. Butcher Boy, TED⁷⁷ konuşmalarından bahseder ve bu sahnede ironi ile TED konuşmalarının gerekliliği, yararı, popüleritesi yeniden değerlendirmeye tabi tutulur:

“Daha yeni TED konuşması izledim. Gerçi adamın ne dediğini hatırlamıyorum daha çok bana hissettirdikleriyle ilgili. Ama bence, sonuçta, asıl nokta şu; yolculuklarınızdan onur duyuyorum çocuklar.”

Ralph ve Vanellope planlarını yaparlar. Ralph; garajın kapısını çalar, Shank ve arkadaşlarını laf kalabalığı ile oyalar. Vanellope de bu sırada Shank’ in arabasını kaçıtır. Ralph’ i de alarak kaçmaya başlarlar. “Shank ve Vanellope, motorlarını epik bir yarış için

⁷⁵<https://www.wattpad.com/160860613-team-fortress-2-karakterler-taktikler-ve> sitesinden 08.05.2019 tarihinde alınmıştır.

⁷⁶Elmacı’ya göre antikahramanlar geleneksel değerlerden yoksun ve kendi idealleri olmayan karakterlerdir; kendi dünyalarında pek kontrolleri yoktur ve çaresiz olabilmektedirler. Genellikle antikahramanlar acınacak, garip, iğrenç, pasif kişiler ((RALPH)) olmalarının dışında en temel özellikleri başarısız ve kusurlu karakterler olmalarıdır (akt. Hazneci, 2016: 35).

⁷⁷“Yaymaya değer fikirler” sloganıyla ücretsiz olarak çevrimiçi konuşmalar yapan bir medya kuruluşudur. [https://en.wikipedia.org/wiki/TED_\(conference\)](https://en.wikipedia.org/wiki/TED_(conference)) sitesinden 30.06.2019 tarihinde alınmıştır.

çalıştırır. Estetik dönüşlerin, sert patinajların olduğu hızlı ve öfkeli bir yarış gerçekleşir⁷⁸”. Shank ve Vanellope birbirlerinin araba kullanışlarını çok beğenirler. Vanellope bu beğenisini “Whoa! Mother Hubbard, this lady can really drive- Vay! Mother Hubbard, bu kadın gerçekten sürebiliyor” cümlesiyle dile getirir. Bu cümle ile anlatıya kolajlanan Mother Hubbard, "Yaşlı Anne Hubbard" adındaki bir kreş tekerlemesinin kahramanıdır⁷⁹.

3.2.2.3. Postmodern bir kahraman: Ralph

Uzun bir yarış sonrasında Vanellope ve Ralph, köşeye sıkışır. Ralph, yine postmodern kahramanlara özgü bir biçimde yarış boyunca hızdan ve tehlikeli hareketlerden korksa da Shank’ le konuşmayı göze alır, Vanellope ona dikkat et dediğinde “Merak etme kahramanlar böyle yapar” diyerek cevap verir fakat inerken poposu arabaya sıkışır ve kahramanlık karizmasından pek bir eser kalmaz. Yapılacak tek şey kalmıştır, o da Shank’ e tüm bunlarının nedenini açıklamak... Ralph her şeyi tatlı bir dille Shank’e anlatır: “Buradaki arkadaşım, bir şeker oyunu yarışçısı. Birlikte yaptığımız kurabiye arabasıyla tatlı küçük yollarda yarışırken görmelisin onu.” Göze’nin (2009: 35-37) dikkat çektiği gibi postmodern kahramanlar bazen ağlayacak kadar Hollywood’ un güçlü erkek imgesinden uzaklaşan, kırılğan karakterlerdir. Resim 3.40’ da görüldüğü gibi Ralph de konuşmanın devamında ağlamaya başlar, Shank, onu sakinleştirmeye çalışır.



Resim 3.40. Ralph ağlamaya başlar

Arkadaşlığın onlar için de her şey demek olduğunu söyler. Ralph ve Vanellope, bu sözler karşısında çok sevinirler ve Shank’ in arabayı onlara vereceğine dair ümitlenirler. Fakat Shank’ in daha iyi bir fikri vardır:

⁷⁸<https://www.bustle.com/p/gal-gadots-wreck-it-ralph-2-character-will-give-you-total-fast-furious-vibes-video-10076334> sitesinden 9.5.2019 tarihinde alınmıştır.

⁷⁹https://en.wikipedia.org/wiki/Old_Mother_Hubbard sitesinden 09.05.2019 tarihinde alınmıştır.

Shank- Telefonun yanında mı?
Felony- Her zaman.
Shank- Video çekelim. Pyro, koca oğlana üfletsene.
Pyro- Seve seve.
Ralph- Durun. Ne yap...Ne yapıyorsun?
Shank- Bir şey söyle. Aklına gelen ilk şeyi söyle.
Ralph- Bu oyunu bozacağım!⁸⁰
Shank- Güzel, tamam. Kapatabilirsin.

Bu sahnede, sosyal medya dünyasında çok izlenen videoların nasıl üretildiğinin bir canlandırması yapılır. Videoyu çekmek için iphone marka akıllı telefonlar anında iş başındadır. Videonun içeriğine ise hemen karar verilir. “Aklına gelen ilk şeyi söyle” çünkü postmodern dünyada derinlikli metinler değil bunun yerine eğlence, şiddet gibi herhangi bir duyguya hitap eden, anlam olarak yüzeysel fakat görüntü olarak etkileyici metinler talep edilir. Pyro’ nun hava püskürtmesiyle Ralph’ in yüzü dalgalanır. İri yarı bir adamın dalgalanan bir suratla söylediği anlamsız bir cümle içeren bir video ortaya çıkar. Bu videoyu yüklediklerinde aldıkları beğeni sayısına göre internetten para kazanabileceklerdir. İnternet dünyasıyla henüz tanışmış olan Vanellope ve Ralph bunu anlamazlar. Shank, ona, BuzzTube’ da bir hesap açacağını, videosu hızlı yayılırsa bir sürü para kazanabileceğini söyler. Onları bağlantılarını yapmak için BuzzTube’ daki Yesss isimli kafa algoritmasına yönlendirir.

BuzzTube; gerçek hayattaki Buzzfeed ve YouTube sosyal paylaşım sitelerine onların adına, kullanım şekillerine ve amaçlarına yapılan pastişle film için yaratılır. Ralph, Vanellope’ nin Shank’ e hayranlık duymasından hoşlanmaz. Fakat Vanellope ve Shank, ortak noktaları olan yarışmak üzerinden, sohbeti ilerletirler ve çoktan ikinci bir yarış için randevu ayarlarlar. Vanellope, Shank’ in, tanıştığı en havalı insan olduğunu düşünür onun konuşmasına görünüşüne, araba sürüşüne her şeyine hayran kalır. Oyununun da oldukça ileri düzeyde ve kimsenin müdahalesi olmadan özgürce hareket edebileceği bir oyun olduğunu düşünür.

Shank’ in tavsiyesine uyup Yesss’ i görmeye giderler. İçeri girdiklerinde büyük bir video ekranıyla karşılaşır. Vanellope, bu renkli ortamın çok eğlenceli olduğunu söyleyince Ralph “bebekleri ve kedileri seviyorsan öyle” diye cevap verir. Bu cevap, bebek ve kedi görüntülerinin gerçek dünyada sosyal medya üzerindeki popülerliğine karşı ironik bir cevaptır. Ralph’ in az önce çekilen videosu da insanların internet dünyasındaki

⁸⁰” “I’m gonna wreck it”Ralph’in, Fix it Felix oyunundaki repliğidir.

avatarlarından kalp/beğeni almaktadır. Bunu insanların kendisini sevdiği, beğendiği şeklinde yorumlayan Ralph' in, internet dünyasına karşı duyduğu tepki değişir, burayı sahiplenir.

Sahne, BuzzTube' da algoritmanın başı olan Yesss' in odasına geçer. Yesss, çok izlenebilecek ve çok beğeni alabilecek videoları seçmekle meşguldür. Önerilenlerin çoğunu klişe bulur, YouTube alsın bunları der. Odanın duvarında, YouTube' un bir milyon takipçiye ulaşan videographerlara verdiği ödülü asılıdır. Film, YouTube' a bu şekilde kolaj ve ironi yapar. Yesss, BuzzTube' u kastederek, kendisini internetin en popüler video paylaşım sitesinin içerik düzenleyicisi olarak tanıtır. Ralph ve Vanellope, onun için; nefesi kokan, önemsiz insanlarken, Ralph' in videosunun 1.3 milyon izlendiğini duyar duymaz tutumu değişir. Ralph'e moda olmak üzere olduğunu söyler ve kalp atmaya başlar. Bu kalpler BuzzTube hesabında paraya çevrilmektedir. Ralph, şimdiden moda olmanın cazibesine kapılır. Fakat moda olma durumu sadece birkaç dakika sürer. Yesss, ilgisini Ralph'in üzerinden çeker. Film, günümüz dünyasının moda ve popülerlik kavramlarına ironik bir bakış açısıyla dikkat çeker.

Videodan kazandıkları para 27.001 doların yarısını bile bulmaz. Ralph, öne çıkar ve Yesss' e bir sürü çılgın şey yaptığı sürüyle video sağlamayı önerir. Yesss, piyasayı doyurmak olarak yorumladığı bu fikirden oldukça hoşlanır. Bu sayede Ralph, bir sürü kalp kazanacaktır. Yesss, yardımcısına şu an nelerin moda olduğunu sorar:

Yardımcısı- Her zamanki gibi, acı çekenler bir numara, sonra acı biber yeme yarışları var, Video oyunu çözümleri, çılgık atan keçiler geri dönmüş, kutu açmalar, yemek tarifleri, makyaj dersleri son olarak, arı şakaları.

Böylece bu sahnede hem resimlerle hem de sözlerle tüm bu videolara gönderme yapılır. Ralph'in çektiği bu videoları (Resim 3.41) izleyenler, ilk bakışta 80' lerin video oyunundaki kötü çocuk Ralph' i görürler. Videolar, ilgilerini ilk olarak bu açıdan çeker. Burada, nostalji faktörünün insanlar üzerindeki etkisi gösterilir. Filmin hikayesinde olan nostalji etkisinin aynısı, filmi izleyenler için de geçerlidir. Nostaljik öğelere yer verip bu türden tanıdık içeriklerle izleyicileri filme çekmek gişe hasılatını artıracak olan yapım stratejilerinden biridir.



Resim 3.41. Ralph, video çeker

Örneğin (Resim 3.42) Ralph'ın çektiği videolardan biri, *Fortnite Battle Royale*⁸¹ oyunundaki emotelarla⁸² yaptığı dansları içerir. Hot Marat da bunlardan biridir. Böylelikle bu oyuna pastiş yapılır. Diğer videoda film, Resim Sevinci⁸³ programının pastişini ve parodisini yapmaktadır. Ralph, sanatçı Bob Ross ile özdeşleşen cümleleri ve onun saç modelini kullanarak resim yaptığı bir video çeker.



Resim 3.42. Ralph, Fortnite Battle Royale oyununa ve sanatçı Bob Ross'a pastiş ve parodi yapar

Ralph'ın uçuk kaçık, tuhaf ve komik videoları internette izlenme rakorları kırar. Fakat direksiyonu satın almak için 200 milyon kalbe daha ihtiyaçları vardır. Yesss, bu yüzden ikinci aşamaya geçer, izlenme oranlarını daha da artırmak için ve Tumblr, Instagram, Mashable vb. bütün internette tıklanması için elit reklam ordusunu harekete geçirir. Instagram logosu ve binası görünür. Reklamlar; binaya girerler, Ralph'ın videolarını, internet kullanıcılarını temsil eden avatarların neredeyse gözlerine sokarlar. Reklamların bu hareketleri, gerçek hayatta internet kullanıcılarının karşısına çok sık çıkmalarının temsildir. Diğer bir temsil de reklamlarla gelen linklere tıklama ve açılan

⁸¹Fortnite Battle Royale, Epic Games ve People Can Fly tarafından geliştirilen, Epic Games tarafından yayınlanan bir co-op, sanal, online hayatta kalma oyunudur. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Fortnite> sitesinden 11.5.2019 tarihinde alınmıştır.

⁸²Emote; oyunların içinde akıştan farklı bir kısımda yer alan oyunun boş zaman etkinliği olarak tanımlayabileceğimiz bir bölümdür. Örneğin, Fortnite oyununda karakterlerin oyunda gerçekleşen bir olay sonrasında duygularını göstermek için bazılarını film sahnelerinden, müzik kliplerinden aldıkları referansla da yaptıkları danslar, hareketler ve ifadelerdir.

⁸³Resim Sevinci, özgün adı "The Joy of Painting". Sanatçı Bob Ross'un tuval üzerine bir yağlı boya resim yaptığı 1983-1994 yılları arasında yayınlanan televizyon programıdır.

sayfaya yönlendirilmez: Reklamlardaki bağlantıya tıklayarak avatarlar, bağlantı aracılığıyla çevrenin ve Ralph' in videolarının yer aldığı BuzzTube binasına transfer edilirler. Adı geçen Tumblr ve Mashable' a, ayrıca logosu ile içeriğine dair imajların görüldüğü Instagram' a, pastiş yapılmıştır (Resim 3.43).



Resim 3.43. Instagram ağına pastiş yapılmıştır

3.2.2.4. Nostalji ve metinlerarasılık doyum noktasına ulaşıyor

Görüldüğü üzere film, bir yandan Sugar Rush oyunu için direksiyon almak üzerinden ilerlerken diğer yandan da varoluşsal sorgulamalar ve Ralph ve Vanellope arasındaki dostluğun sorgulanması üzerinden ilerler. Ralph, Vanellope' den bir an bile ayrılmak istemez. Reklamların yaptıklarını çok eğlenceli bulan Vanellope de bir pop-up olmak isteyince Ralph, birkaç saat ayrı kalacakları için endişelenir. Vanellope ise birkaç dakika ayrı kalmanın iyi olacağını düşünür, oyununu kurtarmak için o da bir şeyler yapmak ister. Yesss; yeni pop-up' ı Vanellope' yi, yarış oyunları sitesine göndermek ister. Ralph, oyunların tehlikeli ve beyni çürütücü olduğunu söyler. İnternet küresini çevirir, aile dostu hayran sitelerini araştırır. Aradığı güvenli yeri bulur, sonuçta Vanellope de teknik olarak bir prenestir. “Tatlı küçük pembe şatolu” bu yer OhMyDisney.com’ dur. Ralph, gerçek dünyadaki aileler gibi endişelere sahiptir. Çocukların, tehlikeli yarış oyunları ile değil, masum olarak tanıtılan Disney dünyasıyla ilgilenmesini ister. Film, burada, güvenilirliğine ve masumiyetine vurgu yaparak kendi yapım şirketi olan Disney’ e dikkat çeker, onun reklamını yapar. Bu bilgiye sahip olan izleyiciye, filmin kurgusallığını bir kez daha fark ettirerek üstkurmaca yapar. Disney’ in simgesi olan şato ekranda görünür (Resim 3.44).



Resim 3.44. World Disney' in simgesi olan şato

Vanellope yola çıktığında ise Disney yapımı *Frozen* filminin özgün şarkısı *Let it Go* eşliğinde, *IMDb* ve *Oh My Disney* sitelerinin logoları görülür. Bu internet sitelerinden ve *Frozen* filminden böylelikle kolaj yapılır. Film bu yolla farklı bir film olan *Frozen*' in şarkısını kendi anlatısına katar, yeni bir metinde yeni bir bütünlük oluşturur. Vanellope, Disney dünyasının içine girer. Gördüğü manzara karşısında şaşkına döner. *Toy Story*' nin (1995) Buzz Lightyear' ı sanki Vanellope' nin Disney dünyasının büyüklüğü karşısındaki şaşkınlığına cevap verircesine, kendi filmindeki meşhur repliğini söyler: “Sonsuzluğa ve ötesine!”. Kolajlanan karakterler ve replikle *Toy Story* filmine referans verilir. Kamera, bu dünyaya hızlı bir giriş yapar ve daha bir çok eski metne; karakter ve nesne düzeyinde referanslar görülür (Resim 3.45, 3.46, 3.47, 3.48): *Big Hero 6* (2014) ve Marvel çizgi roman serilerinde yer alan *Baymax*, *Dumbo* (1941), *Mickey Mouse* (1928), *Sorcerer Mickey* (2015), *Iron Man* (2008), *Zootopia* (2016) filmlerinin kahramanları tavşan Judy, tilki Nick; *Wall-E* (2008) filminden Wall-E ve Eve; *Sayı Kralı Buddy* (1997); *The Muppets* (2011)' tan Beaker karakteri; *Star Wars* (1977) filminden R2-D2; *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*'den Grumpy; *Peter Pan* (1953) silueti ve Tinker Bell; Prensesler⁸⁴*Pocahontas* (1998), Ariel (*Küçük Deniz Kızı- The Little Mermaid-* 1989), *Moana* (2016), *Cinderella* (*Külkedisi-*1950), Aurora (*Uyuyan Güzel- Sleeping Beauty-*1959), Jasmine (*Aladdin-*1992), Merida (*Cesur-Brave-*2012), Elsa ve Anna (*Karlar Ülkesi- Frozen-*2013), Rapunzel (*Karmakarışık-Tangled*), Belle (*Güzel ve Çirkin-Beauty and the Beast-*1991), Pamuk Prenses (*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler- Snow White and the Seven Dwarfs-*1937), Tiana (*Prenses ve Kurbağa- The Princess and the Frog-*2016), *Mulan* (1998); *Frozen* (2013)

⁸⁴ Prenseslerin ait olduğu filmlerin birçoğunun referans metni masallardır. Bu sahne için filmlerinin referans metin olarak sunulmasındaki amaç, bu filmlerin, karakterleri çizime dökülerek canlandırması ve incelediğimiz filmin yapım sürecinde de prenseslerin dış görünüşlerinin kendi filmlerindeki hallerine oldukça benzer olarak hazırlanmasıdır.

filminden Prenses Elasa' nın görüntüsünün yer aldığı bir billboard, *The Muppets* (1976-1981)' in Kurbağa Kermit' li afişi, 1950' de Walt Disney stüdyosu tarafından yaratılan 2D görüntüsü aynen kullanılmış olan *Humphrey the Bear* çizgi filminden bir sahne, *Steamboat Willie*, *Fantasia 2000*, *Pinocchio*, *Bambi*, *Cinderella*, *Alice in Wonderland*, *Lady and the Tramp*, *Sleeping Beauty*, *101 Dalmatians*, *The Sword in the Stone*, *The Jungle Book*, *Robin Hood*, *The Lion King*, *The Hunchback of Notre Dame*, *Lilo & Stitch*, *Big Hero 6*, *Zootopia*, *Moana*, *Finding Nemo*, *Cars* filmlerinin afişleri ve görselleri; gerçekte olduğu gibi Sorcerer Mickey' nin büyücü şapkası şeklindeki Disney Animasyon Stüdyoları, Mickey Mouse' un girdiği rollerin çeşitli heykelleri, *Star Wars* platformunda Millennium Falcon, Death Star, TIE Fighters; Pixar' ın simgeleri; küçük masa lambası Luxo, Jr. ve Pixar Ball; Marvel evreninde Iron Man' in eldiveni, Kaptan Amerika' nın kalkanı ve Thor' un çekici Mjolnir, *Up* (2009) filminin simgesi olan balonlarla uçan ev görüntüsü, Marvel ve *Star Wars* levhaları, logoları, Disney Animation ve Pixar Animation' ın levhaları, logoları A113⁸⁵ simgesi de dahil ismi geçen stüdyolarda farklı filmler için yaratılan bir çok karakter, nesne ve görseller postmodernin çoğulculuk anlayışıyla aynı evrene taşınır. Böylelikle film, buradaki referans metinlerin tümünden kolaj yaparak onlardan aldığı parçaları anlatısına dâhil eder. Referans metinlerden gelen parçalar, iç ve dış özelliklerini koruyarak “kopup geldikleri bütünleri işaret etmeyi sürdürürken” (akt. Şahin, 2011: 152), sinematik kolaj yoluyla dâhil oldukları bu filmin, anlatısını ilerletecek yeni bir bütün oluştururlar. Film; kendi yaratıldığı Walt Disney Animasyon Stüdyosunu, bu stüdyoda yaratılan diğer filmler ve karakterlerle birlikte, öykü evrenine dâhil ettiği için kurmaca içinde onlarca kurmaca oluşturur ve üstkurmaca yapar. Geçmişe de çokça referans veren bu unsurları kendi anlatısı içerisinde yeniden kurgulayan film, yitik geçmişini kazanarak nostaljik deneyim yaşamak isteyen izleyicilerin bu isteklerini de fazlasıyla karşılar. Kullanılan bu metinlerarası tekniklerin tümü izleyicinin “sürekli donanımını sınayarak çoğulculuk içerisinde gerçekleştirilmek istenen oyunu kurma” (Karaburgu 2008: 10) amacına hizmet eder. İzleyici, önceden bildiği metinlerle tekrar karşılaştığında bir yandan şaşırırken diğer

⁸⁵A113 Tim Burton, Brad Bird ve Ralph Breaks the Internet' in yönetmenlerinden Rich Moore da dâhil olmak üzere animasyondaki en ünlü yönetmenlerin yetiştiği California Sanat Enstitüsü'ndeki karakter animasyonu sınıfının numarasıdır. Mezunlarının çoğu (Pixar çalışanları dâhil) bu numarayı profesyonel çalışmalarında kullanır. Burada eğitim alan birçok Disney ve diğer stüdyo çalışanı sanatçılar, bir saygı duruşu ve gönderme olarak bu sembolü kullanıyor. Sonuç olarak eğer bir filmde A113'e rastlanırsa, yapımda bu okuldan mezun olan biri çalışmıştır. Toy Story (1995), Monsters Inc. (2001), Cars (2006), Inside Out (2015) bu filmlerden bazılarıdır. <https://disney.fandom.com/wiki/A113> ve https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/dunya-dans-gununu-kutladilar,z4UrWlXiwUG2Lmtq1RjHPw/78p8YPV_kK_EnQFb5Fr4g sitelerinden 16.05.2019 tarihinde derlenmiştir.

yandan da bunların yeni bir anlatıda yer alma motivasyonları üzerine düşünür ve kurulan bu eğlenceli oyunun içerisine girer.



Resim 3.45. Birçok farklı evren filmin anlatısına dâhil edilmiştir -1



Resim 3.46. Birçok farklı evren filmin anlatısına dâhil edilmiştir -2



Resim 3.47. Birçok farklı evren filmin anlatısına dâhil edilmiştir -3



Resim 3.48. Birçok farklı evren filmin anlatısına dâhil edilmiştir -4

Vanellope, Prensesleri ve çizgi film karakterlerini gördükten sonra az önce hayran kaldığı bu dünya hakkında hayal kırıklığına uğrar, burayı “bitik, ezik” olarak niteler. Çünkü eski olan ve hayatının yavaş akmasına sebep olan oyunundan, atari salonundan, sıkılan farklı heyecanların peşinde olan Vanellope; özgür, havalı, macera dolu, üst seviye teknoloji olarak gördüğü internette klişeleşmiş karakterleri görmekten hoşlanmaz. Bunu dile getirdiği sırada *Adventures of Winnie the Pooh (1977)* dizisinden gelen karamsar, yaşlı bir eşek olan Eeyore karakteri rahatsız olur, “Orada dur bakalım” der. Vanellope, onun bu depresif karakterine referans verecek şekilde “Alınmaca gücenmece olmasın çalışma vakti” diyerek ona sevgi göstererek yanından ayrılır. Eeyore, karakter özellikleriyle birlikte anlatıya kopyalanır referans metne böylece kolaj yapılır.

Marvel evreninden Baby Groot da bu filme pastiş yöntemiyle misafir olan karakterlerden biridir. İnsan avatarlarından biri Baby Groot’ a *Captain America: The First Avenger (2011)*, filmde bahsedilen ağacın o olup olmadığını sorar. Bu tür ikilemler, filmlerin fanları arasında merak edilen soruların yarattığı tartışma ortamını temsil eder. Baby Groot, ise bu soruya her zaman olduğu gibi “I am Groot (Ben Groot)” diye cevap

verir. Çünkü yer aldığı tüm filmlerde, ölüm sahnesindeki “We are Groot (Biz Groot’uz)” haricinde, söylediği tek cümlesi budur. *Ralph Breaks the Internet* filmi de bu duruma gönderme yapar. İnternet kullanıcılarını temsil eden avatarlar ise bu durumu gördükleri halde Groot’ a soru sormaya devam ederler. Film bu sahneyi ironik bir dille anlatarak internet kullanma eğilimlerini de eleştirir.

Star Wars filmlerinde Galactic Empire askerleri olan Stormtrooperlar, Oh My Disney sitesinin koruyucuları olarak bu filmde yer alır. İzinsiz tıklama tuzağı olduğu gerekçesiyle Vanellope’ yi yakalamaya çalışırlar. Bu sahne kopyalanan Stormtrooperlar düşünüldüğünde, referans filmde kolajdır. Karakterlerin referans filmdeki görevlerine benzer bir işlevle bu filmde yer alması ise pastıştır. Bu sırada *Star Wars*’ un *The Imperial March* müziği fonda kullanılır. Bu unsurlar da üsluba öykünmesi açısından pastiş, aynı öğelerin yeni metne kopyalanması açısından kolajdır.

Vanellope’ nin bu kaçış sırasında; Spider-Man, X-Men, Iron Man, Fantastic Four, Thor, Hulk, Ant-Man gibi Marvel’ ın birçok karakterin yaratıcısı olan Stan Lee’ nin, bu kez bir avatar şeklinde olan Resim 3.49’ daki, cameosu görülür. Stan Lee; yarattığı karakterlerin filmlerinde kısa süreli rol alır, *Ralph Breaks the Internet* ise bu üsluba öykünerek bu geleneği tekrarlar. Stan Lee’ nin ölümünden önce cameosunun bulunduğu son film olarak tarihe geçer.



Resim 3.49. Stan Lee’ nin cameosu

3.2.2.5. Prenses sunumları farklılaşıyor

Vanellope, Stormtrooperlardan kaçarken Prenseslerin ‘Hangi Disney Prensesisin’⁸⁶ testi için hazırlandıkları dinlenme odasına girer. Odada 14 prenses bulunmaktadır: Pocahontas, Ariel⁸⁷, Moana, Cinderella⁸⁸, Aurora⁸⁹, Jasmine, Elsa, Anna, Rapunzel, Belle, Pamuk Prenses, Tiana, Mulan Disney tarafından Merida ise pixar tarafından yaratılan bir prensesidir. Prensesler, kendi masallarının/filmlerinin içeriklerinden faydalanarak düzenlenmiş olan dinlenme odalarında⁹⁰. Odada her birini temsilen, birer armayla birlikte, birkaç şey bulunmaktadır: Rapunzel için krallığının simgesi Sundrop çiçeği arması ve kertenkele dostu Pascal, Ariel için Ursula’ nın Deniz kabuğu kolyesi arması ve gizli eşyalar koleksiyonu, Cinderella için cam ayakkabı arması ve fare dostları Jaq, Gus, Perla, Tiana için nilüfer çiçeği ve tatlı çörekler, Merida için ayıya dönüşen kardeşlerini temsil eden oyuncak ayılar, Belle için gül arması ve kitaplar, Moana için Tafi’ nin Kalbi, Mulan için kılıç arması, Pocahontas için rakun dostu Meeko, Jasmine için sihirli lambası, uçan Halısı kaplan dostu Rajah, Aurora için lanetli çıkırtı, Pamuk Prenses için kuş dostları ve sihirli ayna, Anna ve Elsa için Arendale’ in Kraliyet Çiçeği’nin arması ve ikisinin çocukluklarını temsil eden bibloları vardır. Bunların tümü eski metinlerinden yeni metne kolajlanmıştır. Prensesler, vakitlerini bu referans metinlerinin içeriklerine uyumlu olarak geçirirler. Yeni filmin anlatısı, bu üsluplara özenip pastiş yapar: Pamuk Prenses elinde tuttuğu bir kuşu sever, Belle, kitap okur. Jasmine, uçan halının üzerine oturmuş hayranlıkla Aladdin’ in çiçeğini izler. Aurora, iki eliyle tuttuğu bir gül ile kanepede uyur. Rapunzel, duvarlara resim çizer. Ariel saçını bir dinglehopper⁹¹ ile tarar. Cinderella, Pocahontas’ ın saçını düzeltir, saçındaki yaprakları toplar (Resim 3.50).

⁸⁶ Gerçek hayatta Oh My Disney isimli sitede yer alan bir testtir.

⁸⁷ Küçük Deniz Kızı

⁸⁸ Kükedisi

⁸⁹ Uyuyan Güzel

⁹⁰ Prenseslerin hayvan dostlarının isimleri için <https://www.fandom.com/sayfasından> yararlanılmıştır.

⁹¹ Küçük Deniz Kızı hikâyesinde insanların dünyasını özenen Ariel’in bir gemi batığında bulduğu çataldır. Fakat Ariel’ in kendisi gibi insanların dünyasını bilmeyen arkadaşı Scuttle tarafından bu nesneye “dinglehopper” ismi verilir ve bunun saçların daha güzel görünmesi için taranmasına yarayan bir araç olduğu söylenir. <https://disney.fandom.com/wiki/Dinglehopper> adresinden 12.05.2019 tarihinde alınmıştır.



Resim 3.50. Prensesler

Vanellope' yi fark ettikleri anda hepsi onu bir tehdit olarak değerlendirirler, geldikleri metinlerde tehdit durumunda kullandıkları silahların aynılarını burada kullanırlar: Aurora, lanetli çıkırcık milini⁹² bir hançer veya bıçak gibi tutar, Merida okunu, Mulan kılıcını çeker. Belle kitabı, Rapunzel kızartma tavası, Ariel dinglehopper adlı çatalı, Anna yumruğu ile gardını alır. Elsa, buzlanması için elini uzatır, Jasmine sihirli lambasını, Pocahontas sopasını, Tiana merdanesini, Moana küreğini, Pamuk Prenses zehirli elmayı Cinderella ise keskinleşmesi için sandalyeye vurup kırdığı cam ayakkabısını Vanellope' ye doğrultur (Resim 3.51).



Resim 3.51. Prensesler Vanellope'yi tehdit olarak algırlar

Vanellope hızla kendisinin Sugar Rush yarışından Prenses Vanellope Von Schweetzes, olduğunu söyler. Pocahontas, “Ne tür bir prensessin” diye sorar:

⁹² Kötü cadı Malefiz' in yaptığı büyü sonucunda Aurora'nın eline batarak uzun bir uykuya dalmasına sebep olmuştur.

Vanellope- Ne tür mü?
Rapunzel- Sihirli saçların var mı?
Vanellope - Hayır.
Elsa: - Sihirli ellerin?
Vanellope - Hayır.
Cinderella- Hayvanlar seninle konuşuyor mu?
Vanellope - Hayır.
Pamuk Prenses - Zehirlendin mi?
Vanellope - Hayır.
Tiana ve Aurora- Lanetlendin mi?
Vanellope - Hayır.
Rapunzel ve Belle- Kaçırıldın ya da tutsak edildin mi?
Vanellope - Hayır. Siz iyi misiniz çocuklar? Polisi arasam mı acaba?
Ariel- O zaman sesini alıp sana insan bacakları vermesi için bir su altı cadısıyla anlaşma yaptığını varsayıyorum.
Vanellope- Hayır! Yüce Tanrım, kim yapardı ki bunu?
Pamuk Prenses - Hiç gerçek aşk öpücüğünü duydun mu?
Vanellope- İğrenç!
Jasmine- Baba sorunların mı var?
Vanellope- Annem bile yok benim.
Prensesler- Bizim de öyle!
Rapunzel- Şimdi de milyon dolarlık soru geliyor: İnsanlar bütün problemlerinin güçlü koca bir adam geldiği için mi çözüldüğünü sanıyor?
Vanellope- Evet! Neden böyle düşünüyorlar ki?
Prensesler- O bir prenses!

Vanellope de bir prensesdir fakat bu onun günlük yaşantısına etki eden bir durum değildir. Prenseslerin “prenses olmanın şartları” konusunda söyledikleri geleneksel kalıplara uymayan bir prensesdir Vanellope. Onun sihirli güçleri yoktur, yetenekleri vardır. Düşmanlar tarafından zehirlenmek lanetlenmek gibi bir sorunu yoktur sadece, yarışlarda ve günlük yaşantısında çoğu kez avantaja çevirdiği küçük bir aksaklığı⁹³ vardır. Dahası bu tür sorunların hepsi ona oldukça garip gelir. Dış görünüşü ve karakteri diğer Prensesler gibi idealize edilmez. Fakat hepsinin ortak nokatası; insanların Prenseslerin güçlü bir erkek sayesinde sorunlarından kurtulduklarını sanmalarıdır. Hepsi bu klişeden sıkılmıştır. Evet, arkadaşı Ralph; güçlü, koca bir adamdır fakat Vanellope’ ye göre insanlar aksini zannetseler de karşılaştıkları problemleri birbirlerine yardımcı olarak beraber çözmektedirler. Hikâye, bu iki karakterin yaşadıkları üzerinden ilerlemesine rağmen filmin

⁹³Sonuç olarak, vücudunun, genellikle sürtünmeden dolayı video oyun karakterlerinin iç işleyişini oluşturan piksel ve kodlara çarptığı ve bozulduğu zamanlar vardır. Bahsedilen pikseller, Vanellope'nin aksaklıktan önce durduğu yerden farklı bir yerde görünebilir; Bu nedenle, bu hatalar Vanellope'nin göz açıp kapayıncaya kadar kendini yakındaki bir konumdan diğerine ışınlanmasını sağlar.

sadece Ralph' in adını taşıması ve insanların Ralph' in adıyla filmi anmaları da Vanellope' nin bu düşüncesinin kaynağı olabilir.

Bu sahneyle öncelikle karakterler ve içerikler filmin anlatısına eklenerek kolaj oluşturulur. Öykülerinden parçalarla geldikleri için (boş zaman uğraşları ve başlarına gelen talihsiz olaylar gibi.) Prenseslerin yer aldığı çizgi-animasyon filmlere, live-action filmlere, varyantlarının tümü dâhil olmak üzere masallara, pastiş yapılır. Filme referansla dâhil olan birçok karakterde olduğu gibi, birkaçı hariç, Prensesleri seslendiren sanatçılar da kendi animasyon filmlerindeki seslendirenlerle aynı kişilerdir. Film; referans metinlerin kahramanlarını, içerik ve biçimlerini sadece kopyalamaz, bunlardan bir kısmını bağlamını değiştirerek kullanır. Tosun' un (2008: 378) ifade ettiği gibi “Ana metnin temel dayanaklarını, içeriğini, biçimini gülünçleştirme, dönüştürme yolu olan parodi; büyük oranda klişeye karşı yürütülen bir deformasyon hareketidir.” İncelenen film de bu sahnede, klişe metinlere karşı çıkma yolu olarak gülünçleştirmeyi yani onların parodilerini yapmayı seçer. Film, özellikle, prenses olmanın şartları konusunda günümüze kadar gelen mitlerin artık geçerliliğini ve en önemlisi çekiciliğini korumadığını, dünyanın değiştiğini vurgulamış, bazıları yüz yıllar öncesinde yaratılmış, belirli kalıplara dayalı olarak oluşturulan klasik metinlerin “kökleşmiş doğrularını ve kurulu değerlerini ironi kullanarak yeniden değerlendirmeye tabi tutmuştur” (Aşkaroğlu, 2014: 78). Prenses masallarının eski metinleri bu defa yeni bir tarzda üretilir. Nostaljiye yapılan atıf da bu sahne için oldukça belirgindir. Tanıdığı, sevdiği masalların metinlerinin bu yeni filmde yer aldığını bilen izleyicinin; geçmişe duyduğu özlemi gidermek için bu filmi öncelikli tercih etmesi muhtemeldir. Hazneci' nin (2016: 60) ifade ettiği gibi “Film üreticileri açısından ekonomik olarak düşünüldüğünde de, bilinen bir anlatıyı yeniden üretmek ya da metinlerarasılık, pastiş, parodi gibi bir formatta “sinematik kolaj” haline getirerek sunmak, karakterleri ya da filmi tanıtmaya derdi –ve bütçesi- olmaksızın belirli bir izleyici kitlesini garantilemek anlamına gelebilmektedir.” Prenseslerin her birinin ince ince kendi metinlerine gönderme yapan boş zaman uğraşlarıyla, silahlarıyla, sözleriyle kurulan oyun; okuyucunun bu metinler hakkında bilgisi oranında daha da anlam kazanır.

Cinderella, Vanellope' nin kıyafetine dikkat çeker. Kıyafetlerinden sıkılan Prensesler, onun rahat kıyafetine hayran kalır. Kendileri için de bu kıyafetten isterler. *Batman* (1966) filminin introsu girer ve Prensesler günlük kıyafetler giymiş olarak görünür. Disney' in intro logosunun şatosu da bu intronun ortasına konulmuştur (Resim 3.52).



Resim 3.52. Batman filminin ve Disneyin introsu birleştiririliyor

Burada kullanılan şato, *Cinderella II: Dreams Come True (Külkedisi II: Hayaller Gerçekleşiyor)* filminin intro logosu olan şatoyla da aynıdır. Kıyafet konusunda özellikle Prenses Cinderella' nın sahnede başrolde olmasının sebebi, Cinderella masalına yapılan göndermedir. Üzerindeki eski ve yırtık kıyafetlerle günlerini üvey annesinin ev işlerini yaparak geçiren Cinderella, Prensin balosuna davet edildiğinde bir iyilik perisi yardımıyla dönüşüm geçirerek yeni, güzel kıyafetine kavuşur. Bu filmde ise Cinderella' nın hayali, rahat kıyafetlere kavuşmaktır. Referans metindeki iyilik perisiyle gelen dönüşüm yerine burada intro ile dönüşüm gerçekleşir ve bu kez Cinderella' nın 'rahat kıyafete' kavuşma hayali gerçek olur. Cinderella, mutluluğunu, "So this is love (İşte bu aşk)" cümlesiyle gösterir. Bu cümle, *Cinderella* filminde Prensesin söylediği "So This Is Love" şarkısına atıftır. Bu sahnede *Batman* (1966) ve *Cinderella II: Dreams Come True* filmlerine, *So This Is Love* şarkısına kolaj ve nostaljiyle referans verilir. Batman introsu ile Disney introsu kolajlanarak yeni bir intro ortaya çıkarılır. Ayrıca, Cinderella' nın kıyafet konusundaki tercihinin değişmesinin parodisi yapılır. Rahat kıyafetlerini çok seven Prensesler, Vanellope' yi "Konfor Kraliçesi" ilan ederler. Prenseslerin gündelik kıyafetleri de referans metinlerine atıfta bulunarak tasarlanmıştır⁹⁴ (Resim 3.53).

⁹⁴ Cinderella' nın pijamasının üzerinde balkabağından dönüşen arabası ve "G2G" yazısı, Pamuk Prenses 'in tshirtünde bir zehirli elma, Aurora'nınkindinde "Uyku Kraliçesi" yazısı, Belle'de Beast'in (Canavar) kafasının silueti, Jasmine'in tshrtünde Cin'nin elinin izi, altında da "Wishes" (dilek) yazısı ve Merida'nınkindinde bir ayı resmi ve "MUM" (anne) yazısı bulunuyor. Daha fazlası için: https://disney.fandom.com/wiki/Ralph_Breaks_the_Internet



Resim 3.53. Prenseslerin gündelik kıyafetleri referans metinlerine uygun tasarlanmıştır

Ariel, mutluluğunu şarkı söyleyerek dile getirmek ister. Sahneye birden bire müzik ve spot ışıkları girer. Diğer Prensesler bu durumu hiç farketmeseler de Vanellope, Ariel' i durdurur:

Vanellope- Dur! Neler oluyor?

Jasmine- Şarkı söylüyor

Vanellope- Evet ama müzik ve ışıklar vardı sanki. Siz de gördünüz değil mi?

Vanellope' nin bu durumu fark etmesi ve ettirmesi filmin kendi kurmaca yapısına bilinçli şekilde dikkat ettiğini gösterir. Sahnenin yapılma eylemi, karakterler arasında tartışılır. Postmodern anlatıda üstkurmaca, Güngör' ün de belirttiği gibi (2017: 199) eserin oyunlaşmasına bir katkı sunması bakımından hemen her zaman ironi içerir. Bu sahne de; klasik anlatılarda öykü dünyasına ait olmadığı halde gaipten gelen ve kaynağı

görüntülenemeyen müzik, ışık vb. non-diegetic öğelerle anlatısını kurarak seyircide aşırı duygulanma oluşmasını amaçlayan geleneğin ironisini ve parodisini yapar. Vanellope, bu durumu hemen yadırgar, diğer Prensesler ise fark etmezler bile. Çünkü kendi referans filmlerinde bu Prenseslerin ortak özelliklerinden birisi, gaipten gelen müzik ve ışıklar eşliğinde hayalleriyle ilgili şarkı söylemektir. Tiana, şaşırarak Vanellope' ye: "Bir prenses hayalleriyle ilgili şarkı söylediğinde böyle olur" dediğinde Vanellope; kendisine bunun hiç olmadığını söyler ve gerçekten çok istediği direksiyonu hakkında bir şarkı söylemeye çalışır. Fakat müzik başlamaz. Prensesler ise Vanellope' nin sesi, şarkının sözleri ve tarzı konusunda dehşete düşerler. Vanellope' ye tavsiye verirler: "Bazen duygularını yansıtacağı bir yere gidene kadar şarkı başlamaz. Bazılarımız için bu bir su birikintisi bulup ona bakmaktır." Bu tavsiye de Prenseslerin geldikleri referans metinlerindeki şarkı sekanslarına atıftır. Vanellope, çok şaşkındır. Her biri geldikleri filmlerinde şarkılarını söylemeye başlamadan önce duygularını yansıttıkları "su" çeşitlerini söylerler: "dilek kuyusuna, okyanusa, baloncuklara... ama mutlaka önemli bir suya." Vanellope ironi yapar ve "Doğru, tabii önemli bir su!" cevabını verir fakat aynı zamanda bu durumu kendisi açısından sorgular.

Özetle film; klasik anlatılara ve özellikle burada bulunan Prenseslerin referans filmlerdeki bu sahnelerle gülünçleştirme yoluyla dikkat çeker ve ironi yoluyla bu sahneleri eleştirir. Çünkü Postmodern anlatı, izleyicinin filmin kurmaca olduğunun farkında olmasını, filmle ve kahramanlarla özdeşleşmek yerine filmin yapılış eylemine dikkat etmesini, kullanılan öğelerin hangi motivasyonlarla kullanılmış olduğu üzerine düşünmesini, farklı metinlere verilen referansları keşfetmesini ve böylelikle filmin kurmak istediği oyuna bir oyuncu olarak dâhil olmasını bekler.

Star Wars droidi⁹⁵ C-3PO, diğer "Hangi Disney Prensesisin?" testinin beş dakika sonra başlayacağını Prenseslere haber verir. Bu test, filmde yer almasının yanında *Oh My Disney* sitesinde de yer alan gerçek bir testtir. Filmde; *Star Wars* filmine ve bu teste pastiş yapılır. Kendi şarkısını bulma konusunda Prensesler Vanellope' ye iyi şanslar dilerler. En son Prenses Merida konuşur fakat Vanellope onun konuşmalarından hiçbir şey anlamaz. Diğerlerine sorduğunda, Merida farklı bir stüdyodan olduğu için onların da Merida' nın konuşmalarını anlamadıklarını öğrenir. Burada Disney ve Pixar stüdyoları arasındaki rekabete gönderme yapılır.

⁹⁵ Star Wars'un şarjlı, düşük zekalı robotları 13.05.2019 tarihinde <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/droid> sitesinden alınmıştır.

3.2.2.6. Postmodern kahramanların varoluşsal sorgulamaları

Ralph, direksiyonu almak için gereken parayı kazanmaya çok yaklaşır. Son 30 dakikaları kaldığını öğrenince aceleyle BuzzTube' un meydanına gidip insanları kendi videosunu izlemeye ve beğenmeye yönlendirir. Kendisini, birden, “Yorumlar” odasında bulur. Hakkında konuşulmasından, insanlar tarafından seilmekten mutluluk duyar, internetin süper bir yer olduğunu düşünür. Ralph' in görünüşüne ve karakterine yapılan “Ralph' ın videoları kokuyor.”, “Çok aptalca.”, “Ralph en kötüsüdür.” “Ondan nefret ediyorum.”, “Çok şişman ve çirkin.” “Bir tuğla yığını üzerinde tek başına yaşayan değersiz bir serseri sadece.” gibi kötü yorumlar ise Ralph' i dehşete düşürür. Bunu gören Yesss, Ralph' e internetin ilk kuralının yorumları okumamak olduğunu söyler, çünkü burası bazen insanların içindeki kötülüğü ortaya çıkaran bir yerdir ve bu Ralph ile değil tamamen onlarla ilgilidir. Kötü bir karakter olarak programlanmasından dolayı yıllarca insanların nefretine maruz kalan, takdir edilmeye ve başkaları tarafından seilmeye aç olan Ralph üzülür ve ağlar: “Bu bana sadece tek bir kalbin önemli olduğunu hatırlatıyor. Vanellope vermişti. O beni sevdiği sürece de başka kimseye ihtiyacım yok. İnternete de olmadığına eminim.” der. Ralph, internet sayesinde direksiyonu kazanır. Çok sevinir. Bu sebeple, Yesss aracılığı ile internetin, hedeflediğimiz şeylere ulaşmak için gerekli bir şey olduğu mesajı aktarılır. Sahne, internet hakkında gerçek hayatta yaşanan paradokslara yorum getirir. Göze' nin (2009: 35) ifade ettiği gibi geleneksel kahramanın güçlü, sert imajına karşılık daha esnek ve yumuşak olan postmodern kahramanlar bazı durumlarda ağlarlar.

Vanellope, yerde gördüğü bir su birikintisine uzun uzun bakar, hayalinin ne olduğunu ve şarkısını bulmaya çalışır fakat pes eder. Direksiyonu alabilecekleri haberini duyduğunda önce sevinir sonra üzülür. Çünkü gerçekte istediği şeyin yani hayalinin direksiyonu alıp Sugar Rush' a dönmek olmadığını anlar. Bunu o an hissetse de çaresiz ve umutsuz bir şekilde elindekilerle yetinmeyi kabul eder. Tam bu sırada seslendiği su, Vanellope' nin şarkısını ve hayallerini yansıtmaya başlar. Vanellope, evi olmasını hayal ettiği *Katliam Yarışı* oyunundadır. Sözleri bu oyunda yaşamakla ilgili olan “*A Place Called Slaughter Race*” şarkısını söyler. Bu şarkı, yönetmenlerin onun tarzını istemeleri nedeniyle, *The Little Mermaid*, *Beauty and the Beast*, *Tangled*, *Pocahontas*, *Aladdin* vb. filmlerinin de bestelerini yapan Alan Menken, tarafından yapılır. Müziği çok beğenen yapımcı Tom MacDougall Alan Menken' in izniyle sözlerini değiştirir. Böylece amaçladıkları parodiyi ve ironiyi yansıtmak için bir biçimde hem klasik ve duygusal hem de

farklı ve komik olan bu şarkı ortaya çıkar⁹⁶. Bu şarkı sekansı şu referansları içerir: *Breaking Bad* (2008) dizisinin Walter White'ı, hem çöp konteyneri sürerken hem de dans ederken görülür (Resim 3.54). Bu pastiş ve parodiye örnektir. *It* (1990) filminden korkunç palyaço Pennywise'ı ikinci kez *Saw* (2004) filmindeki kukla Billy gibi bisiklet sürerken gördüğümüz sahneler ve karakterin şarkıya kattığı sözler de göz önüne alındığında filmin; *Twisted Metal* oyununa, *It* ve *Saw* filmlerine; pastiş, parodi ve kolaj içerdiği görülür (Resim 3.55). Georges Méliès' in *Le voyage dans la lune*⁹⁷ (1902) filmine de bu filmde pastiş ve parodi vardır. Aydaki yüz değiştirilerek yerine Ralph' in yüzü konulmuştur. Buradaki parodi, referans metne saygı amacını da taşır. Köprüde otomobillerin üzerinde yapılan danslar, *Up Revolution* (2012) ve *La La Land* (2016) filmlerinin açılış sahnelerine pastiştir (Resim 3.56). Bu sahnedeki renk paleti de referans filmlerdeki sahnelerin renk paletleriyle benzerdir. Dansçıların Walter White gibi başka metinlerden gelen karakterler olması, sahneyi aynı zamanda parodileştirir.



Resim 3.54. Walter White karakteri



Resim 3.55. Pennywise karakteri



Resim 3.56. Le voyage dans la lune filmine Ralph Breaks The Internet'te pastiş yapılmıştır

⁹⁶Röportajlar için bkz. <https://www.thewrap.com/ralph-breaks-the-internet-alan-menken-parody-song/> ve <https://www.thewrap.com/ralph-breaks-the-internet-alan-menken-parody-song/>

⁹⁷ Aya Seyahat



Resim 3.57. Up Revolution ve La La Land filmlerine pastiş yapılmıştır

Ralph, bu sırada direksiyonu alır ve eve yani normal hayatlarına dönebileceklerini haber vermek için görüntülü cihazdan Vanellope' yi arar. Cihaz yere düşüp kendiliğinden açıldığında Ralph, Vanellope ve Shank' in konuşmalarını duyar: Vanellope, ikinci kez *Katliam Yarışı*'na geldiğinde burasını eviymiş gibi hissettiğini söyler. Çünkü o, her aşamasını ve sonunu ezberlediği, artık onun için sıradanlaşan Sugar Rush oyunundan sıkılmıştır. Her gün aynı şeyleri yapmak hayali ile yaşayan Ralph' in aksine Vanellope; hayalindeki gibi yeni, heyecan verici ve sonunun hiç bilinmediği süper tehlikeli yarışların, tuhaf tiplerin olduğu *Katliam Yarışı* oyununda yaşamak ister ve artık eve dönemeyeceğini Shank' e söyler. Fakat henüz, üzüleceğinden korktuğu için, bunu Ralph' e söylemeye cesaret edemez.

En iyi arkadaşından bunları duyan Ralph, büyük bir hayal kırıklığına uğrar. Onun beyninin yıkandığını düşünür çünkü Vanellope, onu asla terketmez. JP Spamley' in de yardımıyla kendince bir çözüm bulur: *Katliam Yarışı* oyununu yavaşlatacak bir virüs bulacak ve böylece Vanellope, yavaşlayan bu yarıştan sıkılıp eve dönmek isteyecektir. Bunun için yapmaları gereken şey Darknet' e gitmektir. Burası internettin; devlet takibinden uzak olmak amacıyla, kodlar yazılarak girilen, yasadışı organ, uyuşturucu, silah alım-satım, virüs bulaştırma vs. işlerinin yapıldığı, bilgisayar korsanlarının gezindiği, gizli ortamlarının toplandığı yerdir. Ralph' i, Darknet' e, bir pop-up olan JP Spamley' in getirmesi de tesadüf değildir. Buraya girdikleri anda etrafta insanları dolandırmak isteyen

sitelerden gelen “Annenizin kızlık soyadı, vatandaşlık numaranız ve şifreleriniz gerekiyor” seslerini duyarlar. Double Dan isimli solucan⁹⁸, a gelirler ve ondan virüsü alırlar. Bu virüs, girdiği yerde hata taraması yapıp bulduğu hatayı oyundaki tüm nesnelere kodlarına işlemek görevi görür. Darknet dünyasında gerçekleşen yasadışı işlerin ve buradaki karakterlerin tümü gerçek dünyada da vardır. Film, bunları oyunsal bir tarzda kurgusal evrenine katar.

Vanellope, *Katliam Yarışı*'nda Ralph'e benzeyen bir heykel gördüğünde sorumluluğunu hatırlar ve aksamaya başlar. Ralph' in *Katliam Yarışı*'na bulaştırdığı virüs ise oyunda zayıf nokta ve hata taraması yaparken Vanellope' nin aksaklığını tespit edip bunu tüm oyuna yayar. Oyun çökmeye başlar, kodu bu oyuna ait olmadığı için burdan acilen çıkması gereken Vanellope, kaza yapar ve bayılır. Kahramanı Ralph gelip onu kurtarır. Vanellope ayılır: “Ralph, çok fena çuvalladım. Hepsi benim arızam yüzünden oldu. Aptalca bir hayalin peşinden gitmek yerine seninle kalmalıydım. Herşeyi berbat ettim.” diyerek pişmanlığını dile getirir ve ağlar. Ralph oyuna virüs bulaştırdığını itiraf edince aralarında, gerçek dostluğun ne demek olduğuna dair, bir tartışma yaşanır. Vanellope, çok kızgındır. Onun açıklamalarını daha fazla dinlemek ve onu görmek istemez. Ralph' e hediye ettiği “You're My Hero (Sen Benim Kahramanımsın)” yazılı kolyeyi boşluğa fırlatır. Ralph' e onu takip etmemesini söyleyerek oradan uzaklaşır. Ne yaptığının farkına varan Ralph, Vanellope' ye “lütfen geri dön, beni yalnız bırakma” derken virüs Ralph' te hata tespiti yapar ve bu hatayı kopyalayarak internet dünyasının tümüne yayar. Ralph virüsleri, ağın her tarafında kaosa neden olur. “Arkadaş! arkadaş!” diyerek gezinen bu virüsler, yollarına çıkan her şeyi mahveder ve Vanellope' yi ararken küresel çapta bir DDoS⁹⁹ saldırısına neden olurlar¹⁰⁰. Tüm bunların nedenini ve nasıl çözülebileceğini Ralph ve Vanellope' ye arama motoru KnowsMore açıklar. Virüs Ralph' in aciz, yapışkan ve kendine zarar veren davranışlarını kopyaladığı için böyle oldu, bu davranış engellenmediğinde dostlukları bile yok edebilir ki tam da şu an bütün interneti yok etmek üzere” der. Film, internet dünyasına ait bir karakter olan KnowsMore' un bu cümlesiyle iki farklı anlamı aynı anda kasteder. Bu davranışların arkadaşlık ilişkisine zarar vereceğini söylerken aynı zamanda gerçek dünyada arkadaşlıkların internet üzerinden

⁹⁸ Kötü amaçlı yazılım

⁹⁹DDoS: “Denial of Service, internete bağlı bir hostun hizmetlerini geçici veya süresiz olarak aksatarak, bir makinenin veya ağ kaynaklarının asıl kullanıcılar tarafından ulaşılamamasını hedefleyen bir siber saldıdır.” https://tr.wikipedia.org/wiki/Denial-of-service_attack adresinden 14.05.2019 tarihinde alınmıştır.

¹⁰⁰https://disney.fandom.com/wiki/Ralph_Breaks_the_Internet sitesinden 14.05.2019 tarihinde alınmıştır.

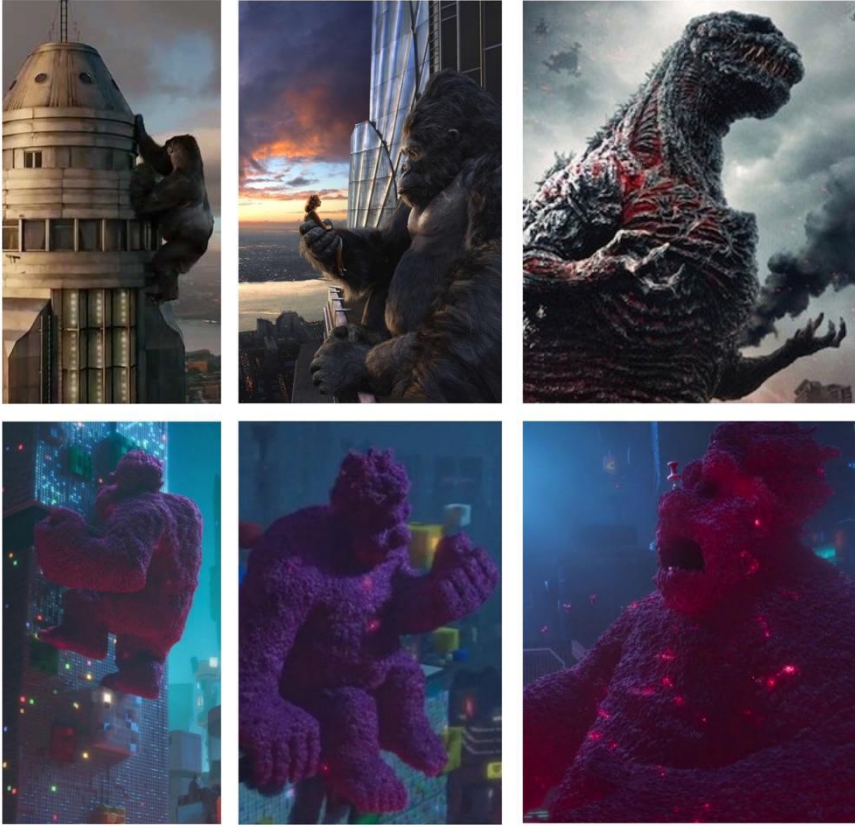
yürütüldüğü düşüncesine de gönderme yapar. KnowsMore, Vanellope ve Ralph'e, sorunu çözmek için klonları *Fareli Köyün Kavalcısı* gibi peşlerinden sürükleyerek virüs güvenlik duvarına götürmelerini önerir. Böylece film, 1842'de Robert Browning tarafından yazılan *The Pied Piper of Hamelin* yani *Fareli Köyün Kavalcısı* masalına pastiş yapar.

3.2.2.7. Kahramanlığın değişen sunumları: güçlü adamın kurtarılmaya ihtiyacı var

Yesss, Ralph ve Vanellope; virüsleri antivirüs kapısına çekmek isterken klonlar dev bir Ralph şeklinde bir bütün oluşturur ve Vanellope'ye ulaşmaya çalışırlar. Aralarındaki mücadele sırasında Pinterest ve Wikipedia sitelerine pastiş yapılır. Dev Ralph, Vanellope'yi ele geçirip Google'ın binasına tırmanır ve zirvesinde oturur. Bu sahne *King Kong* filmlerinin¹⁰¹ pastişini ve nostaljisini içerir. Ralph ve King Kong arasında dış görünüş ve karakter özellikleri açısından çokça benzerlik vardır. İkisi de buldukları ortamın en güçlü ve iri karakterleridir. Ralph'ın klonlanan virüsleri bir araya gelip tıpkı King Kong gibi önlerine çıkan her şeyi yıkıp geçen dev bir yaratık oluşturmuşlardır. Dev Ralph de King Kong'un Ann'i avcunun içine alıp Empire States binasına tırmanması gibi, Vanellope'yi alıp Google binasına tırmanmıştır (Resim 3.58). Üstelik öfkeli ve yıkıcı tavırlarının yanında aynı zamanda duygusal bir tarafları da olan her iki yaratığa, bunları yaptıran duygu da aynıdır: aşırı bağlanma ve paylaşamama. Ralph'ın klonlardan oluşan dev görüntüsü, vücutlarındaki kırmızı ışıklar düşünüldüğünde Godzilla¹⁰²,ya da benzemektedir. Dev Ralph'ın virüslerden oluşmasına benzer olarak Godzilla da nükleer radyasyon tarafından uyandırılmış ve güçlendirilmiş bir canavardır. Bu sebeple aynı sahnede 1954 ten günümüze kadar çekilmiş tüm Godzilla filmlerine de pastiş yapılır (Resim 3.58).

¹⁰¹Filmlerin öyküleri ve vizyon tarihleri için bkz.: https://www.imdb.com/find?ref_=nv_sr_fn&q=king+kong&s=all

¹⁰²Aynı adlı Japon filmlerinden kurgusal bir canavardır.



Resim 3.58. King Kong ve Godzilla karakterlerine pastiş yapılmıştır

Ralph, Vanellope' yi dev Ralph' in elinden kurtarsa da Vanellope, Ralph' e zarar gelmesine dayanamaz. Bu yeni yaratığa, eğer Ralph' i bırakırsa onunla geleceğini ve sonsuza kadar en iyi arkadaşı olacağı sözünü verir. “Sadece sen ve ben olacağız, istediğin buydu değil mi”, diye sorar. Yaratık gülümser. Ralph istediğim bu değil!, diyerek araya girer: “Arkadaşının hayallerini engellemek doğru değil! Onun sahibi değilsin! Arkadaşlık böyle olmaz. Gitmesine izin vermelisin. Biliyorum. Bunu yapmak biraz canını yakacak. Ama iyi olacaksın... Nereye gittiğinin önemi yok ya da nerede yaşadığının. Her zaman bizim arkadaşımız olacak. Ona güvenmeliyiz. Çünkü en iyi arkadaşlar böyle yapar.” Bu sözleriyle, Ralph; güvensizliğini (insecurity) yener, huzurlu hisseder, hatası yok olur ve dolayısıyla virüs de yok olur. Güvensizlik kelimesi, hem psikolojik olarak kendine güveni olmama durumunu hem de internette virüslerden korunmak için geliştirilen güvenlik sistemlerinin olmama durumunu karşılayacak şekilde çok anlamlı olarak kullanılır.

Göze, (2009: 36) Postmodern kahramanların çoğunlukla kadınların yardımına muhtaç olduklarını, hatta bazı durumlarda kadınların erkeklerden daha etkin konuma geçtiklerini ve postmodern anlatılı filmlerde bariz bir şekilde kadınların, güçlü karakterler

olarak temsil edildiklerini söyler. *Ralph Breaks the Internet* filmi için de bu durum geçerlidir. Virüs yok olunca Ralph düşmeye başlar. Disney Prensesleri, Ralph' ı kurtarmak için sihirli güçlerini ve yeteneklerini kullanırlar ve onu kurtarmayı başarırlar. Film, Prenseslerin kişisel özelliklerini ve hikâyelerindeki¹⁰³ sahneleri bu kurtarma sahnesine de taşımıştır¹⁰⁴ (Resim 3.59).



Resim 3.59. Prenseslerin referans metinlerdeki özellikleri yeni filme de taşınmıştır

Sonuç olarak, toplumsal cinsiyet rollerine karşı çıkan filmde bu kez kurtarıcı, güçlü ve yakışıklı bir prens, kurtarılan ise narin bir prenses değildir. Prensesler; üzerlerine rahat kıyafetleri geçirirler, diğer kıyafetlerini balon yaparlar ve harekete geçerler. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler çizgi filminden kolajlanan “*Someday My Prince Will Come (Prensim Birgün Gelecek)*” şarkısı eşliğinde üzerinde Pamuk Prenses elbisesiyle kraliyet yatağına

¹⁰³<https://disneyprensesleri.wordpress.com/blog/>

¹⁰⁴Okyanus Prensesi Moana, su külesine küreği ile işaret ederek onu göğe yönlendirir. Küçük Deniz Kızı Ariel, filmdeki sahnede olduğu gibi suyla birlikte dans ederek onu yol haline getirir. Jasmine ve Elsa uçan halı ile bu suya yavaşlar. Elsa suyu buza dönüştürür. Auroa, Rapunzel'in uzun saçlarından ip eğirmektedir. Pamuk Prenses'in kuş dostları ipleri onun elbisesinine geçirirler. Merida ipleri oka bağlamıştır ve üzerinde iğne iplikle bekleyen Cinderella'nın farelerini hedefe doğru atar. Cinderella ve Anna, Prenses kıyafetlerinin bu iplere tutturulmasına yardım etmektedirler. Pamuk Prenses zehirli elmasını fırlatır, Belle kitabıyla ona yön verir, Mulan elmayı kılıcıyla bölüp dört bir yandaki kıyafetlerin bağlantı yerine atar. Zehir, bağları tam zamanında eritir. Ralph buz yolundan kolayca kayarak Pamuk Prenses'in gökyüzüne gerilen kıyafetinin içine girer. Diğer elbiseler ise balon görevi görür. Pocahontas, yapraklarını savurup yön verir ve Ralph'in hafifçe kraliyet yatağına inmesini sağlarlar.

yumuşak bir iniş yapan Ralph, aksiyonun etkisiyle bayılır. *Prenses ve Kurbağa* masalının Prensesi Tiana; Ralph' in yanına gelir, yüzüne doğru eğilir, arkasından Kurbağa Prensi çıkarır, Kurbağa Prensi Ralph' i öper ve Ralph uyanır. Burada *Uyuyan Güzел ve Pamuk Prenses*'in uyku sahnelerine (Resim 3.60), *Prenses ve Kurbağa* (Resim 3.60) masalına pastiş ve parodi yapılır (Resim 3.61). Pamuk Prensesin kıyafetinin bu koca adamın üzerinde olması 'Prensim Birgün Gelecek' şarkısının duyulmasından sonra Kurbağa Prensi' in Ralph'i öpmesi parodiyi güçlendirir. Ralph Prenseslere teşekkür edince ona cevabını Moana verir: "You're welcome (Bir şey değil)" çünkü bu cümle Moana' nın filminde aynı ismi taşıyan önemli bir şarkıdır. Moana filmine yapılan bu gönderme de anlatıyı oyunlaştırma amacına hizmet eder.



Resim 3.60. Uyuyan Güzел ve Pamuk Prenses'in uyku sahnelerine pastiş ve parodi yapılır



Resim 3.61. Prenses ve Kurbağa masalına pastiş ve parodi yapılır

İnternet normale döner. Shank, bu mücadelelerden sonra oyunda kalması için Vanellope' nin oyun kodunu Slaughter Race' e dâhil eder. Vanellope böylece hayalindeki oyuna kavuşur. Raph ve Vanellope için duygusal bir vedanın vaktidir. Sonrasında olanları

Ralph anlatır. Başlangıçta Ralph bunları izleyiciye anlatıyor, izlenimi verilir sonra ise Vanellope ile yaptığı görüntülü konuşma sahnededir.

Surge Protector; Felix ve Çavuş Calhoun' a mükemmel çocuk yetiştirmenin sırrını sorar. İzleyicilerin bu sorunun cevabını merakla beklediklerini bilen film cevaplarını duymamızı engeller. Çünkü her ebevyen kedi çocuklarını yetiştirmek için kendi yöntemlerini kullanmalıdır. Postmodern dünyada bilgiler öznelidir. “nesnel bilginin inşaaı imkansız”dır (Güngör, 2017: 195). Herkes kendi yöntemini kendi belirlemeli, fikirlerin çoğulculuğu esas olmalıdır. “Çoğulculuk ise Ünal’ ın (2008: 296) belirttiği gibi her türlü sistemleştirmeyi veya hazır sistemlerin içine çekilmeyi reddeder. Olasılıklar ve karşıtlıklar yan yanalıdır.

Vanellope ile olan görüşmesini bitirdikten sonra Ralph, Felix ile birlikte çalışmaya başlarken güneşin doğuşunu bir kez daha izler. Jenerik girer. Jenerikte de IP numaraları, JPEG fotoğraf formatı, Chat odaları, pac-man, Priscope, 8bit Dinner, Jane Austen Role Playing Game, Galaxy.org gibi internet sitelerine, oyunlara, filmlere, fastfood restoranlarına vb. popüler kültür ürünlerine ve her türden metne birçok gönderme vardır.

3.2.2.8. Üstkurmacanın sınırları zorlanıyor: bir sahne daha var

Jenerikten sonra bir sahne daha vardır. Bu sahne, “kurmaca-gerçek çatışmasını oyun teması ve bu temaya dönük” (Güngör, 2017: 195) üstkurmaca tekniğiyle destekleyerek işlemiştir. Sahnede küçük bir kız çocuğu annesiyle birlikte arabada gitmektedir. Çocuk, *Ralph Breaks the Internet* filmi az önce izlemiştir:

Anne- Mo, filmi beğendin mi tatlım?

Mo- Fragmanında filmde olmayan bir sahne vardı. Bu beni biraz üzdü

Anne- Belki oyun oynamak seni neşelendirir.

Mo, annesinin tavsiyesine uyar, Disney’in bu filmle beraber ürettiği Pancake&Milkshake isimli oyunu oynar. Bir süre sonra Ralph ve Vanellope de oyun ekranında görünürler. Her zamanki gibi, eğlenirken işleri sarpa sardırırlar. Çok fazla pankek yedirdikleri Tavşancık patlar, Mo korkar ve çığlık atar (Resim 3.62). Bu sahnede film, film olduğunun tamamen farkında olarak kendine dönük biliçlilik gösterir. Film izleyen küçük çocuk Mo, filmde yer alan Prenses Moana’nın çocukluk halidir. Mo, film ve filmin yapılışı hakkında yorum yapar. Mo’ nun fragmanda olup da filmde olmadığını söylediği sahne tam olarak kendisinin yer aldığı bu sahnedir. Kesilmiş sahnede (Jenerik

sonrası post-credit sahnede) kesilmiş sahnenin kesilmesi hakkında yorum yapılması, filmi yapanlar tarafından verilen bu kararın yorumunun filmin içinde yapılması, bir karakter tarafından yapılması ve bu karakterin yaşı ilerlemiş halinin filmin anlatısındaki birçok sahnede yer alması, filmin başkarakterlerinin buradaki oyuna dâhil olmaları ve sahnenin merkezinde yer almaları aynı zamanda onların da hali hazırda birer oyun karakteri olmaları üstkurmacyı ve filmin oyuncu tavrını çok iyi örnekler.



Resim 3.62. Filmin üst kurmaca yapısını örnekleyen Pancake&Milkshake oyunu sahnesi

Jenerik bir süre daha devam eder ve sonra, Prenses Elsa' nın anonsu gelir: “*Frozen 2* tanıtım videosu geliyor. Burayı tıklayınız.” bu yazı ve anons DVD’ lerde izleyiciye seçenekleri sunmak için verilen komutlara benzer. Film böylelikle; farklı formatlarda ve türlerde metinlere yer vererek yine çoğulcu bir biçim yaratır ve izleyiciyle etkileşime geçtiği için üst kurmaca özelliği gösterir (Resim 3.63).



Resim 3.63. Farklı formatlara yer veren filmin çoğulcu biçimi bu kez üstkurmaca da yaratır

Ekranı gelen bir imleç bağlantıyı tıklar, İzleyici *Frozen II*' nin tanıtım videosunu beklerken, sahnede Rick Astley'in *Never Gonna Give You Up* (1987) şarkısıyla dans edip

şarkı söyleyen Ralph ve danslarıyla ona eşlik eden Butcher Boy, Little Debbie, Fix-it Felix'i görünür. İlginizi çeken bir linke tıkladığınızda, gelmesini beklediğiniz video yerine, Rick Astley ve söylediği *Never Gonna Give You Up* parçası ile karşılaşılın bu durum; Rick Astley' in ismine dayanarak 'rick roll, rick roll'd veya rick rolling' kelimeleriyle anılan, kişileri kandırmak, olayları trollemek için kullanılan bir internet şakasındır. Disney de Elsa yardımıyla izleyiciyi rick rollar. Rick Astley klipteki danslar ve şarkının sözleri sayesinde popüler olur, şarkının sözleri rick rollama eylemiyle ironik bir ilişki içerisindedir: "Senden vazgeçmeyeceğim asla. Yüz üstü bırakmayacağım asla. Kaçıp terk etmeyeceğim seni asla. Ağlatmayacağım seni asla...Yalan söyleyip üzmeyeceğim seni asla..." Bu sözler Ralph' in arkadaşlık konusundaki aşırı bağlanma sorununa da gönderme yapar. Referans metinle bu filmdeki mekânlar, dans şekilleri sahnelerin genel mizansenini aynıdır. Şarkının doğrudan filme katılmasıyla kolaj ve klibin biçimine öykünme ile ise pastiş yöntemleri örneklenmiştir (Resim 3.64).



Resim 3.64. Never Gonna Give You Up klibine yapılan pastiş örneği

Şarkı biter. Ralph, “Çocuklar siz hâlâ burada mısınız? Pekâlâ. İstedığınız kadar kalabilirsiniz. Aslında daha fazla sürpriz yok ama siz bilirsiniz. Şarkıyı kafanızdan atmanız için bol şans size. Cidden insanın diline dolanıyor. Her neyse, başka ne var?” diyerek filmi bitirir. Şarkının internet kullanıcıları arasında “dile dolanmak, bağımlılık yapmak” gibi bir ünü vardır¹⁰⁵. Ralph de sözleriyle buna gönderme yapar. Sahnede üstkurmaca tekniği tekrarlanır: Ralph; izleyiciyle konuşur, jenerik sonrası sahnelerin ve filmin bittiğini haber verir fakat izleyicisinden bir türlü ayrılamaz. Dışarıdan bir müdahale ile görüntü aniden kesilir.

Ralph Breaks The Internet filmi böylece; özdeşleşmenin zor olduğu kahramanlık sunumuyla, Disney, Marvel, Star Wars gibi bir çok evrene, masallara, filmlere, günümüz tüketim nesnelere, sosyal medyalara, şarkılara, şakalara, karakter, nesne, içerik, biçim düzeyinde verdiği referanslarla ortaya koyduğu metinlerarası yapılanmayla, geçmiş ve şimdiki zamanları ve mekânları üst üste yığarak katmanlı ve belirsiz zamanlar ve mekânlar oluşturmasıyla, klasik prenses sunumlarını yıkan yapısıyla, postmodern anlatıya özgü; yüzeysel, çoğulcu, şizofrenik, nostaljik ve oyuncu bir tarz benimser.

¹⁰⁵Bu düşünce biraz da efsaneleşmiştir bazı araştırmacılar filmlerdeki 25. Kare gibi bu şarkının alt yapısında da bağımlılık yapmayı sağlayan sesler olduğunu kanıtlamaya çalışmışlardır.

SONUÇ

Animasyon sinemasında klasik ve modern anlatı kalıplarının yanında postmodern anlatı yapısının da kullanıldığı, 2000'li yıllar itibariyle postmodern anlatıya olan eğilimin yoğunlaştığı varsayımından hareketle postmodern zamanın ruhunu ve bu ruhun animasyon sinemasına biçim ve içerik açısından nasıl yansıdığını araştıran bu tez çalışmasının birinci bölümünde ilk olarak; postmodernizmin düşünce dünyası içerisindeki gelişimine ve yerine değinilmiştir. Lyotard, Jameson, Baudrillard ve Harvey gibi düşünürlerin görüşleri etrafında postmodernizmin; modernliğin üst-anlatılarına, bilim ve rasyonel düşünceyle dünyanın bilgisinin elde edilerek doğaya hâkim olunabileceğine dair inancına, farklı kültürlerin ve bakış açılarının yok edildiği homojen, bütünlüklü bir dünya yaratma amacına, nesnel gerçeklik iddialarına karşı gelen ve onları sorgulayan bir fikir alt yapısına sahip olduğu ve bu karşı çıkışta farklı bakış açılarını ve kültürleri, heterojen, parçalı, çoğulcu ve hipergerçek bir dünyayı, teknolojiyi, yorumların çokluğunu, belirsizliği, karmaşıklığı, keyfiligi, hazzı ve özgürlüğü olumlayan bir düşünce yapısı yarattığı sonucuna ulaşılmıştır.

Postmodernizmin, klasik ve modern dönemlerden farklı bir dönemi işaret ettiği ve postmodernizm kapsamındaki tüm bu özelliklerin öncelikle sanat dallarında yansımaları bulunduğu görülmüştür. Toplumsal ve teknolojik gelişmelerin etkisiyle olgunlaşan postmodern sanatın, modern sanatın; özgünlük, seçkincilik, sanatçının misyonu olması gibi temel niteliklerinin yerine; yüksek sanat ve popüler sanat ayrımını yadsıyan, modern sanatın günlük yaşam ile sanat arasına koyduğu sınırları kaldıran, sanatı, gözün görebileceği her yere konumlandırabilen ve herkese hitap eden bir estetik anlayışını benimsediği belirtilmiştir.

Teknoloji ve küreselleşen dünya ile birlikte metalaşmış göstergelere dönüşen imgelerin gerçeğin kendisinden daha inandırıcı hale geldiği, derinliklerini kaybederek yüzeysel anlamlar edindiği ve kaybedilen gerçeklik algısıyla birlikte hipergerçekçi bir evreye girildiği anlatılmıştır. Bu postmodern evrede sanat eserinin de; klasik anlayışın gerçeği temsil etme, modern sanat anlayışının ise gerçeği yorumlama ve özgün olma

özelliklerini yitirdiğine değinilmiştir. Postmodern sanatın; eserin kendisini gerçekliğin kaynağı olarak sunduğu, birçok sanat eserinden, fikirden ve farklılıklardan beslenerek, metinlerarası, yüzeysel ve keyfi bir üretim tarzını esas aldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Postmodern Animasyon Sineması başlığında; özellikle dijital teknoloji ve metalaşma sonucu doğan hipergerçeklik algısıyla birlikte animasyon sinemasının tarihi sürecinde postmodern düşüncenin bu sinema türünün üretim tekniklerinde, biçimlerinde ve dolayısıyla içeriğinde sebep olduğu değişiklikler incelenmiştir. Postmodernizmin, animasyon sinemasındaki üretim biçimlerini; gerçeklik algısı, hız ve sayısal üretim noktalarında etkilediği Hazneci'nin araştırmaları ekseninde anlatılmıştır. Optik oyuncaklardan iki boyutlu ve üç boyutlu tekniklerle üretilen animasyon sürecine geçişte, gitgide daha gerçekçi görüntüler elde edildiği, kendi gerçeklik algısını yaratma güdüsüyle; hipergerçek dünyaya ayak uyduran, gerçekliğin sınırlarını aşan ve belirleyen, estetize edilmiş görüntülerin elde edilebildiği, bunun sonucunda ise kurgusal dünya ve gerçek dünya arasındaki ayrımın silikleştiği bir imgeler çağına varıldığı örneklerle gösterilmiştir. Sanayileşme sürecinin etkisiyle gerçek hayatın hızlandığı, bu durumun genel olarak film üretim ve tüketim pratiklerine de yansiyarak kurgusal hızlanmayı gerçekleştirdiği, teknolojik ilerleme ve talepteki artışla beraber 2000' li yıllar itibariyle daha önceki yıllara oranla üretilen animasyon film sayısının katlanarak arttığı söylenmiştir.

İkinci bölümde, çalışmanın animasyon sinemasının 2000 yılı sonrasıyla sınırlanan evreninden farklı yıllara ait örneklerden yola çıkılarak; hayatı bir oyun olarak görüp metni de oyunsal bir tavırla oluşturan postmodern anlatının; kahraman, zaman ve uzam sunumlarında metinlerarası yöntemleri yoğun olarak kullanarak özellikle, eleştiren ve gülünçleştiren göndermelerle; geleneksel ve modern anlatının formlarını bir yandan pekiştirerek kullanırken diğer yandan da bozduğu, amaçladığı oyunu böylelikle kurduğu söylenmiş, bu çerçevede postmodern anlatının temelini oluşturan oyunsallık, çoğulculuk, yüzeysellik, nostalji, şizofreni ilkeleri ile yoğun olarak kullandığı; üstkurmaca, ironi, pastiş, parodi, kolaj, çok katmanlılık ve çift kodlama gibi metinlerarası yöntemler tanımları ve nitelikleriyle birlikte anlatılmıştır. Animasyon sinemasından seçilen örnekler incelenmiş, postmodern anlatının; zaman-uzam kuruluşunu, kahramanlık tasvirlerini ve konunun işlenişini oyun, çoğulculuk, nostalji, yüzeysellik ve şizofreni amaçlarına hizmet edecek şekilde metinlerarası yöntemlerin yardımıyla belirleyerek, bunları kurulmak istenen oyunun parçaları olarak ele aldığı yargısına varılmıştır.

Postmodern anlatının; zamanı ve uzamı geçmişi ve geleceği sonsuz bir şimdide yaşayan şizofrenik bir algı oluşturacak biçimde belirsiz ve parçalı bir yapıda kurduğu, kahramanlarını ve konularını çoğulculuk ilkesi çerçevesinde klasik ve modern anlatıda merkezden uzakta bırakılan konulardan, ötekilerden ve özdeşleşmenin zor olduğu, kusurlu karakterlerden seçtiği, yine aynı ilke çerçevesinde resim, müzik, edebiyat, film gibi birçok kurgusal türü bir arada kullandığı, konunun içeriğinden çok işleniş biçimini önemseyerek görsel efektlere ve hıza dayalı yüzeysel anlatıyı benimsediği, kapitalist kaygıların da etkisiyle geçmiş anlatılara verdiği; karakter, nesne, biçim düzeyindeki metinlerarası referanslarla izleyicinin nostalji özlemine cevap verdiği, metinlerarası yöntemleri ise alaya almak, eleştirmek, öykünmek, metnin alımlayıcısıyla iletişime geçmek fakat her ne olursa olsun eğlendirmek amacıyla kullandığı anlatılmıştır.

İkinci bölümde temel nitelikleri verilen postmodern anlatı ve metinler arası ilişkilerin anlatıya getirdiği değişiklikler üçüncü bölümde, seçilen iki filmin yüzeysel ve derin analizi yapılarak ayrıntılandırılmıştır. Böylece postmodernizmin animasyon sinemasındaki varlığının tüm boyutlarıyla ortaya konulması amaçlanmıştır. Çalışmanın örneklemini oluşturan Shrek (2001) ve Ralph Breaks The Internet (2018) filmlerinin biçim ve içerik açısından metinlerarası ilişkilerle ve postmodern anlatıya özgü niteliklerle örüldüğü görülmüştür.

Her iki film de postmodern anlatının çoğulcu, nostaljik, yüzeysel, şizofrenik, ve oyunsal tarzını metinlerarası yöntemlerle gerçekleştirmiştir. Bu filmlerde ironi, parodi, pastiş, kolaj yöntemleriyle diğer metinlere; eleştiri, alay, güldürü, öykünme ve kopyalama nitelikli çok sayıda referans verilmiştir. Neredeyse tamamı; önceki filmlerden, masallardan, tekerlemelerden, şarkılardan, vb. alınan metinlerarası öğelerden oluştuğu halde filmlerin; “anlatısını yaratıcı hale getiren başkalığı, farkı yaratan coşku noktasını yani Duende’yi” (Şahinkaya, 2019) koruduğu görülmüştür. Metinlerarası referansların hem işaret ettikleri metinler dolayısıyla hem de yeni metinde oluşturdukları anlam ve biçimle filmlerin oyuncu tavrını beslediği, eski metinlerle kurulan ilişkilerin çoğulcu ve şizofrenik bir kahraman, zaman, mekan sunumu oluşturduğu, izleyicilerin nostalji duygularını canlandırdığı, eğlenceyi ve hazzı önemseyen yüzeyselliği beslediği ve böylece; eğlencenin dozunu artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

İki film de bu zamana kadar dışlanan, metinlerin kıyısında “kötü” karakter olarak konumlandırılan karakterleri kahraman olarak seçmiş, onların dünyaya bakış açılarını

anlatmış, dünyanın onlara bakış açısını sorgulayarak “genel kabullerin doğallığını bozmaya çalışmış” (Menteşe, 1992), izleyicinin algısında sarsıntı yaratmıştır. Klasik anlatının, insanların kolaylıkla özdeşleşmek isteyeceği şekilde idealize edilen, dünyayı kurtarma peşinde olan, yakışıklı, güzel, cesur, zeki, seçkin, olağanüstü güçlere sahip kahramanlarının aksine Shrek ve Ralph; filmlerinde kimsenin sevmediği, çirkin, huysuz, kötü kokan, iğrenç, kusurlu, sıradan özelliklere sahip birer anti-kahraman olarak sunulmuştur. Klasik peri masallarındaki kahramanlardan beklenmeyecek bir şekilde duygusaldırlar, üzüntülerini belli etmişler ve ağlamışlardır. Sadece mecbur kaldıkları için savaşmışlardır. Kadınlar, onları düştükleri güç durumlardan kurtarmışlardır. Her iki kahraman da evrensel değil yerel amaçların peşine düşmüştür ve onlar dünyayı değil, dünya onları değiştirmiştir.

Postmodern kahramanın niteliklerine uygun bir şekilde bu filmlerde kadınlar; (Fiona, Vanellope, Çavuş Calhoun ve Vanellope'nin etkisiyle dönüşen Prensesler'in hepsi) güçlü karakterler olarak temsil edilmiştir. Böylece postmodern anlatılı bu filmlerin, kahramanlık sunumlarını dönüştürdüğü görülmüştür. Bunun yanında bu filmler ticari kaygıların da etkisiyle ideolojik davranmış, prenses olmak kavramını hem anlatıyı geliştirecek bir şekilde kullanmış hem de toplumsal cinsiyet kavramları üzerinden sorgulayarak alt üst ettirmiştir.

Çoğulculuk ve ticari kaygıların da perçinlediği nostalji anlayışlarının etkisiyle filmeler metinlerarası bir yapılanmaya giderek; peri masallarından (Yedi Cüceler, Pinokyo, Tek Boynuzlu At, Uçan Süpürgeli Cadı, Üç Domuzcuk, Peter Pan vb.), Disney Dünyası'ndan (Pocahontas, Ariel, Moana, Cinderella, Jasmine, Belle) Marvel evreninden (Baymax, Dumbo, Iron Man), atari oyunlarından (Ryu, Chun-Li, Pac-Man, Kirpi Sonic) ve daha başka film, masal, tekerleme, film, roman, şarkı gibi metinlerden kolaj yoluyla anlatılarına dahil ettikleri sayısız kahramanla panayır havasında bir anlatı oluşturmuştur. Böylece her iki filmin de kahramanlık sunumları açısından postmodern animasyon sinemasının birer örneği olduğu görülmüştür.

Shrek'te bir yanda peri masallarından kahramanlar, Orta Çağa ait giyisiler, bataklık, zırhlı şövalyeler, antik dövüş arenası, giyotin, cellatlar, eski çağlara ait mimari özellik gösteren evler, ejderha ve alev saçan şatosu, eski danslar, eski şarkılar, nostaljik zaman ve mekân özelliklerine işaret ederken; diğer yandan da park yeri tabelaları, bariyerler, turnikeler, danışma ofisi, fotoğraf kabini Lord Farquaad'ın modern mimari özelliği

gösteren şatosu, Sihirli Ayna ile sağlanan ekran gibi unsurlar günümüze ait zamanı ve mekanları işaret etmiştir. Ralph Breaks The Internet filmi ise 80’li- 90’lı yılların atari oyunlarının evrenini, günümüz internet dünyasının simüle edilmiş evrenini, insanların yaşadığı evreni ve bu evrenlerde gerçek hayatta farklı yıllarda var olan tüm oyunların, çizgi filmlerin, gerçek çekim filmlerin evrenlerini, aynı zaman diliminde farklı mekânlarda olsa da etkileşimli evrenler olarak kolajlamış, zamanın ve mekânın sınırlarını devamlı aşmıştır. Böylece, “zamanın fazlasıyla bilincinde olduğu için insanın var oluşunu neşeden bir şekilde yoksun bıraktığı düşünülen modernitenin” (Rosenau; 1992: 120) aksine bu filmlerin keyfi bir şekilde benzer olmayanları üst üste ve yan yana getirerek geçmişi ve geleceği sürekli bir şimdi halinde yaşatan, sonsuz tercihler barındıran çoğulcu, parçalı, heterotopik, şizofrenik ve anakronik zamanlar ve uzamlar yarattıkları görülmüştür.

Üstkurmaca yöntemleriyle, filmin zamanı ve mekânıyla izleyicinin zamanını ve mekânını birleştirmiştir. Shrek, filmi kendi senaryosunun ana kaynağı olan kitabı göstererek hikâyenin kitabın sayfalarından anlatıldığı duygusunu vermiş, filmin yapılış hikâyesine dikkat çekmiştir. Filmin kahramanı jeneriği yaptığı hareketlerle yazmış, kameraya bakmış, izleyicinin görmesini engellemek için eliyle kamerayı kapatmıştır. İkinci filmde Film, kendi yaratıldığı Walt Disney Animasyon Stüdyosunu, buna bağlı internet sitelerini, bu stüdyoda yaratılan filmleri ve karakterleri anlatısına dâhil etmiş, kurmaca içinde onlarca kurmaca oluşturmuştur. Bunun yanında film kendi kurmaca yapısına bilinçli bir şekilde dikkat etmiş, sahenin yapılma eylemi karakterler arasında tartışılmıştır. Filmin sonunda kendi yarattığı karakterler ek bir sahnede filmi ve yapılışındaki tercihleri yorumlamıştır. Ralph, izleyiciyle konuşmuş, jenerik sonrası sahnelerin ve filmin bittiğini haber vermiştir. Filmlerin kurgusallıklarının farkında olup izleyicilerle iletişime geçtiği üstkurmaca anları ise zamanın ve mekânın belirsiz, çoğulcu ve şizofrenik durumunu bir derece daha artırmıştır. Klasik anlatıların izleyicinin filmin içine çekilip film süresi boyunca gerçek dünyadan kopmasını arzulayan gerçekmiş gibi yapma özelliklerinin tersine postmodern olan bu iki film, kendi kurgusallığının bilincinde olmuş ve bunu izleyiciye de hatırlatmıştır. Bu yolla filmler, klasik ya da modern sinema gibi gerçekliğin peşine düşüp onu yorumlamamış, kendi gerçekliklerini yaratmışlardır.

Her iki film de çift kodlama yöntemiyle çocuk izleyicilere ve yetişkin izleyicilere yönelik farklı anlam katmanları sunmuştur. Yetişkinlerin anlayabileceği; ideolojik göndermelere, cinsel içeriklere, espirilere yine yaşları itibariyle daha çok yetişkinlerin bilebileceği geçmiş metinlere ait referanslara yer vermiştir. İlk filmin yüzey katmanında bir

prenselerin kurtarılması, deve dönüşümü ve iki dev arasında yaşanan aşk anlatılırken; derin katmanında ötekileştirme ve farklı olanı dışlama eğilimleri işlenmiştir. Baskıcı devlet yönetimi tarzı, modernizmin homojenlik ve mükemmellik idealleri, güzellik-çirkinlik ve aşk sunumlarındaki kalıplaşmış ideolojiler, ön yargılar, klasik peri masallarının klişeleri ironi ve parodi yoluyla ve bazen de kahramanların söylemleriyle eleştirilmiş ya da gülünçleştirilmiştir. Postmodern anlatılar; peri masallarının, buna klasik anlatının türlü klişeleri de diyebiliriz, Bacchilega'nın (2016: 47-48) ifadesiyle, "eski yıpranmış formlarının ideolojilerle olan işbirliğini ifşa ederler. Kurumsallaşmış gücün doğallıktan ziyade bir kurgu olduğunu göstermek üzere masalın yerini ve bağlamını değiştirirler. Her durumda postmodern dönüşümler, masalın sihir gücü ve bu sihrin tesir etmesi için değil daha ziyade işleyişini bozmak üzere kullanır. Şu halde postmodern kurgular sihirli aynadaki kırılmaları çoğaltmak ve hileleri ortaya çıkarmak arzusuyla çerçevelenmiş imgelerle oynayarak masaldaki sihirli aynaya ayna tutmuştur!" Böylece izleyicinin yapıtı düşünceler tarafından dayatılan genel geçer doğruları yeniden değerlendirmesi sağlanmıştır. İkinci filmin yüzeyinde kahramanların direksiyon satın almak için gidilen internet dünyasını tanımaları anlatılmış ve dostluk kavramı tema olarak işlenmiştir. Derin katmanında atari oyunu karakterlerinin kendi gerçekliklerine, amaçlarına, hayatın gerçekliğine dair varoluşsal sorgulamalarına ek olarak filmin kendi yapım şirketi olan Disney'in bu film aracılığı ile eski klasik ve klişe anlatılarını parodiye ve ironiye tabi tutması, film dünyasında mimarı olduğu prenses imajlarını eleştirmesi işlenmiştir. Bu filmlerin çok katmanlı anlam yapısına sahip olduğu görülmüştür. Her iki film de dünyanın yeni ve farklı imkânlarını göstermenin, ifşa ettiği imajlarla birlikte izleyicisini bu zamana kadarki düşüncelerinin yanlış olabileceğinin farkına vardırarak düşünmeye yönlendirmek için postmodern anlatı ve metinlerarasılık yöntemlerini seçmiştir.

Böylelikle; ikinci bölümde örneklenen 2000 yılı sonrası animasyon filmlerden ve üçüncü bölümde ayrıntılı analizi yapılan filmlerden yola çıkılarak, animasyon sinemasında özellikle 2000'li yıllar itibarıyla dünyanın değişen sosyal, kültürel, ekonomik yapısının ve gelişen teknolojik imkânların etkisiyle anlatının; bu çalışmanın varsayımlarını doğrulayacak bir şekilde; konu, kahramanlık, zaman ve uzam sunumları açısından değişimler yaşadığı; klasik anlatının duyguları ve düşünceleri idealize eden, klişelere ve mesaj vermeye dayalı yapısı ile modern anlatının üst anlatıların zemininde ele aldığı, derinlikli, ciddi ve özgün olmayı önemseyen yapısından uzaklaştığı, dolayısıyla;

animasyon sinemasında, zamanın ruhuna ayak uyduran, postmodern anlatı özelliği gösteren filmler üretildiği sonucuna varılmıştır.

Türkiye’de yapılan araştırmalar incelendiğinde animasyon sinemasının; yapım süreçleri, teknikleri, türleri, toplumsal cinsiyet ve gerçeklik sunumları, klasik anlatı yapısı, transmedyatik yapısı, Türkiye’deki gelişimi, dünyada bir sektör haline geliş süreci ve onu live actiondan ayıran özellikleri açısından literatüre konu olduğu görülebilir. Postmodern anlatıyı ise edebiyat alanında inceleyen çok fazla çalışmaya rastlanmıştır. Fakat sinema alanında postmodern anlatıyı merkeze yerleştirerek geniş bir çerçevede inceleyen çalışmaların az sayıda olduğu görülmüştür. Bu sebeplerle, bu çalışmanın; animasyon sinemasında postmodern anlatı konulu ilk tezlerden biri olması açısından literatüre katkı sağlayabileceği, bundan sonraki daha kapsamlı çalışmalar için bir kapı aralayabileceği düşünülebilir.



KAYNAKLAR

- Aktulum, K. (1999). *Metinlerarası ilişkiler*. Öteki Yayınevi, Ankara.
- Akyıldız, Ş. (2015). *Murat Gülsoy'un Eserlerinde Postmodernist Ögeler*. Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
- Alver, K. (2008). *Mekân Tartışmaları ve Değişen Mekân Algısı*. Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı (138/139/140), s. 557-570.
- Aşkaroğlu, V. (2014). *Postmodern Söylem ve İhsan Oktay Anar İle John Fowles Romanlarının Postmodernist Açısından Karşılaştırılması*. Doktora Tezi, Ardahan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ardahan.
- Aydın, M. (2008). *Postmodernizm ve Eleştirisi*. Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı (138/139/140), s. 34-46.
- Aydoğdu, Y. (2017). *Postmodern Anlatıda Bir İmkân Olarak Üstkurmaca (Metafiction) ve Murathan Mungan Öykülerine Yansımaları*. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt 10, Sayı 52. s. 57-68.
- Bacchilega, C. (2016). *Postmodern Masallar: Toplumsal Cinsiyet ve Anlatı Stratejileri*. (Çev. F. B. Helvacıoğlu). Avangard Yayınları, İstanbul.
- Bal, M. (2015). *Postmodernizmin Düşünce ve Sanat Dünyasında Tanımı*. Mavi Atlas, (4), s. 120-135.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (Çev. O. Adanır). Doğu Batı Yayınları, Ankara.
- Best, S., Kellner, D. (2011). *Postmodern Teori*. (Çev. M. Küçük). İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Winconsin, University of Wisconsin Press.
- Büyükdüvenci, S., Öztürk, S. R. (1997). *Postmodernizm ve Sinema*. Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları.
- Büyükdüvenci, S., Öztürk, S. R. (2014). *Postmodernizm ve Sinema*. Ankara, Dipnot Yayınları.
- Çetişli, İ. (2003). *Batı Edebiyatında Edebi Akımlar*. Akçağ Yayınları, Ankara.
- Çon, G. B. (2018). *Animasyon Sinemasında Postmodern Anlatı: Shrek Filmi Analizi*. Elektronik Cumhuriyet İletişim Dergisi, Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları, Sayı 1, Aralık. s. 81-100.
- Dilber, K. C. (2008). *Postmodernizm ve Yeni Adlandırılmalar*. Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı (138/139/140), s. 505-515.

- Doğramacı, T. (2011). *Başlangıcından Günümüze Animasyon-Sinema İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Doltaş, D. (2003). *Postmodernizm ve Eleştirisi*. İstanbul, İnkılap Yayınları.
- Duran, R. (2008). *Postmodernizm Bir Düşünce Okulu mudur?*. Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı (138/139/140), s. 142-151.
- Dündar, S. K. (2013). *Üç Boyutlu (3d) Animasyon Çalışmalarında Gerçekçilik Kavramının İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması*. Sanatta Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Ankara.
- Elmacı, T. (2012). *Gemide ve Bornova Bornova Filmleri Bağlamında Yeni Türk Sineması'nda Antikahramanın Yükselişi*. Selçuk İletişim, 7(2), s. 168-181.
- Featherstone, M. (2005). *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü*. (Çev. M. Küçük). Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Göze, Erdemir, F. (2009). *Postmodern Sinemada Kahramanın Dönüşümü*. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı 35. s. 21-40.
- Güngör, M. (2017). *Oyun ve Üstkurmaca Bağlamında Bir Animasyon Okuma Denemesi: Wreck-İt Ralph*. Hikmet Akademik Edebiyat Dergisi, Gelenek ve Postmodernizm Özel Sayısı, Yıl 3. s. 195-204.
- Gürata, A. (2004). *Öznel Zamanın İzinde: Sinemada Postmodern Zamanlar ve Görüş Noktası*. F. D. Küçükkurt ve A. Gürata (Editörler). Sinemada Anlatı ve Türler, Ankara, Vadi Yayınları, s. 95-114.
- Gürel, E., Alem, J. (2010). *Postmodern Bir Durum Komedi Üzerine İçerik Analizi: Simpsonlar*. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt 3, Sayı 10.
- Harvey, D. (2006). *Postmodernliğin Durumu: Kültürel Değişimin Kökenleri*. (Çev. S. Savran). İstanbul, Metis Yayınları.
- Hazneci, Uzun, Ö. (2016). *Canlandırma Sinemasında Transmedya Hikâye Anlatım Örneği Olarak Shrek Serisi*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. Es Yayınları, İstanbul.
- Aydın, Ş., İlbuğa, Uçar, E. (2019). *Kendi Kendisinin Peygamberi Bir Sürrealist: Alejandro Jodorowsky Sinemasında Erken Postmodern Eğilimler*. SineFilozofi Dergisi, Özel Sayı (1), s. 139-160.
- İnternet:Jull,J.(December,2004).“Double-coding”.Web:
<https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/12/14/double-coding/adresinden> 5.6.2019 tarihinde alınmıştır.
- İnternet: Lamoreux, K. (September, 2018). “*Love's True Form: An Essay on Beauty in Animated Fairy Tales From 'Beauty and the Beast' to 'Shrek'*”. Web:

<https://reelrundown.com/animation/Loves-True-Form-A-Comparison-of-Beauty-and-the-Beast-with-Shrek> adresinden 8.6.2019 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Michael, J. (January, 2015) “*Postmodernist Nostalgia Films: Pastiche in the Works of Quentin Tarantino*”. Web: <https://thefilmfaculty.wordpress.com/2015/01/10/postmodernistnostalgia-films-pastiche-in-the-works-of-quentin-tarantino/> adresinden 10.6.2019 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Scott, A. O. (February, 2014). “*Toying With Ideas Outside the Manual*”. Web: <https://www.nytimes.com/2014/02/07/movies/the-lego-movie-toys-with-thinking-outside-the-manual.html> adresinden 11.06.2019 tarihinde alınmıştır.

İspir, N. , Kaya, Z. (2011). *Sinemada Postmodern Arayışlar*. Atatürk İletişim Dergisi, Sayı(2), Erzurum, Temmuz. s. 81-100.

Jameson, F. (2011). *Postmodernizm Ya Da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*. Ankara, Nirengi Kitap.

Karaburğu, O. (2008). *Postmodern Anlatıda Zaman*. Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı (138/139/140), s. 363-367.

Karadoğan, A. (2005). *Postmodern Sinema mı Film mi?*. İletişim Araştırmaları Dergisi, 3(1-2). s. 133-160.

Koçakoğlu, B. (2010). *Postmodernizm Sorunsalı ve Türk Anlatısında Geleneksel Tahkiyenin İzleri*. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Koyuncu, Soylu, S. (2008). *Halesini Yitiren Sanat/Postmodernizm*. Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı. (138/139/140). s. 571-575.

Köse, H. , İpek, Ö. (2016). *Gözdeki Kıymık*. Metis Yayınları, İstanbul.

Lyotard, J., F. (1997). *Postmodern Durum: Bilgi Üzerine Bir Rapor*. (Çev. A. Çiğdem). Vadi Yayınları, Ankara.

Lyotard, J., F. (2013). *Postmodern Durum*. (Çev. İ. Birkan). Bilgesu Yayınları, Ankara.

Medin, B. (2013). *Kitle Animasyon Film Anlatısında Öznenin Sunumu: Arabalar ve Wall-E Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Menteşe, Batum, O. (1992). *Sanat’da Modernizm’den Post-modernizm’e*. Littera Edebiyat Yazıları, Karşı Yayınları, Ankara, Cilt 3. s. 236-240.

Oktan, A. (2019). *Uzamın Araf’ında Reha Erdem Karakterleri*. A. Oktan ve M. Aytaş (Editörler). Araf’ta İmgeler, Doruk Yayıncılık, İstanbul, s. 165-190.

Özsevgeç, Y. (2017). *Postmodernizm Üzerine*. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt 10, Sayı 54. s. 135-142.

- Öztürk, S. (2012). *Mekân ve İktidar: Filmlerle İletişim Mekânlarının Altpolitikası*. Phonix Yayınevi, Ankara.
- Öztürk, S. (2017). *Film Yapımı-Felsefe: Duyu-Motor Şeması ve Mağara Alegorisiyle Kubrick'in Otomatik Portakal Örneğinde İçkin ve Aşkın Gelenekler Arasında Titreşim Yaratmak*. Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi, İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, Sayı 45. s. 243-262.
- Öztürk, S. (2018). *Sinema Felsefesine Giriş: Film-Yapımı Felsefe*. Ütopya Yayınevi, Ankara.
- Rosenau, P. , M. (1998). *Postmodernizm ve Toplum Bilimleri*. (Çev. T. Birkan). Ark Yayınları, İstanbul.
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenebilir Yükselişi*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Sarup, M. (2004). *Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm*. (Çev. A. Güçlü). Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Sazyek, H. (2006). *Kolaj ve Romandaki Yeri*. Kitap-lık Dergisi, Sayı 92, s. 92-99.
- Şahin, H. (2011). *Postmodern Sanatta Eklektik Nesnelere*. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Şahin, H. (2013). *Postmodern Sanatta Eklektik Nesnelere*. Karadeniz Araştırmaları, Sayı 36, s. 235-255.
- Şahiner, R. (2013). *Sanatta Postmodern Kırılmalar*. Ütopya Yayınları, Ankara.
- Şahinkaya, A. (2019). *Tiyatro ve Sinema Uyarlamaları Bağlamında Zaman-Uzam ve İmgelerin Söyleşimi: Federico Garcia Lorca Örneği*. SineFilozofi Dergisi, Özel Sayı (1), s.106-126.
- Şaylan, G. (2016). *Postmodernizm*. İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Şenler, F. (2005). *Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları*. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, Sayı 3, s. 99-115.
- Şentürk, R. (2008). *Modern Entropi ve Film*. Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı. (138/139/140). s. 585-595.
- Tokdil, E. (2019). *Sinemada Çağdaş Sanat ve Paradigma Olgusu*. SineFilozofi Dergisi, Özel Sayı (1), s. 161-188.
- Tosun, N. (2008). *Postmodern Öykü ve Türk Öyküsünde Postmodernizmin Etkileri*. Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı. (138/139/140). s. 374-394.
- Türkdoğan, M. (2007). *Rasim Özdenören'in "Kuyu" Öyküsünde Metinlerarası İlişkiler*. Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, Erzurum. Sayı 35, s. 167-189.

- Ünal, H. (2008). *Postmodern Stratejiler ve Yöntem Sorunu Üzerine*. Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı. (138/139/140). s. 286-296.
- Yanar, I. (2008). *Postmodernizm: Doğuşu, Etkisi, Sınırları*. Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı. (138/139/140). s. 26-33.
- Yetiş, A. (2008). *Postmodern Sinema ve Tarantino*. Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı. (138/139/140). s. 596-598.
- Yıldızhan, Y. (2004). *Moderniteden Postmoderniteye Geçiş ve David Lynch Filmlerinde Postmodern Öğeler*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.





ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı,adı : Çon, Gülsüm Büşra
Uyruğu : T.C.
Doğumtarhiveyeri : 28.06.1986/Merzifon
Medenihali : Bekâr
Telefon : 0530 229 8274
e-mail : conbusra@gmail.com



Eğitim

Derece	EğitimBirimi	Mezuniyet tarihi
Yükseklisans	Gazi Üniversitesi	-
Lisans	Gazi Üniversitesi	13.06.2016
Lise	Havza Anadolu Lisesi	15.06.2004

İşDeneyimi

Yıl	Yer	Görev
2019	Ondokuz Mayıs Üniversitesi İletişim Fakültesi	Araştırma Görevlisi

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar

Animasyon Sinemasında Postmodern Anlatı: Shrek Filmi Analizi, Elektronik Cumhuriyet İletişim Dergisi, (2018).

