

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
SİNEMA BİLİM DALI

**SİNEMANIN DİSİPLİNLER ARASI YAPISI ÜZERİNE BİR
OKUMA; ALİCE HARİKALAR DİYARINDA
HİKÂYESİNE İKİ FARKLI BAKIŞ**

Yüksek Lisans Tezi

CANDAN KUTAY OKUR

İstanbul, 2019

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
SİNEMA BİLİM DALI

**SİNEMANIN DİSİPLİNLER ARASI YAPISI ÜZERİNE BİR
OKUMA; ALİCE HARİKALAR DİYARINDA
HİKÂYESİNE İKİ FARKLI BAKIŞ**

Yüksek Lisans Tezi

CANDAN KUTAY OKUR

Danışman: DR. ÖĞR. ÜYESİ M. ELİF DEMOĞLU

İstanbul, 2019



T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

TEZ ONAY BELGESİ

RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA Anabilim Dalı SİNEMA Bilim Dalı TEZLİ
YÜKSEK LİSANS öğrencisi CANDAN KUTAY OKUR'nın SİNEMANIN
DİSİPLİNLERARASI YAPISI ÜZERİNE BİR OKUMA: ALİCE HARİKALAR
DİYARINDA HİKAYESİNE İKİ FARKLI BAKIŞ adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim
Kurulunun 8.05.2019 tarih ve 2019-13/11 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği
~~oy çokluğu~~ ile Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi 24.05.2019

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

1.	Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi ELİF DEMOĞLU	
2.	Jüri Üyesi	Doç. Dr. FATİME NEŞE KAPLAN İLHAN	
3.	Jüri Üyesi	Dr. Öğr. Üyesi LALEHAN ÖCAL	

GENEL BİLGİLER

İsim ve Soyadı	: Candan Kutay Okur
AnaBilim Dalı	: Radyo Televizyon ve Sinema
Programı	: Sinema
Tez Danışmanı	: Dr. Öğr. Üyesi M. Elif Demoğlu
Tez Türü ve Tarihi	: Yüksek Lisans - Mayıs 2019
Anahtar Kelimeler	: Sinemada Uyarılama, Alice Harikalar Diyarında, Jan Svankmajer, Tim Burton, Film Çalışmaları, Mutlidisipliner, Disiplinlerarası

ÖZET

Keşfiyle birlikte öncelikle bir eğlence aracı olan sinema, ilerleyen yıllarda kendinden önceki sanat dallarını da kapsayan bir anlatı haline gelmiştir. Sinemanın sanatsal serüveninde en büyük destek edebiyat alanından gelmiştir. Özellikle yazılı anlatı formların en yaygını olan roman eserlerinden yapılan uyarlamalar sinemanın geniş kitlelerce sevilmesini ve gelişmesini sağlamıştır. Sinemanın sanatsal gelişiminde diğer sanat dalları kadar yaşanan tarihsel dönüşümlerinde etkisi görülmektedir. Dünya savaşları sonrası başta Avrupa’da olmak üzere yaşanan toplumsal ve sosyolojik dönüşümler sinemanın bir sanat olarak gelişmesinde önemli bir yere sahiptir. Amerikan stüdyo sistemi ise sinemanın endüstrileşmiş bir sanat haline gelmesine yol açmıştır.

Bu tez çalışmasında sinemanın disiplinler arası yapısı sinema-edebiyat ilişkisi üzerinden incelenmiştir. Karşılaştırmalı metin analizi ve anlatı çözümlemesi yöntemlerinin kullanılmasıyla birlikte literatür için de disiplinler arası bir bakış ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Lewis Carroll’ın 1865’te yazdığı “Alice Harikalar Diyarında” hikâyesi yayımlandığından beri tüm dünya tarafından ilgiyle karşılanmış olan fantastik bir eserdir. Günümüze kadar sadece sinema da değil, tiyatro, müzikal, video oyunu gibi birçok alanda uyarlamaları yapılmıştır. Tezin çalışma konusunu, bu çok bilindik eserin Avrupalı gerçeküstücü bir yönetmen olan Jan Svankmajer ve Hollywood sistemi içinde özelleşmiş bir dili bulunan Tim Burton tarafından gerçekleştirilen uyarlamalarının ana metinle farklılıklarının karşılaştırmalı metin analizi ile incelenmesi oluşturmaktadır.

Yönetmenler tarafından bir bilgi ağı olarak kabul edilen Alice Harikalar Diyarında eseri kaynak metin olarak yeni bir bağlamda dönüştürülmektedir. Bu tez çalışmasında farklı kültür ve dönemden iki yönetmenin aynı metne verdikleri yanıt ve filmlerinin uyarlama açısından farklılıkları değerlendirilecektir.

Gerçeküstücü olarak görülen bu iki yönetmen bağlamında sinemanın edebiyat ile olan ilişkisi üzerinden disiplinler arası yapısı göz önüne serilip kültürel birikime bir katkı amaçlanmaktadır. Aynı zamanda Türkçe sinema literatüründe az yer kaplayan bu iki yönetmenin sinemaları sanatsal ve kişisel gelişimleri üzerinden incelenmiş ve bütüncül bir biçimde ortaya konmuştur.



GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname : Candan Kutay Okur
Field : Radio Television and Cinema
Programme : Cinema
Degree Awarded and Date : Master – May 2019
Keywords : Adaptation in Cinema, Alice in Wonderland,
Jan Svankmajer, Tim Burton, Film Studies,
Multidisciplinary, Interdisciplinary

ABSTRACT

Cinema has started just for entertainment without any artistic expression but in the following years it has evolved into an artistic narrative by embracing the previous art branches. Cinema has the biggest support from literature in its artistic adventure. Especially adaptations of novels which are the most common of all written narrative forms helped the cinema to be loved by large crowds and enabled cinema's development. Also the historical changes had made an impact on the cinema's artistic improvement as well as the other art branches. The social and sociological transitions especially happened in Europe after the each World War had an important role on the cinema's development as a form of art. The American studio system led the cinema to be an industrialized art.

The interdisciplinary structure of the cinema has been studied in this thesis according to the relation between cinema and literature. Comparative text analysis and narrative analysis methods are used to have an interdisciplinary vision for the literature.

Alice in Wonderland which is written by Lewis Carroll in 1865, is a fantastic children work which has been shown great interest by the whole world since its release. It has been a subject for many adaptations not just for cinema but also for like theatre, musical, video games. The subject of this thesis is composed of the compared text analysis of the main text of this well-known work with adaptation of European director Jan Svankmajer and with the adaptation of Tim Burton who has his own very specialized language in the Hollywood system.

Alice in Wonderland, which directors accepted as a knowledge network, has been converted to a new context as a source text. In this thesis two directors, which are from different cultures and different periods will be evaluated according to their response to the same text and the differences of their films according to the adaptation.

It's aimed to make a contribution to cultural accumulation by showing the multi-disciplined structure of cinema with its relation to literature in the context of these two directors that accepted as surrealists. Also the cinematography of these two directors that has a very limited studies in Turkish cinema literature has been examined according to their artistic and personal development and their cinematography has shown in an integrated approach.



ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasının ortaya çıkmasındaki başlıca etken Jan Svankmajer sinemasının tekinsiz dünyasına duyduğum ilgi ile Alice'in öyküsünün lunaparkvari dünyasının kesiştiği nokta olmuştur. Jan Svanmajer ile başlayan tez çalışmam zaman içinde günümüzün eksantrik yönetmenlerinden biri olan Tim Burton ile genişlemiştir.

Lisans eğitimim sayısal bir alanda olmasına rağmen sinema üzerine uzun yıllardır okuyorum; felsefesini, kuramlarını araştırıyorum. Yüksek lisansa kabul edilmem konusunda bana inanan Prof. Dr. Şükran Esen'e teşekkürü bir borç bilirim.

Tez çalışmamın ilerlemesinde büyük emeği olan, destekleriyle beni motive eden, bilimsel açıdan yön gösteren, bakış açılarıyla yeni okumalar yapmama aracı olan sevgili eski danışmanlarım Prof. Dr. Zeynep Çetin Erus ile Doç. Dr. Neşe Kaplan İlhan'a şükranlarımı sunarım.

Tezin tamamlanma aşamasında akademik yardımları ve rehberliği ile yol gösterici olan tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi M. Elif Demoğlu'na desteği ve dostluğu için teşekkür ederim.

Bu uzun ve zorlu tez yazma sürecinde beni yalnız bırakmayan, maddi ve manevi destekleriyle hep yanımda olan tüm dostlarıma ve aileme, kardeşim Handan Kutay Akgüneş'e, yabancı kaynaklara ulaşmamda destek olan Huban Kutay'a ve Tuğba Sevinç'e sonsuz teşekkürler.

Tüm bu süreç boyunca yanımda olan, yorumlarıyla, çeviri desteğiyle bu tezin ilerlemesini sağlayan, üzerimdeki diğer yükleri sırtlayan, elimi hiç bırakmayan sevgilim C. Seçkin Okur'a minnetim her daim sürecektir.

Ancak biri var ki; varlığı ile kendime, hayatıma, hikâyelere ve sinemaya farklı bir anlayışla bakmama sebep olan oğlum Aden Selim Okur'a "iyi ki varsın" demek istiyorum.

Çalışmalarından yararlandığım tüm yazarlara, sinemanın büyüüne, düşlerin peşine düşmemize neden olan tüm yönetmenlere ve Lewis Carroll'a teşekkürlerimle...

Candan KUTAY OKUR

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
GÖRSEL LİSTESİ	viii
GİRİŞ	1
1. DİSİPLİNLER ARASI BİR ANLATI FORMU OLARAK SİNEMA	
1.1. Anlatı ve Anlatı Formları	5
1.1.1. Anlatının Tanımı, İçeriği ve İşlevi	5
1.1.2. Sözlü Anlatı Formları	10
1.1.3. Yazılı Anlatı Formu Olarak Romanın Tarihsel Gelişimi	16
1.2. Görsel-İşitsel Bir Anlatı Türü Olarak Sinemanın Doğuşu ve Gelişimi	26
1.3. Sinemada Uyarlama Kavramına Genel Bir Bakış.....	42
2. BİR ANLATI OLARAK ALİCE HARİKALAR DİYARINDA HİKÂYESİ	
2.1. Lewis Carroll ve Alice Harikalar Diyarında Hikâyesi	54
2.1.1. Lewis Carroll'un Eserlerinin Ortaya Çıktığı Viktorya Dönemi	54
2.1.2. Lewis Carroll'un Özyaşam Öyküsü ve Eserleri	57
2.2. Lewis Carroll'un Alice Harikalar Diyarında Hikâyesinin Konusu	63
3. ALİCE HARİKALAR DİYARINDA ESERİNE İKİ FARKLI BAKIŞ: JAN SVANKMAJER VE TİM BURTON'IN FİLMLERİ	
3.1. Carroll'un Alice Harikalar Diyarında Hikâyesinden Jan Svankmajer'in Alice Filmine (1984)	66
3.1.1. Jan Svankmajer'in Özyaşam Öyküsü ve Eserlerine Etkileri	66
3.1.2. Jan Svankmajer'in Sinemasına Genel Bir Bakış	80
3.2. Lewis Carroll'un Alice Harikalar Diyarında Hikâyesinden Jan Svankmajer'in Alice(1984)'ine: Karşılaştırmalı Bir Okuma	98
3.2.1. Ana Olay Örgüsü ve/veya Yan Olay Dizileri	99
3.2.2. Karakterler	105
3.2.3. Eserin Geçtiği Mekân	107
3.3. Lewis Carroll'un Alice Harikalar Diyarında Hikâyesinden Tim Burton'ın Alice Harikalar Diyarında Filmine (2013)	108
3.3.1. Tim Burton'ın Özyaşam Öyküsü ve Eserlerine Etkileri	108
3.3.2. Tim Burton'nın Sinemasına Genel Bir Bakış	117
3.4. Lewis Carroll'un Alice Harikalar Diyarında Hikâyesinden Tim Burton'ın Alice Harikalar Diyarında Filmine: Karşılaştırmalı Olarak Okumak	136

	Sayfa No.
3.4.1. Ana Olay Örgüsü ve/veya Yan Olay Dizileri	137
3.4.2. Karakterler	141
3.4.3. Eserin Geçtiği Mekân	144
3.5. Jan Svankmajer ve Tim Burton'un Alice Harikalar Diyarında Filmlerinin Karşılaştırmalı Olarak Değerlendirilmesi	145
4. SONUÇ	148
KAYNAKÇA	153



GÖRSEL LİSTESİ

	Sayfa No.
Görsel 1 : John Tenniel - Alice Çizimi, 1865	60
Görsel 2 : John Tenniel - Beyaz Tavşan çizimi, 1865	61
Görsel 3 : John Tenniel - Tırtıl ve Alice çizimi, 1865	61
Görsel 4 : Jan Svankmajer Tabiat Kabini IV, Přírodopisný kabinet IV, 1973	73
Görsel 5 : Jan Svankmajer Tabiat Kabini V, Přírodopisný kabinet V, 1973	73
Görsel 6 : Jan Švankmajer Tabiat Tarihi, Historia naturae, 1973	74
Görsel 7 : Vratislav Effenberger'in Dokunsal Portresi, ...	76
Görsel 8 : Vertumnus olarak Emperor Rudolf II, Guiseppe Arcimboldo tarafından, 1591	78
Görsel 9 : The Last Trick of Mr Schwarzwald and Mr Edgar (1964) filminden kareler	82
Görsel 10 : Et Cetera (1966) filminden kareler	84
Görsel 11 : Svankmajer, Jabberwocky (Zvahlav aneb Saticky Slameneho Huberta, 1971) filminden	89
Görsel 12 : Svankmajer, Jabberwocky (Zvahlav aneb Saticky Slameneho Huberta,1971) filminden kareler	90
Görsel 13 : Jan Svankmajer, Diyalogun Boyutları – Bölüm 1; Sonsuz Diyalog, (Dimensions of Dialogue, 1982) filminden kareler	92
Görsel 14 : Jan Svankmajer, Diyalogun Boyutları – Bölüm 2; Tutkulu Diyalog, (Dimensions of Dialogue, 1982) filminden kareler	93
Görsel 15 : Jan Svankmajer, Diyalogun Boyutları – Bölüm 3; Yorucu Diyalog, (Dimensions of Dialogue, 1982) filminden kareler	94
Görsel 16 : Tim Burton The Black Cauldron (1985)	111

	Sayfa No.
Görsel 17 : Tim Burton <i>Vincent</i> (1982)	112
Görsel 18 : Tim Burton <i>Frankenweenie</i> : Daniel Stern, Shelley Duvall, Barrett Oliver, and Sparky (1984)	114
Görsel 19 : Tim Burton <i>Frankenweenie</i> (1984) filminden kareler	114
Görsel 20 : Barbara ve Adam Maitland'ın Dönüşümünün Tim Burton Çizimi	127
Görsel 21 : Barbara ve Adam Maitland, <i>Beterböcek</i> (1988)	127
Görsel 22 : Maitland Çiftinin Evi, <i>Beterböcek</i> (1988)	127
Görsel 23 : <i>Beterböcek</i> , <i>Beterböcek</i> (1988)	128
Görsel 24 : Edward Makaseller, <i>Edward Scissorhands</i> , (1990)	131

GİRİŞ

19. yüzyılın ortalarında fotoğrafın icadıyla başlayan ve Lumiere Kardeşlerin 1895 yılında ilk ücretli film gösterimiyle perdelerini açan sinemanın hikâyesi kendinden önceki sanat dallarını da kapsayarak gelişimini sürdürmektedir. 20. yüzyıla gelindiğinde sinema, kültürel yaşamda endüstrileşmiş bir sanat dalı olarak yerini sağlamlaştırmıştır.

Sinema, birbirinden farklı toplumların, kültürlerin ve hikâyelerin paylaşılmasına olanak sunan, seyircilerin bazen kendi yaşadıkları dünyayı bazen de farklı bir dünyaya dair deneyimleri fark etmelerini sağlayan; siyasal, toplumsal, psikolojik olayları bir bütünlük içinde kendine ait estetik bir dille anlatan sanat dalıdır.

Resim sanatından alan derinliğini ve perspektif bilgisini, müzik sanatından ritim duygusunu, tiyatrodan sahneleme tekniklerini alan ve edebiyatın anlatım yapısını kullanan sinema sanatı; psikanalizle insan psikolojisinin sırlarını, düşlerin gücünü araştırmaktadır. Nijat Özön'ün "tüm sanat" olarak tanımladığı sinema, sanatların birleşimidir. Sinemanın sahip olduğu güç, disiplinler arası geçişkenlikten gelmektedir.

Sinema düşlerin, hayal gücünün, insan zihninin sınırlarını araştıran ve bu kaynaklardan beslenen bir sanat dalıdır. Yine bu özellikleri üzerinden bireyin kendini sorgulamasını ve sınırlarını araştırmasını öneren, özgürleştirici bir anlatım formudur.

Bahar Dervişcemaloğlu, *Anlatıbilime Giriş* (2014, s. 60) kitabında Martha Nussbaum'ın edebiyat hakkındaki bir tanımını aktarmaktadır; "*hayatın yatay düzlemde (yani okuyucuyu başka türlü karşılaşamayacağı olaylar, mekânlar ve kişilerle temasa geçiren) bir uzantısı değil, aynı zamanda dikey düzlemde (yani okuyucuda daha derin, daha keskin ve daha bir tam tecrübe yaşatan) bir uzantısıdır.*"

Sinema da seyircisine tıpkı iyi bir roman gibi derin ve anlamlı bir deneyim yaşatmayı amaçlar. İzleyici, filmi izlediği birkaç saat boyunca başka bir dünyanın olanaklarıyla karşılaşmaktadır.

Bu çalışmanın temel eksenini sinemanın kaynak metin açısından en çok yararlandığı alan olan edebiyat ile ilişkisi oluşturmaktadır. Yazılı bir anlatı türü olan roman kendinden önce gelen tüm sanat dallarının bir mirasçısıdır. Sinema da tıpkı roman gibi kendinden önce gelen tüm sanat dallarını kapsamaktadır. Bu benzeşim üzerinden hareketle sinemanın kaynak metin olarak kullandığı aynı edebi eserin farklı dönem ve koşullara sahip iki yönetmen tarafından nasıl ele alındığı incelenecektir. Filmlerin analizi temel eser baz alınarak karşılaştırmalı metin analizi yöntemiyle gerçekleştirilecektir. Bunun öncesinde yönetmenlerin yaşam öyküleri ve bunun sinema anlayışlarına etkileri değerlendirilmiştir.

Alice Harikalar Diyarında eserinin uyarlama filmlerinin anlatı çözümleri de yapılarak literatür açısından da disiplinler arası bir bakış ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

Bu çalışmada yayımlandığı günden bu yana ilgiyle okunan, gerçeküstü bir rüyanın anlatıldığı bir hikâye olan 1865 tarihli *Alice Harikalar Diyarında* isimli eser seçilmiştir. Lewis Carroll'ın Viktorya İngiltere'sinde yazdığı ayrıkçı bir hikâye olan eser, güçlü etkisini halen sürdürmektedir.

Alice Harikalar Diyarında ve devamı olan *Alice Aynanın İçinde* tüm dünyada çeşitli yaşlarda okuyucuların ilgisini çekmiş, üzerine incelemeler, filmler yapılmıştır. Özgürleşmeyi, kuralları sorgulamayı ve farklılıkların zenginliğini önemseyen, Beyaz Tavşan'ı takip edip herkesin girmediği bir yolu öneren bu tekinsiz hikâye, düşlerin gücüne bir saygı duruşu niteliğindedir. Bu açıdan gerçeküstücü yönetmenlerin de ilgisi çekmiştir. Protest bir tavra sahip olan bu metnin farklı kültürlerden gelen iki yönetmen tarafından nasıl işlendiği araştırılacaktır.

Alice Harikalar Diyarında yayımlandığı 1865'ten beri sadece okuyucunun değil çeşitli ressam, illüstratör ve film yönetmenlerinin de yoğun

ilgisini çekmiştir. Bu bile eserin görsel sanatlara olan etkisinin başlıca göstergesi olarak okunabilir. Lewis Carroll'ın ilk başta tanıdığı bir çocuk olan Alice için yazdığı bu hikâye, anlatım yapısı, karakterleri ve hayal dünyasının güçlü yapısı ile başta fantastik türü olmak üzere popüler kültür üzerinde büyük bir etki bırakmıştır.

Alice Harikalar Diyarında, 1903'ten beri belirli aralıklarla sinemaya uyarlanmaktadır. İlk sinema uyarlaması İngiliz yönetmen Cecil M. Hepworth tarafından Carroll'ın ölümünden beş yıl sonra gerçekleştirilmiştir. Daha sonra 1910 ve 1915'te iki sessiz film versiyonu ile Hollywood sinemasına transfer olan *Alice Harikalar Diyarında*, geniş topluluklarla buluşmasını Paramount Pictures'in yapımcılığında 1933 tarihli Gary Cooper ve Cary Grant gibi dönemin önemli aktörlerinin oynadığı uyarlama ile gerçekleştirir. Alice'in simgesel mavi elbisesi ile hafızalara yerleşen ve popüler bir imaja dönüşmesine neden olan uyarlama ise Walt Disney'in 1951 yılında izleyici ile buluşan animasyon filmle olacaktır (Brooker, 2004, s. 79).

Daha sonra sinema ve televizyon için çeşitli uyarlamaları çekilen Alice'in diğerleri arasından sıyrılan diğer bir uyarlaması 1984 yapımı olan Svankmajer'in *Alice* filmidir. Stop-motion animasyonla harmanlanan bu film gerçeküstücü sinema örneklerindendir. *Alice Harikalar Diyarında* uyarlamalarından sonuncusu ise 2010 yılında Tim Burton tarafından fantastik bir bakış açısıyla çekilen *Alice Harikalar Diyarında* filmidir.

Çalışmanın birinci bölümünde anlatının tanımı, içeriği ve işlevi üzerinde durulup sözlü anlatı formları ve sonrasında yazılı anlatı formu olan romanın tarihsel gelişimi incelenecektir. Daha sonra görsel ve işitsel bir anlatı türü olarak sinemanın ortaya çıkış koşulları ve gelişiminden genel olarak bahsedilecektir. En sonunda ise sinemada uyarlama kavramına genel bir bakış başlığı altında uyarlamanın kapsam ve türleri incelenecektir.

İkinci bölümde ise *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesi incelenecektir. Öncelikle yazarı Lewis Carroll'ın özyaşam öyküsü ve yaşadığı Viktorya Dönemi

değerlendirilecek, *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesinin ortaya çıkışı anlatılacaktır. Filmler kaynak metin olarak kabul edilen *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesiyle karşılaştırılacağı için hikâyenin konusundan kısaca bahsedilecektir.

Üçüncü bölümde seçilen yönetmenlerin sanat biçimlerini etkileyen yaşam öyküleri ve bunun sinemasal yansımaları incelenecektir. Öncelikle Jan Svankmajer sineması ve yaşadığı dönemin sinemasına etkileri araştırılacak, *Alice* (1984) filminin ana metinle ana olay örgüsü, karakterler ve mekân üzerinden karşılaştırmalı bir okuması yapılacaktır.

Daha sonra Tim Burton'ın yaşam hikâyesi ve sinemasına etkileri incelenecektir. Sinemasına ait dilin gelişimini gözlemleyebildiğimiz erken dönem filmleri ve çocuk edebiyatından gerçekleştirdiği uyarlamalar incelenecektir. Ardından *Alice Harikalar Diyarında* (2010) filminin ana metinle ilişkisi olay örgüsü, karakterler ve mekân üzerinden karşılaştırılacaktır.

Alice Harikalar Diyarında hikâyesini sinemaya uyarlayan bu farklı dönemlerde ve şartlarda yaşayan, kendilerine ait gerçeküstücü bir sinema yaklaşımları söz konusu olan iki ayrı yönetmenin filmlerinin karşılıklı bir değerlendirilmesi ile çalışma sona erecektir.

1. DİSİPLİNLER ARASI BİR ANLATI FORMU OLARAK SİNEMA

1.1. ANLATI VE ANLATI FORMLARI

1.1.1 Anlatının Tanımı, İçeriği Ve İşlevi

İnsanlar arasındaki iletişimin temel taşı olan anlatı; ilk çağlardan günümüze insanların birlikte olduğu her zaman ve her yer de var olmuştur. Yeryüzünden geçmiş ve geçmekte olan bütün toplumların, kültürlerin anlatıları vardır. İnsanlık tarihi kadar eski olan iletişim ile birlikte ortaya çıkan anlatı tıpkı “dil” gibi kültürü oluşturan temel bir değerdir (Atabek, 1992, s. 339). Anlatının kuşaktan kuşağa sözlü ya da yazılı aktarımında insanlığın ölümsüzlük arayışının izi görülmektedir. Anlatının bir diğer tanımını ise Erol Mutlu, *İletişim Sözlüğü*’nde “*Mantıksal olarak birbiriyle bağlantılı, zaman içinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuyla bütün haline gelen iki ya da daha fazla olayın (veya bir durum ve olayın) nakledilmesi*” (1998, s. 41) şeklinde yapmaktadır.

Anlatı, araç olarak yazılı ya da sözlü anlatımları, hareketli ya da hareketsiz görüntüleri ve bunların düzenli bir karışımını kullanmaktadır. Mit, efsane, fabl, masal, öykü, destan, trajedi, dram, komedi, pantomim, resim, filmler, haberler, karşılıklı konuşmalar ya da sohbetler vb. de anlatı mevcuttur. Bu şaşılabilecek sayıda türlerin içeriği sanki tüm insanlığın hikâyesini bir araya getirmek ve geleceğe aktarmak için iletişim araçları içinde yayılmaktadır. Kendi biçimlerinin sonsuz çeşitliliği içinde her zaman, her yerde ve her toplumda var olmuştur. Çünkü anlatı yaşam gibi hep vardır (Barthes, 1993, s. 83).

Anlatının bu geniş kapsamlı tanımının yanı sıra anlatı aynı zamanda etimolojik açıdan bilgi verme işlevine de sahiptir. Basit biçimde olayları aktarmakla kalmayıp, ne olabileceğini sorgulayan, yorumlayan bir yapıya sahiptir. Anlatılar deneyimlerimizi düzene sokup, ortak değerlerimizi aktarırken, geçmiş ve gerçekliği yorumlarken, bilgi üretirken iş başındadırlar (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 47).

Anlatıların doğurduğu içsel anlam, serüven ve yolculuk ruhu kişisel tekâmülün, doğayı, toplumu ve insanı anlamının ve geçmişten taşınan aktarımların aracıdır (Yücel, 2014, s. 352-353). İnsan doğduğu andan itibaren masallarla başlayan bir anlatı çemberine alınır. Anlatılar kişiye kim ve ne olduğunu; cinsiyetini, milletini, uyruğunu, ruhunu ve arzularını fısıldar ve sosyal oyunlar içinde nerede durduğunu belirtir. Devlet, aile, okul gibi gündelik yaşamda karşılaşacağı olaylarla baş etme biçimlerini ve toplumsal dersleri öğretirler (Yücel, 2014, s. 353).

Anlatı kavramının temeline inildiğinde Platon ve Aristoteles görülmektedir. Platon anlatıyı iki ögeye ayırır; karakterlere ait sözlerin doğrudan aktarılması olan *mimesis* (gösterme-taklit) ve anlatıcıya ait tüm sözlerin sunumu olan *diegesis* (anlatma) ayrımı olarak temellendirmektedir (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 16). Ancak anlatı kavramının ilk kuramcısı olarak Aristoteles kabul edilmektedir. *Poetika* isimli eserinde şiir ve tiyatro sanatları üzerinden ilerlese de dönemin sanat kurallarına dair bir değerlendirme yapmaktadır. Platon, tragedya gibi taklit sanatlarının insanda bastırılması gereken duyguları serbest bıraktığı için ideal bir devlet ve toplum tasavvuru için yasaklanması gerektiğini savunur. Ancak öğrencisi Aristoteles’e göre sanat politik bir rol taşımaktadır ve bu yüzden itaatkâr bir toplum ve güçlü bir iktidar amaçlı kullanılabilme olasılığına sahiptir. Bu yüzden oldukça yararlı bir şekilde kullanılabilir (Yücel, 2014, s. 353).

Aristoteles, *Poetika* ‘da şiir sanatı üzerinden sanatların ortaya çıkmasının temeli olarak; insanın taklit etme yeteneği ve bundan aldığı haz duygusunu gösterir. Taklit etmenin bebeklikten itibaren doğal olarak geliştiğini ve insanları diğer hayvanlardan ayıran şeyin taklit etmeye en yatkın hayvan olmaları ve ilk öğrendiklerini taklit yoluyla öğrenmeleri olarak belirtir. İnsanın taklit karşısında aldığı hazzı ise insanların bilme, anlama, öğrenme ve akıl yürütme sevgisine bağlamaktadır. Bu iki doğal özellik ise sadece şiire ait değil, temsil özelliği bulunan tüm sanatlarda ortaktır (Aristoteles, 2017, s. 9).

Aristoteles’e göre tragedya gelişimini tamamlamış, bütünlüklü ve belirli bir uzunluğa sahip bir eylemin taklididir (Aristoteles, 2017, s. 19). Bu türün

üzerinden anlatının temel özellikleri belirlenmiştir. Anlatılar, Aristoteles'in temellendirdiği gibi başlangıcı, ortası ve sonu olandır. Anlatılarını iyi kurmak isteyenler rastgele bir yerden başlayıp bitirmemeli, bütünlüklü bir yapı içinde belirtilen biçimleri kullanılmalıdır (Aristoteles, 2017, s. 19). Anlatı, hem aşinalık içermeli, bildiğimiz bir şeyden bahsetmeli, hem de ani bir dönüş barındırıp büyük bir değişimden söz etmelidir (Fulford, 2015, s. 17).

Anlatıyı, mekân ve zamanda içinde oluşan neden-sonuç ilişkisiyle birbirine bağlı olaylar zinciri olarak tanımlayan Bordwell, anlatının çoğunlukla bir durum ile başladığını, neden sonuç şablonuna göre bir dizi değişikliklerin gerçekleştiğini ve anlatıyı sonlandıracak bir durumun ortaya çıkışı ile son bulduğunu belirtir (2008, s. 75). Bu kronolojik yapı içinde olaylar, karakterler, zaman ve mekân ile birlikte anlatının öğelerini oluştururken; bireyin anlatı ile olan bağı, anlatının tutarlı bir bütün olarak ifade edilmesine bağlıdır. Bir temsil biçimi olarak kabul edilen anlatının aynı zamanda bu temsilin nesnesinin zamansal ve nedensel bir düzen sergilediği kabul edilmiştir (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 51).

Barthes, anlatının kendi biçimlerinin sonsuz çeşitliliği içinde etrafımızı sardığını, yaşam gibi hep var olduğunu belirtmiştir (1993, s. 83). Robert Fulford *Anlatının Gücü* kitabında antropolog Clifford Geertz'in, insanların "sembolize eden, kavramsallaştıran, anlam arayan" hayvanlar olarak nitelendirdiğini aktarır. İnsanların bir deneyimden anlam çıkarma dürtülerinin, ona biçim ve düzen kazandırma isteklerinin, en temel biyolojik ihtiyaçlar kadar gerçek ve güçlü olduğunu, anlayamadığı bir dünyada yaşayamayacak canlılar olduklarını belirtir (Fulford, 2015, s. 26).

İnsanın anlatıyla ilişkisi bebeklikte anlatılan masallar, fabllar, aile hikâyeleri ile başlayıp, zamanla öykü, roman, biyografi, tarih, gazete ve televizyon haberleri, dizi ve sinema ile devam etmektedir. Anlatının kapsadığı geniş örneklemi ise Umberto Eco "doğal anlatı" ve "yapay anlatı" olarak ikiye ayırır.

Eco'ya (1995, s. 136) göre:

Gerçekten olmuş, anlatanın olduğuna inandığı veya gerçekten olduğuna bizi inandırmaya (yalan söyleyerek) çalıştığı bir olaylar dizisi anlatıldığında, bu bir doğal anlatıdır; dolayısıyla, dün başıma neler geldiği hakkındaki anlatım doğal anlatıdır. Yapay anlatıyı ise kurmaca anlatı temsil etmektedir; kurmaca anlatılar, daha önce belirtildiği gibi, hakikati söylüyor gibi yapar ya da hakikati bir kurmaca söylem evreninde söylediklerini öne sürerler.

Daha açık bir tanımlamayla kurgusal olmayan anlatılar gerçek hayatta kişilerin başından geçen gerçek olayları ya da yaşadıkları gerçek durumları yansıtır. Gerçek bir anlatı yaşanana dair kanıt işlevi görebilir. Kurgusal anlatılar ise hayali bir dünyada geçen öykünün yine hayali bir anlatıcı tarafından ortaya konmasıdır. Gerçek insanlara, mekânlara ve olaylara gönderme yapıp gerçek hayatı andıracak şekilde kurgulansa da yaşananlara dair bir kanıt özelliği taşımaz (Jahn, 2012, s. 50). Ancak anlatının gücü, gerçekliği taklit etme potansiyeline dayanmaktadır. Anlatı doğru olmasa bile seçicidir, doğru bile olmayabilir ancak olayların zaman içinde gerçekleştiği yanılsamasını doğurur; bu da gerçeklikle ilişkisini kurar. Anlatının kolektif bilincimizdeki güçlü yeri, gerçeklikle kurduğu bu ilişkiden kaynaklanır (Fulford, 2015, s. 26). Kurmaca anlatılar, bu ilişki üzerinden yaşanan deneyimlerin anlaşılmasına ve gündelik yaşamın kaygısından kurtulmaya aracı olurlar (Eco, 1995, s. 100).

Anlatı zaman içinde bireylerin, toplumsal hayatın değişmesi ile değişir. Anlatı biçimlerinin gelişmesinde sözel kültürden yazılı kültüre geçiş kadar, değişen politik düzen, dini olaylar, çeşitli kültürlerin birbirleriyle iletişimi ve diğer yaşanan gelişmelerin etkisi olmuştur. Anlatı, sözlü kültürden, ileri okuryazar ve elektronik bilgi işlem kültürüne kadar süregelen en yaygın sözel anlatım türüdür (Ong, 2014, s. 164)¹. Anlatı insanlık tarihinden gelen bilgisini günümüz teknolojisiyle birleştirerek kitlesel bir forma kavuşmuştur. Büyük sinemasal anlatılar, çok izlenen diziler vb. gibi ticari amaçlarla üretilen bu anlatılar, kitlesel

¹ Walter J. Ong *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözlü Teknolojileşmesi* kitabında iletişimin yalnız konuşma dilinden oluştuğu kültürleri birincil sözlü kültür olarak değerlendirir. Buna karşılık günümüz ileri teknolojisiyle hayatımıza giren telefon, radyo, televizyon ve diğer elektronik araçların sözlü nitelikleri, üretimi ve işlevi önce yazı ve metinden çıkıp sonra konuşma diline döndüğü için ikincil sözlü kültür olarak değerlendirir (Ong, 2014, s. 23-24).

anlatılar haline almıştır.² Bu kitlesel anlatı evrenindeki öyküler, günümüz insanının gündelik yaşamında önemli bir yere sahiptir. Yaşamın zorluklarına ve güçlüklerine katlanmanın önemli bir aracı haline gelmiştir.

Kitlesel anlatı evrenindeki tüm anlatılar farklı yapısal özelliklere sahiptir. Bazı anlatılar yaşamı tinsel düzeyde kolaylaştırma aracı olarak değerlendirilebilirler (Kırmızı, 1990, s. 231). Bu anlatılar Aristoteles'in *Poetika* kitabında temellerini attığı neden-sonuç ilişkisine bağlı olay örgüsüne dayanan, bireyin anlatıdaki çelişki ve sorunları çözerek rahatladığı ve duygusal açıdan arındığı klasik anlatılardır. Klasik anlatıda bireyin duygularına ulaşarak anlatıdan haz almasını ve anlatıdaki karakterlerle özdeşleşmesi sağlamak önemlidir. Klasik anlatıda önce karakter tanıtımı ve arka plan anlatıldıktan sonra ortaya bir çözümlenecek bir sorun veya çatışma konur. Daha sonra gelişen olayların sonrasında çözülmesi çok zor olarak görünen süreç, herkesin hak ettiğini bulduğu bir sona ulaşılır (Çetin Erus, 1999, s. 9).

Çağdaş anlatılar ise insana sorular sorduran, anlatının içerdiği kavramlar hakkında düşünceler uyandıran anlatılardır (Kırmızı, 1990, s. 231). Çağdaş anlatı, anlatıyı takip edenin aklına sorular ve kavram sorgulamaları getirir, sunulan olayların mutlu veya trajik bir şekilde iletilmesi ile ilgilenmez.

Bu açıdan bakıldığında iki anlatı biçiminden klasik anlatı bir çözüm içerirken, çağdaş anlatının ise göz önüne serme ile ilgilendiği anlaşılr. Buradaki temel fark sorunlar ile ilgilenme biçimindedir. Kahramanların yaşadıkları olayları aktaran anlatı biçimi klasik anlatı iken; kahramanlar ve olaylar içermesine rağmen çağdaş anlatı da tutarlı bir olay dizgisinin anlattığı somut bir sorun olmak yerine daha çok diyalogların ve görüntülerin oluşturduğu soyut bir sorunun önde olduğu görülmektedir (Kırmızı, 1990, s. 16).

Anlatının bir diğer özelliği de yeni dünyalar keşfetmeyi sağlamasıdır; birey anlatının sadece üreticisi değil aynı zamanda alıcısıdır (Dervişcemaloğlu,

² 28 Ağustos 2017 tarihli New York Times makalesine göre HBO tarafından yayınlanan Game Of Thrones dizisinin 7. Sezonunun çeşitli platformlar aracılığı ile izleyici sayısının ortalaması 30 milyon kişidir. 7. Sezonun sezon finalinin televizyon aracılığı ile izleyici sayısı ise 12,1 milyon kişidir (Koblin, 2019).

2014, s. 48). Anlatı, doğal ya da kurmaca olsun; hem tecrübelerin aktarımı hem de hayal gücü aracılığıyla yeniliğe ve eğlenceye olan arzunun doyurulmasını sağlamaktadır. Yaşadığımız dünyayı, kendi gerçekliğimizi anlamamızın bir yolu olan anlatı, bireyin kendi gerçekliğini anlamlandırmasını sağlayan bir araç olarak değerlendirilmektedir.

1.1.2 Sözlü Anlatı Formları

Sözlü Anlatı formları olarak yazılı kültür öncesinde yer alan mitolojik öykülerden, destanlardan, masallardan bahsedilecektir. Bu anlatı formlarının kökleri, ateş başında toplanan ilksel topluluklardaki sözlü anlatıya dayanmaktadır. Geçmişten günümüze gelirken sadece edebiyatın değil resim, heykel ve sinema gibi diğer görsel sanatların da malzemesi haline gelmişlerdir. İnsanların önemli ortak birikimleri haline dönüşmüşlerdir.

Bu anlatı formlarında anlatılan öykülerin kendi dünyalarında bile, ‘etik’e karşıtlık anlamında herhangi bir şeyin gerçekleşmesi mümkün değildir. Yaşanan gerçeklik ve bunun öykülerdeki yansıması etik tarafından sıkı sıkıya denetlenen kapalı dünyalardır. Öykülerdeki yenilgiye uğrayan kahramanlar da, toplumsal ahlakın ve düzenin kendini haklı çıkartması adına kaybetmektedirler. Anlatılan öykülerde insanlar uçabilir, ölümler dirilip konuşabilir, hayvanlar konuşabilir. Bu gerçekliği aşan hatta zenginleştiren bir durum olmasına karşın öykünün sınırlarını değiştirmez. Sonuçta dünyanın ampirik düzeydeki tasviri değiştirilmekle birlikte, ampirik dünyanın içindeki insan ilişkilerinin anlamlandırılmasındaki semantik değiştirilmemektedir (Çetin Erus, 1999, s. 11).

Mit bir kültürün, gerçekliğin ya da doğanın bazı görünümünün açıklanmasını ya da anlamasını sağlayan bir öyküdür (Fiske, 2003, s. 118). Karen Armstrong, mitlerin ölümle karşılaşan ilksel insanın bunu anlamlandırması için ürettiği karşı öykülerden doğduğunu ileri sürer (2014, s. 2). İnsanın yaşadığı dünyayı, karşılaştığı doğa olaylarını, kendi temelinde yatan anlamı arayışının ilk öyküleridir. Aynı zamanda dinsel geleneklerden ayrı tutulamaz. Tanrılar dünyası denilen, gözle görünemez ancak daha güçlü olan bu gerçekliğe inanış mitolojinin

temelini oluşturmaktadır (Armstrong, 2014, s. 7). Mircea Eliade, mitleri bilmenin, nesnelerin kökenindeki sırrı öğrenmek demek olduğunu belirtir (2001, s. 23). İnsan, yaşadığı dünyanın sırlarını çözdükçe yaşamını, kendini anlayabilir.

Mitler en eski zamanda, başlangıca özgü bir varoluş öyküsü anlatır. Gerek kozmosa dair gerekse onun yalnızca bir parçasına dair olsun, bir gerçekliğin yaşama nasıl geçtiğini bize aktarırlar. Her zaman bir “yaratılış” öyküsüdür; bir şeyin nasıl yaratıldığını, nasıl var olmaya başladığını anlatır (Eliade, 2001, s. 16).

Mitosların kaynağını araştıran birçok antropolog, mitlerin temellerinin çok eski ayinlerden çıktığı kanısına varmışlardır. Mitosun birçok çeşidinin olmasına rağmen en temel mitos, tarımla geçinen toplumlarda görülen, her yıl tekrarlanan ölüm ve yeniden doğum ile ilgili olandır. Öncelikle bahar dönemindeki gerçekleştirilen, gücünü yitirmiş toprağı ve ölen yılı canlandırmak için düzenlenen bu ayinlerdeki amaç; düşman güçleri yenerek, hayatın yeniden yeşermesini, bereketin artmasını sağlamak ve dolayısıyla toplumun düzenini devam ettirmektir. Tanrı-kralın ayinde geçirdiği dönemler, güneşin, ayın, mevsimlerin ve yılın geçirdiği dönemlerdir. İlkel toplumlar bu ayinlerle doğanın temel ritmini kontrol altında tutmayı amaçlamaktaydı. Gücünü yitirmiş toprağı ve ölen yılı canlandırmak için her yıl tekrarlanan desene sahip bu ayinlerde Tanrı ya da Tanrı-kral bu ayinlerde her defasında ölüp ve sonrasında tekrar hayata dönmekteydi. Bu, doğada rastlanan doğum, ölüm ve dirilişin simgesel gösterimi olarak kabul edilmektedir (Moran, 2002, s. 220-221).

Zamanla sözlü gelenek haline gelen bu ayin, Antik Yunan’da şiir, tragedya, resim ve heykel ile taklit edilerek varlığını devam ettirmiştir. Antik kültürler, dünyayı tanımayı, düzenlemeyi ve doğal akışını kültür ortamlarına dönüştürmeye başlamışlardır. Mitler, değişmez öyküler olarak ortaya çıkmış olsalar bile insanı yaratıcı olmaya yönlendirmektedir (Eliade, 2001, s. 120). Böylece bu ayinlerin sözle anlatımı mitoslar; destan, masal, romans ve roman gibi anlatı türlerine olay örgüsü bakımından kaynak oluşturmuşlardır. Marx, *Grundrisse* isimli eserinde Yunan mitolojisini, Yunan sanatının yalnızca bir gereç

ambarı değil aynı zamanda temeli olarak tanımlamaktadır (Çetin Erus, 1999, s. 12).

Kaynağını mitolojik öykülerden alan destan ise Türk Dil Kurumu sözlüğünde “Tarih öncesi tanrı, tanrıça, yarı tanrı ve kahramanlarla ilgili olağanüstü olayları konu alan şiir, epope” olarak geçmektedir (TDK, Türk Dil Kurumu , 2019).

Rauf Mutluay’ın (1979, s. 288) daha geniş bir tanımıyla destan;

Olağanüstü kişilikleri olan kahramanların aslında bir tarih olayına dayalı serüvenler dizisini, manzum ve ayrıntılı bir anlatımla belli bir sanatçının dile getirişinden sonra, o çağın ülkü edindiği özellikleri taşıyan kahramanın hayat ve işlerinin toplumun ortak hayalgücüyle beslenmesi sonucunda oluşan büyük eserdir.

Bu uzun soluklu anlatıların temelini, bereket ayinlerinden doğan mitler oluşturmuştur. Değişen toplumsal yapıyla savaşçı niteliğin ön plana çıktığı toplumlarda kahramanlık hikâyelerine ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. Yeni savaşçı toplumlarda halkın refahını ve devamını sağlamak liderin ya da emrindekilerin savaşmasına ve kazanmasına bağlıdır (Belge, 2009, s. 420).

Destanlar yazı öncesi çağlarda yaradılışı, tanrıları ve çeşitli doğaüstü varlıkları betimlerken aynı zamanda bir toplumun kendisine ve geçmişine dair konuları içermektedir. P.N. Boratav destanları iki ayrı kümede toplamaktadır. Birincisi, kozmogoni ve mitolojik konular ki bunlar evrenin ve yeryüzündeki varlıkların yaratılışı, tanrıların, yarı-tanrıların ve yaratıkların kendi aralarındaki ya da insanlarla olan savaşları, iletişimleri hakkında olan destanlardır. Bir diğeri ise ulus-toplumun geçmişindeki olaylar, büyük önderlerin dışta ve içte, toplumun düşmanları ile savaşları ve toplumu daha rahat bir yaşama ulaştırma çabalarını konu destanlardır (1982, s. 36).

Destan da zaman ve mekân belli olmasına rağmen mitolojik unsurlar içermektedir. Destan kahramanlarının da tanrılarla ilişkisi ve doğaüstü güçleri mevcuttur. En eski destan, İ.Ö. 2000’lerde Mezopotamya’da ortaya çıkmış olan

Gilgameş destanıdır. Bu destanda kahramanın zorlu yolculuğu boyunca savaş ve zaferleri, doğa güçlerini yenmesi, kaderle yüzleşmesi, aşk, dostluk, ölümsüzlüğü arayış, yeniliş ve ölüm işlenmektedir. Her şeyi bilen ve her şeye gücü yeten Gilgameş, yalnızca tanrısal düzen karşısında boyun eğer (Mutluay, 1979, s. 290,291).

Destanların anlattığı olaylar kahramanlık çağının genel çerçevesi içinde yer alan; bir kahramanın bir ya da birçok düşmanla olan mücadelesini kahramanın bireysel konumu üzerinden anlatarak, ancak aynı zamanda kahramanlık çağının toplumsal ve etik değerlerini belirterek ve insani ögeyi tanrısal ögeden üstün tutarak hikâye eder (Belge, 2009, s. 406).

Mitolojik unsurlar, konu açısından destan anlatısının içinde dönüşmüş ve günümüze ulaşmışlardır. Tanrıların öyküsünü anlatan mitler, destan içinde tanrısal özelliklere de sahip kahramanların öyküsü olarak varlıklarını sürdürmektedirler.

Murat Belge, destanların tek bir ozanın malı değil, topluluğun ortak mülkiyetinde olduğunu belirtir (2009, s. 407). İlk başta bir ozanın yarattığı destan, kendisi söyleyen diğer şairlerin ekledikleriyle toplumun ortak bir değeri haline gelir. Böylece ilk bilinçli sanat çabası büyüyerek gelişir (Mutluay, 1979, s. 288). Destanların anlatıcıları olan ozanlar, Shelley’in deyişiyle “kendi çağlarının hem yaratıları hem de yaratıcıları” idiler (Çetin Erus, 1999, s. 14).

Destanlar, çok tanrılı ve tek tanrılı düşünce sistemlerinin arasında, birinin son bulduğu, diğerinin ise yeni başladığı dönemde ortaya çıkmışlardır. Bu iki düşünce sistemi de insanı küçük görür. En eski mitleri yaratan tarımsal toplulukların inancına göre doğa oldukça büyüktür ve insanın buna karşı duracak gücü yoktur. Onun için anlatılan mitteki kahraman ancak doğayı temsil eden bir tanrı olabilirdi. Daha sonrasında gelen tek Tanrıcılık da ise tanrısal sistem bu kez doğadan da büyüktü ve insan tamamen küçülmüştür. Artık insan kahramanlar, Tanrı’nın yüce istemine göre davranır hale gelmişlerdir. İşte bu iki dönem arasında yazılmış olan destanlarda insan insanca ortaya çıkar, insanlar için bir

şeyler yapmaktadır. Destan anlatıları her şeyden önce insani bir konumu içermektedir (Belge, 2009, s. 426).

Sözlü anlatı formlarından bir diğeri de masallardır. Masallar, Ünsal Oskay'ın deyişiyile, insanların “umudunun bir türlü söndürülemediği; ama yüzlerce yıldan beri de üstüne konan zulümden ve yıldıdan ötürü başını kaldırıp hayata doğru dürüst bakamadığı dönemlerin” anlatı formudur (Çetin Erus, 1999, s. 15).

Masal, edebiyat türleri içinde köklü bir yere sahip olmakla beraber ne zaman ortaya çıktığı konusunda kesin bir yargı söz konusu değildir. Kahramanları ve mekânları değişse de anlatının sürekliliği, olayları hikâye etme eğilimi, insanların dinleme ve ders çıkarma ihtiyacı masalın insanlık tarihi kadar eski olduğunu düşündürmektedir.

Halkbilimci Pertev Naili Boratav'a göre, masal, nesirle söylenmiş, dinlik ve büyüklük inanışlardan ve törelerden bağımsız, tamamıyla hayal ürünü, gerçekte ilgisiz ve anlattıklarına inandırmak iddiası olmayan kısa bir anlatı şeklinde tanımlamıştır (1982, s. 75). Ancak masalların anlattıklarına inandırma iddiası olmasa bile masallara inanırız. Yine bir halkbilimci olan Saim Sakaoğlu ise masalı; kahramanlarından bazıları hayvan ve tabiatüstü varlıklar olan, olayları masal diyarında cereyan eden, hayal mahsulü olduğu halde, dinleyicileri inandırabilen, bir sözlü anlatım türü olarak tarif etmiştir (2012, s. 2).

Masallar, mitlerle birlikte kültürel bir aktarımın sağlandığı, insanoğlunun doğada, toplumsal yaşamda karşılaşabileceği zorlukları nasıl aşabileceğini gösteren anlatılardır. Günümüzde birçok sanat dalına kaynaklık eden masallar; ister eski mitlerin parçaları halindeki bakiyeleri olarak görülsün, ister bugün terkedilmiş ritlerin (ayinlerin) son izleri ve alametleri olarak kabul edilsin, antropoloji ve edebiyat ekollerinin görüşleri de dikkate alınırsa, insanoğlunun istediği, hayal ettiği şeylere ulaşma çabasından doğmuştur (Kantarcıoğlu, 1991, s. 17).

Sözlü gelenekten gelen ve kuşaklar boyunca aktarılan kültürel bir olgu olarak değerlendirilen masallar; rüyalar ve mitlerle benzer özellikler gösterirler. Masallar da tıpkı mitler ve rüyalar gibi soyut bir biçimde anlatılırlar. Bu dünya ile öteki dünya ki buna ister bilinçaltı ister ölümden sonraki hayat densin, bir bütündür. Masallarda uçmak, abartılı farklı fiziksel özelliklere sahip olmak, öldükten sonra dirilmek, zaman ve mekân değiştirmek, konuşabilen hayvanlar gibi birçok ortak özelliğe rastlanabilir. Masallarda geçen zaman ise belirsizdir. Dün, bugün ve yarın kavramları yoktur. Masallar da değişmeyen tek olgu ise masalın sonunda kötülerin cezalarını çekmesi, iyilerin de yaptıklarının ya da yaptıklarının karşılığını almalarıdır (Çetin Erus, 1999, s. 15). Her masalın sonunda toplumsal normlar kendilerini doğrulamaktadır.

Walter Benjamin, masalların, insanlığın ilk hocası olduğunu belirtir. Onun deyimiyle “ ilk gerçek hikâye anlatıcısı, masal anlatıcısıdır ve öyle olmaya devam edecektir.” Akıl kıymete bindiğinde, insanlar onu masallarda bulmuşlardır ve ihtiyaç ne kadar büyükse, masal da o kadar çabuk yardıma yetişmiştir. Masalın sahip olduğu özgürleştirici büyü, doğayı mitolojik biçimde işe karıştırmaktansa, onun özgürleşmiş insanla olan suç ortaklığına işaret etmektedir (1993, s. 93,94).

Masallar ilk olarak sözlü anlatıyla ve halkın kolektif belleğinde nesilden nesle aktarılırken bazı değişikliklere uğramışlardır. Anlatı kültürünün ürünü olan masallar, 19.yy’dan itibaren yazılı forma geçirilmişler ve zamanla kaybolmalarının önüne geçilmiştir. Ayrıca masalların anlatım teknikleri ve masallardaki motifler kendisinden sonra gelen roman, öykü, şiir, oyun gibi yazınsal türlere de kaynaklık etmiştir. *Hamlet*, *Kral Lear*, *Faust* gibi eserlere kaynaklık etmiş olan masallar, bugün de aynı kaynaklık işlevini sürdürmektedirler (Çetin Erus, 1999, s. 16).

İnsanların ilk başta yaşadıkları dünyayı, etraflarını çevreleyen doğayı, kendilerini ve ölümü anlayabilmek için ürettikleri mitler, daha sonra değişen toplumsal yaşamla destan ve masala dönüşmüşlerdir. Bu öyküler toplumsal normların kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlarken aynı zamanda çok tanrılı ya da

tek tanrılı inanış sistemi içinde bireyin sonu bilenen kaderine direnmesini de aktarmaktadırlar.

1.1.3 Yazılı Anlatı Formu Olarak Romanın Tarihsel Gelişimi

Bu bölümde yazılı anlatı formu olarak romanın tarihsel gelişiminden bahsedilecektir. Lewis Carroll'ın *Alice Harikalar Diyarında* isimli eseri Viktoryan dönemde yazılmış bir fantastik çocuk edebiyatı olarak kabul edilmektedir. Bu edebiyat türünün gelişmesi, üst formu olan romanın ortaya çıkışına bağlıdır. Roman, toplumların kültürel, tarihsel ve sosyolojik birikimlerini yansıtan, bireylerin hayal gücü ve yaratıcılıklarını ortaya koydukları bir edebiyat türüdür. Todorov sanatı türsel bakımdan kullanılan gerece göre farklılık gösteren bir öykünme olarak tanımlar. Resmin görüntü aracılığıyla öykünme olması gibi edebiyat da dil aracılığıyla öykünmedir. Mutlaka gerçeğe bir öykünme olmak zorunda değildir. Var olmayan varlıklara ve eylemlere de yönelik öykünme olabilir. Edebiyat bir kurmacadır (2011, s. 12). Tarihsel koşullarla bağlı olarak ortaya çıkan roman, kurmaca düzyazının yazara tanıdığı geniş özgürlük ve deney alanına sahiptir (Çetin Erus, 1999, s. 19).

Martha Nusbaum, edebiyatı, hayatın yatay düzlemde (yani okuyucuyu başka türlü karşılaşamayacağı olaylar, mekânlar ve kişilerle temasa geçiren) bir uzantısı değil, aynı zamanda dikey düzlemde (yani okuyucuda daha derin, daha keskin ve daha bir tam tecrübe yaşatan) bir uzantısı olarak nitelendirmektedir (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 60). Roman diğer edebiyat türleri ile ilişkili olsa da diğer türlerin hiç birine indirgenemeyecek bir özerkliğe sahiptir (Çetin Erus, 1999, s. 20). Bu özerklikten ötürü okuyucusuna daha derin bir tecrübeyi yansıtan bir düzyazı anlatı türüdür.

Romanın gelişim süreci, eskiçağ düzyazısı, eski masallar, şövalye edebiyatı ve Rönesans hikâyesiyle başlamaktadır. Ancak gerçek varlığının 18. ve özellikle 19. yüzyılda burjuva toplumunun gelişmesiyle başladığı yadsınamaz bir gerçektir (Naci, 1990, s. 7). Masallardan romana geçiş, toplumsal bir dönüşümün sonunda gerçekleşebilmiştir. Bunun nedeni; insanın kendisine, hayata ve

toplumsal ilişkilere bakma biçiminin masal ve destanlar döneminde farklı, romanın döneminde farklı oluşudur. Bu anlatı formlarının kullanıldığı dönemler birbirinden çok farklı egemen insan/bağımlı insan ilişkisine dayanmaktadır (Çetin Erus, 1999, s. 19).

Günümüz romanına benzer olarak yazılan ilk hikâye İtalya’da ortaya çıkmıştır. Giovanni Boccacio (1313-1375) tarafından yazılan *Decameron*, geceleri sohbetlerde söylenen masallardan alınarak edebi bir şekilde nesir olarak yazılmıştır (Özön M. N., 1985, s. 18). *Decameron*’dan önce Ortaçağ Avrupası’nda kahramanlık, din veya aşk etrafında toplanan çoğu manzum destanımsı hikâyeler yazılmaktadır. *Decameron*’u bu hikâyelerden ayıran başlıca özellik halkın ortak malı değil, yazarının tek ve bilinen bir kişi olmasıdır. Nesir şeklinde güçlü bir üslup kullanmış olan Boccacio, daha önceden bilinen hikâyeleri, tanıdığı asil kimselerin hayatlarından sahneler katarak dönüştürmüştür. Ardından Fransa ve İngiltere’de *Decameron*’u taklit eden eserler yazılmıştır (Kabaklı, 1971, s. 523-524).

İngiliz yazar Chauser, ülkesinde yaşayan farklı tabakadaki insanların öykülerini, gözlemlerine dayalı bir kurguyla yazıya aktarır. 16. yüzyılda Fransa’da Magqueritte de Navarre’nin, *Heptameron* romanında karakterler daha canlı ve şahsiyetlidir. Bu yüzyılda şövalyelerin yaşadıkları maceraları anlatan manzum ve mensur hikâye dizileri yaygın olarak yazılmıştır. Şövalye hikâyelerinin kökeni Latin ülkelerinde anlatılan *Amadis* adlı bir şövalye efsanesinden kaynaklanmaktadır. Yine 16. Yüzyılda Fransız yazar François Rabelais realizme yönelik yeni bir yaklaşım geliştirir. Eski halk hikâyelerini, yaşanmış olaylarla destekleyerek canlı karakterler oluşturur (Özön M. N., 1985, s. 19-20). Rabelais, baba oğul iki devin maceralarını anlatan *Gargantua* ve *Pantagruel* isimli, birbirinin devamı olan iki eser yazmıştır. Eski masallardan çıkan bu iki devin yaşadıkları üzerinden kendisinin ve tanıdığı kimselerin kusurlarını, toplumun aksayan yanlarını, eğitim hakkındaki görüşlerini alaycı bir dille anlatmaktadır. Rabelais, sorunlar karşısında yapıcı bir iyimserliği savunmuş

ve tezli romanın ilk örneğini ortaya çıkartarak önemli bir yeniliğe imza atmıştır (Kabaklı, 1971, s. 523).

16. yüzyılda ilgi gören bir diğer roman çeşidi de sürükleyici anlatıma sahip *çoban romanı* 'dır. Bu romanların ana temasını; üzüntülerini, dertlerini unutmak isteyen bahtsız âşıkların çoban hayatı yaşamak istemeleri oluşturur. Bu romanların ortak özellikleri çok uzun olmaları ve iç içe geçmiş hikâyelerden oluşmuş olmalarıdır. Birbirini seven iki kişinin engeller yüzünden bir türlü kavuşamamaları ve ardından mutlu sonla biten bu aşk ve macera kurgusuna sahip olan romanlar dönemin en ilgi çeken roman türlerindendir (Özön M. N., 1985, s. 20).

Fethi Naci, modern romanın köklerini 16. ve 17. Yüzyılda yazılan pikaresk romanlara, psikolojik yazılara ve anı yazılarına bağlamaktadır. Pikaresk romanla birlikte burjuva toplumunun insan prototipi olan “*özel birey*” in ilk biçimi ortaya çıkmıştır (Naci, 1990, s. 8). Bu yeni insan tipi, feodal hiyerarşinin dışına itilmiş, sınıfından kopmuş ve düzenbaz biridir. Bu roman kahramanı yaşamak için ister istemez düzenbazlıkla geçinir, bir yere bağlı kalmadan dolaşır ve biçim değiştirir. Bu hareket ve arayış hikâyesinin biçimini şekillendirmeye başlar, daha sonrasında ise bu yeni insanın psikolojisindeki hareket de keşfedilecek ve böylece roman, yapısıyla hep bir “yolculuk”, hep bir “arayış” olacaktır. Feodal düzenle bağını koparmış, kendisine özgü bir dünya yaratmış kahramanın hikâyesini anlatan pikarest roman kahramanı, eski çağ destan edebiyatında toplumun bütünleyici bir parçasını oluşturan kahraman oldukça farklıdır. Pikaresk romanla birlikte modern romanın kimi temel biçimleri belirirken trajikle komik, yüce ile bayağı arasındaki ayrım yavaş yavaş ortadan kalkmıştır (Naci, 1990, s. 9-10).

Anlatılardaki kahramanın yapısının değişmesinin toplumsal değişimle olan ilgisi şu açıdan da incelenmektedir. Destan, masal gibi sözlü anlatı formlarında öykünün sonu genellikle dinleyenler tarafından bilinmektedir. Bu da öykünün ne anlattığından çok nasıl anlatıldığını önemli kılmıştır. Daha sonra özellikle romanla birlikte, mitolojik ya da dini kaynaklı öykülerin yerine sonunu

sadece yazarının bildiği kurgusal kişilerin başından geçen bireysel öyküler anlatılmaya başlanmıştır (Belge, 2009, s. 466). Bu geçiş ile birlikte daha önce topluluk içinde olan öyküyü anlatan ve dinleyen insan, kitabıyla baş başa kalıp, bireysel dünyasını kurmaya başlamıştır.

Edebiyat tarihçileri ve araştırmacılar tarafından modern anlamda “ilk roman” olarak genellikle Cervantes’in *Don Quijote*’si kabul edilmektedir (Çetin Erus, 1999, s. 20). Ünsal Oskay da romanın 16. yüzyılda Cervantes’le, dramın ise Shakespeare ile başladığını belirtir. Bu yüzyılda başlayan durağan feodal toplumdan burjuva toplumuna geçiş sürecini ve bunun sıradan insanın hayatını etkileyen bir dönüşüm olduğunu aktarır. Artık insan, doğuşuyla kendini bulduğu toplumsal konuma çakılı kalmaya mecbur değildir (Oskay, 1990, s. 77).

Cervantes, 1605-1615 yılları arasında yayımlanmış olan *Don Quijote*’ de sadece dönemin yaygın türü şövalye romanslarını eleştirmez, değişen toplumsal yaşamda değerini yitiren eski kurumların da geçersizliğini düş dünyası ve gerçek hayat arasında kalmış iki karakter üzerinden anlatır (Çetin Erus, 1999, s. 21). Verili sistemin hesaplı “aklı” yerine, açıkça serüvenin “çılgınlığını” yeğler (Oskay, 1990, s. 77). 16. yüzyıl İspanya’sının yaşadığı dönüşümün genel bir tablosu çizilen romanda ülkedeki despot yönetim de eleştirilmektedir. Rönesans gerçekçiliğinin en belirgin örneklerinden biri olan yapıt, daha sonraki yüzyıllarda gelişen gerçekçi roman anlayışına en büyük itkiyi sağlar (Timuçin, 2011, s. 95).

Yazınsal anlatılar içinde köklü bir değişim olan romanın oluşum süreci, düşünsel, siyasal ve toplumsal değişimlerle ilişkilidir. 16. yüzyılda Protestanlık’ın yayılması ve onunla birlikte ticaretin gelişmesi ve bunun yeni bir sınıf oluşturması ile başlayan süreç modern anlamda romanın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Ticaretle uğraşan bu yeni sınıf, dinsel ve ahlaksal referanslarını Protestanlık’ta, düşünsel ve kültürel referanslarını da Rönesans ve Hümanizm’de bulur (Çetin Erus, 1999, s. 23). Burjuva ideolojisinin ilk adımı sayılan hümanizm akli temel olarak Ortaçağ skolastiğine ve Katolik Kilisesi’ne bir tepki olarak gelişmiştir. İnsanın eğitimi ve gelişiminde diğer kaynakları da dini kaynaklar kadar önemli gören hümanizm, felsefe ve yazın dilinin Latince’den ulusal dile dönüşünü de

sağlayarak yenileşmenin önünü açmıştır. Böylece bu yazınsal eserler daha geniş kitlelere ulaşabilmiştir. Ulus kavramının yanı sıra birey kavramının da geliştiği Rönesans döneminde, insanın ilgisi dış dünyaya olduğu kadar kendi iç dünyasına da yönelmiştir (Urgan, 2010, s. 108).

Don Quijote sonrası gerçeklik anlayışı ve hayatı algılama biçimi değişmiştir. “*Cervantes ile birlikte dünyayı belirsiz anlamlı olarak algılayan, tek bir doğru yerine birbirleriyle çelişen görece doğrular karşısında kalan insanın elindeki tek kesinlik, belirsizliğin bilgeliği*” haline gelir (Çetin Erus, 1999, s. 21). Yaşadığı toplumun nesnesi olmaktan “birey” olmaya başlayan insanın dış dünyadaki anlam arayışı başlamıştır. Toplumsal gelişim süreci açısından bakıldığında da feodalizm sona erip, burjuvazinin başladığı görülmektedir. Cervantes’in dünya edebiyat tarihinde ilk modern roman olarak kabul edilen *Don Quijote*’nin feodal dönem ve şövalyelik kurumunu eleştiriyor olması yaşanan bu büyük değişimine bakış özelliği taşımaktadır.

Roman türü yeni bir sınıfın sanatsal türüdür. Özellikle Marksist kuramcılar romanın burjuva sınıfının ortaya çıkışıyla doğduğunu belirtirler. Bilimsel bilgiyle gelen teknolojik gelişmelerle yeniden şekillenen üretim biçimleri ile “meta” üretiminin yaygınlaşması sonucunda kentler yeni üretim merkezleri haline gelmiştir. Artık ticaret ve iş merkezi olan kentlerde kendi adıyla anılan kentsoylu(burjuva) sınıfı oluşmuş ve bunun sonucu tüm feodal ilişkiler sona ermiştir. Kentin karmaşık iş ve insan ilişkileri, feodal topluluğun kiliseye ve merkezi ya da yerel otoritelere bağlı cemaat yapısının kırılmasını sağlamıştır (Marx & Engels, 1980, s. 35-36). Böylece insan cemaat toplumunun bir unsuru olmaktansa kentli yaşamın içinde birey kimliğini kazanmaya başlamıştır. Romanı kendisiyle baş başa kalarak okuyan insan, yazarın kurguladığı dünyayı kendi bireysel birikimi ve hayalgücüyle yeniden üretir hale gelmiştir. Romanın yaygınlaşmasının en önemli faktörleri olarak, matbaanın ve basım tekniklerinin gelişmesi, okuryazar oranının artması, pazar ekonomisinin gelişimi, bireyciliğin ve laisizmin ön plana çıkması gösterilebilir (Çetin Erus, 1999, s. 27).

Cervantes sonrası 17. ve 18. yüzyıl Fransız romanlarına geçildiğinde yöntemin karmaşıklaştığı ve tutarsızlaştığı görülmektedir. Bunun nedeni, yolu üzerinde hicve, masala ve kişi betimlemesine rastlayan romanın, bunları içine almasıdır (Sartre, 2008, s. 151). Roman düzyazıyla yazılabilmesi koşuluyla kendinden önceki tüm edebiyat türlerini içerdiğinden 18. yüzyıl ortalarından itibaren toplumda karşılık bulmuş ve geniş okuyucu kitlelerine ulaşmaya başlamıştır.

18. yüzyılın sonuna doğru Fransa'dan dünyaya yayılan siyasal devrim ve İngiltere'de başlayıp öteki ülkelere yayılan sanayi devrimi ile birlikte eski toplum, eski kültür ve eski yönetim biçimleri kökten değişir (McNeill, 2002, s. 646). Bütün Avrupa'yı derinden etkileyen Fransız Devrimi'nden sonra sanat ve edebiyatta da değişimler gözlenmiştir. Aristokratik soyluluğa karşı gelişen romantizm akımı yerleşmiş kurallara ve biçimlere, geleneksel duygulara ve düşüncelere, kalıplaşmış dile ve anlatıma karşı çıkarak edebiyat alanında da etkisini göstermiştir (Urgan, 2010, s. 504). Buna paralel olarak gelişen Sanayi Devrimi ile 19. yüzyıl ulaşım ve iletişimdeki gelişmeler ile başlar.

Yaşanan bu hızlı değişimleri Erus (1999, s. 30), Ünsal Oskay'ın *XIX. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri* (1993, sf.7) kitabından şu şekilde aktarır:

Kentlerde ilk kez yaya kaldırımları, vitrinler, hava gazı ile çalışan sokak lambaları, büyük mağazalar, kafeler; kent yaşamına geçen kitlelerin kent ile iletişimini kuran fizyolojiler; halkın satın alabildiği tefrika romanlı ve reklamli gazeteler, sentimental edebiyat, dedektif öyküleri, Drakula ve Frankenstein öyküleri, kadın dergileri ve fotoğrafın getirdiği olanaklardır.

Bu yeni gelişen popüler kültür ile birlikte okuryazarlık oranının artması sonucunda basım tekniğini, mürekkebi ve kâğıdı ucuzlatan teknik gelişmeler ve yayın alanındaki değişimler roman türüne farklı bir boyut kazandırmıştır. Aynı zamanda gittikçe büyüyen orta sınıfın kitap okumak için boş vaktinin olması ve ödünç kitap veren kitaplıkların artışı ve bunun roman yazarlarını teşvik etmesiyle roman türü yayılmaya başlamıştır.

19. yüzyılda gazeteler daha çok tefrika romanlar, dedikodu ve sansasyonel haberlere yoğunlaşmıştır. Bu durum romanın yaygınlaşmasını sağlasa da sanatsal üretimin endüstrileşmesini beraberinde getirmiş ve kopyalanarak çoğalan bir tüketim anlayışını yerleştirmiştir (Çetin Erus, 1999, s. 33).

Bu dönemde gazetelerin en önemli ve dikkat çekici bölümünü hemen herkesin okuduğu tefrika roman kısmı oluşturmaktadır. Her gün ilk sayfanın altında yayınlanan heyecanlı öykü olarak icat edilen “tefrika roman” dizilerini Balzac ve Eugene Sue’nün romanları ile *Presse* gazetesi başlatmıştır. Aldıkları ücret günün şartlarına göre oldukça iyi olduğu için hiçbir büyük roman yazarı eserlerinin günlük olarak bölünmesine karşı çıkmamıştır. Balzac, George Sand, Victor Hugo, Alexander Dumas gibi yazarların pek çok eseri öncelikle tefrika roman olarak gazetelerde yayınlanmıştır (Jeanneney, 1998, s. 95). 19. yüzyılın sonlarına doğru roman, modern toplumun en önemli anlatı türü haline gelmiştir.

Edebiyat kuramcısı Bakhtin, romanı gelişimini sürdüren, yani henüz tamamlanmamış olan tek tür olarak değerlendirmektedir (2001, s. 166). Diğer yazılı anlatı türlerinden bağımsızlaşıp özerk bir tür özelliğini kazanması 18. yüzyıl sonlarına dek uzanan romanın yetkinleşmesi ve alt-türlerinin oluşumu 19. yüzyılı bulmuştur (Çetin Erus, 1999, s. 26). Bu alt türlerin arasında yer alan polisiye romanlar, bilimkurgu romanlar ve kadınlar için özel hazırlanan duygusal romanların yanı sıra çocuklar için özel olarak hazırlanan kitaplarda da bu dönemde artış yaşanmıştır.

Tezin konusu olan Lewis Carroll’ın *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesi bu döneme ait bir eser olduğu için roman sonrası gelişen çocuk edebiyatına dair kısa bir değerlendirme yapılması gerekmektedir.

16. yüzyıldan itibaren Avrupa ülkelerinde çocuk için hazırlanan kitaplar kilisenin etkisi altındadır. Kilisenin tutumu ise çocukların “ilk günah”a sahip günahkâr varlıklar olduğu şeklindedir. Kilisenin etkisiyle çocuklar için basılan kitaplar, çocuğun ilkel olduğu ön kabulüne dayalı, onun doğal arzu ve isteklerini

eğitimle denetim altına alıp bunları bastırarak onda ayıp duygusunu uyandırmayı amaçlamaktadır (Demirkol, 2008, s. 22). Sanayi Devrimi ile birlikte kentlerde emeğe artan talep ile birlikte çalışan çocuk işçi sayısının arttığı görülmüştür. Sanayileşen toplumda giderek yükselen orta sınıfın gündelik yaşamı Püriten ahlak ve ekonomik çıkarların bileşimi üzerine kurulmuştur. Hafta içi yoğun bir çalışma ve Pazar günleri de Kilise törenleriyle geçmektedir (Butts, 1995, s. 78). Bu dönemde Kilisenin “günahkâr” çocuk öğretilerini temel alan, hayal gücünü kısıtlayan, dini ve ahlaki öykülerin yer aldığı kitap ve dergiler basılmıştır.

Bu yüzden Aydınlanma dönemine kadar çocuklar için genellikle dinsel ve ahlaki öğretileri içeren hikâyeler ve eğitim kitapları basılmıştır. Ancak değişen toplumsal koşullar ve kentlerde yaşanan nüfus artışıyla birlikte çocuklar için basılan eğlenceli ve eğitici kitap sayısında bir artış yaşanmıştır. 1719’da yayınlanan Daniel Defoe’nun *The Life and Surprising Adventures of Robinson Crusoe of York, Marine* (York’lu Robinson Crusoe’nun Hayatı ve Şaşırtıcı Maceraları) ve 1726’da yayınlanan Jonathan Swift’in *Gulliver’s Travels* (Gulliver’in Seyahatleri) isimli kitaplar yetişkinler için yazılmış olsalar da çocuklar tarafından da büyük ilgi görmüştür.

18. yüzyılın sonlarına doğru Fransız Devriminin etkisiyle ortaya çıkan romantizm akımı yerleşmiş kurallara ve biçimlere, geleneksel duygulara ve düşüncelere, kalıplaşmış dile ve anlatıma karşı çıkarak edebiyat alanında köklü fikir değişimlerinin olmasını sağlamıştır (Urgan, 2010, s. 504). Romantizm akımının getirdiği değişimle birlikte çocuk imgesi de değişmeye başlamıştır. 18. yüzyılın sonuna gelindiğinde baca temizleyen ve dokuma tezgâhlarında çalışan çocuklar, doğal olmayan bir çalışma düzenine zorlanan kurbanlar olarak kabul edilmeye başlanmıştır. 1780 ile 1840’lı yıllar arasında yer alan sayısız tartışmada çocukluğun tanımı yeniden yapılmış ve maaş kazanan çocuk kavramı artık normal kabul edilmekten çıkmıştır. Artık çocukluk ayrı ve bağımsız bir karakter gelişiminin oluşturulması için okul eğitimi ile koruma ve bakımın gerektiği bir dönem olarak görülmektedir (Hendrick, 2005, s. 38). Özellikle bu süreçte canlanan çocuk edebiyatı ciddi ancak öncekiler gibi didaktik değil, çocuğun

ihtiyalarına nem veren, sorumluluk bilinciyle iřlenmiř ama aynı zamanda iten ve eēlenceli bir edebiyat anlayıřı ile geliřmeye bařlamıřtır (Butts, 1995, s. 101).

Bu dnemde yazılan ocuk kitapları gnmzde klasik eserler olarak kabul edilmektedirler. 19. yzyılda ocuklar iin yazılan ve sonra birer klasik haline gelen hikyelerinden bazıları; Andersen'in *The Ugly Duckling* (irkin rdek Yavrusu,1885) ve *The Little Mermaid* (Kk Deniz Kızı,1885), Collodi'nin *The Adventures of Pinocchio* (Pinokyo'nun Maceraları, 1892), Lewis Carroll'ın *Alice's Adventures in Wonderland* (Alice Harikalar Diyarında, 1865), Alcott'in *Little Woman* (Kk Kadınlar, 1868), Twain'in *The Adventures of Tom Sawyer* (Tom Sawyer'in Maceraları,1876) ve *The Adventures of Huckleberry Finn* (Huckleberry Finn'in Maceraları, 1885), Stevenson'ın *The Treasure Island* (Define Adası, 1883) ve Kipling'in *The Jungle Book* (Orman Kitabı, 1894) adlı kitaplarıdır (Demirkol, 2008, s. 29).

Lewis Carroll'ın 1865 yılında yazdıēı *Alice Harikalar Diyarında* hikyesi fantastik ocuk hikyesi olarak kabul edilmektedir (Clute & Grant, 1996, s. 169). Aynı zamanda David Russell'in *Literature for Children* kitabında da fantastik bir eser olarak kategorize edilmektedir (Russell, 2005, s. 200).

Fantastik ocuk edebiyatının kkleri szl anlatı trlerine dayanmaktadır. Mitler, destanlar, masallar ve halk hikyeleri fantastik anlatının temelini oluřturmaktadırlar. Ancak fantastik hikyeler kurgu, karakter ve biimsel olarak masallardan farklıdırlar. Ayrıca masallardan daha uzundurlar (Gangi, 2004, s. 33). Masallar sadece dřsel bir dnyada gerekleřirken fantastik hikyelerde gerek-dř ikiliēi mevcuttur. Fantastik olarak ortaya konan olaylar, nesnel dnyanın iinde yer alan onun farklı bir boyutu gibidir (Dilidzgn, 1996, s. 53). Geliřimi 19. Yzyılda bařlayan fantastik ocuk edebiyatı “meraklı, hayalci, bilge ocuk, sınırsız hayalgc” gibi zelliklere sahiptir (Sandner, 1996, s. 4).

Fantastik hikyelerde yaratılan dnyalar, yařadıēımız gerek dnyanın yasalarına karřı ıkan, sihir, konuřan hayvanlar, zaman yolculuēu, doēast nesne ve karakterler, bařka dnyadaki maceralar gibi aykırı zellikler ierirler

(Demirkol, 2008, s. 47). Bazen fantastik edebiyat yazarları farklı bir dünya yaratmazlar; yaşadığımız dünyaya fantastik öğeler yerleştirirler. Ancak ister başka bir dünya yaratılsın, ister bu dünyanın içine fantastik öğeler yerleştirilsin, fantastik edebiyat her zaman hayal gücü, rüya ve arketipin evrensel sesi ile konuşur (Saltman, 1985, s. 808).

Todorov, fantastik anlatının gerçekleşmesini üç koşula bağlamaktadır: anlatı öncelikle okuyucunun, öyküdeki kişilerin dünyasını kendi yaşadığı bir dünya olarak görmesini ve anlatılan olaylarla ilgili doğal bir açıklama ile doğaüstü bir açıklama arasında kararsızlık duymasını sağlamalıdır. İkinci olarak bu kararsızlık metindeki kişi tarafından da hissedilmelidir, böylece okuyucunun kendisini karakterle özdeşleştirme sağlanır. Son olarak okuyucunun anlatı karşısındaki tavrı öne çıkar; hem alegorik hem de şiirsel türden yorumlamaları reddedecektir. Bu üç koşul eşit değere sahip değildir. Birincisi ve üçüncüsü gerçek anlamda türü oluşturur, ikincisi ise zorunlu bir koşul değildir. Ancak yine de örneklerin çoğu bu üç özelliği de taşımaktadır (Todorov, 2004, s. 40). Carroll'ın eserinde Alice'in tavşan deliği ile geçiş yaptığı orman yaşadığımız dünyadaki ormana benzese de içerdiği doğaüstü ayrıntılarla farklılaşmaktadır. Bu özelliğiyle ilk koşulu sağlamaktadır. Metinde şiirlerin olmasına rağmen okuyucunun metin karşısındaki tavrı şiirsellikten uzaktır. Hikâyenin metni ise yaşadığı döneme sembolik olarak göndermeler içerse de kinayeli (alegorik) değildir.

Anlatıyı fantastik edebiyat kapsamına sokan bir diğer unsur da mecazlı bir anlatıma sahip olması ve abartılan öğelerin doğaüstü sonuçlar doğurmasıdır (Todorov, 2004, s. 79-80). *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesinde Alice'in yiyip içtiklerinin onu olağanüstü boyutlarda değiştirmesi ile örneklenebilir.

Alice Harikalar Diyarında (1865) ve *Alice - Aynanın İçinden* (1871) hikâyeleri dönemin ahlaki didaktik anlayışından uzak ve ancak bir çocuğun takdir edeceği şekilde yetişkinleri ve dünyalarını hicveden eserlerdir. Kitabın ilk orijinal hali Lewis Carroll tarafından Papaz Liddell'in çocuklarına özellikle de kızı Alice'e bir sandal gezisinde bir takım çizimler eşliğinde anlatılmış ve ilk kez 1886 yılında *Alice'in Yeraltındaki Maceraları* adıyla şu anki halinden oldukça farklı bir

halde yayımlanmıştır. Her ne kadar her iki eserde birer rüya fantezisi olsalar da anlattıkları dünya o kadar canlıdır ki hem *Harikalar Diyarı* hem de *Aynanın İçinden* absürt bir biçimde gerçek hissettirir. Tavşan deliğinden ya da aynanın arkasından bir anda hayal dünyasına geçiş olanağının olmasındaki mantıksız gerçeklik sunumu bu hikâyelerin çapraz fantezi³ olarak kabul edilmesini sağlar (Clute & Grant, 1996, s. 169).

Fantastik hikâyeler, eğlenceli ve macera içeren hikâyeler olmaları nedeniyle çocuklarla iletişim kurup onlara farklı bakış açıları kazandırır. Fantastik anlatılar, çocuğun gerçekten kopmasını değil gerçeklerle yüzleşmesini kolaylaştıran, korkularını yenmesini öğreten bir işleve sahiptirler (Dilidüzgün, 1996, s. 49). Yüzyılların bilgisinden beslenerek üretilen fantastik edebiyatın amacı yaşanan gerçeklikten kaçmak değil, bilakis ona yeni bir pencere bakıp yaşadığımız dünyaya farklı bir anlam katmamızı sağlamaktır.

1.2 Görsel ve İşitsel Bir Anlatı Türü Olan Sinemanın Doğuşu ve Gelişimi

Sinema, insanların yüzyıllardır devam eden hikâye anlatma güdülerinin bir devamı olarak kabul edilebilir. İlk zamanlarda ateş başında büyüleyici öyküleri dinleyenler günümüzde sinema perdesindeki anlatıları izlemektedirler. Sinema yalnızca hareketli resimleri perdeye yansıtmakla kalmaz, bununla ilgili sesleri de verebilir. Bu açıdan sinema görsel ve işitsel bir anlatı formu olarak ortaya çıkar. Sinema çok boyutlu bir araçtır. Kitlelere ulaşma gücü göz önüne alındığında bir eğitim-öğretim aracı olabileceği gibi propaganda aracı olarak da kullanılabilir. Eğlence ve popüler kültürün anlatım aracı olarak da değerlendirilebilir. Diğer geleneksel sanatlardan sonra gelmiş olan sinemanın, onların hepsine açık ve yatkın olması, hepsini özümseyebilme yeteneğine sahip

³ Çapraz Fantezi (Crosshatch Fantasy): Birçok fantezi hikâyesinde birden fazla dünya vardır. Başlıca olanı kendi yaşadığımız dünya diğer ya da diğerleri ise ikincil dünyalardır. Zaman akışı bu dünyalarda farklı işlemektedir. Bu hikâyelerde dünyalar arası geçişlerin sınırları keskince çizilmiştir. Dünyalar arası gerçekliklerin geçişi sınırlıdır (Clute & Grant, 1996, s. 237).

olması açısından sanatların bireşimi, ‘tüm sanat’ olarak kabul edilmektedir (Özön N. , Sinema Sanatına Giriş, 2008, s. 8).

Bu kapsamda Hauser’in (1984, s. 422-423) sinemanın kendisinden önce gelen sanat dallarını içerdiğinin göstergesi olan açıklaması şu şekildedir:

Günümüzün kültürel gelişim evresinde, film gibi tam anlamıyla yeni gelişen yollar bile kullanılsa, bir sanatın her şeyi işe yeni baştan başlayabileceği pek tasarlanamaz. En basit konunun bile bir tarihçesi vardır ve eski yazınsal dönemlere ait epik ve dramatik formüller içerir.

Anlatımın hareketli imajların fotoğrafik izdüşümü ile sağlanması olarak da tanımlanabilecek sinemanın, icadını tek bir olay ya da bir mucide bağlamak mümkün değildir. 19. yüzyıl boyunca gelişen bilim ve teknoloji sinemanın doğuşunda rol oynamıştır (Tansuğ, 1988, s. 97). İçinde geliştiği çağın koşullarının bir ürünü olan sinemanın doğduğu dönemin genel durumuna bakıldığında; askeri gelişmelerle ilerleyen teknoloji ve bilim, demiryolu ağlarıyla genişleyen sömürgeciliğin yayılmasıyla büyüyen kapitalist Avrupa’nın dünya egemenliği güçlenmektedir. Darwin’in 1859’da yayınladığı *Türlerin Kökeni*’nde savunduğu “doğada güçlü olan yaşar” görüşü sanki politik anlamda da yansımaları aramaktadır. Yüzyılın sonunda yaşanan bazı büyük teknolojik gelişmeler; ilk benzinli motor ve ilk otomobilin üretimi, telgrafın, X ışınlarının ve radyoaktivitenin bulunması olarak özetlenebilir. 1896’da Atina’da modern çağların ilk olimpiyatı gerçekleştirilmiştir. Nobel ödülleri kurulmuş ve Venedik’te ilk bienal düzenlenmiştir. Sigmund Freud’un 1899’da yayınladığı *Düşlerin Yorumu* kitabı ise 20. yüzyılın düşünce ve sanat dünyasını temelden etkileyecektir (Teksoy, 2005a, s. 27).

Fotoğrafçı olan Louise ve Auguste Lumiere kardeşler sinematograf cihazını Avrupa’nın teknolojik gelişmelerle güçlendiği bu dönemde keşfetmişlerdir. Sinematograf ile ilk halk gösterimini 1895 yılında Paris’te Grand Cafe’de gerçekleştirmişlerdir. İlk gösteride 10 kısa film oynatılmıştır ve bu programın ilk ve en bilinen filmi *Lyon’daki Lumiere Fabrikası’ndan Çıkış (Sortie de l’ Usine Lumiere a Lyon, 1895)* filmidir (Teksoy, 2005a, s. 36).

Lumiere Kardeşler'in kendi buluşlarına verdikleri sinematograf sözcüğünden türemiş olan sinema kelimesinin kökeni Yunanca '*kinema*, -atos = devinim(hareket)' ile '*graphein* = yazmak' sözcüklerine dayanır. Sinematograf "devinimi yazan, saptayan" anlamına, sinematografi de "devinimi yazma, saptama" anlamına gelmektedir. Bu anlamda sinema, herhangi bir devinimi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini saptamayı sonra da göstericinin yardımıyla bu görüntüleri karanlık bir salonda perdeye yansıtarak devinimi yeniden oluşturmayı anlatır (Özön N. , 2008, s. 3,4).

Bu dönemde Lumiere Kardeşler ile eş dönemde Amerika'da Thomas Edison da aynı konuda çalışmalar yapmıştır. Telgrafı, gramofonu ve elektrik ampulünü bulan Thomas Edison (1847-1931), sesi saptamayı başardığı gramofonun bir benzerini de optik alanda tasarlamayı amaçlamıştır (Teksoy, 2005a, s. 28). Çalışmalarıyla Amerika'da sinemanın ortaya çıkışından başat aktörlerden biri olan Edison, New Jersey'deki laboratuvarın da konuyla ilgili çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmaların sonucunda ortaya çıkan kamera / gösterici ışık sisteminin üretimiyle ilgili sorunlar göz önüne alındığında şaşırtıcı biçimde pek başarılı olmadığı görülmektedir (Monaco, 2001, s. 223). Bunun temel nedeni olarak, Edison'ın geliştirdiği "kinetoscope" un kolektif bir izleme deneyiminden çok bireysel izlemeye yönelik olması gösterilmektedir. Edison, geniş grupların eğlenmesi için bir görüntünün yansıtılmasından çok kişiye özel bir izleme sisteminin üretimi ile ilgilenmiştir (Monaco, 2001, s. 223).

Lumiere kardeşlerin toplu seyir için üretilen bir eğlence aracı olan *cinematografi*, kişiye özel izleme seyri veren *kinetoscopetan* daha hızlı yayılmış ve sonrasında yaşanan teknolojik gelişmeler de sinema doğrultusunda ilerlemiştir.

Gösterime giren ilk filmler yönetmen ve senaryoya sahip olmayan, açık havada çekilen, olayların birebir gerçek yaşamdaki gibi aynen kaydedildiği belge niteliği taşıyan filmlerdi. Louis Lumiere'in 1885'te yaptığı filmler, iyi düzenlenmiş, taze bir hava taşıyan, durağan çerçeveli tek çekimlerden oluşuyordu (Abisel, 2003, s. 32). Louise Lumiere daha sonra geniş perde, üçüncü boyut, renkli film gibi konularla ilgilenmeye başlamış, filmcilik işini de kardeşi Auguste

Lumiere’e devretmiştir. Lumiere Kardeşler “ticari geleceği olmayan bilimsel bir merak konusu⁴” olarak gördükleri sinemanın, eğlence endüstrisinde yeni bir çağ yaratma olasılığını önemsememişler, 1900 yılında *Cinematographe*’ın ticari haklarını Charles Pathe’ye devretmişlerdir (Abisel, 2003, s. 34).

Sinemanın kurucu yönetmenlerinden olan Georges Melies; sinemayı sadece gündelik hayatın kameraya alınmasından kurtaran, öykü anlatma ve kurmacayı işini içine dâhil ederek kendi hikâyesini anlatan ilk yönetmendir. Aynı zamanda sihirbaz ve ressam olan Melies, stüdyosunda kurduğu özel dekorlar ve kameranın verdiği yanılsama gücü ile o güne kadar yapılmayanı gerçekleştirmiştir. Melies’i sinemayı 1895’te keşfeden Lumiere kardeşlerden ayıran özellik, filmi biçimin gerekliliği olarak kabul etmesi ve onun kendine hizmet etmesini sağlamasıdır. Lumiere Kardeşler fotoğraftan gelen geçmişleri nedeniyle filmi gerçekliğin kaydı olarak kullanmaktaydılar. Bu pozitivizm ve sihir arasındaki farktır; Lumiere Kardeşlere göre bir kayıt aracı olan kamera, Melies için harikuladeyi yaratmak için kullanılan sihirli bir araçtır (Richardson, 2006, s. 20).

Melies, 1902 yılında Jules Verne’nin *Aya Seyahat* romanından uyarladığı aynı adı taşıyan filmde, döneminin bilime ve teknolojiye duyduğu ilgiyi alaya alırken film sürprizlerle doludur. Yıldızların içinde müzikhol kızları göz kırparken, ay gülen bir adamın yüzüne dönüşür. Fırlatılan uzay kapsülünün gözüne saplanmasıyla ayın yüzü buruşurken, gezegenlerin üzerinde oturan güzel kızlar izleyiciye el sallarlar (Abisel, 2003, s. 58-59). Filmlerinde görünüp kaybolan kadınlar, sihirli aynalar, kendisiyle karşılaşan ya da havada uçan insanlar yer alır. Hayvanlar insana, insanlar hayvana dönüşebilir. Filmleri bu açıdan olağanüstüdür ve gerçeküstücü güce sahiptir. 1895’ten 1914’e kadar 400’den fazla film çeken Melies’in, 1902’de çektiği *Aya Seyahat* adlı filmi, ticari değer taşıyan ilk gösteri filmi olarak kabul edilebilir (Betton, 1993, s. 9).

⁴ Gerard Betton’un Sinema Tarihi (1993), sf:7

Melies, yalnızca kendi hayal gücünü değil; masal, destan gibi toplumun kolektif bilinçaltında yer alan eserleri de uyarlayarak konu dağarcığını genişletmiştir. Sinemanın kişisel tarzların geliştirilebileceği bir anlatım aracı olarak kabul görmesini sağlamıştır. Melies tiyatrocusu, sihirbaz ve ressam olarak popüler eğlence kültüründen gelmektedir ve bu kültüre bağlıdır; bu bağlamda sinemanın popüler bir iletişim aracı olmasının yolunu açmıştır.

Sinemanın ilk yaratıcı sanatçısı olarak kabul edilen Melies, film aracılığıyla gerçeği değiştirebilme, görsel olarak yeniden düzenleyebilme ve fantezi niteliğinde kısa öyküler anlatabilme imkânının farkına varıp kullanmış, sinemada illüzyonun gücünü keşfetmiştir (Abisel, 2003, s. 57). Döneminin ötesinde bir anlayışla sinemanın hayal gücüne dayalı anlatımının da en az sinemanın gerçeği kaydetmesi kadar önemli olduğunu kanıtlamıştır.

19. yüzyıl sonu Amerika’da emperyalizmin yükseldiği bir dönemdir; büyük bir gelişim gösteren, tröstlere dayalı Amerikan ekonomisi iş gücü açığını kapatmak için sınırlarını göçmenlere açmaya başlamıştır. Avrupa’nın çeşitli ülkelerinden gelen ve sayıları milyonları bulan göçmenler kentlere yerleşmiş ve dilleri, dinleri ve gelenekleriyle çeşitliliğin artmasını sağlamışlardır. 1850 yılından yüzyıl sonuna kadar Amerika’ya 17 milyon göçmen gelmiş ülkenin nüfusu 75 milyona ulaşmıştır. Bu farklı ülkelerden gelen göçmenlerin ortak özellikleri İngilizce bilmemeleriydi. Tatil günlerinde buluşma mekânları olarak mahallenin barı, lunaparklar, dans salonları mevcuttu ancak İngilizce bilmeyen bu göçmenlerin ortak ve hesaplı eğlencesi sinema olacaktır. Böyle büyük bir seyirci kitlesinin varlığı, sinemanın Amerika’da olağanüstü gelişmesinin temel nedenlerinden biridir (Teksoy, 2005a, s. 71). Sinema burada yola çıkarak dünyanın en büyük sanat endüstrisi haline gelecektir.

Başlangıçta ikinci sınıf müzikhollerde, bira bahçelerinde ve panayırarda bir halk tiyatrosuymuşçasına gösterilen sinema filmleri daha sonra ekonomik açıdan değerlendirilmeye başlamıştır. 1900’lerin başında yalnızca film gösterimi için düzenlenmiş “nickelodeon” isimli çok düşük ücretle gösterim yapan mekânlar açılmaya başlanmış ve dil sınırlanmasının kalktığı bu salonlarda göçmen işçiler

ve aileleri yeni geldiklerin ülkeye uyum sağlamaya başlamışlardır. 1908 yılının sonunda ülkede devamlı program sunan beş bin “nickelodeon” vardır (Abisel, 2003, s. 43). Bu salonlardan elde edilen kazanç film endüstrisinin gelişmesinde başat etken olarak kabul edilmektedir. Erken dönem sinema yazılarına bakıldığında sinema salonlarının birleştirici etkisi görülmektedir. Robert Stam, 1910 yılında *Moving Picture World* yazarlarından birinin sinemayı; “*Sinema hem kültürlü, hem kültürsüz insanlara, fırsatın çocuklarına ve emeğin evlatlarına benzer bir sempati ile yaklaşır. Okuması olmayanlar için edebiyattır... Uluslar ve ırklar arasında hiçbir sınır tanımaz*” şeklinde tanımladığını aktarmaktadır (Stam, 2000, s. 35).

Bu dönemde Fransa’da ise sinema gerçek bir endüstrileşme yaşamaktadır. Fransız Charles Pathe, Lumiere kardeşlerden *cinematographe*’ın haklarını satın aldıktan sonra kurduğu büyük stüdyosuyla fabrikasyon denecek biçimde günde bir-iki film üretmeye başlamıştır. Stüdyo olanakları sayesinde gerçeğe yakın mizansenler inandırıcılığını arttırmış, eklenen komedi unsurlarıyla bezeli filmler popüler zevke hitap etmeyi başarmıştır. Melies’in fantezileriyle, İngiliz belgesel havasının karışımı bir denklem kuran Pathe, 1903-1909 yılları arasında sadece Fransa’da değil tüm dünyada sinema alanına egemen olmuştur (Abisel, 2003, s. 46-47).

Sinemaya gösterilen bu yoğun ilgi sonucu salon yöneticileri ve yapımcılar halkın ilgisini çekecek filmleri araştırmaya başlamışlardır. Daha uzun süren, ünlü isimlerin yer aldığı ve daha önce başarı kazanmış klasik ya da popüler romanlar ile oyunlar kısa sürede beyaz perdeye aktarılmıştır. Sinema bu dönemde bir anlatı formu olarak kullanılmaya başlanmıştır. Film; başlangıcı, gelişme kısmı ve sonu olan, kahramanların başı çektiği, yeri ve zamanı tanımlı bir öykü anlatmaya başlamıştır (Çetin Erus, 1999, s. 58).

Sinema bir anlatım dili olarak gittikçe popüler hale gelmiş ve izleyicisine tıpkı roman okunduğundaki gibi o zamana dek yaşayamadıkları bir hayatla özdeşleşmelerini sağlayarak seyirciyi kendine bağlamaya başlamıştır. Öfke, sevinç, hüzn, korku, mutluluk gibi hislerle duygusal katılımın sağlandığı film

izleme deneyimi sonrasında Aristoteles'in katharsis dediği rahatlama adeta modern dünyanın zevk iksiri olmuştur (Abisel, 1995, s. 7-8).

Amerikalı sinemacı D.W. Griffith ise 1915 yılında çektiği *Bir Ulusun Doğuşu* (*The Birth of a Nation*) filmiyle anlatımsal bir çığır açmıştır. Bir roman uyarlaması olan bu film kendinden sonra gelecek öykü anlatma şekillerini etkilemiş ve sinemaya özgü anlatım biçimleri gelişmeye başlamıştır. Griffith'in film kurgusuna getirdiği yenilik, sinemanın zaman ve mekân sınırlarını aşabileceğini göstermiş ve sinemanın kendi dilini oluşturmasının temelini atmıştır (Abisel, 2003, s. 111).

Sinema böylelikle ilk çeyrek yüzyılda, basit, hareket eden fotoğraflardan; dramatik kurguya sahip, kendine ait bir dili oluşturmaya başlamıştır. Güçlü bir ifade biçimine dönüşmektedir. Rudolf Arnheim'a göre film sanatı ancak yönetmenler bilinçli veya bilinçsiz olarak sinematografik tekniğin olanaklarını geliştirmeye ve sanatsal üretimler yapmak için onlardan yararlanmaya başladıkları zaman gelişmeye başlamıştır (2002, s. 36).

Sinemanın bir sanat olarak devamlılığını sürdürebilmesi için bir endüstriye ihtiyacı bulunmaktadır. Amaç, hem sanatın hem de ticaretin kurallarını bir arada tutup, yatırımların kazançlı geri dönüşünün sağlanmasıdır. Sinemanın nasıl sanat haline geldiği, onun endüstriyel boyutunun açıklamasıyla da örtüşmektedir. Çünkü sinema bir endüstri haline gelmemiş olsaydı muhtemelen bir sanat olarak değerlendirilmeyecekti. Sinemanın gelişmesi, endüstrinin süreçleri üretim, dağıtım ve gösterim aşamaları temelinde parçalara ayrılıp örgütlenmesi ile gerçekleşmiştir (Erdoğan, 1992, s. 59).

Bu dönemde Eisenstein gibi Sovyet kuramcılarının yanı sıra Bela Balazs, Rudolf Arnheim, Paul Rotha gibi kuramcılar da, sinema üzere yazıp üretip sinemanın sanatsal bir çerçeveye kavuşmasını amaçlıyorlardı. Bunu sağlamanın yolu da, film sanatının da diğer sanatlar gibi, geçerliliği herkesçe kabul edilmiş olan kural ve ilkeleri izlemekte olduğunu göstermekti (Çetin Erus, 1999, s. 58). Bu dönemde filmler kendi içlerinde tutarlı anlatılar oluşturmak için

sinematografik kuralları kullanıyorlardı ve kitlesel bir iletişim aracı haline geliyorlardı (Nowell-Smith, 2003, s. 42).

Sinemanın kendine ait sanatsal bir statü kazanması için çalışan yazarlardan ilki Vachel Lindsay'dir. Lindsay döneminin çok okunan bir şairi olarak 1915 yılında *The Art of Moving Picture* kitabını yayınlamıştır. Kitabında döneminin popüler eğlencesi olan sinemayı, gerçek bir sanat olarak değerlendiren Lindsay, filmleri üç kategoriye ayırmıştır. Aksiyon filmleri, içten filmler ve şahane filmler olarak üç temel gruba ayırdığı filmler üzerinden sinemanın anlatı yapılarını formüle etmeye çalışmıştır (Monaco, 2001, s. 370). Sinemanın keşfini ilksel dönemlerdeki mağara resim-yazısı kadar önemli olarak değerlendirmiş olan Lindsay sinemayı bir dil olarak ele alan ilk kuramcılardandı. Lindsay'in kitabından bir yıl sonra 1916'da Harvard Üniversitesinde felsefe profesörü olan Hugo Münsterberg'in sinema kuramına değerli bir katkı olan *The Photoplay: A Psychological Study* kitabı yayımlanmıştır. Modern psikolojinin de kurucularından biri olarak kabul edilen Münsterberg bu kitabıyla sinemayı entelektüel açıdan saygın bir konuma taşımıştı. Profesyonel kuram ve popüler anlayış arasında bir köprü olarak yer alan bu eserde Münsterberg sinemanın psikolojisine dair bir çözümleme arayışına girmiştir. Sinema kuramlarının yalnızca estetik üzerinden değerlendirilmemesini, toplumsal ve psikolojik etkilerinin de araştırılması gerektiğini belirtmiştir. Münsterberg, Freud öncesi geliştirdiği psikolojik ilkler ile film okumalarına yeni bir yaklaşım getirmiştir (Monaco, 2001, s. 371). Freudcu sinema anlayışına hâkim olan film izlemenin bilinçdışının alanında yer alan ve düşsel bir deneyim olarak kabul edilen doğasının tersine Münsterberg film izleme deneyiminin film ve izleyici arasında karşılıklı bir etkileşim içinde değerlendirmektedir. Filmsel hareketin algılanmasında izleyiciyi, yönetmenin partneri olarak kabul ettiği aktif bir konuma yerleştirip, süreci güçlü bir zihinsel etkinlik olarak değerlendirdiği gelişkin bir sinema psikolojisi kuramı geliştirmiştir (Monaco, 2001, s. 372). Münsterberg'in bu yaklaşımı beynin algı sürecinde gördüğü görüntüleri düzenleyip fazlasını algıladığını öne çıkaran Gestalt prensibine dayanmaktadır. Zihin, alınan verileri anlamlı kılmak için hafıza ve hayal gücünden faydalanarak bir ritim

oluşturmaktadır ve bu ritim izleyicinin filmsel zamanı kurgulamasını sağlamaktadır. Böylece flashback ve rüya sahneleri aracılığıyla seyircinin zihninde mekân değiştirebilme olanağı sağlanmış olur. Bu haliyle sinema teknolojik bir fenomen olmak yerine zihinsel olguların yansıtıcısı durumundadır. (Boyan, 2015, s. 23). Bu durumda sinema, insanın aklındaki somutlaştırmalarını, görselleştirmelerini ve dış dünyanın bilgi ve birikimine göre şekillendirmesinin yanı sıra bireyin hayal gücünü görselleştirmesini de mümkün kılmaktadır.

Birinci Dünya Savaşı sonrası Fransız sineması duraksama dönemine girmiş, Alman ve Rus sineması ise sinemasal anlatı üzerine yoğunlaşıp sinemaya sanatsal bir yaklaşım getirmeye başlamışlardır. 1920’lerde başlayan Alman dışavurumcu sineması, sinema alanında bir devrim niteliğinde kabul edilebilir. Alman filmleri, savaş sonrası müttefiklerin koyduğu ambargolara rağmen, Amerika ve Avrupa’da gösterime girdiklerinde hayret ve hayranlıkla karşılanmışlardır. Çünkü bu filmler, gerek kamera kullanımı, aydınlatma ve dekorlarıyla gerekse kaderi, ölümü, suçu ve bireyin derinliklerini ele alan konularıyla izleyenleri etkilemişlerdir. Alman sinemacılar, aydınlatmanın, oyunculuğun küçük ayrıntılarının, kostüm ve dekorun önemini, kameranın yalnızca karşısındakini kaydeden bir aygıt olmayıp, yaratıcı bir sanatsal araç olduğunu anlamışlardır (Abisel, 2003, s. 151).

Genç Sovyet sineması geçmişin kültürel mirasıyla savaş sonrası gelişen yeni toplumsal sistemin ve yaşam biçiminin yenilikçi arayışlarını birleştirmiş, gerçeğin peşinden ilerlemektedir. Sinemanın estetik sorunlarını unutmadan sinemanın hem doğası hem de toplumsal işlevi üzerine çalışıp, kuramla uygulamayı birlikte ilerletmişlerdir (Abisel, 2003, s. 203). Genç Sovyet okulunun kurgu ve montajdaki yaklaşımlarıyla Sovyetler Birliği’ndeki en gelişmiş durumuna ulaşan sessiz sinema, kendine özgü kuralları olan, belirli ilkelere dayanan bir sanat haline gelmiştir. Bu dönemde sessiz sinemanın ses ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Çeşitli imaj ve çağrışımlarla izleyiciye ses izlenimi vermeye çalışan sinemada, 1920’lere doğru filmlere arayazılar konulmaya başlanmıştır.

Böylece sessiz sinemanın son birkaç yılında sesin değilse bile sözün saltanatı başlamıştır (Çetin Erus, 1999, s. 59).

1930'lara gelindiğinde sinema yeni bir anlatı aracı olarak kabul edilmiştir. Kurmaca anlatılara sahip filmlerin yanı sıra iki dünya savaşı arasındaki dönemde propaganda içerikli haber filmleri salon gösterim programlarına eklenmeye başlamıştır. Sinemanın ilk günlerinden beri müzik ve bazen anlatıcılar film gösterimlerinde yer almışlardır ancak film şeridi üzerine eşlemeli olarak yazılan diyalog, müzik, efekt ve dış seslerin kullanımı 1930'lu yıllardan sonra yaygınlaşmıştır (Abisel, 2003, s. 305).

Savaş sonrası gelişen Amerikan ekonomisinde bir zenginleşme başlamıştır. Radyonun satışa başlamasıyla birlikte on yıl içinde radyo sahiplerinin sayısı on üç milyona ulaşmış ve radyonun getirdiği iletişim kolaylığı popüler müziğin yaygınlaşmasını sağlamıştır. Özellikle caz müziği dönemin en çok dinlenen müziği haline gelmiştir (Teksoy, 2005a, s. 215) Yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte sinemanın yaklaşık otuz yıl süren sessiz dönemi 1927'de Al Johnson'un başrolünde oynadığı *Caz Şarkıcısı (The Jazz Singer)* filmiyle son bulmuştur. Filmin başrolünü döneminin sevilen bir şarkıcısının rol alması filmin başarısı arttırmış ve stüdyolara sesli film yatırımı için gerekli güveni vermiştir.

Sesli sinemanın başlangıcını izleyen yıllarda kayıt aletlerinin önemli ölçüde geliştirilmesi ve bir süre sonra yabancı dillere dublaj yapmayı sağlayan uygulamanın keşfiyle birlikte Amerika, dünyadaki film piyasasında hâkim konuma geçmiştir (Betton, 1993, s. 33).

Sesin kullanılması ile birlikte söz, görüntünün işlevini üstlenmeye başlamış, başlangıçta bir kayıt gereci olan sinema aynı zamanda bir görüntü gramofonuna dönüşmüştür (Çetin Erus, 1999, s. 60).

Bu yeni teknolojinin yerleşip, gelişmesi için yıllar gerekmiş olsa da sesli sinema dönemiyle birlikte sinema, sözün anlatının anlaşılabilirliğini arttırması, gerçeğe yakın bir anlatım gücü kazandırması, görüntünün maddi ve estetik açıdan

inanılır olduđu duygusunu pekiřtirmesi ile filmin organik birliđinin sađlanabilmesi gibi yeni olanaklara sahip olmuřtur (Betton, 1993, s. 33).

Sinemada ses kullanımı izleyici ađısından hemen kabul görmüş olsa da sinema endüstrisi köklü bir deđişim yaşamıştır. Döneminin birçok ünlü oyuncusu sektör dıřı kalmıştır. Yeni film stüdyoları, daha büyük ve kapsamlı sinema salonları inşa edilmiştir. Artan film üretimiyle birlikte tıpkı sessiz sinemanın ilk dönemlerinde olduđu gibi başarısını garantilemiş tiyatro eserleri ve öyküler beyazperdeye aktarılmaya başlanmıştır.

Rekin Teksoy sinemada ses öđesinin kullanımına gelen kuramsal tepkileri řu řekilde özetlemektedir; “Sinemanın temeli sessizliktir” diyen Charlie Chaplin ya da ortak bir bildiriyle sinemada ses kullanımına karřı çıkan Eisenstein, Pudovkin ve Aleksandrov gibi Sovyet yönetmenleri de ses öđesini kullanmak zorunda kalmışlardır. Sinemanın ilk kuramcılarında olan Bela Balazs, sesin görüntü ve kurguyla diyalektik olarak bütünleştirilmesinden yana tavır almıştır. Bir tek Alman kuramcı Rudolf Arnheim, sesin sinemada anlatım gücünü zedelediđi görüşünü savunmaya devam etmiştir.” (Teksoy, 2005a, s. 221).

Eisenstein, Pudovkin ve Aleksandrov’un 1928 yılında yayınladıkları ortak bildiri de sinemaya ses öđesinin gelmesiyle kurguya, yakın plana ve dramatik ara yazılara dayanan sessiz sinema anlatısının bütünlüğünün aksayacađını belirtilir. Onlara göre ses ancak görüntüyle birlikte kurgulanır ve görüntüyle uyumsuz bir biçimde kullanılırsa anlatıma katkı sunabilirdi (Teksoy, 2005a, s. 140).

Bu bildiri de sesli sinemanın Batı’daki yanlış ve ters uygulamalarından bahsedilip, kendi sinema görüşleri doğrultusunda bir çözüm sunulmaktadır. Bildiri de sesin görüntüyle birebir eşleşmeli olarak kullanılmasının kurgunun sinemaya getirdiđi sanatsal anlatım gücünü olumsuz yönde etkileyeceđi belirtilmektedir. Ancak görme ve işitme duyularının birbirinden farklı nitelikler taşıması nedeniyle görüntü gibi sesi de ayrı bir unsur olarak ele almayı ve sinemanın anlatı yapısını güçlendirmek için yepyeni bir yapıya önermişlerdir.

Görme ve ses, görülen dünya ve işitilen dünya arasındaki engelleri kaldırmak ve bu iki karşıt alan arasında bir ilişki kurmanın yollarını aramak gerektiğini ifade etmişlerdir (Sözen, 2003, s. 149). Bu dönemden sonra Eisenstein, “içsel monolog” olarak nitelendirdiğini bilinçli ve bilinçsiz olanı, mantıklı ve kurmaca olanı ses ve görüntü kurgusunda birlikte gösterme yollarını araştırmaya başlamıştır. Değişen kurgu anlayışıyla kurgunun işlevi ses, müzik, sözcükler ve renk gibi düşsel görüntülerin bileşiminden oluşmaktadır (Küçükdoğan & Yengin, 2015, s. 124).

Bu dönemden sonra sinema, hareketli resim sanatı ve dilsel anlatım tarzlarının bileşimi haline gelmiştir. Buradan hareketle Çetin Erus’un Andre Malraux’tan aktardığı gibi ses ve görüntünün ortak anlatım olanaklarının bir araya gelmesi sonucu modern sinema ortaya çıkmaktadır (1999, s. 63). Popüler anlatı sinemasının modernleşmesi aşamasında sinemanın kendi modernleşme geleneği henüz oluşmadığı için öncelikle güzel sanatlardaki, edebiyattaki ve tiyatrodaki modernist hareketlerin etkisiyle sinemayı kültürel mirasın anlatısıyla sinemanın anlatısal yapısı inşa edilmeye başlanmıştır (Kovacs, 2010, s. 17). Alman Dışavurumcu Sineması ile ilk olarak Almanya’da ortaya çıkan bu modernizm de sinemanın alanına ait olmayan diğer sanatsal unsurlar sinema da kullanılmaya başlanmıştır.

Bunun bir diğer sebebi olarak da Amerikan Hollywood sineması gibi ticari bir piyasaya sahip olmayan ve bunu devam ettirme kaygısı gütmeyen Avrupa sinemasının sanatsal yaratıcılık için gereken alanlara sahip olması gösterilebilir. Kolker bunun nedenini “ *Avrupa sineması hiçbir zaman Amerika’da var olan türden, aslında tarihte eşi olmayan, anlatıların kitlesel olarak üretildiği, imgelem ürünleri için bir montaj hattı olan, sanatın ticaretle bütünleştiği ve genellikle ticarete tabi kılındığı stüdyo sistemine sahip olmaması*” ile açıklamaktadır (2010, s. 7). Buna bağlı olarak Hollywood sineması birbirine benzeyen filmlerin üretildiği bir endüstriye dönüşürken, Avrupa sineması entelektüel bir sinema anlatısı üretimi için gerekli alana sahip olmuştur.

İkinci Dünya Savaşı döneminde sinemada estetiksel kaygıların arttığı görülmektedir. Yaşamın bir tanığı olan sinema, dönemin iklimini yansıtmaktadır.

Avrupa’da yeni gerçekliğe dair arayış başlamıştır; nesnel gerçekliği, doğal olanı araştırmaya dayalı yeni gerçekçilik akımına dair yönelişler gerçekleşmiştir (Betton, 1993, s. 68). Amerika’da altın çağını yaşayan Hollywood’da ise görkemli melodramalar, müzikaller ve başarılı roman uyarlamaları gösterilmektedir.

Savaş sonrası dönemde ise sinema konusunda yeni kavramların geliştiği görülmektedir. Özellikle Avrupa’da sinemaya yönelik düşünsel temellere dayanan kuramsal ve pratik olarak farklı yaklaşımlar gelişmektedir.

İtalya’da İkinci Dünya Savaşı sonrası faşizmin yıkılarak demokratik düzene geçiş sonrası sinemanın baskısı ideolojik kalıpları yıkarak, toplumsal sorunlara yeni bir bakış getiren filmlerin üretilmesiyle başlayan süreçte sinema artık sadece seyirlik bir zevk olmanın ötesine geçmiştir. Savaş sonrası toplumun yaşadığı dönüşümün ve toplumsal sorunların aktarılmasını amaçlayan bu yaklaşım sonucu sokaktaki sıradan insanın günlük yaşamında karşılaştığı zorluklar anlatılmaktadır.

İtalyan Yeni Gerçekçiliği olarak adlandırılan bu akım ile birlikte savaşın yıkıma uğrattığı bir toplumda yoksulluğun, işsizliğin getirdiği sonuçların aktarıldığı bu akımın en temel özelliği filmlerin açık havada, güneş ışığı altında ve çoğunlukla profesyonel olmayan oyuncularla çekilmiş olmalarıdır. (Teksoy, 2005a, s. 327).

Yeni Gerçekçilik Akımı Eisenstein’in sinemada kurgu öğretisinden, egemen sinemaya karşı politik bir alternatif oluşturma arzusunu devralmıştır (Kolker R. P., 2010, s. 29). Kolker’e göre bu akım; görüntü oluşturmaya, kurguya, anlatı yapısına ve izleyicisinin tepkisine yeni alternatifler sunmasıyla modern sinemanın öncüsüdür (2010, s. 11).

Burjuva ahlakının eleştirildiği, toplumsal zorluk ve yoksulluğun anlatıldığı bu filmler gerçek yaşamın üzerinde kurulmuş oldukları için belgesel bir etki göstermişlerdir. İtalyan Yeni Gerçekçiliğinin dünyada uyandırdığı ilgiyle bazı filmlerde gerçekçilik duygusunun öne çıktığı gözlenmektedir. Çok sayıda üretilen geleneksel güldürü, dram ve aksiyon türleri filmlerinde bile klasik anlatı

yapısı korunurken kurmacaya dayanan unsurların yerine gündelik yaşamın gerçekliğinden beslenen öğeler kullanılmaya başlanmıştır. Bu sinemasal anlatının dilindeki değişimi savaş sırasında ve savaşın hemen sonrasında film çeken genç yönetmenler gerçekleştirmiştir. Hollywood stüdyo sisteminin üretim sürecinde filmin yaratıcısı olarak yapımcısının kabul edildiği bir dönemde bu yönetmenlerin başarısı daha değerlendirilmektedir (Teksoy, 2005a, s. 362).

Roman yazarı ve film eleştirmeni olan Alexandre Astruc 1948 yılında ünlü “Camera- Stylo” (kamera kalem) makalesi ile sinema da yeni bir yaklaşımın öncüsü olur. Astruc’a göre yeni bir sinema çağı başlamıştır. Kamera-kalem olarak adlandırdığı bu dönemde yönetmenin tıpkı bir roman yazarının kalemini kullandığı gibi bağımsız ve özgürce kamerasını kullanması gerektiğini belirtmektedir. Sinemanın yavaş yavaş görselliğin sultanından, görüntü için görüntü fikrinden ve anlatının birincil ve katı taleplerinden uzaklaşacağı; tıpkı yazı dili kadar incelikli ve esnek bir yazı aracı haline geleceğine inandığını belirtir (Astruc, 2010, s. 22). “Kamera–kalem” formülüyle film yapımı bir *eylem* olarak değerlendirilmiştir. Yönetmen artık sadece önceden hazır olan metnin hizmetlisi değil, kendi adına yaratıcı bir sanatçı haline dönüşmektedir (Stam, 2000, s. 94). Sinemanın anlatısal olarak kendi dilini oluşturmaya başladığı bu dönemle birlikte yönetmen, artık özgür düşünce ve duygularını kamerasını kalem gibi kullanarak aktarmaktadır. Romanı yazarın tek başına yaratması gibi, filmi de tek bir kişi yaratır (Büker, 2010, s. 277).

1951’de Fransa’da yayımlanmaya başlayan *Cahiers du Cinema* dergisi etrafında gerçekleşen kuramsal tartışmalar, auteur kuramının doğuşuna neden olmuştur. İşgal yıllarında Fransız sinemasına egemen olan psikolojik gerçekçilik *Cahiers Du Cinema* yazarlarının buna karşı bir politika olarak *auteur (yaratıcı)* kuramını geliştirmelerine yol açmıştır. Söze dayalı, ünlü senaryo yazarlarının yazdığı filmler ve psikolojik gerçekçilik eleştirilirken öyküyü kendisi oluşturan yönetmenler *auteur* olarak nitelendirilir (Büker, 2010, s. 277). Bu dergide yazan ve aralarında François Truffaut, Erich Rohmer ve Jean Luc Godard’ın da bulunduğu, daha sonra Yeni Dalga akımının yönetmenleri olarak tanınacak bir

grup eleştirmene göre bir filmin yaratıcısı o filmin yönetmenidir (Çetin Erus, 1999, s. 64). Derginin kurucu ismi olan Andre Bazin auteur kuramını “sanatsal yaratımda kişisel faktörü referans ölçütü olarak seçmek ve hatta bir eserden diğerine ilerleyişini ve kalıcılığını varsaymak” olarak özetlemektedir (Stam, 2000, s. 96).

Auteur kuramın, sinemada tek yaratıcı olarak yönetmeni temellendirmesi, edebiyattaki yazar ile sinemadaki yönetmen arasında benzerlik kurması, 19. yüzyılda ortaya çıkan Romantizm akımının “sanatçı” ya bakışı ile benzeşmektedir. Romantizm akımında sanatçının iç dünyası ilk kez önem kazanmış ve sanatçı merkez olarak kabul edilmeye başlanmıştır. Sanatçının kendine has duyarlılığı onu başkalarından farklı kılmaktadır (Moran, 2002, s. 91-92). Romantizm akımına bağlı sanatçılar klasik kuralların dışına çıkarak yeni bir anlayışla üretim gerçekleştirmişlerdir. Auteur yönetmenler, klasik sinema kodlamalarının ötesine geçmeyi başarmış yönetmenlerdir. Bu yönetmenler aynı tür ya da farklı türden filmler çekse de sinematografilerinde, süregelen tematik odaklar, tekrarlanan motifler, görsel biçimler ve tempo tekrar etmektedir (Wollen, 2008, s. 73).

Auteur kuramın yaygınlaşması ile birlikte film yapım biçimleri de değişmeye başlamıştır. Monaco (2001, s. 17) bu değişimi şu şekilde aktarmaktadır;

Sanatlarının aracı olan "Kamera-Kalem"li teknik olanakları onların 1950'li yıllardaki kuramın uygulamasından 1960'lı ve 1970'li yıllarda uygulama halindeki kurama geçmelerini olanaklı kılmıştır. Hızlı ham filmler, hafif kameralar, yeni ışık teçhizatı, bunların akla getirdiği Hollywood setinden kurtulma "Kamera-Kalem"i 1950'li yılların sonu ile 1960'lı yılların başında yalnızca Fransa'da değil, başka yerlerde de bir gerçeklik haline getirmiştir.

Böylelikle stüdyoların kendilerine bir şans vermesini bekleyen genç yönetmen kameralarıyla sokağa çıkmışlar, kendilerine özgü biçimsel bir yaklaşımla özgür bir üretim sürecine girmişlerdir. Sinematografik anlatımla ilgili çeşitli akımların yolu açılmış, film şenlikleri ve ödülleri yaygınlaşmıştır. Yenileşmenin başladığı Fransa'yı, İngiltere ve Amerika takip etmiş, Yeni Dalga,

Özgür Sinema ve New York Okulu akımları oluşmuştur. Film eleştirisinde yönetmenin kişiliği ve kullandığı sinema dili önem kazanmıştır (Vincenti, 1993, s. 128-129).

1960'lı yılların başında ortaya çıkan Yeni Dalga akımı özellikle Üçüncü Dünya ülkelerindeki sinema anlayışını değiştirmiştir. Bu akımın temel özellikleri filmlerin kısıtlı bütçeyle çekilmesi, uyarlamalardan öte yönetmenin senaryoyu yazması, çekimlerin stüdyo yerine sokakta ve gün ışığı ile yapılması, tanınmış ve pahalı oyuncuların oynatılmaması, doğaçlamalara yer verilmesi ve kurgu yerine uzun planların tercih edilmesidir. Yeni Gerçekçi Akımın aksine toplumsal ve siyasal olaylardan uzak duran Yeni Dalga akımı “apolitik” bir sinemadır (Teksoy, 2005a, s. 485). Yeni Dalga akımında sinema; bireysel dışavurum konumuna, geleneğin ve stüdyo sinemasının ticari taleplerinin ötesinde bir kişiliğin yansımaya dönüşme arzusunu içermektedir (Kolker R. P., 2010, s. 147).

Ticari sinemanın biçim ve işlevini değiştirmeyi hedefleyen İtalyan Yeni Gerçekçilik akımının mirası 1960'larda Batı ve Doğu Avrupa'da, Latin Amerika'nın kimi ülkelerinde, gelenekleri sorgulayışı ve biçimi yaratıcı yönlendirişinde, dünyayla karşı karşıya gelişinin karmaşıklığı ve zenginliği içinde her yönden diğer sanatlarla eşit olan bir sinemanın gelişmesini sağlamıştır. Bu hareket Fransa'da Mayıs 1968 olaylarıyla ve izleyen dönemde Avrupa'nın her yerinde kültürün politikleşmesiyle zirvesine çıkmış sonrasında 1970'lerin ortalarında hareket geri çekilmeye başlamıştır. Yaratıcı enerjilerin yitirilmesi ile kar yönelimli pazarın yeniden geçerli olmasının etkisiyle birçok ülkenin ticari sinemasını eski ve bu kez bir miktar gözden düşmüş biçimlerine dönmüştür (Kolker R. P., 2010, s. 11).

Sinemanın yalnızca fiziksel olayları ve insanların eylemlerini değil, aynı zamanda karakterlerin ruhsal yaşamlarını ve içsel serüvenlerini de gösterme potansiyeli 1960'larda modernist dalgasının önemli bir temelini oluşturmuştur. Bu psikolojik temsil sinemanın anlatı doğasının üzerine bireyin varoluş gerçekliğini eklemiştir (Kovacs, 2010, s. 19).

Görsel ve işitsel bir anlatı türü olan sinema teknolojik değişimlerle ilerlemektedir. İster ham film ya da manyetik bant ya da disk üzerinde, analog ya da sayısal üretilsin; isterse sinema salonlarında ya dijital servis sağlayıcılarıyla izleyicisine ulaşsın, sinemaya dair deneyimimiz aynı sonuca ulaşacaktır (Monaco, 2001, s. 221). Sinemanın gelişimini anlamak için toplumsal, kültürel, sosyolojik ve psikolojik araçların birbirleriyle ilişkisini araştırmak gereklidir. Toplumsal değişimlerin yansıması sinema üzerinde diğer sanat dallarında daha önce görülmektedir. Bu, kitle kültürüne⁵ ait bir sanat olan sinemanın popüler bir ürün olarak değer kazanmasından kaynaklanmaktadır. Günümüzde stüdyo sisteminin bir meta olarak kabul ettiği sinema filmlerinin yanı sıra, bireyin kendisi ve etrafını saran dünya ile ilişkisini çözmeye çalışan, filmin sonunda söyleyecek bir sözü olan, kültürel bir aktarımı hedefleyen, sanatsal bir işlev yüklenen bir sinema anlayışı da devam etmektedir.

Sinemanın kendinden önceki sanat dallarını da kapsayarak genişleyen anlatı yapısına kısa bir giriş yapıldıktan sonra tezin son bölümünde detaylı olarak *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesinin sinema uyarlamaları inceleneceği için sinemada uyarlama kavramı genel olarak değinilmesi gerekmektedir.

1.3 Sinemada Uyarlama Kavramına Genel Bir Bakış

Sinema kendinden önceki sanat dallarını içeren, döneminin teknolojiyle birlikte ilerleyen, gelişen bir sanat dalıdır. Sinema kendi anlatısal dilini mirasçısı olduğu bu sanatlar üzerinden kurmuştur. Andre Bazin de sinemayı edebiyat ve tiyatronun mirasçısı olarak belirtmektedir (2011, s. 63). Sinemanın icadı ve geniş izleyici kitlelerine ulaşmasında en büyük ortaklık edebiyat ile kurulmuştur. Sinemanın ilk yıllarında popüler bir eğlence olarak değer kazanmasında başarısı kesinleşmiş romanların uyarlamasının büyük bir rolü

⁵ Kitle kültürü tanımını Robert Stam'ın "kitle-aracılı kültür" tanımı üzerinden kabul edilmiştir. Kitle kültürünü kapitalist tüketimcilik olarak değerlendirmekte ve "toplumu" manipülasyonun basit objeleri olarak bir metalaştırma makinesine dönüştüğünü belirtmektedir. Kitle kültürü ve popüler kültür kavramları olarak ayırt edilebilir; ancak karşılıklı olarak iç içe geçmişlerdir. Kitle kültürünün cazibesi gelecekteki eşitlikçi bir toplumun popüler bellek ve umudunu metalaştırma kapasitesinden doğar. Kitle medyası, her biri kendi özellikleriyle, ideolojik, sosyo-ekonomik çoklu ortamlar içerisinde ideolojik işaretlerin karmaşık bir ağını oluşturmaktadır (Stam, Sinema Teorisine Giriş, 2000, s. 316-321).

vardır. Bu anlamda sinema ve edebiyat arasında başka sanat dallarından çok daha fazla disiplinler arası bir işbirliği görülmektedir. Todorov, “*her toplumun yaşamak için gereksinim duyduğu öyküleri getirenin artık edebiyat değil de sinema olduğu gerçektir*” derken sinemanın günümüzdeki önemini özetlemektedir (2004, s. 59).

Uyarlamanın geniş bir tanımını Ephraim Katz *Film Ansiklopedisi*’nde başka bir sanat eserindeki öğeleri yeni bir araca uygun bir şekilde aktararak yeni bir sanat eseri meydana getirme şeklinde yapmaktadır (Erus, 2005, s. 16). Sinema açısından uyarlama ise sinema için hazırlanmamış bir metni, sinemasal anlatıya uygun hale getirmek olarak tanımlanmaktadır (Özön N. , 1963, s. 213).

Sinemanın anlatısal bağı en yoğun şekilde kurduğu edebi metinler de tıpkı filmler gibi ayrıntılı öyküler anlatırlar. Her ikisi de bunu bir anlatıcı üzerinden gerçekleştirmektedir. Yazılı metinde anlatılan her şey sinema filminde de anlatılabilir ya da özel efektler kullanılarak aktarılabilir (Monaco, 2001, s. 48). Edebi bir metni filme uyarlamak, sinemasal anlatının özelliklerini göz önünde bulundurarak eseri yeniden yorumlamaktır. Yönetmen metinden dönüştürülen senaryoyu, kamera ve kurgu ile yeniden inşa etmektedir. Bu süreç eserin ruh halini korumak ve yeniden yaratarak yorumlamayı da gerektirmektedir (Erus, 2005, s. 16).

James Monaco görsel ve işitsel bir anlatı formu olan sinema ile yazılı anlatı formlarının arasında ayrımlardan bahsetmektedir. Bunların ilki zaman sınırıdır, filmler gerçek zamanlı olduğu için sınırlanmıştır. Buna karşılık görsel bir anlatı yapısına da sahip olduğu için yazıya aktarılamayan görselliği sunma olanağına sahiptir. Son olarak ise okuyucusu edebi metinde yazarının sınırladığı bir dünya içinde yer alırken, sinema filminde izleyici yönetmenin anlatmak istediklerinin ötesine de geçmektedir. Filmin sahip olduğu her an değişen görsel imajlar zengin bir deneyim sunmaktadır (Monaco, 2001, s. 49,50).

Yazınsal anlatıyı, sinema diline çevirerek görselleştirirken anlatının karakter, mekân ve olay örgüsünün birbirinin varlığına bütünleştirilmesi için

görüntü, konuşma, müzik ve gürültü, hareket ve psikolojik betimlemeler ile anlatım boşluklarının doldurulması başarılı bir uyarlama için önemlidir (Aykın, 1983, s. 496).

Uyarlama, kaynak metni sinematografik özelliklere göre dönüştürme sürecidir. Bu süreç, metindeki bazı kısımların yok sayılması, bazı kısımların vurgulanması, değiştirilmesi ya da başka bir bağlamda ele alıp yeni bir eserin ortaya çıkarılması aşamasıdır. Uyarlama aşamasında kaynak metin bir takım süreçlerden geçmektedir. Metin içinde seçme, vurgulama, güncelleştirme, benzetme, somutlama ve popülerleştirme gibi işlemlerle metni dönüştürme söz konusudur. Bu anlamda kendi aracı içinde belirli bir tarihsel bağlamda üretilmiş olan metin farklı bir araç için yeni bir bağlamda dönüştürülmüştür. Kaynak roman bir bilgi ağı olarak kabul edilir. Uyarlayan filmi bu ağın içinden seçtikleriyle sinema sanatının kural ve imkânları sınırında gerçekleştirir (Stam, 2000, s. 68).

Başarılı bir uyarlama orijinal eserin kelime kelimesine çevirisinden öte yönetmenin kaynak metinde kendisini heyecanlandıran şeye verdiği yanıt ve bu heyecanı filme yansıtmasındaki başarısı olarak da değerlendirilebilir (Erus, 2005, s. 17).

Uyarlamalar hakkında yapılan sınıflandırmalar kaynak metin ile ilişkisi üzerinden yapılmaktadır. Birbirinden farklı anlatım dillerine sahip iki sanat arasındaki “uyarlamalar” en yalın biçimde “sadık” ya da “serbest” olarak sınıflandırılabilir. Uyarlandığı metne mümkün olduğunca yakın olarak gerçekleştirilen uyarlamalar “sadık” uyarlama olarak nitelendirilirken; metnin, bir fikrin ortaya çıkartılması ve işlenmesi için bir araç görevini üstlendiği uyarlamalara serbest uyarlamalar denir (Erus, 2005, s. 16,17).

Uyarlama filmler, kaynak metne tamamen sadık olabileceği gibi değiştirebilir, geliştirebilir, metin tartışmaya açılabilir. Metin anlamsal olarak başka bir kültüre ya da zamana transfer edilebilir. Bu durum Bazin tarafından “romanın sinema tarafından çoğaltılması” olarak değerlendirilir. Bu haliyle film, üzerine kurulduğu metni anlatan bağımsız bir sanat eseri halini alır. Ancak bazı

yönlerden kitap ile aynı olsa da artık başka bir eserdir. Kitaptan belki daha az belki de daha fazla sanatsal başarıya sahip olabilir (Erus, 2005, s. 21).

Edebi eser uyarlamaları sinema teorisyenlerine göre çeşitli şekillerde sınıflandırılabilirler. Micheal Klein ve Gillian Parker tarafından yapılan bir diğer sınıflandırma daha bulunmaktadır. Anlatının özüne bağlı kalmak, anlatıyı yeniden yorumlarken ya da bazı durumlarda kaynak metni onu meydana getiren parçalara ayırırken anlatı yapısının özünü muhafaza etmek ve kaynağı sadece bir hammadde olarak ele almak şeklinde üçe ayrılmıştır (Erus, 2005, s. 20). İncelenecek filmlere bu açıdan bakıldığında; Svankmajer kaynak metni bir hammadde olarak değerlendirirken, Burton ise anlatı yapısının özünü muhafaza ederken onu parçalara ayırdığı görülecektir.

Uyarlamaların bir diğer ayrımını ise Erus; Geoffrey Wagner'in Balazs'ı temel olarak şu şekilde yaptığını aktarır (2005, s. 20);

1)Romanı çok az değişiklikle doğrudan perdeye aktaran uyarlamalar

2)Orijinal esere sadakatsizlikten ziyade, yönetmenin belli bir amacı olduğunda, seçilen orijinal eserin bazı bakımlardan değiştirildiği uyarlamalar

3)Başka bir sanat eseri yaratma uğruna önemli bir başlama noktasını temsil eden, benzerlik ya da paralellik kurma olarak da tanımlayabileceğimiz uyarlamalar

Cemal Aykın da, 1983 tarihli “*Batı Toplumlarında Roman ve Sinema İlişkileri II*” isimli makalesinde uyarlamaları üç ayrı tutum üzerinden tanımlamaktadır. Bunlardan ilki, romanın sinema açısından bir senaryo hammaddesi olarak kullanılıp, sinemasal anlatı boyutlarına indirgenmesidir. Aykın'ın oldukça ilkel bir anlayış olarak gördüğü bu uygulama da romanlar, karakterleri, öyküleri ve anlatının ruhu açısından önemli değişikliklerle karşı karşıya kalmaktadırlar. Bu biçimdeki uyarlamalar da hikâyenin belirleyici unsurları yitirilmektedir. İkinci bir uygulama ise bunun tam tersinin gerçekleşmesidir. Bu durumda kaynak metin sinemasal anlatının önüne geçmektedir. Bu tarz uyarlamalardaki temel problem sinemanın olanaklarının

romanın tek boyutsal kurgusuna hapsolmasıdır. Kaynak metne tanınan öncelik nedeniyle, kamera perspektifindeki görsel çeşitlilik eksik kalmaktadır. Romanın çizgisel kurgusu sinemanın estetiksel büyümesine tercih edilmektedir (Aykın, 1983, s. 495-46).

Aykın bir diğer uyarlama anlayışını ise “romandaki nitelikleriyle yaratıcılığın sinema dilinde gerçekleştirilmeye çalışılması” biçiminde özetlemektedir (1983, s. 496). Bu anlayış içerisinde kaynak metin sinemasal olarak yeniden yaratılmaktadır. Bu nitelikteki filmleri Aykın’ın aktardığı üzere Andre Bazin “sahnelenmiş öyküler değil, kamera ve oyuncularla yazılmış yapıtlar” olarak değerlendirmektedir (Aykın, 1983, s. 496). Sinemanın romanın anlatısal olanaklarını bu seviyede kullanmasından doğan sonuç, sanatsal özgünlük ve gerçek bir yaratıcılık olarak kabul edilmektedir.

Film ve edebiyat arasındaki karşılıklı etkileşimde bir romanın veya edebi kaynağın filme aktarılması olarak değerlendirilen uyarlama, aynı zamanda uyarlanan kaynağa karşı eleştirel ve yapıbozumcu bir tutumu da barındırabilir. Bununla birlikte bazen de esere, sinema sanatını adayan bir yapıya da bürünebilir. Edebi metnin hammaddesi dildir, sinemanın ise görüntüdür. Tek başına bir okuyucu üzerindeki etkisi, kalabalık bir sinema salonundaki etkisiyle aynı değildir. Bu estetik farklılıklar uyarlamalardaki denklik arayışını güçleştirmektedir. Gerçekten benzerlik arayışındaki yönetmenden daha büyük bir çaba ve düş gücü talep etmektedir. Sinemasal yaratıcılığın asıl yapıta bağlılıkla doğru orantılı olduğu öne sürülebilir. Ancak sözcüğü sözcüğüne çeviriyi işe yaramaz kılan ya da çok serbest bir çeviriyi de kabul edilemez gösteren neden aynıdır; hangi kategoride değerlendirildiğinden bağımsız olarak iyi bir uyarlamanın başarısı kaynak metnin özünü ve anlatısını yeniden kurabilmesine bağlıdır (Bazin, 1966, s. 128).

Sinemanın yazılı anlatı formlarından yaptığı uyarlamalar sinemanın sanatsal bir form almasında etkili olmuştur hem de sinema ve edebiyat arasında gelişen bir endüstriyi de canlı tutmaktadır. Amerikan Hollywood Sineması’nda en başından beri kullanılan edebiyat uyarlamaları popülerliğini korumaktadır. Satış

potansiyelini arařtıran “kitap avcılarını” yayın d nyasının ana oyuncularını haline gelirken st dyo sisteminin de  nemli akt rlerine d n řm řlerdir. Filmleřmeye uygun eser arařtırılır. Amerikan sinema sisteminde “ne”yin uyarlandıęı tesad fi deęil sistemattiktir (Erus, 2005, s. 173).

Uyarlanacak metnin seęiminde seęilen eserin toplumsal karřılıęı  n plandadır. Pop ler bir  yk  geniř bir izleyici kitlesini salonlara  ekecektir. Edebiyatın beęenilen konu birikiminden yararlanan sinema end strisi i in ticari bařarı bařat bir fakt rd r. Hollywood st dyolarında klasik eserlerin yanı sıra  ok satan romanlar da uyarlanmaktadır. Bu t r uyarlamalarda giře bařarısı garanti olarak kabul edilmektedir. *Harry Potter* (2001), *Divergent* (2014) ya da *The Hunger Games* (2012) gibi  ocuk ya da gen lik romanlarının  ok satan seri kitapları, seri filmler haline beyazperdeye uyarlanmaktadır. Milyonlarca dolar hasılat yaparak hem kitap end strisini hem de sinema end strisini beslenmektedirler.

Sinemanın uyarlama eserlere olan ilgisi ticari olduęu kadar romanın anlatı yapısının g c nden gelen sanatsal zenginlięi ile de ilgilidir. Erus’a g re bu ancak  zellikle g  l  bir metin ile karřılařıldığında ortaya  ıkar. İlgin  bir  yk , saęlam bir yapı ve derinlikli karakter inřası romanın ruhunu kaybetmeden beyazperdeye aktarıldığında sanatsal deęeri y ksek bir film yaratılmıř olmaktadır (Erus, 2005, s. 19). Bu t r bir eserin ortaya  ıkarılması ise yaratıcı y netmenlerin aracılıęı ile ger ekleřmektedir.

Edebi eseri sinemaya uyarlamanın kendisi de yaratıcı bir eylemdir ve eserin ruh halini s rd rmenin yanı sıra eseri yeniden yaratma yeteneęini de gerektirir. *Alice Harikalar Diyarında*, bu konuda kendisini uyarlayan y netmenlere kendi fantastik d nyalarını yansıtabilecekleri geniř bir evren oluřturur. B ylece filme kaynak olan eser ile iliřkisi baęlamında, bir sanat eserini dięeri aracılıęı ile analiz etme ve alt metin okumalarında faydalanma řansına sahip olunmaktadır (Erus, 2005, s. 17).

Uyarlama aşamasında okuma, çeviri, diyalog oluşturma, dönüştürme eylemleri yer almaktadır. Kaynak metnin birçok okuması yapılabilir. Eisenstein'in belirttiği üzere özellikle klasik eserler üzerinde çalışmak, eseri kendisine özgü özelliklerini derinlemesine incelemeyi gerektirmektedir (Erus, 2005, s. 19). Aynı eserin farklı zaman ve ülkelerde farklı yönetmenler tarafından yapılan uyarlamaları, esere sosyolojik ve kültürel açıdan bir bakıştır. Çekilen her uyarlama farklı bir okuma sonucu esere getirilen bir eleştiridir (Stam, 2000, s. 63).

Uyarlama sürecinde kaynak metinde; eksiltme, yer değiştirme, ayıklama, dönüştürme, popülerleştirme, benzeştirme ve kültürel adaptasyon gibi işlemler gerçekleştirilmektedir. Bu aşamalardan geçen metin yeni bir zaman ve tarihsel bağlamda yeniden üretilerek sinema diline aktarılmış olmaktadır. Bu dönüştürülen metin senaryonun öncülüdür. Senaryonun ve filmin atmosferinin kurgulanmasına yardımcı olur. Bu süreçteki değişiklikler; stüdyo teknikleri, ideolojik bakış açıları, auteur yönetmenin arzuları, dönemin yıldız oyuncularını gibi unsurlar göz önüne alınarak yapılmaktadır (Stam, 2000, s. 66).

Kaynak metinden uyarlama yapılırken göz önünde bulundurulması gereken unsurlar vardır. Bunlar; öykü ve olay örgüsü, karakterlerin seçimi, mekân ve zamanın belirlenmesi, bakış açısının tespit edilmesi, romanın imgelemi ve psikolojik gerçekliğidir. Bu unsurlar yönetmen tarafından analiz edilerek senaryo oluşturulmaktadır. Yönetmenler özellikle olay örgüsü ve karakterlerin dönüştürülmesi konusuna yoğunlaşmaktadırlar. Filmdeki olay örgüsünün gelişimi kaynak metindeki gibi olmak zorunda değildir. Metin ve film arasındaki farklılık başlıca romanın öyküsünün senaryonun olay örgüsü haline dönüştürülmesinden kaynaklanmaktadır. Yönetmen, kaynak metnin ruhunu yakalamak için görsel bir zenginlik yaratmalıdır (Giddings, Selby, & Wensley, 1990, s. 14).

Yazılı anlatıların sırasıyla giriş, gelişme ve sonuç bölümleri sinemasal anlatı için geçerli olsa da bu sırayı takip etmesi zorunlu değildir. Film olay örgüsünü tersten de kurabilir; sonucu en başta verip geri dönüşlerle anlatının gelişimi göstermeyi tercih edebilir (Giddings, Selby, & Wensley, 1990, s. 8). Filmin yapısı kaynak metindeki olaylar üzerinden ilerlemektedir. Yönetmen, bu

olayları tamamen aynı kurgulayabileceği gibi, değiştirebilir ya da yeni olaylar ekleyerek dönüştürme olanağına sahiptir. Bu değişimler stüdyonun yıldız tercihindən, yönetmenin güncel bir konuya değinme amacından ya da ideolojik nedenlerle olabilir.

Uyarlama sürecinde yönetmen ve/ya senaristin karar vermesi gereken bir diğer konu ise karakterlerdir. Filmdeki karakterler, kaynak metindeki karakterlerle birebir aynı olabileceği gibi, değiştirilebilir, çıkartılabilir ya da yeni karakterler eklenebilir. Karakterler birleştirilip tek bir karakter haline dönüştürülebilir. Karakter kurgusundaki bu değişiklikler filme kaynaklık eden metnin imgelemine sinemasal anlatıya daha iyi yansıtmak amacıyla yapılmaktadır. Aynı zamanda yıldız oyuncu sistemine bağlı stüdyoların talepleri doğrultusunda gerçekleştirilebilir.

Uyarlama aşamasında bakış açısı da önemli bir unsurdur. Anlatıya dayalı tüm metinlerde bakış açısı kavramı vardır. Bakış açısı, öyküyü kimin gözleri aracılığı ile izlediğimiz anlatıcı ile ilgilidir. Hikâye, bir anlatıcının bilinci ve dili üzerinden anlatılmaktadır (Çetin Erus, 1999, s. 94). Bakış açısının kapsamlı tanımı, anlatının olay örgüsünün, öykünün geçtiği mekânın, öykünün zaman akışının ve karakterlerinin kimin tarafından kime aktarıldığı olarak yapılmaktadır (Boynukara, 1997, s. 14).

Yazılı anlatılarda bir tasvir için bakış açısı terimi kullanıldığında, tasvir edilen ya da anlatılan öyküye belirli bir açıyı veya ima edilen bir gözlemcinin baktığı nokta anlatılmaktadır. Ancak bu fiziki bir nokta değil; daha çok bir gözlemci ya da katılımcı olarak az ya da çok olayla ilişkisi olan kişi anlamındadır. Anlatıcı, anlatının dinleyicisi için bir tür rehber görevindedir (Boynukara, 1997, s. 107).

Giddings, Joseph Boggs tarafından tanımlanan romandaki beş farklı bakış açısını aktarmaktadır. Bunlar; birinci şahıs bakış açısı, tanrısal bakış açısı,

kısıtlanmış üçüncü tekil şahıs⁶, dramatik bakış açısı⁷, bilinç akışı ya da dâhili monolog şeklindedir (Giddings, Selby, & Wensley, 1990, s. 14). Bahsedilen bu bakış açılarının hepsinin kamera için uygun olmadığını ekleyen Giddings, birinci şahıs bakış açısına sahip bir roman anlatısının beyazperde de aynı başarılı anlatıya ulaşamadığını eklemektedir. Romanda anlatıcının anlattığını okuyucu dinlemektedir ancak bu denk bir ilişki değildir. Birinci şahıs anlatımında genellikle birine anlatmak ya da bir günlük yazmak gibi bir araç kullanılarak okuyucunun olaylar ve karakterler ile sıkı bir iletişim içine girmesi sağlanmaktadır. Ancak bunun aynı zamanda yabancılaşmaya da yol açma durumu söz konusudur. Okuyucu sadece dinleyici konumundadır.

Romandaki bakış açısının içeriği okuyucu tarafından değiştirilemez ancak metin değerlendirilebilir. Yazarla okur arasında gizli bir anlaşma olan kurgusal sözleşme, metin bittiğinde sona ermektedir. Yazar okuyucusunu inandırmak için elinde olan bu imkânı en iyi şekilde kullanmayı amaçlamaktadır (Boynukara, 1997, s. 115).

Sinemada ise yönetmen bir anlatıcı olarak genellikle öyküdeki kişilerden birini tercih eder. Bu öykünün önemli karakterlerinden biri veya olaylara tanık olan bir kişi olabilir. Yönetmen tıpkı yazar gibi anlatıcının izleyici ile olan ilişkisine karar vermektedir. Film boyunca hikâyesini doğrudan kameraya bakarak ya da dış ses olarak anlatabilir. Filmin kendi anlatısal değeri, izleyicisine ne sunduğuna dair kendi öznel bakış açısı ile ilgilidir (Giddings, Selby, & Wensley, 1990, s. 15).

George Linden yönetmenin bakış açısını duygusal bakış açısı olarak tanımlamaktadır. Ona göre; bir filmin, bir yazılı anlatının yeterli bir yorumu haline gelebilmesi için sadece metinde geçen eylemlerin ve olayların sunumundan öte eserdeki olaya karşı tutum ve öznel yaklaşımı da yansıtması gerekmektedir. Yazar bakış açısı üzerinden bunu gerçekleştirmektedir ancak yönetmen anlatının görsel değerlerini de çözme sorunuyla karşı karşıyadır. Bu sorunun çözümü, kaynak

⁶ Kısıtlanmış üçüncü tekil şahıs; anlatıcının tanrısal ve ayrıcalıklı oluşu sadece tek bir karakter üzerinde etkilidir.

⁷ Anlatıcı, olaylara yorum yapmadığı sürece fark edilmemektedir.

metnin ruhu, aurası, görselleştirilerek sağlanmalıdır. Yazarın entelektüel bakış açısının yerine yönetmenin duygusal bakış açısı geçmelidir. Böylelikle yönetmen kaynak metnin bir replikası yerine yeni bir eser üretmiş olur (Giddings, Selby, & Wensley, 1990, s. 14).

Mustafa Sözen'in aktardığı üzere Alain Robbe Grillet, sinemada belirli bakış açısı tarzlarının olduğunu belirtmektedir. Filmde bakış açısını üstlenecek bir kahraman olup olmadığından bağımsız olarak bakış açısının belirtilmesinden bahseden Robbe Grillet, bunu imgenin belirli bir açıdan görünmesi yani kameranın belirli bir yerden bakma zorunluluğuna bağlamaktadır. Örneğin kitaplarla dolu bir odayı tarif etmek için ya odanın tümü hakkında fikir verecek objektif bir köşe ya da daha dikkat çekici bir bakışı anlatmak için öznel bir açı seçilecektir (Sözen, 2008, s. 580).

Yönetmenin seçtiği açı ya da açılar, anlatının niteliğini belirlediği gibi anlatanın dramatik çizgisinin de temel belirleyicisi konumundadır. Yönetmen filmdeki bakış açısını, kameranın konumu ve kurgu teknikleri ile oluşturmaktadır. Anlatıcı, öyküyü dışarıdan anlatan bir kamera üzerinden aktarıyorsa nesnel bakış olarak tanımlanmaktadır. Öznel kamera kullanımı ise birinci tekil şahıs anlatımlarında kullanılmaktadır ve öykü o anlatıcının gözlerinden izlenmektedir. Üçüncü tekil şahıs anlatımı ise öykü tek bir karakterin etrafında sürdüğünde ortaya çıkmaktadır. Sadece o karakterin etrafındaki olayları ve bunları nasıl karşıladığı görülmektedir. Bakış açısının kapsamı karakterin bulunduğu ortam ile sınırlandırılır (Sözen, 2008, s. 581).

Uyarlama çalışmalarında öne çıkan bir diğer başlık ise “zaman” kavramıdır. Kaynak metin ile film arasında zaman bakımından farklılıklar bulunmaktadır. Yazılı anlatı formları, geçmiş, bugün ve gelecek anlatısı bakımından üç zamanlı olarak değerlendirilir ancak filmin zamanı “şimdi”yi anlatmaktadır. George Linden, romanın geçmişten günümüze olayları anlattığını, filmsel zamanın ise günümüzde olanları andığını belirtir (Giddings, Selby, & Wensley, 1990, s. 16).

George Bluestone ise hafızanın hem geçmişini hem de şimdiyi eş zamanlı kavradığını ancak yazı dilinin geçmiş ve bugün arasında ayrıldığını belirtmektedir. Film görüntüsünün ise tıpkı hafıza gibi “şimdi” de bulunduğu halde müzik ve diyaloglar yoluyla geçmişini bugünü birleştirebildiğini öne sürmektedir. Roman mekânı zaman içinde bir noktadan diğer noktaya olan hareketle anlatırken, film ise mekân içinde zamandan bir biçimde bir noktadan diğerine giderek anlatmaktadır (Giddings, Selby, & Wensley, 1990, s. 16). Roman mekânı sabit tutarak zamansal ilerlemelerle bir anlatı kurarken, film ise zamanı sabitleyerek mekân düzenlemeleri içinde bir anlatı kurmaktadır (Çetin Erus, 1999, s. 100).

Uyarlamalarda yönetmen, kaynak metinle zamansal bütünlük sağlayabileceği gibi tamamen değişikliği de tercih edebilir. Kaynak metinde karakterlerin geçmişte yaşadığı olaylar geri-dönüşlerle aktarılabilir. Geçmişte anlatılan bazı olay ve kişiler de yönetmenin tercihiyle çıkarılabilir. Yönetmen kaynak metinden aldığı öykü, karakter ve olay örgüsüyle filmsel zamanı inşa etmektedir. Filmsel mekân ve zaman ise yalnız görüntülerle gerçeklik kazanan, doğada ancak bazı öğeleri yer alan mekân ve zamandır (Özön N. , 1985, s. 129).

Uyarlama filmler için yönetmenin karşılaştığı bir diğer konu ise romanda geçen mekânın filmsel mekâna nasıl aktarılacağıdır. Onaran, sinematik evrende iki tür mekân bulunduğunu belirtir. Bunlardan biri coğrafi (gerçek) mekân, dünyanın herhangi bir yerinde bir olguyu oluşturmaya yarayacak şekilde kullanılan mekân ve dramatik (kurgusal) mekân, kişiler ve durumların psikolojisi saptamak ve çevrelemek için kullanılan mekândır (1986, s. 25).

Filmde fiziksel olanaklar, psikolojik yöntemler ve hareket ile üç boyut sağlanmaktadır. Filmde kurgu yöntemiyle bir sahne oluşturulurken belirlenen yeni bir mekân ve çevre yaratılmaktadır. Yönetmen filmin her karesini farklı bir mekânda çekmiş olsa bile kurguyla aynı mekânda çekilmiş izlenimini yaratabilir (Onaran, 1986, s. 22-25).

Bu aktarımın kültürel bir boyutu da söz konusudur. Kaynak eser, farklı bir kültüre ait ise filmsel mekân da değiştirilmektedir. Günümüzde gelişen sinema teknolojisi ile var olmayan mekânların üretimi kolaylaşmıştır. Ancak stüdyo ile stüdyo dışı arasında belirli bir fark mevcuttur. Gerçek sokaklarda gerçek arabaları süren oyuncuların dinamizmi stüdyo ortamında yapılan tekrar çekimlerden oldukça farklıdır (Butler, 2011, s. 33).

Kaynak metnin sinemaya uyarlamasındaki bu seçimler yönetmenlerin hayal gücü ve sinemanın teknik olanaklarıyla sınırlıdır. Film Amerikan sinemasına ait ise stüdyonun tercihleri de ön plana çıkmaktadır. Hollywood endüstrisi gişe garantili, uyarlamaya uygun eserlere yatırım yapmayı sürdürmektedir. Bu şekilde başarısızlık riski azaltılırken kar marjı yükselmektedir. Bu durum ortaya çıkan uyarlamanın sanatsal değerinin kaynak metinden daha az olmasıyla sonuçlanmaktadır. Ancak auteur yönetmenler, güçlü sinemasal anlatıları kurabilme bakımından uyarlamaları yepyeni bir sanatsal yaratı haline getirebilme yeteneğine sahiptirler.

Sinema kendi anlatısal dilini kurmak üzere edebiyat anlatılarından yararlanmış, izleyicilerine bu edebi metinleri kullanarak başka dünyaların olasılığını göstermiştir. *Alice Harikalar Diyarında* eseri de sinemasal anlatıya açtığı yeni olanaklar açısından sinemaya defalarca uyarlanan metinlerden biridir. Yaşadıkları dönem ve şartların çok farklı olduğu iki ayrı yönetmenin tek bir metne bakış farklılıklarının inceleneceği bu çalışma da öncelikle *Alice Harika Diyarında* hikâyesinin yazıldığı dönem ve yazarı Lewis Carroll'ın hayatı incelenecektir.

2. BİR ANLATI OLARAK ALİCE HARİKALAR DİYARINDA HİKÂYESİ

2.1. Lewis Carroll ve Alice Harikalar Diyarında Hikâyesi

2.1.1 Lewis Carroll'ın Eserlerinin Ortaya Çıktığı Viktorya Dönemi

Lewis Carroll'ın yaşadığı dönem Viktorya dönemi olarak adlandırılmaktadır. Kraliçe Victoria'nın 1837'de tahta çıkması ve 1901'de ölmesiyle sonlanan ve İngiltere'nin sanayi devrimi ve sömürgeleşme nedeniyle zenginleştiği bir dönemdir. Kıta Avrupası, savaşlarla uğraşırken; coğrafi konumunun etkisiyle İngiltere döneminin en zengin, en gelişmiş imparatorluğu haline gelmiştir.

Viktorya dönemi feodal toplumdan sanayi toplumuna bir geçiş dönemi olarak değerlendirilir. Bu açıdan çeşitli karşıtlıkları da içinde barındırmaktadır. Bu dönem yaşanan gelişmelerin yanı sıra ilerlemeye duyulan kuşku, zenginlik ve yoksulluk, inanç-akıl, kilise-bilim ikilemleri iç içedir. Sınıf ve cinsiyet ayrımı, muhafazakârlaşma yükseliştir (Kına, 2010, s. 7).

Gelişen sanayi ile birlikte şehirler büyümüş, tarım alanları azalmıştır. Sınıflar arası uçurum artmış, orta sınıf ticaretle zenginleşirken işçi sınıfı daha da fakirleşmiştir. Aynı zamanda İngiltere'nin en muhafazakâr dönemi olarak da değerlendirilen bu dönem ikilemleri içinde barındıran sancılı bir süreçtir. Cinsellik son derece baskı altında tutulan tabudur; buna karşın cinsel yolla bulaşan hastalıklar ve fuhuşta artış gözlenir.

Mina Urgan, *İngiliz Edebiyatı Tarihi* kitabında bu dönemi genel olarak olumsuz ve ikiye bölünmüş olarak nitelendirmektedir.

Mine Urgan'a (2010, s. 949) göre:

Gerçekten de 'Victorian' deyince burjuvazinin Büyük Britanya'ya tümüyle egemen olduğu, Kraliçe Victoria ile eşi Prince Albert'in ahlak alanında örnek alındıkları bu çağın en olumsuz yanları aklımıza gelir çoğu zaman: Victoria Çağı

insanları, saygıdeğer görünebilmek için ikiyüzlü davranırlardı. Ülkelerinin toplumsal düzeninden ve kendi kişiliklerinden aptalcasına hoşnuttular.

Viktorya döneminde dini akım olarak Püritanizm etkilidir. Püritanlar, “çalışmak ibadettir” ilkesiyle çalışmanın insanı saygınlığa ve kurtuluşa eristireceğini baskılayarak işçi sınıfının daha da çok ezilmesine yön vermiştir. Ayrıca püritanizmin çalışmaya verdiği önem özellikle orta sınıfın ve ona bağlı oluşan endüstriyel burjuvazinin para kazanma hırsını desteklemiştir. Zengin olmanın, para kazanmanın güç, gücün ise istediği her şeyi yapma hakkı getirdiği düşüncesi bu çağın başat felsefesi haline gelmiştir (Houghton, 1957, s. 186).

Viktorya çağında burjuvazi açısından her şeyin temeli maddi zenginlik haline gelmiştir. Ayrıca toplumca benimsenen katı ahlak kuralları ve baskılar söz konusudur. Fakat bu baskıcı ve dogmatik dönemde, August Comte 1830 yılında yayımladığı, pozitivist epistemoloji ile belirlenimci bilim felsefesinin etkili bir beyanatı olan *Pozitif Felsefe Kursları* adlı eserinin ilk cildiyle Viktorya döneminin düşüncesine yön vermiştir (Kern, 2005, s. 19). Charles Darwin bilimsel düşüncede çığır açacak, insan doğasına ilişkin kavrayışları yeniden düşünülmesine neden olacak olan *Türlerin Kökeni* eserini 1859’da yayınlamıştır.

Viktorya döneminde değişen yaşam tarzıyla birlikte toplumsal yaşamı etkileyen ve günümüzde de son derece etkili olan bir takım kurumlar ortaya çıkmıştır. Çocukların okula gitme zorunluluğu, ilk futbol liginin kurulması, 1871’de işçilerin örgütlenip, sendikaların kurulmasına izin veren Trade-Union Act’in yasallaşması bu dönemde gerçekleşmiştir (Urgan, 2010, s. 951). Ayrıca günümüzde halen devam eden İngiliz beş çayı geleneği de bu dönemde başlamıştır. Bedford Düşesi VII. Anna’nın başlattığı bu gelenek, gün içerisinde iki öğünle sınırlanan beslenmenin öğleden sonra çay, ekmek, tereyağı ve kek servisiyle çeşitlenmesidir. Bu çay molası kısa sürede popüler bir sosyal aktiviteye dönüşmüş ve kendi endüstrisini oluşturmuştur. İngiliz sosyetesinin ve cemiyet hayatının bir geleneği haline gelmiş beş çayı seremonisi kadınların giydikleri özenli elbiseler, eldivenler ve süslü şapkalarla, özel konuk odalarında gerçekleştirilmiştir (<http://www.historic-uk.com/>, 2016).

Yazılı anlatı formu roman, Viktorya döneminde en önemli edebiyat türü olarak değerlendirilmektedir. Edebi açıdan değerli ya da değersiz çok sayıda roman basılırken, okuryazar sayısının özellikle kadın okuyucuların artmasıyla romana duyulan ilgi de artmıştır. Okuyucularına ödünç kitap veren kütüphanelerin açılması, günlük gazetelerde tefrika halinde basılan romanlar, Charles Dickens gibi ünlü yazarların tiyatro salonlarında romanlarını yüksek sesle okuması gibi faaliyetlerle roman kendi endüstrisini oluşturmuştur.

Mina Urgan roman okuyucularının çoğunluğunu ülkenin ekonomik olduğu kadar da kültürel hayatına egemen olan orta sınıfın oluşturduğunu belirtmektedir. Bu durumun roman yazarlarını ve yayıncıları, bu sınıfın kişilerini, sorunlarını ve hayatlarını anlatmaya yönelttiğini eklemektedir. Böylece orta sınıfın, okuduğu romanlarda kendi yaşamını ve çevresini gördüğünü, öykünün karakterleriyle özdeşleşebildiğini ve sadece romanlarda yaşanacak olan renkli serüvenlerin ve duygusal ilişkilerin heyecanı ile tekdüze yaşamlarını avutabildiklerine değinmektedir (Urgan, 2010, s. 951-952).

Bu çağın toplumsal yaşamda oluşturduğu tutuculuk ve ahlaki gösteriş, insanı sıkboğaz eden disiplin, belki de hayatın gerçeklerinden uzaklaşmak isteyen matematikçi, yazar ve şair Lewis Carroll 'ın bilinçaltıyla bütünleşerek yarattığı edebiyat eserlerine fantastik kurgular olarak yansımıştır. Lewis Carroll yaşadığı Viktorya döneminin gerçekçi edebiyat geleneğinin dışında bir yazardır. O dönemde özellikle çocuk edebiyatında yazılan kitapların gerçekçi olması, ahlaki ve dini konularda çocuklara temel bilgiler kazandırması, onların erdemli ve akıllı birer yetişkin olarak eğitilmelerine yardımcı olacak eserler olmaları beklenmiştir. Ancak Lewis Carroll, Alice hikâyesiyle, dönemin çocuk edebiyatı geleneğini yerle bir etmiş ve var olan yapıtlara göndermeler yaparak onlarla inceden inceye alay etmiştir (Kına, 2010, s. 6).

Viktorya dönemi 19. Yüzyılı kapsayan sancılı değişimlerin başlangıç merkezi olmuştur. Tarım toplumundan sanayi toplumuna geçişle, kentler büyümüş, tarımsal işgücü fabrikalarda çalışmaya başlamıştır. Aristokrasinin yanı sıra orta ve işçi sınıflarının şekillendiği bir dönemdir. Para kazanmanın, zengin

olmanın son derece önemli olduđu bu dönemin ahlak anlayışı ise son derece muhafazakârdır. Çocukluktan başlayan eğitimlerle bu ahlak anlayışı yerleştirilmiştir. Ancak günümüzü hala etkileyen yaşam alışkanlıklarının doğduğu bu dönem içinde kendi karşıtlıklarını da barındırmaktadır. Ancak düşünce ve bilimsel yönden yaşanan gelişmeler ışığında insanlar yaşadıkları dönemi sorgulayan ve eleştiren eserler üretmeye başlamışlardır. Carroll'ın *Alice Harikalar Diyarında* isimli eseri de her ne kadar çocuk edebiyatının bir ürünü olarak kabul edilse de içerdığı alegorik anlatımla yetişkin okuyucuya da hitap etmektedir.

2.1.2 Lewis Carroll'ın Özyaşam Öyküsü ve Eserleri

Lewis Carroll olarak tanınan Charles Lutwidge Dodgson 1832 yılında on bir çocuklu bir ailenin üçüncü çocuğu olarak İngiltere'nin Liverpool şehrine bağlı Daresbury, Cheshire'da doğmuştur. Bir vaiz olan babası, ev hanımı annesi ve üç erkek, yedi kız kardeşten oluşan geniş bir Viktoryan ailesinde büyüyen yazar, 12 yaşına kadar evde eğitim görmüştür (Douglas-Fairhurst, 2015, s. 28).

Kardeşlerini eğlendirirken kazandığı deneyimle el çabukluğunda, sihirbazlıkta, bilmece sorma ve hikâye anlatmakta ustalaşmıştır. Bu dönemde “Jabberwocky” şiirinde kullandığı aynada ters yazıyı, tersliklerin gizemini, gündelik kelimeleri nasıl gizemli bir şifreye dönüştüreceğini bu dönem de ailesiyle birlikte yaşadıkları papaz konutunda keşfetmiştir. Kilise çalışanlarının cama yazdıkları isimlerini koridor tarafından tersinden okunuşunun etkileyciliğini hafızasına yazmıştır (Douglas-Fairhurst, 2015, s. 28).

Viktorya döneminde orta sınıf ailelerin arasında ev içi dergi çıkartmak yaygın bir aktivite haline gelmiştir. Carroll'da kardeşleriyle birlikte bir dergi çıkartarak, editör, başyazar, illüstratör ve dağıtıcı gibi konumları üstlenmiştir. Aile bireyleriyle paylaştığı kekemeliği bir iletişim tekniği olarak yazı dilini daha fazla tercih etmesine yol açmıştır (Douglas-Fairhurst, 2015, s. 42).

Viktorya döneminin yaşam alışkanlıkları Carroll'ın *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesinde gözlemlenmektedir. Ailesinin düzenlediği ve hangi

misafirin kiminle oturacağı konusundaki uzun tartışmaların yansıması, Şapkacı ve Mart Tavşanı'nın devamlı yer değiştirdiği absürt çay partisi bölümünde görülmektedir. Dönemin favori oyunlarından olan yapbozlar ise bütünü oluşturan parçaları karıştırıp yeni bir bütün oluşturma ve kelimeleri bölüp yeni kelimeler yaratma becerisini yetişkinliğine taşımasına yardımcı olmuştur. *Aynanın İçinden* kitabındaki Humpty Dumpty karakterinin Alice'i tanımlarken kullandığı "slithy" kelimesi bu becerisine örnek olarak verilebilir. Bu kelime "lithe"⁸ ve "slimy"⁹ kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır (Douglas-Fairhurst, 2015, s. 46).

Lewis Carroll'ın üzerinde detaylıca düşündüğü bir konu olan "zaman" kavramı, Viktorya dönemin de giderek önem kazanan bir kavramdır. "Zamanın gerisinde", "...zamandan önce değil", "dünyanın tüm zamanları", "mesai dışı saatler" gibi tanımlamalar, gelişen yeni toplumsal düzenle birlikte gündelik hayatta kullanılmaya başlanmış tanımlamalardır. Carroll'ın bu konu hakkında düşüncelerini ve sorularını açıkladığı "Gün Nerede Başlar?" isimli mektubu 1857 yılında *Illustrated London News* 'de yayınlanmıştır (Douglas-Fairhurst, 2015, s. 48). 1884 yılında Greenwich'de toplanan uluslararası kurulun GMT zaman sabitlemesi ile zaman konusunda yaşanan karışıklık ortadan kalksa bile Carroll'ın zaman kavramına ilgisi devam etmiştir. Şapkacı, kitabın çay partisi bölümünde Alice'e zaman hakkında "*Sende zamanı benim kadar iyi bilseydin onu harcamaktan söz açmazdın. Ondan daha saygıyla söz ederdin.*" demektedir (Carroll, 2005, s. 80).

Öğrenimini Oxford Üniversitesi'ne bağlı olan Rugby ve Christ Church Kolejlerinde tamamlamıştır. Okulda en başarılı olduğu alan matematiktir. Yarışmalarda kazandığı beş ödülün yanı sıra matematik Carroll'ın düş gücünü geliştirmesine yardımcı olmuş; geometrik şekiller, formüller ile yeni bulmacalar ve sihirli bir düşünce biçimini şekillendirmesini sağlamıştır (Douglas-Fairhurst, 2015, s. 52-54).

⁸ Lithe: Kıvrak, kolay eğilip bükülebilen (Avery, Edmonds, & Yaylalı, 1998, s. 772).

⁹ Slimy: Pis, sümüksü (Avery, Edmonds, & Yaylalı, 1998, s. 1219).

1850 yılında Oxford'da Christ Church okuluna kabul edilir. Mezun olduktan sonra yine bu okulda çalışmaya devam eder. Bir aile kurmadığı ve dini kurallara uygun yaşadığı müddetçe küçük bir gelire ve okulda yaşamaya hak kazanmıştır. Carroll, 1989 yılındaki ölümüne dek bu okulda yaşamıştır.

1856 Yılında çalıştığı Oxford Üniversitesinde dekan olarak atanan Henry George Lidell ve ailesiyle tanışan Carroll'ın hayatına onun ve hikâyeleri için önemli figürler haline gelecek olan Alice, Edith ve Lorina Lidell kardeşler girmiştir. Lidell kardeşler ile sıkça vakit geçiren yazar, çıktıkları bir kayık gezisinde anlattığı fantastik öyküleri, Alice'in isteği ile kâğıda dökmesiyle büyük bir serüvene dönüşecek olan Alice anlatısı başlamış olur. Carroll, bu hikâyenin kendi çizimleriyle birlikte ilk el yazması halini Alice's *Adventures Under Ground* (*Alice'in Yeraltındaki Maceraları*) ismiyle Alice'e hediye eder. Bir rastlantı sonucu bu el yazması yazar Henry Kingsley ve dönemin bilinen çocuk kitapları yazarı George Mcdonald'ın eline ulaşmıştır ve onların ısrarıyla Carroll kitabı yayınlamaya ikna olmuştur (Atayman, 2006, s. 9).

Carroll, Alice'in serüvenlerini yazmaya başlamadan önce manzum türünde birkaç şiir ve düz yazı türünde mizahi yapıtlar yayımlamıştır. İlk şiirlerini imzasız çıkardıktan sonra, ilk defa 1856' da yazdığı *Solitude* adlı şiirinde Lewis Carroll adını kullanmıştır. Bu adı, gerçek adı olan Charles Lutwidge'in, Latince çevirisi olan Carolus Ludovicus'u İngilizce Lewis Carroll biçiminde yazarak oluşturmuştur (Çakmakçı, 2006: 6).

Lewis Carroll, kitabının dönemin tanınan illüstratörlerinden John Tenniel tarafından resimlenmesini istemiştir. John Tenniel döneminin bilinen politik bir dergisi olan *PUNCH* dergisinde baş çizerliğe kadar yükselmiştir. Ancak dünya çapında bilinirliği *Alice Harikalar Diyarında* ve *Alice Aynanın İçinden* kitaplarını resimlemesi ile olmuştur. John Tenniel'in resimlediği diğer çalışmalardan bazıları, *Undine* (1846), *Aesop's Fables* (1848), Shirley Brooks'un *The Gordian Knot* (1860) ve *The Silver Cord* (1861) hikâyeleri olarak sayılabilir (Morris, 2005, s. 10). Tenniel'in Alice çizimlerini biricik kılan özelliklerden biri de metnin geçtiği evreni grotesk biçimde yansıtabilmesidir.

Tenniel'in hayvan kafalı insanlar ya da insan kafalı hayvanlar gibi farklı yaratık ve objeleri birleştirdiği çizimleri grotesk bir tavır gösterir. Ancak bu tavır metne sadık kaldığından ötürü okuyucu, çizimleri yadsımaz ve gerçek dünyadan taşıdığı izlerle inandırıcılığını arttırır. Alice çizimlerinde gerçeküstü ve gerçek harmanlanmış, yaşanan dünya fantastik bir hale dönüştürülmüştür. Tenniel'in çizimlerinde kullandığı gerçek yaşamdan alınan küçük parçalar Harikalar Diyarının grotesk karakterlerinin gerçekten var olduklarına dair okuyucuyu ikna etmektedir (Hancher, 1985, s. 125).



Görsel 1 : John Tenniel - Alice Çizimi, 1865

Kaynak: <http://www.alice-in-wonderland.net/resources/pictures/alices-adventures-in-wonderland/>



Görsel 2 : John Tenniel - Beyaz Tavşan çizimi, 1865

Kaynak: <http://www.alice-in-wonderland.net/resources/pictures/alices-adventures-in-wonderland/>



Görsel 3 : John Tenniel - Tırtıl ve Alice çizimi, 1865

Kaynak: <http://www.pookpress.co.uk/project/john-tenniel-biography/>

Lewis Carroll, 1872 de *Alice Harikalar Diyarında* kitabının devamı olarak *Alice Aynanın İçinde* kitabını yayınladı. Lewis Carroll, *Alice Harikalar Diyarında* masalını yazdıktan sonra aradan geçen altı yıl içinde Alice'e satranç oyununun kurallarını, inceliklerini eğlenceli öyküler eşliğinde öğretmektedir. Carroll, bu öyküleri tek bir kitapta içinde toplamaya karar verdiğinde *Aynanın İçinden* kitabı da tamamlamış olur. Carroll kitabın giriş kısmına koyduğu bölümde öykünün ana karakterlerini satranç taşlarıyla eşleştirip, çözülmesi gereken oyun hamlelerine ilişkin bir diyagram geliştirir. Böylece satranç oyununun temel sorunları hikâyenin akışında dolaylı da olsa anlatılmış olur (Atayman, 2006, s. 9).

Alice Harikalar Diyarında ilk olarak 1865 yılında basılmış ancak baskısı çok iyi olmadığı için 1866'da tekrar basılmıştır. Bu tarih itibarıyla Alice'in maceraları çok geniş bir okuyucu kitlesi ile buluşmaya başlamıştır. 1872'de *Alice Aynanın İçinden* adıyla yayımlanan ikinci kitapta ilki kadar başarılı olmuştur. Her iki eser de Lewis Carroll hayatı boyunca 180 bin adet basılmıştır (Atayman, 2006, 12).

Carroll'ın Alice anlatısı yazıldığı günden günümüze hala okunan ve sinemaya uyarlanan bir eserdir. Kına bunun nedenini şu şekilde aktarmaktadır (Kına, 2010, s. 7);

“Alice Harikalar Diyarında ve Aynadan İçeri kitapları yediden yetmişe herkese hitap ediyor. İçindeki hayal gücü ve saçmalıklarıyla günümüzün gerçekçi çocuklarına biraz yabancı gelse de, yine de Alice'in sihirli oluşu ve karşısına çıkan tuhaf yaratıklar nedeniyle çocuklar için dikkat çekicidir. Yetişkinler içinse, bu hikâyeler, kullanılan sözcüklerdeki ses, biçim, anlam çağrışımları ve okurun hayal gücüyle, her dönemde yeniden yazılacak ve farklı farklı yorumlar kazanacak kara mizah eserleridir.”

Lewis Carroll 'ın *Alice Harikalar Diyarında* kitabı da yayınlanır yayınlanmaz tüm ülke çapında dağıtılmış; yetişkin ya da çocuk birçok okuyucusu olmuştur. 1879'a gelindiğinde; Amerika, Almanya, Fransa, İsviçre, İtalya ve Rusya'da da basılmış ve binlerce okurla buluşmuştur.

Döneminin çelişkilerini barındıran bir eser olan Alice'in hikâyesi, gerçek-düş, akıllılık-delilik, yetişkinlik-çocukluk, bilinç-bilinçaltı, gerçek-görünen ve kapsadığı tüm ikilemleriyle bize perdenin ötesine bakmayı anlatan sembolleriyle önemli bir yapıttır (Kına, 2010, s. 7).

Çalışmanın konusunu oluşturan *Alice Harikalar Diyarında* eseri ve Jan Svankmajer ile Tim Burton tarafından uyarlanan iki farklı sinema filmi olduğu için hikâyenin konusunu detaylı biçimde anlatmak sinema metinlerindeki dönüşümü daha net analiz etmek açısından yararlı olacaktır.

2.2. Lewis Carroll'ın Alice Harikalar Diyarında Hikâyesinin Konusu

Alice Harikalar Diyarında kitabı 12 bölümden oluşmaktadır. Hikâye, nehir kenarının yamacında resim ve diyalogu olmayan bir kitap okuyan ablasının yanında sıkılan Alice'in yanından geçen yelekli ve cep saatine bakarak söylenen beyaz bir tavşan görmesiyle başlar. Şaşkınlığa kapılan Alice tavşanı takip eder ve onun girdiği deliğe düşünmeden atlar. Uzun bir düşüşün sonunda irili ufaklı kilitli kapıların olduğu bir salona varır. Salonun ortasında duran masadaki anahtarı alır. Ancak anahtar onun geçemeyeceği kadar küçük bir kapıyı açmaktadır. Ne yapacağını düşünerek dolaşan Alice bu sefer masanın üzerinde "iç beni" yazılı şişeyi görür. Şişenin içindeki sıvıyı içen Alice kapıdan geçecek kadar küçülmüştür. Ama anahtar masanın üzerinde kalmıştır, üzüntüsünden ağlamaya başlayan küçük Alice'in gözüne masanın altındaki "beni ye" yazan çörek takılır. Çöreği yiyen Alice gittikçe büyümeye başlar. O kadar büyümüştür ki başı tavana değmektedir. Anahtarı almıştır ama kapıdan yine sığamayacağı için ağlamaya başlar. O kadar çok ağlar ki gözyaşlarından bir göl oluşmuştur. Bu sırada bir elinde küçük bir çift eldiven diğerinde ise büyükçe bir yelpaze olan Beyaz Tavşan'ı görür. Ona seslendiğinde korkup kaçan tavşanın yelpazesini alıp kullanmaya başladığında yine küçülecektir. Bu sefer de kendini kendi gözyaşlarından olan bir gölün içinde bulur. Anahtarı yine masanın üzerinde unutmuştur. Kendi gözyaşlarının içinde yüzerken bir fareyle karşılaşır ve onun Fransız bir fare olduğunu düşünerek Fransızca "kedim nerede?" diye sorarak onu korkutur. Onun peşinde özür dileyerek yüzerken göl; ördek, Dodo kuşu, papağan,

kartal yavrusu gibi birçok hayvanla dolmuştur. Alice öne düşer ve tüm bu kalabalık kıyıya doğru yüzer.

Kıyıya çıktıklarında hepsi çok ıslaktır ve Dodo kuşunun önerisiyle devamlı koşmaları gereken bir oyunla kururlar. Bu sırada Beyaz Tavşan yine sahneye girer ve Alice'ten kaybettiği yelpaze ve eldivenlerini evinden getirmesini ister. Tavşanın evine giden Alice orada gördüğü şişedeki şurubu merakına dayanamayıp içer ve yine büyümeye başlar. Odaya sığmayacak kadar büyüyen Alice'in bir kolu pencereden, bir ayağı da bacadan çıkar hale gelir. Bu haliyle odadan çıkamayan Alice, odaya sıkışmıştır. Yelpaze ve eldivenlerini aramaya gelen Beyaz Tavşan, içeri girmeye çalışır ancak başaramaz. Bunun üzerine adamlarını çağırır ve Alice'e çakıl taşları atmaya başlarlar. Ancak bu taşlar yere düştüklerinde kurabiyeye dönüşür. Alice bu kurabiyeleri yiyerek yine küçük olur ve evden hızlıca çıkarak ormana doğru koşmaya başlar.

Ormanda tekrar büyümek üzere yiyecek bir şeyler ararken yanı başında biten mantarı farkeder. Mantarı incelerken tepesinde nargile içerek oturan bir tırtıl görür. Tırtıl ve Alice bir süre konuşmadan birbirleriyle bakışırlar ve tırtılla kim olup olmadığına dair garip bir konuşma yapan Alice mantardan yemeye başladıkça büyüdüğü fark eder. Büyümesini durdurup eski haline gelmesi için de başka bir mantardan yemesi yeterli olur. Ormanda yoluna devam eden Alice, gördüğü küçük eve girmek için küçülten mantardan biraz daha yer; burası Düşes' in ve onun sırtıp duran Cheshire kedisinin evidir. Düşes kucağındaki ağlayan bebeği Alice'in kucağına fırlatıp kriket oynamaya gider. Kucağında domuza benzeyen bebekle kalan Alice, hangi yöne gideceğini Cheshire kedisine sorduğunda aldığı yanıt; yeteri kadar yürüdüğünde bir yere varacağı olur.

Havada kaybolan Cheshire kedisinden aldığı tarifle Mart Tavşanı'nın evine varan Alice burada tavşan, şapkacı ve fare ile birlikte oldukça garip bir çay partisine katılır. Partiden ayrılan Alice, ormanda yürürken yine bir kapı görür. Kapıdan içeri girdiğinde ilk geldiği salondadır. Masadaki anahtarı alan Alice, cebindeki mantarı yiyerek kapıdan girebilecek kadar küçülür; sonunda ilk girmek istediği bahçededir.

Bahçede dolaşırken karakterlerinin çoğunun oyun kâğıtlarının oluşturduğu bir kalabalığa rastlar. Bu kalabalıkta Kraliçe'ye selam vermek için eğilmeyen tek kişi Alice olunca Kraliçe'nin dikkatini çeker. Kraliçe tarafından kurlsız ve garip bir biçimde oynanan kriket oyununa davet edilen Alice oyunun ortasında uçan Cheshire kedisine rastlar. Daha sonra Düşes'i görür ve birlikte yürümeye başlarlar. Düşes'le yakınlığına kızan Kraliçe, Düşes'i kovar ve Alice iyi bir hikâye dinlemesi için ejderle birlikte kaplumbağanın yanına gönderir. Kaplumbağa kendi hikâyesini daha sonra da Alice kendi başından geçenleri anlatır.

Uzaklardan gelen “duruşma başlıyor” sesini duyup ejderle birlikte geri dönerler. Kral, Kraliçe ve mahkeme heyetiyle birlikte büyük bir kalabalık toplanmış, Kupa Vale yargılamaktadırlar. Beyaz Tavşan, Kupa Valesi'nin suçunu Kupa Kraliçesinin yapmış olduğu börekleri yemesi olarak ilan eder. Mahkeme salonu, şahitlerin ifadeleri, konuşmalar tam bir curcunadır. Sıra Alice'in şahitliğine geldiğinde her şey daha da karışır; bu Alice kendi boyuna ulaşmıştır. Alice biraz korktuğundan birazda öfkesinden küçük bir çığlık atarak; “sizler küçük bir kart destesinden başka bir şey değilsiniz” diyerek bağırır. Uçuşup üzerine gelen kartlardan kurtulmaya çalışırken kendisini ablasının dizinde yatarken bulur. Ablası kendisini uyandırmaya çalışıyordur. Alice çok tuhaf bir rüya gördüğünü söyleyip yaşadığı maceraları hatırlayabildiği kadar anlatır. Alice'te olay örgüsü ablası tarafından tamamlanır. Ve çocuk hikâyelerinin değişmez yasası burada da işler, sonunda bütün olanların hayali şeyler olduğu kabul edilir (Moretti, 2005, s. 114).

3. ALİCE HARİKALAR DİYARINDA ESERİNE İKİ FARKLI BAKIŞ; JAN SVANKMAJER VE TİM BURTON'IN FİLMLERİ

3.1. Lewis Carroll'ın Alice Harikalar Diyarında Eserinden Jan Svankmajer'in Alice (1988) Filmine

3.1.1. Jan Svankmajer'in Özyaşam Öyküsü, Yaşadığı Dönem ve Eserlerine Etkisi

1934 yılında Prag'da doğan Svankmajer, çocukluğunda Nazi iktidarını daha sonra da Stalin'in baskısı altındaki Komünist Parti rejimini yaşamıştır. Öncelikle Nazi rejiminin, sonrasında da yaşadığı baskıcı Stalinist dönemin eserlerinde etkilerini görmek mümkündür. Svankmajer'in babası vitrin tasarımcısı, annesi ise terzidir. Annesinin mesleği dolayısıyla etrafta olan cansız mankenler, dikiş malzemeleri ve eliş yetisi ilerideki sanatsal üretimini ve bilinçaltını etkilemiştir. Babasının mesleği ise film tekniği ile ilişkilendirilebilir. Bir sahnenin kopyası olarak görülebilecek mağaza vitrininin mağazadaki pek çok farklı ürünle düzenlenmesi, bir sanatçının eserindeki öğeleri düzenlemesine paralel olarak değerlendirilebilir. İlk eserlerinde baskın olan karanlık paranoya ve klostrofobi de çocukken ülkesinde yaşanan Nazi işgali ile sonrasında Sovyetler Birliği'nin komünist rejimi altındaki Çekoslovakya'da yaşamış olmasındandır. Çocukken sıklıkla evinin işgalci askerler tarafından basıldığı ve onlardan kaçtığı kâbuslar gördüğünü belirtmiştir (O'Kane, 2006, s. 11,12). Svankmajer'in sanatsal yolculuğunu daha iyi anlayabilmek için dönemin siyasi ve kültürel atmosferine yakından bakmak önemlidir.

İkinci Dünya Savaşını Nazi işgali altında geçiren ülke savaş sonunda Amerikan ve Sovyet kuvvetlerinin ülkeye girişi ile bağımsızlığına kavuşmuştur. Ancak Prag Darbesi, 1945 sonrası Çekoslovakya tarihindeki başlıca dönüm noktalarından biri olarak kabul edilebilir. Prag Darbesi, 1948 yılında Komünist Parti çoğunluğunda kurulan hükümetten Ulusal-Sosyalist Parti üyesi bakanların istifası sonrasında beklenen erken seçim yerinde, boşalan bakanlıkların da Komünist Parti temsilcileri tarafından doldurulması sonucu gerçekleşen bir

durumdur. Bu tarihten itibaren Çekoslovakya’da Komünist Parti iktidarı bütünüyle ele geçirmiş, Şubat 1948 olaylarının hemen sonrasında komünist olmayan partilerin temsilcileri ve üyeleri Komünist Parti’ye hizmetlerini sunmaya başlamıştır (Uslu, 2008, s. 5). Böylelikle gündelik, ekonomik ve kültürel yaşam da Parti’nin denetimine girmiştir. Komünist Parti’nin bağlı olduğu Stalinizm, Stalin’in diktatörlüğünden ibaretti. Komünizmin ideası olan; işçilerin kendi kendini yönetiminin ve kendi kendini ve üretim araçlarını denetleyeceği fikri, işçilerin grev ve protestolarının polis ve devlet tarafından bastırılmasıyla hızla yerle bir oldu (Merriman, 2018, s. 1). Böylece Sovyet Rusya’sı ve Doğu Avrupa ülkelerinde tek adam rejimi hüküm sürmeye başlamıştır.

Peter Hames (1995, s. 2) bu dönemi *The Cinema of Jan Svankmajer: Dark Alchemy* kitabında şu şekilde aktarmaktadır:

Çekoslovakya’da yaşanan Komünizm, Sovyet emperyalizminin basit bir ürününden ibaret değildir. Savaş öncesi dönemde Çekoslovakya, yasal olarak Komünist bir partiye sahip olan tek Doğu Avrupa ülkesidir. Parti 1925 yılındaki ilk parlamenter seçimlerde oyların yüzde 13,2’sini alarak ülkedeki ikinci büyük parti konumuna gelmiştir. Ancak partinin niceliksel büyüklüğü ve ülkenin nasyonal, demokratik gelenekleri kısa süre sonra Üçüncü Enternasyonal’in devrimci talepleriyle çatışır hale gelmiştir. 1931 yılında üye sayısı 100,000’e ulaşmıştır.

II. Dünya Savaşı sırasında Başkan Edvard Benes’in başında bulunduğu sürgündeki demokratik hükümetin yönetim merkezi Londra’da bulunurken Komünist Parti ise Moskova’da Klement Gottwald tarafından yönetilmektedir. Savaş dönemi ittifakı ve yeraltı örgütleri arasında artan Komünizm etkileri bu ikisinin işbirliği yapmasını gerekli kılmıştır ve böylece 1943’te ‘Çekoslovakya’nın sosyalizme giden yolu’ açılmıştır. Nasyonalizm, demokrasi ve komünizmi bir arada kucaklayan bir anlayış geliştirilmiş ve Gottwald sürekli Çekoslovak sosyalizminin Sovyet modelinin takipçisi olmaktan ötede olduğunu vurgulamıştır. 1946 seçimlerinde Komünist Parti yüzde 38’lik oy dilimiyle ülkede en güçlü politik parti konumuna yükselmiştir.

Komünist Parti’nin ulaştığı bu oy oranından sonra Moskova’da yetişmiş kişilerden oluşan “Ulusal Komiteler” kurulmuştur. Sovyet ordusunun müdahalesi

iç krize yol açmıştır. Bu yaşananların sonucunda acımasız bir baskıyla şekillenen Stalinizme dayalı bir rejim yaşanmaya başlamıştır (Hames, 1995, s. 2).

1 Mayıs 1955'te devasa bir Stalin heykelinin Prag'da açılışının yapılması ve söz konusu heykelin 1962'ye değin yerinde durması Çekoslovakya'da Stalinizmin sürekliliğini korumasının sembolik örneklerinden biri olarak sayılabilir (Uslu, 2008, s. 8). 1968 yılında ise Komünist Parti'nin başına geçen Alexander Dubček ile birlikte bir reform hareketi başlamıştır. Bu süreçte gerçekleşen siyasi ve ekonomik reformların yanı sıra basın ve yayın kuruluşlarına uygulanan sansür azalmaya başlamıştır. Prag Baharı denen bu dönem Varşova Paktı ülkelerinin¹⁰ tepkisini çekmiş ve askeri kuvvetleri ile Çekoslovakya sınırına girmişlerdir. Halkın, özellikle gençlerin yoğun protestolarla karşıladıkları bu dönemde bir üniversite öğrencisinin Prag'taki Vaclav Meydanı'nda kendini yakması daha büyük ve şiddetli protestolara yol açmıştır. 1985'te Kadife Devrim ile kapitalist düzene geçen ülke, 1993 yılı itibariyle Slovakya-Çekoslovakya'dan ayrılmış, Çek Cumhuriyeti adını almıştır.

Çekoslovakya kültürel tarihini etkilemiş, etkisi dönüşerek devam eden bir grup olan Devestil grubu, 1920 yılında Nazi baskısını yoğun olduğu bir dönemde kurulmuştur. Muhalif sanatçılar, tiyatrocular, yazar ve sinemacılaran oluşan bu grup, Komünist Partiye bağlı bir hareket olarak yapılanmıştır. Sanat, hayat ve politik alanda devrimi hedefleyen bir yaklaşımı sahiplenmişlerdir. Grubun öne çıkan isimleri, gerçeküstücü bir yazar eleştirmen olan Karel Teige, şair Vitezslav Nezval ve yazar Vladislav Vancura olarak söylenebilir. Bu grup avangart doğası ile sinemayı bir sanat formu olarak desteklemiştir (Hames, The Czechoslovak New Wave, 2005, s. 9). 1920lerin ortalarından 1931'e kadar devam eden bu hareket adını halk arasında "dokuz güçlü" olarak yabancı bir öksürük otundan almıştır. Daha sonra Prag Gerçeküstücü Grubu'na dönüşecek olan grubun sanatsal üretimi edebiyat, güzel sanatlar, tasarım, müzik, mimari, tiyatro, sinema

¹⁰ Varşova Paktı: 14 Mayıs 1955 tarihinde Varşova'da Sovyetler Birliği, Doğu Almanya, Polonya, Macaristan, Bulgaristan, Romanya ve Arnavutluk arasında imzalanan yirmi yıllık karşılıklı yardım ve askeri işbirliğini içeren sözleşme (Devrim & Araz, 1992).

ve eleştiriye uzanan geniş bir yelpazede gerçekleşmiştir (Hames, Czech and Slovak Cinema, 2009, s. 145).

Şiirin, dramatizasyon, yoğunlaşma ve yerine koyma/yer değiştirme ile gerçeğin fanteziye uyarlaması olduğuna inanan grup şiirsel prensip üzerinden hareket etmiş, sanat ve yaşamı birleştirmenin avangart arzusuna sarılmıştır. Gerçeküstücülük; gerçek ve fantezinin, disiplin ve özgürlüğün sentezidir. Sovyetlerdeki gerçeküstücü sanatçılar gibi Prag gerçeküstücüler de sembolizmin, natüralizmin ve “saf” şiirin idealleştirilmesinin karşısında oldular. Faşizme olan karşıtlıklarını ve dünya sosyalist hareketine bağlılıklarını açıkça göstermişlerdir (Hames, 1995, s. 22).

Grubun önde gelen isimlerinden olan Karel Teige, 1924'te *Şiirsel Manifesto* 'sunu yayınladı. Manifestoda teknolojinin sanatla entegrasyonu sonucu ortaya çıkmış bir sanat akımı olan konstrüktivizme¹¹ bir eleştiri getirmektedir. Bireyin garip, fantastik ve absürt bir tarafa ihtiyacı olduğunu öne süren Teige, şiirselliğin bunu sağladığını söyler. Şiirsel akımın fonksiyonunu sanata ve hayata dair şakacı, kahramanı olmayan, filozofik olmayan, çocuksu ve fantastik bir yol olarak önerir. Eğlenceyi, duyguların dışavurumunu ve hayal gücünü yüceltir. Şiirsellik üzerine 1927-28 yıllarında yazdığı ikinci manifestoyla birlikte şiirselliği psikanalize ve bilinçaltından gelen ilham ile ilişkilendirerek 1934'te gerçeküstücülüğe uzanan yolun taşlarını döşemiştir (Hames, 2009, s. 169).

Nazi rejimi döneminde faşizme olan tepkilerini büyük bir cesaretle gösteren grup, sansürlenip yasaklanmalarına rağmen illegal yollarla sanatsal üretime devam etmiştir. Grubun lideri olarak görülen Karel Tiege'yle birlikte birçok üye kara listedeyken, aralarından Jiri Lehovék, Václav Krška, Jiri Weiss ve Jiri Krejčík gibi yönetmenler 1930'lara değin karanlık olarak nitelendirilebilecek deneysel filmler çekmişlerdir.

¹¹ Konstrüktivizm: 1913 sonrası görülen saf geometrik biçimleri benimseyen resim anlayışıdır. Malevich, Tatlin ve Rodjenko'nun dikdörtgen, çember ve doğruların düzenlenmesine dayanan resimlerini 1913 yılında Moskova'da sergilemelerinden sonra başlayan günümüzde mimarlık ve grafik sanatlarını etkilemiş bir akımdır (Turani, 1975, s. 71). Konstrüktivist Manifesto, “sanat öldü, yaşamın makine sanatı” ideası ile yazılmıştır. Bilime, endüstriye, makineye doğru uzanır ve sonunda “tasarım” üzerine yoğunlaşır (Artun, 2011, s. 45-47).

Çekoslovakya'daki ilk gerçeküstücü sergi *The Posie (Poetry)* adıyla 1932 yılında açılmıştır. Adını şiirden alan bu sergide Çek gerçeküstü sanatçılarla birlikte Paris'teki gruptan da katılanlar olmuştur. 1934 yılında Nevzal önderliğinde kurulan Prag Gerçeküstücü Grubun kurucu üyeleri arasında ressam Toyen ve Jindrich Styrsky, besteci Jaroslav Jezek ve tiyatro ve film yönetmeni olan Jindrich Honzl bulunmaktadır. Karel Teige gruba daha sonra katılmış olmasına rağmen grubun temel kuramcısı haline gelir. Şiir ve görsel sanatların haricince Prag gerçeküstücülüğünün tiyatro ve Prag Dil Grubu'yla (Prague Linguistic Circle) da yakın bağları olduğu söylenebilir. Aynı zamanda 1929'da Devetsil grubunun içindeki bir oluşum olan Sol Cephe'nin bağlı olduğunu açıkladığı diyalektik materyalizm¹² ve buna bağlı olarak gelişen devrimci bilinci gerçeküstücü gruba taşımışlardır (Hames, 2009, s. 171). Prag Gerçeküstücüler uluslararası sanat dünyasından bağımsız olarak, diğer ülkelerdeki gerçeküstücü sanat akımları hız kaybetse bile hayati ve dinamik bir biçimde sanatsal üretime devam etmişlerdir. Stalinist rejime direnmiş ve muhalif sanatçılara aralarında yer açmışlardır.

Yaşadığı dönemde ülkesindeki değişen siyasal rejimlerin bire bir tanığı olan Jan Svankmajer de kendi kuşağındaki diğer sanatçıların maruz kaldığı baskıyı yaşamıştır. Oyun yazarı ve politikacı Václav Havel, edebiyatçı Milan Kundera ve Josef Skvorecký, Milos Forman, Vera Chytilová ve Jiri Menzel gibi döneminin sanatçılarının eserlerinde Stalinizmin ülkede yarattığı baskı ve yasaklamalarının yansımaları görülmektedir. Svankmajer'le aynı dönemde üretimleri olan bu sanatçılar, 1950'lerdeki devlet terörünü ve sonrasında 1970 ve

¹² Diyalektik Materyalizm: Doğada ve tarihte belirleyici olan süreçlerin, kendi içlerindeki karşıtlık yoluyla oluştuğunu ve bütün olayların bu maddi temelli ilişkilerle açıklanması gerektiğini savunan felsefe görüşüne denir. Diyalektik materyalizm, tarihsel materyalizm ile birlikte Marksist dünya ve tarih görüşünü oluşturur. Marx ve Engels'e göre materyalizm, duyularla algılanabilen maddi dünyanın zihin ya da ruhtan bağımsız nesnel bir gerçeklik olarak ele alınmasına dayanır. Marx ve Engels zihinsel ya da ruhsal süreçlerin varlığını reddetmemişler ama düşüncelerin temelde maddi koşulların ürünleri ve yansımaları olduğunu savunmuşlardır. Maddeyi zihin ya da ruha bağımlı olarak ele alan, zihin ya da ruhun maddeden bağımsız olarak var olabileceğini savunan bütün kuramları ise maddeciliğin karşıtı olarak gördükleri idealizm altında toplamışlardır. Onlara göre, maddeci ve idealist görüşler felsefenin tarihsel gelişimi boyunca uzlaşmaz bir karşıtlık içinde olmuştur. Bu nedenle materyalizm ve idealizmi birleştirmeye ya da uzlaştırmaya yönelik bütün çabaların kaçınılmaz olarak karışıklık ve tutarsızlığa yol açacağını savunan tam bir maddeci yaklaşımı benimsemişlerdir (Yıldırım, 20019).

1980’lerde yaşanan neo-Stalinizmin etkisini deneyimlemişlerdir (Hames, 1995, s. 2).

1950-1954 yılları arasında Prag Uygulamalı Sanatlar Enstitüsüne giden Svankmajer eğitimini daha sonra Güzel Sanatlar Akademisi, kukla bölümünde tamamlamıştır. Maskeler Tiyatrosu ve Siyah Tiyatro’da çalışmış ancak sinema ile yolu Laterna Magika¹³ Kukla Tiyatrosunda kesişmiştir (Whitehead, 2004, s. 114). Bu tiyatrodaki deneyimi onu; çizgi ve kuklayı, çamur ve farklı objeleri, türlü biçimlerde canlandırmayı canlı performansla karıştırarak kullanma konusunda cesaretlendirmiştir. Laterna Magika Tiyatrosu’nda Emil Radok ile çalışan Jan Svankmajer’in sinema sektörüne girişi 1958 yılında Radok’un *Faust (Johannes Doktor Faust, 1958)* filminde asistanlık yaparak olmuştur (Hames, 2009, s. 175). 1964-1969 yılları arasında on kısa film çeken Svankmajer, bu filmlerin sadece dördünde oyuncularla çalışmıştır. Diğerleri animasyon filmlerdir. En başından bu yana herhangi bir tür ya da araca bağlı kalmayı reddetmiş olan yönetmen, grafik sanatlardan yararlandığı kadar, heykel ve seramiği de kullanmıştır (Hames, 2005, s. 209).

Gerçeküstücü etkiler Svankmajer sinemasında 60’ların ortasından itibaren *S. Bach: Fantasia in G Minor (J. S. Bach: Fantasia g-moll, 1965)*, *The Flat (1968)* ve *A Quiet Week in a House (Tichy tyden v dome, 1969)* filmlerinde hissedilmeye başlanır.

1970’e kadar Prag Gerçeküstücü Gruba katılmamış olsa bile bu dönem öncesinde kendisini gerçeküstücü olarak addeder. Gerçeküstücülüğün simya ve psikanaliz gibi ruhun derinliklerine bir yolculuk, arayış olarak gördüğünü söylemektedir (Hames, 2005, s. 211).

1970’lerde yasaklandığı yedi yıllık bir zaman dilimi dışında 1964 yılındaki çıkış filmi *The Last Trick*’ten günümüzde Alice adıyla bilinen *Something From Alice (Ne’co z Alenky, 1988)* filmini yapana kadar aralıksız kısa film

¹³ Laterna Magica: Büyülü Fener anlamına gelir. Canlı oyuncuların kuklalar, yansıtılmış canlandırmalar ve diğer “özel efektler”le birlikte oynadıkları tiyatro performansıdır (Nowell-Smith, 2003, s. 627).

alanında çalışmıştır. Bunun en büyük nedeni dönemin şartlarıdır. Stalinizmin sonucunda yaşanan baskı ve sansür ortamında uzun metrajlı filmler için gereken bütçenin bulunmasının zorluğu Svankmajer'i kısa film çekmeye yönlendirmiştir. Yönetmenin kısa sürede hedefe odaklanan ve görsel olarak sarsıcı bir dünya inşa etmesi sanatçı kişiliğinin ve üstün yeteneğinin bir kanıtıdır. Şu ana kadar sekiz uzun metraj ve yirmi yedi kısa film çekmiş yönetmenin son filmi 2018 tarihli *Insects (Böcekler)*'dir.

1970 yılında eşi Eva ile birlikte Prag Gerçeküstücüler Grubuna katılırlar. Gerçeküstücü bir teorisyen olan Vratislav Effenberger ile olan dostlukları Jan Svankmajer'in gruba katılmasında etkilidir. Tıpkı grubun diğer üyeleri gibi 1930'larda başlayan şiirsel gerçeküstücülüğe inanan Svankmajer; II. Dünya Savaşı, Stalinizm, ekolojik felaket ve tüketim ekonomisi gibi Effenberger'in çökmüş bir mantığın ürünü olarak betimlediklerinin ve etkilerinin hala yaşandığını ifade eder. Bunların insan ruhunda oluşturacağı ruhsal çürümeye karşı koyabilecek silahların da sarkastik yaklaşım¹⁴, kinizm¹⁵, hayal gücü ve şaşırtmaca olduğunu savunur (Hames, The Czechoslovak New Wave, 2005, s. 211).

Gerçeküstücülük Svankmajer için estetik bir akım değildir.

James Marsh (1990) ile yaptığı söyleşide şu şekilde ifade etmektedir:

İnsanlar gerçeküstücülüğü, kübizme, izlenimciliğe ya da başka bir avangart akıma benzetiyorlar ve bu hareketin 1924 ile 1938 yıllarında arasında kaldığını düşünüyorlar. Sanat tarihçileri o yıllarında dışında gerçeküstücülük ile pek ilgilenmediler. Ama gerçeküstücülük benim ve gruptaki diğer arkadaşlarım için yaşayan bir organizmadır. Gerçeküstücülük bir estetik bir akım değil, felsefedir.

Svankmajer'in sanatsal üretimi yalnızca sinema alanıyla sınırla kalmaz. 1972 yılında muhalif bir sanatçı olduğu için filmlerinin yasaklanmasıyla birlikte daha önce de ilgilendiği heykel ve hayvan asamblaj¹⁶ları ile dokunsalcılık üzerine yoğunlaşır. Daha sonra bu heykelleri ve objeleri filmlerinde de kullanacaktır.

¹⁴ Kinaye, dokundurma

¹⁵ Alaycılık

¹⁶ Doğal ve hazır malzemelerin parçaları kullanılarak yapılan sanat eseri

Svankmajer'in bu yapıtlarında, deniz kabukları, hayvan kemikleri, taşlar, çiviler gibi akla gelebilecek her türlü nesne kullanılmıştır. Yasaklı olduğu dönemde “Tabiat Bilimi” adını verdiği bir seri için resim ve asamblaj heykeller üretmeye başlamıştır (Svankmajer, 2014, s. 5).



Görsel 4 : Jan Svankmajer Tabiat Kabini IV, Přírodopisný kabinet IV, 1973

Kaynak: Jan Svankmajer, Touching and Imagining An Introduction to Tactile Art, 2014, s.



Görsel 5 : Jan Svankmajer Tabiat Kabini V, Přírodopisný kabinet V, 1973

Kaynak: Jan Svankmajer, Touching and Imagining An Introduction to Tactile Art, 2014, s.



Görsel 6 : Jan Švankmajer Tabiat Tarihi, Historia naturae, 1973
Kaynak: Jan Svankmajer, Touching and Imagining An Introduction to Tactile Art, 2014, s.

Tabiatın Tarihi ismini verdiği bu serideki tüm canlılar için ayrı birer makale yazmış olan Svankmajer, her bir tür için detaylı bir tarif vermiş ve öykülerini uzun uzun anlatmıştır. Fantastik hikâyenin içine girdikçe daha gerçekçi olmak gerektiğini belirtir. Bu noktada rüyaların deneyimine dayanmanın önemli olduğunu, ortaya çıkacak eserin sıkıcı olmasının, detaylar üzerinde ukalaca takıntılı olmasının ya da belgesel gibi olmasının önemli olmadığını söylemektedir. (Hames, 1995, s. 141) Svankmajer, izleyicisini eserlerinde gördükleri her şeyin onları ilgilendirdiğine inandırmayı hedefler.

Dokunsalcılık (Tactile art), 1921 yılında fütürizm kurucusu olan Filippo Marinetti tarafından Dünya Modern Sanatlar Sergisi sürecinde Paris'te bir manifesto ile açıklanır.

Marinetti'ye (2009, s. 51) göre:

Gözler ve sesler iletişim halindeyken, temel olan dokunma duyusu neredeyse hiçbir zaman iletişim sağlamaz, çarpışmaz, toslamaz, birbirine geçmez, dolanmaz, sürtünmez. Dolayısı ile düşünce

aktarımlarının devamı için el sıkmayı, öpmeyi ve çiftleşmeyi de kullanmak ve dönüştürmek gerekir.

Manifesto bağlamında Marinetti, duygu ve düşüncelerin insanlar arasındaki aktarımının farklı yerlere, farklı dokunuşlarla tam olarak gerçekleşebileceğini söyler. İnsanların iletişiminin ve birbirine geçişgenliğinin yoğunlaştırılması, aşk ve dostlukta mesafelerin kaldırılması gerektiğini aktarır. Kendisinin geliştirdiği dokunsal sanatın, diğer plastik sanatlardan farklı olduğunu; resim ve heykeli birleştirme çabasından uzak durulması gerektiğini belirtir. Dokunsal uyumun hedeflenip, ten ile insan arasındaki ruhsal iletişimin kurulması amaçlanmalıdır. Beş duyunun tanımlanmasının rastgele olduğunu ve bu olasılıklar üzerinden yeni duyuların dokunsallık aracılığı ile keşfedileceğini anlatır (Marinetti, 2009, s. 55).

Jan Svankmajer kendi dokunsalcılık manifestosunu 1986 yılında yayınladı. Marinetti'nin önerdiği gibi kendi dokunsal portre, levha ya da nesnelerinde estetikten öte psikolojiye önem vermektedir. Aynı zamanda gerçeküstücü yöntem olan, imgelerin bilinçaltından gelen bir çağrışımla gün yüzüne çıkarılması onun sanatının leit-motiflerindendir.

Touching and Imagining kitabında Svankmajer, dokunsal sanat için gerekli ilhamı; marazi dokunuşlar, halüsinasyonlar, parestezi¹⁷ ve sinesteziden¹⁸ aldığını belirtir (2014, s. 28). Svankmajer'e göre eğer bir gerçeküstücü nesne kişiyi ona dokunmaya teşvik ediyorsa bu bilinçaltının derinliklerine dokunan farklı malzemelerin estetik olarak kullanımından öte bunu görmenin dokunsal duyguları ayağa kaldırmasındandır. Bu nesneler dokunsal hafızayı ve bugüne kadar ifade edilmemiş ilişkileri harekete geçirme yetisine sahiptirler. Gerçeküstücü nesneler, psişik özelliklere demir atmış olarak değişik malzeme ve yapıların anti-estetik yerleşimleri üzerinden hayalperest bir dokunsal sanatın ana kaynaklarından biridir (2014, s. 105).

¹⁷ Parestezi: Uyuşma, karıncalanma veya yanma hissi gibi duyu bozukluklarına verilen genel ad.

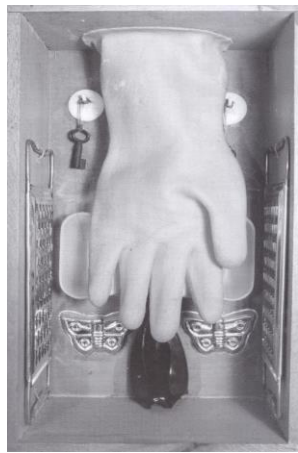
¹⁸ Sinestesi: Duyum İkiliği, hissedilen bir duyunun otomatikman başka bir duyu hissini tetiklemesidir.

Bu dönemde Svankmajer, dokunsal duyu deneyleri yapmaktadır. Dünyanın ve zorluklarının yeni bir yoldan algılanmasını olanaklı kılacak, bireyi faydacı alışkanlıklarından kurtaracak bir hayal gücünü harekete geçirmeyi hedeflemektedir. Gerçeküstü gruptaki arkadaşlarının duysal portrelerini de yapmaktadır. Tanıdığı ve sevdiği insanları, duyular üzerinden tanımlamayı amaçlar.

Gerçeküstücü gruba girmesinde büyük etkisi olan Vratislav Effenber'in portresi için Svankmajer (2014, s. 136) şöyle söylemektedir:

Dokunsal portrelerin amacı sizin arkadaşlarla dolu karanlık bir odada gibi hissetmenizden ziyade içsel yapılara, açığözle aydınlık bir günde portrelerin özelliklerine dokunmayı amaçlar. Sizinle el sıkışmak için bekleyen bir elin size yanıt vermediğini fakat avucunuzda soğuk bir halde durduğunu fark ettiğinizde, iletişim çoktan kurulmuştur ve geri çekilmek utanç verici olacaktır. Bu duygu tam anlamıyla Effenberger'in Portresindeki algıdır.

Svankmajer, diğerlerine Effenberger'i nasıl tanımladığını bu dokunsal portre üzerinden aktarmaktır. Portre ilk başta izleyicisine soğuk ve tekinsiz gözükmekte ancak dokunulduğunda ise yumuşak bir kumaşla devam eden dokunma algısı ilk baştaki duyumu yumuşatmaktadır.



Görsel 7 : Vratislav Effenberger'in Dokunsal Portresi, 1978
Kaynak: Jan Svankmajer, Touching and Imagining An Introduction to Tactile Art, 2014, s.

Svankmajer, eserlerinde maniyerizmin de etkisi olduğunu belirtmektedir. Maniyerizm, İtalyanca “üslup” anlamına gelen “maniera” kelimesinden türetilmiştir (Turani, 2010, s. 392). Barok dönem öncesinde, 1520 ile 1580 yılları arasındaki bir sanat akımıdır. Rönesans döneminin akabinde çıkmıştır ve Rönesans sanatının bağlı olduğu; eşitlik, simetri ve uyum kurallarına karşı çıkarak daha kuralsız bir sanat anlayışını benimsemiştir. Rönesans ve Barok akımlarının arasında kısa süreli bir sanatsal akım olsa da felsefî etkisi uzun bir zamana yayılmıştır (Çelik, 1999, s. 7).

Maniyerizm, manzarayı ihmal etmiş, geniş mekâna son vermiş, insanı birinci plana almış ancak bu kez insanın doğal hareketini ihmal etmiştir (Turani, 2010, s. 392). Bir diğer deyişle; Rönesans’taki merkezi kompozisyon, ışık, çizgisel değerler değişime uğramış; bundan farklı olarak çok yönlü ışık kullanımı, lekeli bir üslup benimsenmiştir. Kompozisyondaki ana figür merkezin dışına itilmiş, izleyicinin eser içindeki temaya odaklanması amaçlanmıştır (Çelik, 1999, s. 96).

Çelik, Maniyerizm ortaya çıkmasındaki en önemli nedenin dinsel düşünüş ile toplumda yaşanan karışıklıklar olduğunu belirtir (1999, s. 96).

Adnan Turani’de (2010, s. 395) bu dönemin açıklamasını şu şekilde yapmaktadır:

Bu tarihte duygularda bir değişme oluyor. Yeniden bu dünyadan bir vazgeçme, yeniden bir öbür dünya özlemi, kişi benliğinden nefret duygusu, kasıp kavuran bir rüzgâr gibi İtalya’yı, İspanya’yı, Orta Avrupa’yı dolaşmaktadır. Bu duygusal yeni ortam, klasik, araştırmacı yeni dünyaya bir tepkidir. Klasik hürlüğe, dogmaların kuvvetlenmesiyle verilen bir cevaptır. Bu sıralar engizisyon tekrar kuvvetlenir. Formlarda bir şişkinlik, figürlerde bir uzama eğilimi başlar. Bu hareket, Rönesans’la başlayan dindeki reformasyon eğilimine bir cevap gibidir. Daha sonra Otuz ve Yüzyıl din savaşı bütün Avrupa’yı kasıp kavuracaktır.

Maniyerizm akımının bilinen sanatçıları; Bosh, El Greco, Michelangelo, Dürer, Caravaggio, Bruegel, Holbein’dir. Bu isimler aynı zamanda gerçeküstücü

akımın ortaya çıkışında dönemin sanatçılarını da etkileyen isimlerdir. Maniyerizm akımının içinde Svankmajer'i en çok etkileyen sanatçı ise Giuseppe Arcimboldo (1537-1593)'dur. 1562'den itibaren önce II. Maximilian sonra oğlu II. Rudolf'un Prag'taki sarayında saray ressamı olarak görev yapar. 1593'te emekli olduktan sonra yerleştiği Milan'da hayata gözlerini yumar (<https://www.giuseppe-arcimboldo.org/biography.html>, 2018).

Arcimboldo'nun resimlerinde öne çıkan unsur, portrelerini sebze, meyve, çiçek ve hayvan figürleriyle inşa etmesidir. Saray ressamı olarak görev yaptığı portreleri bu nesnelerin birleşimini yorumlayarak yapmıştır. Sarayda yaşayanların arasında bir tür oyuna dönüşen bu portrelerde insanlar birbirlerini tanımaya çalışmışlardır. Ayrıca bu dönemde yaptığı *Dört Mevsim Dizisi* ve *Elementler Dizisi* en önemli eserlerindendir (Çelik, 1999, s. 26).



Görsel 8 : Vertumnus olarak Emperör Rudolf II, Guiseppe Arcimboldo tarafından, 1591

Kaynakça: Biography of Giuseppe Arcimboldo, <https://www.giuseppe-arcimboldo.org/biography.html>, 2018

Arcimboldo'nun çeşitli nesneleri bir simyacı gibi bir araya getirip, ortaya çıkan biçime bir ruh vererek portreyi oluşturması Svankmajer'i etkilemiştir. Svankmajer'in hem filmlerinde, hem kolajlarında çeşitli nesneler bir tür dönüşüm geçirip başka bir ruha bürünmektedirler (Marsh, 1990). Yönetmen düşlerini

gerçeğe, gerçeği düşlere çevirirken bir simyacı gibi nesneleri bağlamlarından koparıp onlara yeni bir ruh vermektedir.

II.Rudolf'un (1552-1612) hükümdarlığında İtalyan ve Hollandalı sanatçıları ve zanaatçıları desteklemiştir. Büyü ya da kabala gibi inançları da gözeten II.Rudolf, döneminin simyacı, kabalist ve hahamlarında da himaye ve koruma sağlamıştır. Kunstkammern olarak anılan büyülu objeleri sergileyen sanat galerileri, güzel sanatlar koleksiyonları, kütüphaneler, bahçeler ve simya laboratuvarları; bilim, sanat ve ezoterizm hakkında zengin bir bilgi birikimi sağlamıştır (Szulakowska, 2016, s. 7). Şehrin 16.yy'dan gelen bu karakteri Svankmajer'in oldukça önem verdiği bir durumdur. Doğduğu ve yaşadığı şehrin kendisini çok etkilediğini ve bu etkinin II. Rudolf'un karakterinden geldiğini belirtir. (Marsh, 1990) Svankmajer'in Prag'ı maniyerizmin karanlık, saplantılı ve sihirli yönlerini yansıtmaktadır (Szulakowska, 2016, s. 8).

Jan Svankmajer, doğduğu yüzyılın tüm değişimlerine tanık olmuş bir sinemacıdır. Çok yönlü bir sanatçı olan Svankmajer'in kukla tiyatrosuyla başladığı sanatsal serüveni sinema ağırlıklı olmak üzere devam etmektedir. Film çekmesinin yasaklandığı dönemde heykel, asamblaj, dokunsal obje ve portrelere ağırlık vermiş ve daha sonra bunları filmlerinde kullanmıştır. 1970'lerden beri Prag Gerçeküstücü Grubu'nun aktif ve etkili bir üyesi olan Svankmajer, şiirsel bir gerçeküstücülüğe inanmaktadır. Şiirin tek olduğuna inanır ve onun hangi yöntemle kullanıldığının bir önemi olmadığı belirtir (Şentürk, 2015, s. 8).

Küçüklüğünde tanık olduğu Nazi istilasının arkasından uzun bir dönem Komünist Parti baskısı ve sansürü altında yaşayan yönetmen, sisteme eleştirisini eserleri üzerinden yapmayı başarmıştır. Cansız nesneler ve oyuncular aynı filmde kullanıp anlatım zenginliği yaratan Svankmajer, gerçeküstücülüğe inanmış ve kendisini her zaman gerçeküstücü olarak tanımlamıştır. İnsan ruhunun derinliklerini, bilinçaltının karanlık odalarını araştırmış, izleyicisini tekinsiz ve katastrofik bir evrene götürmüştür.

3.1.2. Jan Svankmajer'in Sinemasına Genel Bir Bakış

Svankmajer sineması sadece bireyin değil bir toplumun bilinçaltını gerçeküstücü objeler kullanarak araştırmaktadır. Güç, özgürlük, arzular, korku ve endişe ile ilgili olarak süregelen bir araştırma içerisindedir. Yabancılaşma, yok etme ve yüzleşmeye duyduğu ilgiye dair yaptığı deneylerle bir simyacı gibi nesneleri, oyuncuları ve hayvanları birleştirir, dönüştürür. Edebiyat, tiyatro ve görsel sanatları kullanarak görsel açıdan vurucu ve şoke edici sahneleriyle, keskin bir melankoli ve kara mizahla bezenmiş kendine ait şiirsel bir dil kurmuştur. Sinematik evreninde, stop motion animasyon, üç boyutlu modelleme, kuklaların kullanıldığı görsel efektler, kolaj gibi teknikler kullanarak kendisini farklı bir noktaya taşır. Zengin bir estetik anlayışının hâkim olduğu, bütünüyle entelektüel bir yaratıcılık içeren yapımlara imza atmış olan Svankmajer sineması sarsıcı bir sinemadır.

Svankmajer ilk kısa metraj filmini 1964'te çekmiş olsa da sinema sektöründeki tecrübesi daha da geçmişe dayanır. 1958'de Emil Radok'un Venedik Film Festivali'nde ödül almış olan *Johannes doktor Faust* filminde asistanlık yapmış, bu dönemde daha sonra düzenli olarak birlikte çalışacağı görüntü yönetmeni Svatopluk Maly ve müzisyen Zdenek Liska ile tanışmıştır.

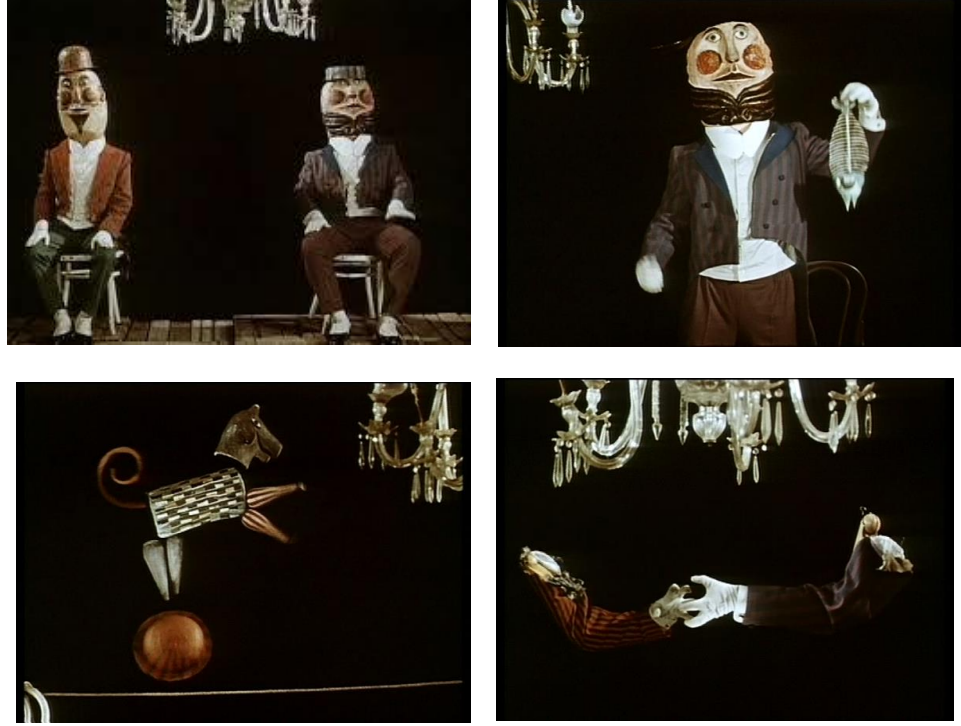
Laterna Magika, 1958 yılında Brüksel Fuarı'nda Alfred Radok tarafından gerçekleştirilen bir gösteri ile açılmıştır. Laterna Magika tiyatrosu sinema filminin canlı oyuncu performanslarıyla birleştirildiği bir gösteridir. Milos Forman'a göre Laterna, çoklu projeksiyon, geniş ekran formatı, 'canlı' sahne ve çok sesli müziği kullanarak oluşturulan kişinin gözünü bir an bile ayıramayacağı sibernetik bir makine gibidir (Hames, 2005, s. 26).

1964'te çektiği ilk kısa metraj film olan *The Last Trick of Mr Schwarzwald and Mr Edgar*, yönetmenin sineması hakkında fikir vermesi açısından önemlidir. Hem gerçeküstücü, hem politik yaklaşımı hem de geleneksel kukla tiyatrosundan beslenmesi ile Svankmajer'in sinemadaki duruşuna dair bir deklarasyondur. Politikacıyı andıran iki illüzyonistin hangisinin daha iyi olduğuna

dair karşılıklı yaptıkları bir gösteriyi konu alır. Yönetmenin animasyon ve oyuncuların birlikte çalışmasına dair araştırmalarının başlangıcıdır. Yüzlerinde kağıt hamurundan yapılmış maskeler olan iki illüzyonist, görünmeyen seyircilerin önünde yeteneklerini sergilemektedirler. Svankmajer'in filmlerinde rastlanan tekniklerin seri kullanımıyla şapkalarından sırayla balık, keman ve parçalı bedeniyle bir at çıkması, bunların hareketleri; illüzyonistlerinden birine kol eklenerek tek kişilik bir müzik grubuna evrilmesi, iki sandalyenin akrobatik gösterisi, finalde karşılıklı olarak kol ve bacakların kaybı ve gönülsüz uzlaşma ile zirve yapan numaralar sergilenmektedir (Hames, 2005, s. 209).

İllüzyonistlerden biri, şapkasından çıkardığı balığı kafasının içine atar, içerideki çarklı sisteme giren balıktan geriye yalnızca kılçıkları kalır. Diğeri ise çaldığı kemanla ip üzerinde bir atı istediği gibi dans ettirmektedir. Güçlü bir politik eleştiriye sahip olan filmin sonunda birbirlerini tebrik eden illüzyonistler en sonunda birbirlerini parçalarlar. Geriye birbirlerini tebrik etmeye devam eden birer parça kol kalmıştır. Müzik ise takılmış bir plak gibi aynı ezgiyi çalmaktadır.

Bir ilk film olarak Svankmajer sinemasına dair kesin ipuçları taşıyan *The Last Trick of Mr Schwarzwald and Mr Edgar*, yönetmenin yaşadığı dönemdeki politik duruşunu göstermektedir. Sıradan halkın sömürüldüğü acımasız bir düzende öne geçmek için birbirini parçalayan politikacıları eleştirmektedir. Filmde kullanılan kukla ve objeler eski ve yıpranmıştır. Yönetmen bunları yakın detaylarda da gösterir. Filmin bir diğer karakteri de gerçeküstücü bir simge olarak kabul edilen hamam böceğidir. Filmin en başında gezinirken gördüğümüz böcek, filmin sonunda ölü olarak yerde yatmaktadır. Aynı zamanda filmde oyuncularla, model ve kuklaların stop-motion çekimlerinin birlikte kullanılması sinemasının üslubuna dair bir başlangıçtır.



Görsel 9 : *The Last Trick of Mr Schwarzwald and Mr Edgar* (1964) filminden kareler

Kaynakça: *The Last Trick* (Jan Švankmajer, 1964)

<https://drnorth.wordpress.com/2009/03/25/the-last-trick-jan-svankmajer-1964>, Mart 2009

Svankmajer sinemasında, gerçeküstücü etkilerin 1960'ların ortasından itibaren *S. Bach: Fantasia in G Minor* (*J. S. Bach: Fantasia g-moll*, 1965), *The Flat* (1968) ve *A Quiet Week in a House* (*Tichy tyden v dome*, 1969) filmleri ile başladığından bahsedilmiştir.

J. S. Bach: Fantasia in G Minor filmi gerçeküstücü bir fotoğraf sanatçısı olan Emila Medkova'ya saygı duruşu niteliğindedir. Film Bach'ın müziği eşliğinde ekranda akan taş yüzeyler, yontulmuş sıvalar, eski kapı ve kilitlerin görsel ifadelerinde ilerledikçe, gelişmiş dünya ile o dünyanın çözülmüş halinin birlikteliğinin anlatısıdır (Hames, 2009, s. 176). Mimari boyutunda ön plana çıktığı filmde terk edilmiş binanın içinde Bach'ın notalarıyla dolaşan Svankmajer, geçmişin bilmeceleriyle yüklü bu yoğun mekânların hafızasını da araştırmaktadır (Şentürk, 2015, s. 37).

1965'te çektiği *A Game with Stones (Hra s kameny)* her biri tamamen taşlar ile oynanan beş bölümden oluşur. Oyunların oluştuğu taşlar musluktan bir kovaya akmaktadır. Filmdeki saat her 12'yi çaldığında oyun yeniden başlamaktadır. Böylelikle yıkıma varan şiddetli bir döngü sonucunda insansı şekiller ve Arcimboldo-benzeri figürlere dönüşen taşlar son oyunun sonunda birbirinden ayrılır ve kovayı yok ederler. Arka planda duyulan keyifli müzik ile filmin döngüsü tezattır ve bu atmosferi daha da tekinsiz bir hale getirmektedir.

1966'daki *Punch and Judy- The Coffin House (Rackvickarna)* filminde ise bir hintdomuzunu (guinea pig) sahiplenmek isteyen iki karakterin arasındaki sert çekişmeyi konu alır. Effenberger'in harika bir teatral gösteri olarak tanımladığı film, Svankmajer'in kukla tiyatrosuna dönüş yaptığı bir filmidir (Hames, 2005, s. 209). Hayvanın sahibi, hintdomuzu için kendisine teklif edilen parayı beğenmediği gibi, teklif edeni elindeki tokmakla öldürür, bir tabuta koyar, dini merasimi düzenler. Daha sonra diğerinin evine giderek, kendisine önceden teklif edilen parayı çalar. Geri döndüğünde mezar boştur, hemen saklanır ama bu sefer diğeri onu tokmakla vurarak öldürür, aynı tabuta koyar hatta tabuta çivi de çakar. Bu arada ara geçiş sahnelerinde iki boyutlu animasyon halinde çalışan işçiler, konuşan politikacılar görülür. Tabuttaki de ölmemiştir. En sonunda karşılıklı olarak tokmaklarla birbirlerini öldürürler. Svankmajer, sistem ve din eleştirisi yaptığı bu filmde kuklaları oynatan eller de yorgun ve yıpranmış bir halde sahneden çekilir.

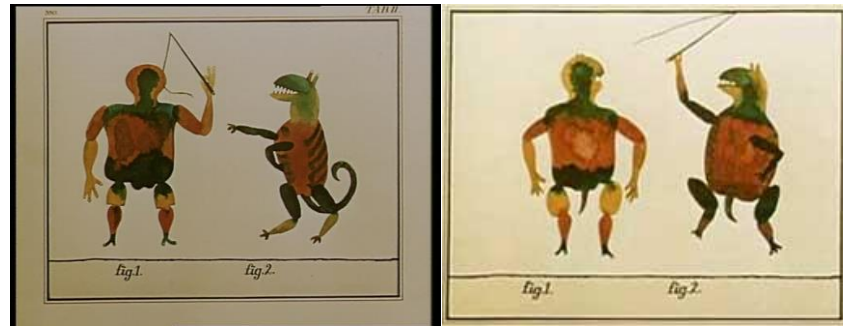
Filmde kullanılan objeler, kuklalar, dekor için kullanılan eski gazete ve resimler Svankmajer'in diğer filmlerinde olduğu gibi eski ve yıpranmıştır. Gösteri müziğinin canlı ritmi ekranda akan görüntüyle yine ters bir orantı kurmaktadır.

Jan Svankmajer animasyonu bir sihirbaz gibi kullanmaktadır. Ona göre animasyon bir büyü gibidir.

Marsh (1990) ile yaptığı söyleşide Svankmajer bunu şu şekilde dile getirmektedir:

Teknik bütünlük taşıyan animasyon filmlerle ilgilenmiyorum. Dışa vurmak istediğim 'şey' ile ilişkili olarak kullandığım teknik, gerçek nesnelere büyüsel değerlerini kazandıran en önemli araçlardan biridir. Bu bir bakıma 'sihrin', dünyevi gerçekliğin bir parçası olması ve onu ele geçirmesinin anlamıdır. Öyle ki sihir, günlük yaşamla temasa geçer. Böylelikle insanların birbirleriyle kurduğu iletişim biçimleri aniden farklı bir boyut kazanır ve gerçeklik, kendisinden şüphe duyulacak bir duyuma indirgenir.

Yönetmenin 1966 yılında çektiği *Et Cetera* (1966) ve sonrasındaki *Historia Naturae, Suita* (1967) filmlerinde animasyon kullanımda bu sihirsiz etkiyi görülmektedir. Bu filmler görece daha az ilgi çekmiş olsalar da animasyonun kullanımı açısından son derece önemli filmlerdir (Hames, 2005, s. 209). *Kridla* (Kanatlar), *Bic* (Kırbaç) ve *Dum* (Ev) isimli üç bölümden oluşan *Et Cetera* filminde iki boyutlu kuklalar, bir kitabın içinde birer çizim olarak hareket ederler. İlk bölümde oyuncak bebek benzeri figür farklı boyutlardaki kanatların yardımı ile uçmaya çalışmaktadır. İkinci bölümde de bir adam elindeki kırbaçla bir hayvana istediğini yaptırır. Daha sonra adam hayvana, hayvan adama dönüşür. Kırbaç bu döngü içinde sürekli el değiştirir. Üçüncü bölümde ise bir figürün ya içine hapsediği ya da dışında kaldığı şekilde bir ev çizimine tanık oluruz. Her üç bölümde sonsuz bir tekrarı ve çözümsüzlüğü göstermektedir.



Görsel 10 : *Et Cetera* filminden kareler, 1966

Kaynakça: Dr. Grob's Animation Review,
<https://drgrobsanimationreview.com/category/independent-film-makers/jan-svankmajer>

Yönetmenin Arcimboldo'ya olan ilgisi açık bir şekilde görüldüğü ve II.Rudolf'a ithaf ettiği *Historia Naturae* filmi, sekiz doğa tarih kategorisini içeren

bir illüstrasyon kitabının görselleştirildiği bir filmidir. Suda yaşayanlar, altı bacaklılar, balıklar, sürüngeñler, uçanlar, memeliler, maymunlar ve insanlar bu sekiz bölümü oluşturur (Hames, 2005, s. 209). Film insanın doğal yaşama karşı üstünlük kurma çabasını, farklı türleri toplama arzusunu ve kategorileştirmesini anlatır. Her bölüm geçişinde bir insan ağzı bir parça eti çiğneyip yutar ve son görselde bu insan imgesi kuru kafaya dönüşür. Tüm metodolojiye rağmen dünya yabancı, absürt ve aslında kayıt altına alınamamaktadır. Yemek yemeye dair alınan zevkin ve insanın ölümden kaçamayacağı bilgisinin birleştirilmesi seyirciyi rahatsız etmeyi amaçlamaktadır.

1968 tarihli *The Flat* ise yönetmenin bireyin çıkışsızlığı üzerine eğildiği bir filmidir. Filmin başında kapı açılır, bir genç adam içeri itilir ve kapı duvara dikenli telle dikilir. Oyuncu yuvarlanarak bir geçide düşer ve dört ayaküstünde yerde tebeşirle çizilmiş beyaz çizgileri takip eder. Odaya vardığında dış dünyayla bağlantısı kalmamıştır. Odadaki her şey yapması gerekenin tersini yapmaktadır; yakmaya çalıştığı soba su ile doludur, duvarda bir tabloyu düzelttiğinde diğeri yamulur. Tabloları düzeltmek için üzerine çıktığı sandalyenin ayakları kısılır. Aynaya bakmak istediğinde bir türlü kendisini göremez. Bu *Magritte'in Çoğaltılması Yasaktır (La Reproduction Interdite, 1937)* resmine bir göndermedir (Şentürk, 2015, s. 54). Odanın lambası korkutucu bir şekilde uzar ve sallanmaya başlar. Duvarda açtığı delikten dışarı bakmak isteyen genç adam, delikten çıkan otomatik bir koldan yumruk yemeye başlar. Dışarısı içeriden de tehlikelidir.

Çorba içmeye çalıştığı kaşık deliklerle dolu olduğu için içemez, haşlanmış yumurta çok sert, masa çok yumuşaktır. Bardaktaki birayı içmeye çalıştığında ise bardak ağzına yaklaşırken saniyeler içinde küçülür, geri bıraktığında ise büyür. Odadaki mobilyalar saldırgan ve tekinsizdir. Gardıroptan fırlayan bir köpek masada kalan yemeği bitirir. Uyumak için yattığı yatak talaşa dönüşerek onu boğmaya çalışır. Duvarlar genç adamın kıyafetlerini parçalar. Filmin sonunda yerdeki çizgileri fark eder ve kapıya yönelir. Kapıyı yumruklamaya başladığında dışarıdan içeri giyimiyle Rene Magritte benzeyen bir adam elinde beyaz bir horozla girer. Genç adama bir balta verir ve çıkar. Adam

baltayla kapıyı parçaladığında ise üzerinde gerçeküstücülerin isimlerinin olduğu bir duvar ve kalem bulur. Odadan hiçbir zaman çıkmayacağını anlar ve duvara kendi ismini yazar. Konuğuna düşmanca davranan bu çıkışsız oda; yönetmenin tekinsiz ve grotesk dünyasının ipuçlarını barındırmaktadır.

Svankmajer, 1972’de Komünist Parti tarafından film çekmesi yasaklanana kadar muhalif bir tavırla film çekmeye devam etmiştir. *The Flat* ile aynı yıl *The Garden* (*Zahrada*, 1968) filmini çekmiştir. Her iki filmde oyuncularla çektiği, animasyonun olmadığı filmlerdir. *The Garden*, Ivan Kraus’un bir hikâyesinden uyarlanmıştır ve Svankmajer’in ilk gerçeküstücü filmi olarak tanımlamaktadır (Hames, 2005, s. 210). 1968 tarihindeki Prag Baharı’nın getirdiği özgürlük ortamında çekilen, Komünist Parti rejimini ve içindeki hafiyelik ve gizli polislik düzenini eleştiren bir filmidir (İsmayılov, 2011, s. 54).

Kraus’un açıkça totaliter imalar içeren hikâyesinde, insanlar birey olarak yok sayılmakta ve Sahip’in konfor ve yaşam stiline destek unsuru olmanın ötesine geçmemektedirler. Svankmajer’in filmi Stalinizme doğrudan bir eleştiri getirmektense bu sistemin kişinin kendisine karşı yapılan zulüm ve manipölasyonları kabul ettiği bir durumu anlatmaktadır. Bir röportajında da belirttiği gibi filmleri Stalinizmin gerçeklerinin altında bir noktayı hedeflemektedir (Hames, 2005, s. 211). Filmde taşrada geçmesi planlanan güzel bir hafta sonundaki neşeli melodilerin maskeleyiği zalim bir gerçeklik, bireyin kendi oluşundan vazgeçiş çarpıcı bir biçimde anlatılmaktadır.

Daha sonrasında *Evde Sessiz Bir Hafta* (*A Quiet Week in a House*, *Tichy tyden v Dome*, 1969) filminde ise animasyon ve reel görüntüler bir arada kullanılmıştır. Filmin politik altyapısına dair ipucu duvarda bulunan takvimin Ağustos 1968 tarihini göstermesidir. Stalinist dönemdeki rejim ajanlarına bir gönderme olan bu filmde bir ajan gizlice açtığı bir delikten odanın içindeki kendi halinde yaşayan, hareket eden eşyaları gözetlemektedir. Filmin sessiz ve deneysel bölümleri, hızlı bir biçimde üst üste bindirilmiş ve görsel bir titreşim oluşması sağlanmıştır (Şentürk, 2015, s. 41). Bu kurgu sayesinde odayı ajanın gözleriyle

izleyen konuma alınan izleyici aynı zamanda ajanın dikizcilikten aldığı hazza da ortak olur.

Filmdeki ajan ve bavul ilişkisi, Svankmajer'in masalar, sandalyeler, dolaplar, kutular, kurmalı oyuncaklar, çekmeceler, sandıklar, çiviler, et parçaları ve benzerleriyle kurduğu yoğun ilişkinin örneklerindendir. Yönetmenin eşyaların canlanması olan animizme karşı duyduğu çocukça tutkuyu hissettiğimiz bir film olan *Evde Sessiz Bir Hafta*, ajanın gözetlediği odaları bir hafta sonucu dinamitle patlatmasıyla biter.

Svankmajer sinemasına animizm önemli bir yer tutmaktadır (İsmayılov, 2011, s. 70). Animizm cansız varlıklarda da insandakine benzer bir ruh olduğuna inanma eğilimidir. Svankmajer sinemasının temel taşlarından kabul edilen animizm Freud'a göre sihir ve büyücülükle, düşüncenin her şeye kadirliği, ölüme karşı olan yaklaşım, istemsiz tekrarlama ve kastrasyon gibi korkulan bir şeyi tekinsiz bir şeye dönüştüren tüm öğeleri kapsar (Freud, 2018, s. 22). Svankmajer'e göre objelerin yılların içinde yaşadıkları olaylar, temas ettikleri kişiler onlara bir bellek ve buna bağlı olarak bir ruh kazandırır. Objelerin, insanlardan daha kalıcı olduğuna inanan yönetmen sadece görsel değil, dokunsal ve duyuşsal algımıza da ulaşmaya çalışmaktadır (O'Pray, 1995, s. 51).

Yönetmenin animist sinema yaklaşımına diğer bir örnek de Weismann ile *Piknik* (*Picnic with Wiesmann, Picknick mit Wiesmann, 1969*) filmidir. Filmde, bir ormanın ortasında tıpkı bir odadaymışçasına yerleşmiş eşyalar kendi bilinçleriyle hareket etmektedirler. Masanın üzerinde kendi kendine fal bakan iskambil destesi, top oynayıp eğlenen sandalyeler, istediği plağı çalan pikap, uzanmış keyfine bakan takım elbise, kendi kendine satranç oynayan satranç takımı; hepsi keyifli bir bahar gününün tadını çıkartmaktadırlar. Sadece üzerinden kadın ve erkek fotoğraflarının olduğu dolap bu pikniğe katılmamaktadır. Onun önünde bir kürek bir çukur açmaktadır. Pikniğin bitişine yakın tüm eşyalar çeşitli pozlarla fotoğraf çektirirler; daha sonra dolabın üzerindeki fotoğraflar bu çekilen fotoğraflarla yer değiştirir. Sonbahar gelmiştir, eşyaların üzeri yapraklarla örtülür. Çukur tamamlanmıştır, dolap ilk defa hareket eder, kapısı açılır ve önündeki

çukura elleri, ayaklar bağlanmış, ağzı kapatılmış bir adamı bırakır. Kürek adamın üzerine toprak atmaya devam ederken film biter. Eşyaların sınırları belirlenmiş oda yerine bir ormanda özgür oluşları, bağımsız hareketleri, yetişkin bireyin dolabın içinde saklanması ve sonra diri diri gömülüğü çocukluğun tekinsiz dünyasına bir yaklaşım olarak okunabilir.

Freud, 1919 tarihinde yayınladığı *Tekinsiz (The Uncanny)* makalesinde tekinsizliği bilinen ama derinlerde saklanmış, bilindiği bilinmeyen yüzleşmeye dair bir duygulanım olarak tanımlar. Almancadaki “unheimlich” kelimesi açıkça “heimlich” kelimesinin karşıtıdır. Heimlich “tanıdık”, “yerli”, “eve ait olan” manasına gelir. Bu da “tekinsiz” kelimesinin tanıdık olmayan ve bilinmezliğinden dolayı korkutucu olması gerektiği anlamına taşır. Doğal olarak her yeni veya tanıdık olmayan korkutucu değildir. Ancak bu ilişki tersine çevrilemez. Alışmadık olanların kolayca korkutucu veya tekinsiz olabileceğini söyleyebiliriz. Bazı yeni şeyler her anlamda olmasa da korkutucu olabilir. Alışılmadık veya tanıdık olmayanları tekinsiz yapmak için bir şeyler daha eklenmesi gerekir. Freud’a göre tekinsiz olan hem korkutucu ölçüde yabancı ve tuhaf hem de çok tanıdık ve içseldir (Freud, 2018, s. 2).

Svankmajer, 1973’te film çekmesi yasaklanana kadar *Don Juan (Don Šajn, 1969)*, *Ossuary (Kostnice, 1970)*, *Jabberwocky (Zvahlav aneb Saticky Slameneho Huberta, 1971)* ve *"Leonardo's Dairy (Leonarduv Denik, 1972)* kısa filmlerini çekmiştir.

Lewis Carroll’ın *Aynanın İçinden* kitabındaki *Jabberwocky* şiirden uyarlanan filmde yönetmenin çocukluğun tekinsiz dünyasına dönüşüne tanık oluruz. Filmin başında anlamsız ve uydurma kelimelerin tekrarlanmasından oluşan bu şiir okunur. *Jabberwocky* şiiri saçmalık edebiyatı denilen Carroll’ın bulduğu şiir türünün örneğidir. Geleneksel şiir anlayışına bir eleştiri olarak okunan bu tür, dil kurallarına ve mantığına aykırı, uydurma kelimelerin sıkça kullanıldığı, alışıldık harf dizinlerinin yer değiştirip gerçekliği değiştirdiği bir şiir anlayışıdır. Carroll burada kelimeleri bir aynanın yansımasından geçirip çocuklar için komik ve eğlenceli hale getirmeyi amaçlamıştır (Pitcher, 1971, s. 231).

Şiirsel gerçeküstücülüğe inanan Svankmajer için Lewis Carroll gerçeküstücü bir yazardır ve bir röportajında fikren onunla aynı ırmağın kıyısında olduğunu düşündüğünü belirtmiştir (Kral, 1985). Film, oyuncak bebeğin poposuna vuran bir erkek elinin filmin müziğine uygun ritmik vuruşları ile başlar. Daha sonra bir kız çocuğunu *Jabberwocky* şiirini okurken ormanda serbestçe hareket eden gardolap kameraya yaklaşmaktadır. Daha sonra kamera bir çocuk odasına açılır. Dolabın içindeki çocuk kıyafeti serbestçe havada süzülüp dans etmeye başlar.



Görsel 11 : Svankmajer, *Jabberwocky* (Zvahlav aneb Saticky Slameneho Huberta filminden, 1971)

Kaynakça: <https://drnorth.wordpress.com/2010/03/24/jabberwocky-jan-svankmajer-1971/>

Jabberwocky şiiriyle başlayan film, bir çocuk odasında devam etmektedir. Tamamı bir oyun gibi kurgulanan stop motion tekniğiyle çekilmiş bu film tekrarlayan labirent, yapboz ve kara kedi üçlemesiyle bölümlere ayrılmıştır. Oyuncak bebeklerin ve objelerin canlandığı bu film yönetmenin çocukluğa ve düşlerine şiddet üzerinden bir yorum olarak değerlendirilebilir. Oyuncak bebeklerin masumiyeti, birinin içinden çıkan onlarca bebekle parçalanması, kıyma makinesine girmeleri, ütü ile dümdüz edilmeleri, çay saatlerinde birbirlerinin parçalarını yiyip içmeleri gibi hikâyelerle yok edilip, şiddete evrilir. Svankmajer'a göre çocukluk merhametsiz bir süreçtir (O'Pray, 1995, s. 225) ve

bu acımasızlık, kendi kendini yaralayan süreç *Jabberwocky* de derinden hissedilmektedir.



Görsel 12 : Svankmajer, *Jabberwocky* filminden kareler (Zvahlav aneb Saticky Slameneho Huberta, 1971)

Kaynakça: <https://dmnorth.wordpress.com/2010/03/24/jabberwocky-jan-svankmajer-1971/>

Jan Svankmajer film çekmesinin yasaklanmasıyla ara vermek zorunda kaldığı sinemaya Edgar Allan Poe'dan uyarladığı *The Castle of Otranto* (1977), *The Fall of the House of Usher* (1981) ve *The Pit, The Pendulum and Hope* (1983) filmleriyle döner. Ancak Svankmajer'in uluslararası bilinirliği 1982 yılında çektiği *Dimensions of Dialogue* (*Maznosti Dialogu*) filmi ile gerçekleşir. Film yayınlandığı 1983 yılında Fransa'da Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali'nde en iyi film ödülünü, Berlin Film Festivali'nde ise en iyi kısa film ve onur ödülleri almıştır. Filmin gösterimi ülkedeki komünist rejim tarafından yasaklanmıştır.

Marsh 1990 yılında Svankmajer ile yaptığı söyleşi de bunu şu şekilde aktarır:

Dimensions of Dialogue' tam anlamıyla ideolojik bir film. Politik tavır, belli başlı sembollerle aktarılmış olsa bile yine de film, o tarihlerde yaşayan herkesin anlayabileceği açıklıkta. Hatta zamanın komünist kurumları bile filmdeki sembolleri anlamıştı. Ve bu yüzden filmi yasakladılar.

Svankmajer'in en bilinen kısa filmi olan *Dimensions of Dialogue* üç bölümden oluşmaktadır. Arcimboldo'ya bir saygı duruşu olan ilk bölümde sebze ve meyvelerden yapılmış bir insan kafasını yiyen çanak çömlek ve mutfak eşyalarından yapılmış bir insan kafası vardır. İki kafa bu bölümde kaotik bir sentezle birleşerek form değiştirir ve dönüşüme devam ederler. Sonuçta oluşan form ilk bölümün sonunda mükemmel bir insan kafasına dönüşür ve kendi replikalarını kismaya başlar. İkinci bölümde kilden yapılmış bir erkek ve kadın figürü aşk ifadeleri ile birbirlerine dokunur, kucaklaşırlar. Ancak sonunda bu kucaklaşmalar şiddetlenmeye başlar ve birbirleriyle çatışıp yok ederler. Son bölümde ise masanın çekmecesinden çıkan kilden bir kütle masanın üzerinde birbirine çok benzeyen iki büst oluşturur. Bu büstler birbirlerini tamamlayan aktivitelerde bulunurlar. Ağızdan bir diş fırçası oluşurken diğerinden diş macunu oluşarak diş fırçasının üzerine sıkılır. Bir parça ekmeğin üzerine bir bıçak tereyağı sürer, bir ayakkabı bağlanır, bir kalem açılır. Ancak işlemler bir anda yanlış gitmeye başlar ve kafalar yanlış objelerin üretimine başlar. Bunu kaos ve ardından yıkım takip eder.

Film, insanlar arasındaki iletişimin imkânsızlığını sorgulamaktadır. Aynı zamanda yaşama gerçeküstücü bir bakış ve nesnelerin dokunsallığından gelen güçlü bir ifadeye sahiptir. 'Sonsuz Diyalog' isimli olan ilk bölüm sayısız alternatiflerin sonunda tek değişmez gerçeği sağlamak üzere bir araya gelmesini içerir. Âşıkların diyalogunu içeren 'Tutkulu Diyalog' bölümü yıkıcı bir çatışma ile sonuçlanır. 'Yorucu Diyalog' bölümü ise birbirini tamamlamaya çalışan aktivitelerin sonunda başarısızlığa mahkûm olacağı anlatılır. Svankmajer filmlerinin gerçeküstücü yapısı için alaycı ve lirik gerçeküstücü anlayışı içerdiğini belirtir.

Marsh (1990) ile yaptığı söyleşide 'Dimension of Dialogue' filmi için şu yorumu yapmaktadır:

“‘Dimensions of Dialogue’ filminde, esinlenmiş olduğum Arcimboldo kafaları, ‘taş, kâğıt, makas’ üçlemesinin içerdiği analogik ilişki dâhilinde birbirlerini öğütüyorlar. Bu bir bakıma, uygarlığın şu anına tanık olan bizlerin var oluşunu temsil etmektedir.”



Görsel 13 : Jan Svankmajer, *Diyaloğun Boyutları – Bölüm 1; Sonsuz Diyalog*, (*Dimensions of Dialogue*, 1982) filminden kareler

Kaynakça: <https://markmcgovern.wordpress.com/2010/11/17/111/>



Görsel 14 : Jan Svankmajer, *Diyaloğun Boyutları – Bölüm 2; Tutkulu Diyalog*, (*Dimensions of Dialogue*, 1982) filminden kareler

Kaynakça: <https://markmcgovern.wordpress.com/2010/11/17/111/>



Görsel 15 : Jan Svankmajer, *Diyaloğun Boyutları – Bölüm 3; Yorucu Diyalog, (Dimensions of Dialogue, 1982)*

Kaynakça: <https://markmcgovern.wordpress.com/2010/11/17/111/>

Svankmajer, objeleri aslında hareketlendirmedeğini, onların iç yaşamlarını ortaya çıkartmaya çalıştığını belirterek bunu da büyü ya da ayin gibi gördüğü animasyonun yardımıyla yaptığını belirtmektedir (Marsh, 1990). 1970’lerde film çekmediği dönemde gerçeküstücü grupla birlikte deneylerini yaptığı dokunsal araştırmalarını ve heykellerini 1980 sonrası filmlerinde kullanmıştır. 1980 yılında Egdar Allan Poe’dan uyarladığı *The Fall of the House of Usher* (*Zanik domu Usheru*) filminde mobilya, taş, kil ve ağaçları kullanarak Poe’nin psikolojik evrenini dokunsal tasvirler üzerinden daha da gerilimli hale getirmiştir.

Dokunsal tasarımlarını daha sonraki filmlerinde de kullanmaya devam etmiştir. *Darkness, Light, Darkness* (*Tma svétlo tma*, 1989), *Flora* (1989) ve *The Death of Stalinism in Bohemia* (*Konec stalinismu v Cechach*, 1990) filmlerinde tıpkı *Dimesions of Dialogue* ve *The Fall of the House of Usher* filmlerindeki gibi

dokunsal tasarımlar öne çıkmaktadır. Svanmajer'in politik propaganda filmi olarak nitelendirdiği *The Death of Stalinism in Bohemia* filminin sinematografisinde önemli bir yeri vardır. Film, 1962'deki devasa Stalin heykelinin yıkılmasına referansla büyük bir binanın patlayışı ile başlar. Daha sonra bir doktor neşterle Stalin'in büstünü keserek içinden yeni bir büst çıkartır, Stalin'in zihninden doğan bu kişi Klement Gottwald, ülkenin ilk komünist lideridir (İsmayilov, 2011, s. 154). Daha sonra bir kova kilden alınan parçalarla standart kalıplar içinde üretilen beden parçaları birbirinin aynı şekilde birleştirilerek bir üretim bandından geçmektedirler. Bu heykel bireyler üretim bandının sonunda kendilerini yaratan el tarafından boyunlarına bir ilmek geçirilerek idam edilirler ve bedenleri üretildikleri kovaya geri döner. Devrimin önce kendi çocuklarını yediğine dair yapılmış bir alegori olan bu sahne son derece etkileyicidir.

Svanmajer filmin kendisi için önemini; *“Hayatımın kırk yılını Stalinizmin pençesinde yaşadım. Bu film benim için bir arınma anlamına geliyor”* diyerek belirtmiştir (Şentürk, 2015, s. 81). Yönetmenin ülkesinin siyasi tarihini anlattığı bir filmin sonunda, ideolojik olarak hala sistemin devam ettiğine dair bir işaret olarak Stalin'in büstü tekrar ameliyat masasında gösterilir. Svanmajer'in filmleri gerçeküstücülüğün politikası, anarşizmi ve bozguncu havasına sahiptir ancak bu film politik eleştiri özelliğine sahip tek filmidir (Şentürk, 2015, s. 81).

Jan Svanmajer 1988 de ilk uzun metraj filmini çekmiştir. Lewis Carroll'ın *Alice Harikalar Diyarında* eserini uyarladığı *Alice (Neco z Alenky)* filmi bu çalışmada detaylı olarak işlenecektir. İkinci uzun metraj filmi ise yine bir uyarlamadır; *Faust* (1994). Bu filmde Faust'un hikâyesi Prag'da geçer ve çeşitli boyutta kuklalar oyunculara eşlik etmektedir. Kuklalarla oyuncuların bir arada kullanmasının nedenini; kuklaları yaşamın gerçekliğine katıp oyuncularla orantılı bir çizgiye taşımak olduğunu belirtmiştir. Aynı zamanda kuklaların boyutlarını değiştirerek yapmaya çalıştığının izleyiciyi güvensiz hissettirmeyi amaçladığını söylemiştir (Jackson, 1997).

Svankmajer bu filmde ilk defa dönemin tanınmış bir oyuncusu olan Petr Cepek ile çalışmıştır. Svankmajer kuklaları, objeleri bir simyacı gibi canlandıran bir yönetmen olarak oyuncularla çalışma konusuna farklı şekilde yaklaşmaktadır;

Svankmajer'in Jackson (1997) ile yaptığı söyleşide belirttiği üzere:

“Kabul etmem gerekir ki oyuncularla da tıpkı cansız nesnelerle çalıştığım gibi çalışıyorum. Ünlü ya da 'iyi' olup olmamalarına bakmadan, filmin konusuna göre seçiyorum oyuncularımı. Sonra birlikte prova yapıyor, kamera ile sanki cansızlarmışçasına fotoğraflıyor ya da kimi zaman 'animasyon' haline getiriyorum onları, Faust'ta yaptığım gibi.”

Bu yaklaşım *Alice* filminde de mevcuttur. Her iki filmde de ağız ve dil konuşmak için temelinde kullanılmamaktadır. Filmlerindeki karakterler, kuklalar gibi mimik ve hareketlerle kendilerini ifade etmektedirler. Ancak *Alice* ve *Faust* filmlerindeki karakterler kendi kendileriyle konuşmaktadırlar. İzleyici için diyalog olan bu yaklaşım aslında monologdur çünkü karakterler kendi kendileri ile konuşmaktadırlar. Richardson'a göre Svankmajer'in filmlerindeki mutlak anlam diyalog üzerinden değil görsel gücü yüksek kurgu tekniği ile pekiştirilir. Yönetmenin kısa filmlerinin hepsinde olduğu gibi çoğu filmde de hiç konuşma yoktur. Karakterler işaret ve jestlerle anlaşılır (Richardson, 2006, s. 124).

Faust filminde yönetmenin kısa metraj filmlerinde ustalıkla kullandığı kuklalar, kilden heykeller, hayvanlar, stop motion ve gerçek çekimlerin bir arada oluşu gibi unsurlar kullanılmıştır. Svankmajer uzun metraj filmlerinde de bu öğeleri büyük bir ustalıkla kullanmaktadır.

Svankmajer, *Faust* filminden sonra sadece uzun metraj çekmiştir. *Conspirators of Pleasure* (Spiklenci Slasti, 1996), *Little Otik* (Otesanek, 1999), *Surviving Life: Theory and Practice* (Prezit svuj zivot, 2010) ve son filmi *Insects* (Hmyz, 2018)'dir.

Conspirators of Pleasure filmi yönetmenin gerçeküstücü açıdan güçlü bir anlatıma sahip önemli filmlerinden biridir. Prag'da geçen filmde altı sıradan kişinin gizli takıntıları ve cinsel fetişleri anlatılmaktadır. Filmde karakterler

içgüdülerinin izinde fetiş zevklerine ulaşmaya çalışırken kendilerini sınırlayan duvarları aşmaktadırlar. Svankmajer'e göre bu film bireyin kurtuluşuyla, özgürlüğünü kazanmasıyla ilgilidir (Jackson, 1997). Karakterler bir düalizm içindedirler; bir yanlarıyla gerçeğin parçasıyken bir yandan da fantezilerinin ögeleridir. Filmdeki karakterlerin objelerle olan ilişkisinin diğer filmlerine göre daha farklı bir ilişki içinde olduğunu belirtir; objelere karşı şiddet dâhil her türlü davranışı göstermektedirler. Yönetmenin filmde kullandığı dokunsalcılık objeleri, kuklalar, karakter yaratımı kadar kamera kullanımı ve kurgusu psikoseksüel bir dil oluşturmaktadır.

Svankmajer'in bir Çek halk masalından uyarladığı *Little Otik* filminde çocuk olmanın tekinsiz dünyasına geri dönmüştür. Svankmajer'e göre bu öykü insanlığın doğaya karşı isyanını ve bunun trajik sonuçlarını anlatmaktadır (Steinhart, 2002). Film, yiyecek ve yemek yemeğe olan saplantıyı bir annenin bebeğe sahip olma saplantısıyla paralel bir şekilde ilerletmektedir. Bir ağaç dalını bebekleri gibi sahiplenen ve sonunda bu dalın canlanmasıyla yaşanan dehşeti anlatan filmde pedofilik ve tehditkâr imgeler yer almaktadır. Annesinin canlı bir bebekmişçesine davrandığı ve Otik adını verdiği bu ağaç dalı canlanır ve doymaz bir iştahla etrafındakileri yemeye başlar. Yönetmenin çocukluğuna dair korkutucu imgelerin yer aldığı bu filmde mahzende yaşayamaya başlayan Otik, Freudyen bir okumaya da açık bir şekilde en son babasını da yedikten sonra ancak gerçek bir çocuğun yiyebileceği bir besin olan bahçıvanın lahanalarını gizlice yedikten sonra bahçıvan tarafından öldürülür.

Svankmajer filmlerinde iştah ve yemek tekinsiz kavramlar olarak sıkça tekrarlanır. Çocukluğunda yemek yemeye zorlanan ve hatta rejim içinde yer alan yemek yeme kamplarına gönderilen yönetmenin çektiği filmleri birer oto-terapi olarak kabul etmektedir (Steinhart, 2002).

3.2. Lewis Carroll'ın Alice Harikalar Diyarında Eserinden Jan Svankmajer'in Alice (1988) Filmine Karşılaştırmalı Bir Okuma

Jan Svankmajer'in, Lewis Carroll'ın *Alice Harikalar Diyarında* eserini temel aldığı *Alice filmi* (*Něco z Alenky, Something from Alice, 1988*) 86 dakika süren bir çocuk(luk) düşüdür. Svankmajer, çocukluğunun alter-egosu (ikinci kişiliği) olduğunu söylemektedir (1987, s. 52). Svankmajer, harikalar diyarını, alter-egosuyla harmanlayarak kendi görsel ve işitsel evreninde tedirginlik verici bir diyara dönüştürmüştür. Svankmajer, James Marsch (1990) ile yaptığı söyleşide bu konuya yaklaşımını “Her sanatçının bir biçimde bu iki kaynaktan etkilendiğine inanıyorum. Çünkü 'çocukluğa' ve 'düşlere' dönüş, aynı zamanda en güçlü tecrübeleri de beraberinde getirir” cümleleri ile özetlemektedir.

Filmin orijinal başlığının *Something from Alice (Alice'ten Bir Şey)* olması Svankmajer'in romanı uyarladığının değil yorumladığının bir göstergesidir. Film, yönetmenin kendi çocukluğuna dair saplantı ve kaygıların fermentasyonudur (Hames, 2009, s. 179). Bu sürecin sonunda orijinal metnin araçlarını, karakterlerini ve düzenini kullanan Svankmajer, takıntılı bir şiddet üretmektedir. Bunu metni bozarak, kolajlarla ve tekinsiz bir mekân tasarısıyla kurmaktadır. Ana hikayeyi bir araç olarak kullanan Svankmajer, metaforik bir dünya kurarak diğer filmlerine arketip bir yapı hazırlamıştır (Marsh, 1990).

Alice'in bu gerçeküstü rüyasında karşılaştığı Beyaz Tavşan, Kurbağa-uşak, Şapkacı ve Mart Tavşanı gibi karakterler Svankmajer'in versiyonunda açıkça daha tehditkâr ve tekinsizdirler. Anormal davranan nesneleri görmek, bunları okumaktan daha ürkütücüdür. Özellikle gündelik hayatımızda rahatlıkla ve kaygısızca kullandığımız nesnelerin, oyuncakların bu gerçeküstü dönüşümünün izleyici üzerindeki etkisi tüyler ürperticidir. Filmin bu genel havasındaki şiddet Hames'in vurguladığı gibi Svankmajer'in çocukluk anılarına yöneliktir (Sera, 2016, s. 62).

Jan Svankmajer, James Marsh (1990) tarafından çekilen *Jan Svankmajer: The Animator of Prague* belgeselinde çocukluk ve düşler konusuna verdiği önemi şu şekilde belirtir:

'Çocukluk' ve 'düşler' filmlerimin ham maddesini oluşturur. Her sanatçının bir biçimde bu iki kaynaktan etkilendiğine inanıyorum. Çünkü 'çocukluğa' ve 'düşlere' dönüş, aynı zamanda en güçlü tecrübeleri de beraberinde getirir.

Filmde Alice anlatıcı işlevini de üstlenmektedir, diğer karakterleri de seslendiren Alice'tir. Film kapalı bir mekân da kendi sesine hapsolmuş bir hikâyeyi işlemektedir. Çocukluğundan ve bilinçaltından gelen kaygıların ve korkuların Alice metni üzerinden yönetmenin kendisi için bir terapiye dönüştürmesi olarak değerlendirilebilir.

Hikâye tekinsiz ve gerçeküstücü bir yaklaşıma ev sahipliği yapmaktadır. Bunu tüm diyalogların altını çizecek şekilde Alice'in ağzının değişik içe yansıtılmış görüntüleri aracılığı yapılan parçalanmış edebi rüya anlatımı üzerindeki vurgu ile sağlamaktadır.

Lewis Carroll'ın Alice Harikalar Diyarında hikâyesi ile Svankmajer'in Alice filmi, kaynak metinle farklılaştığı noktalar ana olay örgüsü, karakterler ve mekân kurgusu bakımından incelenecektir.

3.2.1 Ana Olay Örgüsü ve/veya Yan Olay Dizileri

Jan Svankmajer'in *Alice* uyarlaması incelendiğinde, kitabın bir hammadde gibi kullanıldığı görülmektedir. Kitapla ana olay örgüsü eş biçimli ilerlese de gerek mekân, gerekse karakter kullanımı açısından farklılıklar görülmektedir.

Film tıpkı kitaptaki gibi nehir kenarında oturan Alice ve ablası ile başlar ancak bu bir yanılsamadır. Alice, filmin başında izleyiciyi “Şimdi izleyeceğiniz film çocuklar içindir ama belki de değildir. Gözlerinizi kapatmazsanız hiçbir şey göremezsiniz” diyerek uyarır. Alice'in bu uyarısı seyirciyi farklı bir Alice kurgusuna hazırlar. Daha sonra kamera Alice'in odasında gezinmeye başlar; dikiş

sepeti, çerçeveye alınmış ölü böcekler, kurutulmuş hayvan kafatasları ve iskeletleri, çalışma masanın üzerindeki kurabiyeler, mavi okul defteri ve mürekkep şişesini, cansız kuklaları, fare kapanını görürüz. Kitaptaki nehir kenarı ve orman filmde Alice'in kendi özel alanı olan odasına dönüşmüştür.

Filmin kitaptan farklılaştığı yerlerden ilki Alice'in harikalar diyarına geçişidir. Kitapta nehir kenarında görüp takip ettiği Beyaz Tavşan, filmde Alice'in odasındaki bir cam kafeste tahnit edilmiş, mumyalanmış olarak bulunmaktadır. Beyaz Tavşan canlanır, kafesinin içindeki gizli bir çekmecedan çıkardığı Viktoryan dönemine ait süslü bir kıyafet giyer, makası cebine koyar, saatinin üzerindeki talaşları temizler ve geç kaldığına dair söylenerek cam kafesi kırarak uzaklaşır. Alice'in Beyaz Tavşan'ı takibi böylece başlar. Alice film boyunca Beyaz Tavşan'ın peşinde olacaktır.

Beyaz Tavşan koşarak odanın dışında kalan bir toprak tepeciğe tırmanarak tepenin üstündeki çalışma masasının çekmecesinin içinde gözden kaybolur. Onu takip eden Alice masanın çekmecesini zorlayarak açar ve içine girer. Kendini bir mağarada bulan Alice burada Beyaz Tavşan'ı talaş yerken görür. Yediği talaşlar göğsündeki yaradan dökülmektedir. Bunun üzerine Beyaz Tavşan çengelli iğnelerle yarasını onarır. Alice ona seslendiğinde hızla uzaklaşır.

Kitapta tavşan deliği olarak gösterilen harikalar diyarına varan geçit filmde asansör olarak gösterilmiştir. Asansörle geçitten inerken çeşitli katlardan geçer; raflarından birinde gördüğü reçel kavanozuna uzanır, tadına bakmak için açtığında reçelin içinde raptiyeler olduğunu görür. Bu, evrende hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmadığı konusunda izleyiciyi uyaran küçük bir mesajdır. Asansörle aşağıya doğru inerken balık iskeletleri, hayvan kemikleri, kuklalar, kullanılmayan eşyalar, depoya kaldırılmış, kullanılmayan nesneleri görür. Bu aşağıya iniş bilinçaltına bir yolculuk gibidir.

Asansör en aşağı vardığında bir delikten kuru yaprakların üzerine düşer. Bu kısım ana metinle aynı kalırken, vardığı odada çok sayıda kapı yerine, alt tarafında daha küçük bir kapıyı kapsayan tek bir kapı vardır. Düştüğü yaprakların

altından çıkan Beyaz Tavşan Alice'i görünce geriye, yaprakların arasında geri döner. Alice tavşanın peşinden yaprakların arasına yöneldiğinde, yapraklar hareket etmeye başlar ve bir masanın çekmesinde kaybolurlar. Zorlayarak açtığı çekmecedeki küçük bir anahtar bulur. Odadaki kapının sağ alt köşesindeki küçük kapıya uyacak bir anahtardır bu. Kapıyı açıp eğilip baktığında kuş sesleri gelen güzel bir dekor içinde Beyaz Tavşan'ı görür. Kitaptaki Alice, küçük kapıdan gördüğü bahçeye ulaşmak isterken; filmdeki Alice, Beyaz Tavşan'a ulaşmak istemektedir.

Alice'in ulaştığı odadaki küçük kapıyı açmak için yaptıkları, büyüüp küçülme kısımları ve kapıyı açamayınca ağlamasıyla oluşan gözyaşı gölü kitapla paralel şekilde ilerlemektedir. Fakat Alice'in Fare'yle olan konuşma kısmı ana metinle farklılık gösterir. Filmdeki fare, kendi ufak kayığıyla gelip Alice'in başında yemek pişirmek için ateş yakan, Alice'in varlığından habersiz bir hayvan olarak betimlenmiştir. Alice suya dalarak fareyi üzerinden uzaklaştırır. Gözyaşı gölünde yüzerken Tavşan'ın kayığından düşen kurabiyelerden yiyen Alice küçülerek oyuncak bir bebeğe dönüşür. Carroll'ın metnin de ise bu küçülme Beyaz Tavşan'ın düşürdüğü eldivenleri giymesi ile gerçekleşmektedir. Küçülen Alice, Svankmajer tarafından bir oyuncak bebekle temsil edilmiştir.

Bu sırada odaya su kuşları girer, suyun içinde birçok nesne belirir; çeşitli nesnelerle dolu kavanozlar, balık kafaları, hayvan iskeletleri vb. Küçülen Alice, masayı bir sandal gibi kullanır, masanın çekmecesinde büyük kapının anahtarını bulur ve büyük kapıyı açar, odanın içindekiler suyun da etkisiyle kapının arkasındaki küçük çayda sürüklenmeye başlar. Alice bir taşa tutunarak kıyıya çıkmayı başarır.

Kıyıya çıktıktan sonra Beyaz Tavşan'ın yanına giden, oyuncak bebek halindeki Alice, Beyaz Tavşan tarafından hizmetçisi sanılır ve evine birkaç makas almaya gönderilir. Buraya kadar olan olay örgüsü, kaynak metinle benzerlik gösterirken Alice'in kaçtıktan sonra yakalanıp Beyaz Tavşan'ın evine, bahçesine ve diğer hayvanlara verdiği zarar yüzünden cezalandırılması filmle metin arasındaki farklılıklardan biridir.

Beyaz Tavşan ve arkadaşları Alice'i saklandığı apartman boşluğunda yakalayıp, sıkıştırarak onun süt dolu bir tencereye girmesini sağlarlar. Alice kendi boyutunda bir kuklanın içine hapsolür ve hareket kabiliyetini kaybeder. Beyaz Tavşan, diğer yaratıkların yardımıyla Alice'i kiler olarak düzenlenmiş olan bir odaya kilitler. Alice'in girdiğı bu "harikalar diyarı" ona son derece düşmanca davranmaktadır.

Kitapta Beyaz Tavşan'ın evinden sonra gelen, köpekle karşılaştığı bölüm çıkarılmış onun yerine Beyaz tavşan ve arkadaşlarının Alice'i yakalayıp, odaya kapattıkları bölüm eklenmiştir. Alice, kapatıldığı odada önce içine hapsediğı kukladan kurtulur. Mutfak ardiyesini andıran odadaki raflar konserveler, kavanozlar, şişeler ve tencerelerle doludur. Kavanozların içinde çivili ekmekler, kurutulmuş hayvan iskeletleri, eski ampuller vardır. Hareket eden bir konserveyi açtığında içinden hamam böcekleri çıkar, bir et parçası bir tencereden diğerine geçer. En sonunda başka bir konservenin içinde kapının anahtarını bulur.

Alice üst kat önünde ayakkabılar duran bir odaya kendi ayakkabılarını çıkararak girer. Odanın tabanındaki deliklerin içinde çoraplardan oluşmuş tırtıllar dolaşmaktadır. Alice odadaki masanın çekmecesinde bir çorap, bir ağız ve iki göz bulur. Çorap hareket ederek ağız ve gözleri kendisine yerleştirir ve dikiş sepetindeki mantar benzeri bir nesnenin üzerine çıkarak Alice ile konuşmaya başlar. Bu bölüm kitaptakiyle benzerdir ancak Tırtıl'ın Alice'e verdiği mantar, kendisini değil, etrafındaki nesnelerin boyunu büyütüp küçültmektedir.

Tırtıl'ın verdiği mantar parçalarını alan Alice, koridorda ilerlemeye devam ederken bebek ağlaması sesi duyar, sesi takip eden Alice, bir pencerenin önüne gelir, pencereden içeri baktığında sesin yerdeki minyatür bir evden geldiğini görür. Pencereden odaya giren Alice, elindeki mantardan bir parça yiyerek evin büyümesi sağlar. Bu kısım kitaptaki *Domuzun Tuzu Biberi* bölümünün farklı bir uyarlamasıdır. Evin etrafında dolaşan Alice, evden dışarıya fırlatılan tabaklar, tencereler ve diğer mutfak eşyalarından sakınmaya başlar. Bu sırada odanın kapısı çalınır ve süslü bir uşak kıyafeti giymiş olan balık-uşak içeri

girer. Küçük evin kapısını çalar, aynı şekilde giyinmiş olan kurbağa-uşak kapıya yanıt verir. Balık-uşak Alice için Kraliçe’den bir davetiye getirmiştir.

Kurbağa-uşak, odada tabaklara konan sinekleri yakalayıp yerken, Alice evin kapısından içeri bakar ve içerideki bebeği biberonla beslemeye çalışan Beyaz Tavşan’ı görür. Beyaz Tavşan, Alice’i gördüğünde ona kundaktaki bebeği ve süt biberonunu fırlatır. Alice bebeği yakalar ve onun küçük bir domuz yavrusu olduğunu görür. Domuz yavrusu Alice’in elinde kaçır ve aralık kapıdan uzaklaşır. Domuzu takip eden Alice aralık bir kapıdan içeri girdiğini görür. Kapıyı aralayıp içeriye baktığında bir çay masası ve masada oturan Şapkacı ve Mart Tavşanı’nı görür. Böylece ana metinde Cheshire Kedisi’nin yönlendirdiği Çay Partisi bölümüne filmde domuz yavrusunun yönlendirmesiyle giriş yapılır.

Odanın ışığı kapalıyken hareketsiz olan Şapkacı ve Mart Tavşanı, Alice ışığı yaktığında “Yer yok! Yer yok!” diyerek bağırlar. Çay partisinde olaylar ana metindekiyle benzer şekilde ilerler. Şapkacı ahşap bir kukla olarak tasvir edilirken, Mart Tavşanı ise kurmalı bir oyuncak tavşanla betimlenmiştir. Mart Tavşanı cep saatlerine tereyağı sürmekte ve Şapkacı’nın göğsüne asmaktadır. Ancak kitapta yer alan fındık faresi yerine çaydanlığın içinden çıkan porsuk, kirli fincanları yalayarak temizlemektedir. Şapkacı’nın şapkasından Beyaz Tavşan’ı çıkarması ve onun geç kaldığına hayıflanarak odayı terk etmesiyle birlikte Alice de odanın ışığını söndürerek odadan çıkar.

Beyaz Tavşan’ı takip etmeye devam eder Alice, merdivenlerden yukarı çıkar. Tavşan, tavan arasına giden kapıdan içeri girer. Arkasından giren Alice, odanın beyaz çamaşırlarla dolu olduğunu görür. Çamaşırların arasında huzursuzca ilerler. Odanın sonuna doğru geldiğinde perdenin arkasında kılıç dövüşü yapan iki karakteri bir gölge oyunu olarak görür. Başını uzatarak perdenin üzerinden bakar ve iskambil kartlarından kesilmiş iki karakteri görür. Karakterler sahnenin sağından çıkarlar. Sahneden çeşitli iskambil kartları, kartlardan kesilmiş olan Kraliçe, Kral ve Beyaz Tavşan geçer. Daha önce kılıçlarıyla dövüşen iki karakter yine sahneye girer. Onları duyan Kraliçe geri döner ve kafalarının kesilmesini emreder. Beyaz Tavşan cebindeki makası çıkartarak ikisinin de kafalarını keser.

Kraliçe, Alice’e kriket oyunu oynamayı bilip bilmediğini sorar. Alice bildiğini söylediğinde onu oyuna davet eder. Beyaz Tavşan üzeri iğne dolu iğnelikleri getirip odaya bırakır. Alice ve Kraliçe, flamingoları kriket sopası olarak kullanarak oynamaya başlarlar. Kraliçe vuruşunu yaptığında iskambil kartlarındaki karakterler devrilir. Buna kızan Kraliçe kafalarının kesilmesini ister, Beyaz Tavşan makasla hepsinin kafasını keser. Atış sırası Alice’e geldiğine elindeki flamingo birden tavuğa dönüşür. Oradaki diğer flamingolarda tavuğa dönüşür. Yerdeki kriket topu olarak betimlenen iğnelikler de kirpilere dönüşürler. Flamingo ve karpillerle kriket oynanması kitaptakine benzerlik göstermektedir.

İlerleyen sahnede Beyaz Tavşan filmin başından beri ilk defa Alice’e yaklaşarak mavi bir defter uzatır ve bu defteri yanında taşıması gerektiğini söyler. Alice defteri incelerken Beyaz Tavşan uzaklaşır. Alice, tavşanın peşinden giderken bir odaya girer. Odada Kral ve Kraliçe bir masada ellerinde Alice’in elindekinin benzeri mavi defterler ile oturmaktadırlar. Masanın üzerinde bir tabak dolusu kurabiye vardır. Alice odaya girdiğinde kendini sanık kürsüsünde bulur. Duruşma sahnesinde ana metinde kurabiyeleri yediği için suçlanan Kupa Valesi iken filmde Alice’tir. Kraliçe Alice’in kafasının kesilmesi gerektiğini söyler, Beyaz Tavşan makasını hazırlar, Kral yargılamanın henüz bitmediğini söyler. Kral, Alice’e elindeki beyaz defterde yazılanları okumasını söyler. Alice, defterde yazılı olan özür ifadesini okumaya başlar ancak sonra hiçbir şey için özür dilemeyeceğini söyler.

Duruşmanın izleyicileri gürültü yapmaya başlarlar. Kral, söylemesi gerekeni söylemezse en yüksek cezayı alacağını söyler. Alice kabul etmez, tüm kurabiyelerin orada olduğunu söyler. Sanık kürsüsünü kenara alır ve masadaki kurabiyeleri yemeye başlar. Kral da Kraliçe gibi Alice’in kafasının kesilmesi gerektiğini söyler. Alice “hayır” anlamında başını sallamaya başladığında Alice’in başının görüntüsü Şapkacı, Mart Tavşanı, Kraliçe gibi diğer karakterlerle üst üste bindirilir. Arka planda Beyaz Tavşan’ın makasının sesi duyulmaktadır.

Bu sırada Alice odasında uyanır. Üzerinde iskambil kartları vardır, arka fondan bir saat sesi gelmektedir. Tüm bunların bir rüya olduğunu anlaşılmaktadır.

Alice'in gerçek dünyaya dönüşü kitaptaki gibi uyanmasıyla gerçekleşmiştir. Alice uyandığında kamera odayı dolaşır, rüyasında gördükleri eşyaları gösterir. Sadece Beyaz Tavşan olması gereken yerde, cam kafesin içinde yoktur. Alice kafesin içindeki Beyaz Tavşan'ın gizli çekmecesini açar ve içindeki makası alır. Kraliçe'nin söylemini sürdürür ve Beyaz Tavşan geç kaldığı için kafasını keseceğini söyler. Filmin bu şekilde sona ermesi belki de bu yaşananların bir rüya olmadığı konusunda izleyiciyi şüpheye düşürmektedir.

Ancak Svankmajer'in Alice'i, seyircisini klostrofobik ve rahatsız edici yaratıklarla dolu bir uzama götürmektedir. Film, klasik bir “bunların hepsi rüyaydı” şeklinde bittiği sanılırken Beyaz Tavşan'ın hala harikalar diyarında olduğu imasıyla sonlanır. Bu güçlü final sahnesi ile Svankmajer'in dokunsal gerçeküstücülüğü ile Alice'in “gerçek” yaşam arasındaki bağı kırılmadığını kanıttır. Filmin başlangıcında Alice'in söylediği “gözlerinizi kapatmazsanız hiç bir şey göremezsiniz” cümlesi burada anlam kazanmaktadır. İzleyici ancak gözlerini kapattığında Harikalar Diyarı ve yaşadığı dünya arasındaki bağı takip edip kendi harikalar diyarına geçiş yapabilecektir.

3.2.2 Karakterler

Bu bölümde filmde öne çıkan karakterler işlenecektir. Bu karakterler öncelikle Alice, Beyaz Tavşan'dır

Jan Svankmajer, kaynak metindeki gibi Alice'i merkeze alan bir hikâye oluşturmuştur. Filmdeki Alice de küçük bir kız çocuğudur. Ancak kitapta Viktorya döneminde geçen hikâye, Alice'in odasından, yaşadığı apartman dairesinden anlaşıldığı üzere filmde daha güncel bir zamanda geçmektedir. Alice karakteri; meraklı ve inatçıdır. Diğer tarafta karşılaştığı, kendisine düşmanca davranan yaratıkların varlığını kabul edip, onlardan korkmamaktadır.

Alice, filmde Tavşan'ın peşinden tepeye tırmanıp masanın çekmecesinden “harikalar diyarı”na girmek istediğinde çekmecenin içindeki pergelin ucu parmağını kanatır. Bu harikalar diyarına giriş için ödenecek bir bedeldir.

Alice, kitapta tek başına temel bir karakter olmasına rağmen bu filmde Beyaz Tavşan en az Alice kadar önemli bir karakterdir. Kaynak metinde Alice'in yaşadığı maceralar küçük kapının ardındaki bahçeye ulaşmak içindir. Filmde ise Alice, Beyaz Tavşan'a ulaşmaya çalışmaktadır. Beyaz Tavşan ise kendi dünyası için bir yabancı olan Alice'in varlığından rahatsızdır. Beyaz Tavşan Alice'ten uzak durmaya çalışır, yakınlaştıklarında da ona kötü davranır, kürekle vurma, makasla kolunu kesme ya da taş atma gibi davranışlarla Alice'e zarar vermeye uğraşır.

Beyaz Tavşan filmin başında canlanıp cam kafesten çıktıktan sonra ayna karşısında kıyafetlerine çeki düzen verirken, kenarda asılı duran kolyeyi nedensizce makasıyla keser. Svankmajer bu ilk sahneden Beyaz Tavşan'ın tehlikeli bir karakter olduğunu göstermektedir. Filmin sonunda Kraliçe'nin celladı olma görevini de üstlenecektir.

Kupa Kraliçesi, Kupa Kralı ve mahiyetindekiler kitaptaki gibi iskambil kartları ile temsil edilmişlerdir. Kupa Kraliçesi kaynak kitaptaki gibi otoriter bir karakterdir. Ancak kitaptaki Kraliçenin ölüm hükümlerini etrafındaki kimse dikkate almazken, *Alice* filminde Beyaz Tavşan Kraliçe'nin her hükmünü gerçekleştirmektedir.

Mart Tavşanı, Şapkacı, Tırtıl karakterleri filmde yer almaktadır. Bu karakterler tıpkı kitaptaki gibi Alice'in kafasının daha çok karışmasına neden olurlar. Filmde destekleyici karakterler olarak doldurulmuş hayvanlar, iskeletlerden oluşturulmuş yaratıklar yer alır. Bu karakterler Beyaz Tavşanı desteklerler, filmin finalindeki mahkeme sahnesinde ise Alice'e karşı olan seyircileri canlandırmaktadırlar.

3.2.3 Eserin Geçtiği Mekân

Jan Svankmajer, Lewis Carroll'ın *Alice Harikalar Diyarında* eserinin pek çok uyarlamasının tercih ettiği peri masallarıyla özdeşleşen masalsı evrenini değil; oyuncak bebekler, ürkütücü oyuncaklarla dolu grotesk bir mekâna, huzursuz biri rüyanın gerçeküstücü evrenine çevirmiştir. Kaynak metindeki “harikalar diyarı” Alice için dostça bir dünya sunmaktadır ancak Svankmajer'in “harikalar diyarı” zorlayıcı ve tekinsizdir.

Svankmajer'in harikalar dünyası seyirci için dehşet verici bir dünyadır. Doldurulmuş hayvanlar, eski oyuncak bebekler, ölmüş hayvan iskeletlerinden ve nesnelerden oluşan rahatsız edici yaratıklar bu dünyanın sakinlerini oluşturmaktadır. Yönetmen bu dünyada Alice'in çorapları dâhil her şeyin canlanabileceğini bize göstermektedir.

Filmde yinelenen masa imgesi, sahneler arası geçişi ve hikâyenin ilerlemesini sağlayan bir öğedir. Masanın çekmecesi Beyaz Tavşan'ın kullanmaktan sakınmadığı makasın kaynağıdır. Makas imgesinin de sıklıkla gösterimi bu dünyanın şiddet yüklü olduğu konusunda bir ifadedir.

Alice'in Beyaz Tavşan'ı takip ettiği eski ve terk edilmiş apartman filmin klostrofobik atmosferini yaratmaktadır. Yönetmen hikâyeyi tamamen kendisine ait bir mekâna yerleştirmiştir. Alice'in küçük kapının ardında kısaca gördüğü sevimli bahçe aslında düzenlenmiş bir sahnedir. Gerçek hikâye, tamir edilmesi gereken, eski ve kirli bir odalar zincirinde geçmektedir.

Alice, hikâyenin geçtiği diğer dünyaya eski bir asansörle geçmiştir. Film boyunca Beyaz Tavşan'ın peşinden eski ve bakımsız bir apartmanın odalarında gezinir. Yönetmen bilinçaltının katmanlarını bu odalara yerleştirmiştir denilebilir. Alice'in gezindiği bu odalardaki karakter, gördükleri yönetmenin kendi çocukluğu ile kurduğu bir ilişki olarak okunabilir.

Alice, uyandığında odasında gördüklerimizle bu harikalar diyarının inşa edilmiş olduğu anlaşılmaktadır. Alice'in odası her çocuğun odası kadar dağınıktır

ancak detaylara bakıldığında yenmiş meyve çöpleri, kırık oyuncaklar, iskeletler, duvarda asılı ölü böcek çerçevesi gibi nesneler onun bilinçaltındaki dünyasının elementlerini oluşturmuşlardır.

3.3 Lewis Carroll'ın Alice Harikalar Diyarında Eserinden Tim Burton'ın Alice Harikalar Diyarında (2013) Filmine

3.3.1 Tim Burton'ın Özyaşam Öyküsü, Yaşadığı Dönem ve Eserlerine Etkisi

Amerikan sineması içinde büyük stüdyolarla çalışıyor olmasına rağmen kendi sinemasal anlatısını kurmayı başarmış bir yönetmen olan Tim Burton 1958 Burbank, Kaliforniya doğumludur. Tipik bir Amerikan banliyösü olan Burbank'ta Warner Brothers, Disney, Columbia ve NBC stüdyoları yer almaktadır. Burbank Belediyesi'nde şehir planlamacısı olarak çalışan babası, kendi hediyelik eşya dükkânı olan annesi ve bir kardeşiyle birlikte yaşayan Burton, 12 yaşında büyükannesinin garajına taşınmıştır (Salisbury, 2008, s. 19). Büyükannesinin garajının kirasını okul sonrası bir restoranda garsonluk yaparak kazandıkları ile ödemiştir. Kendisini küçüklüğünden beri yabancı ve öteki hisseden Burton daha sonra yapacağı *Edward Scissorhands* filminde bunu anlatacaktır (Salisbury, 2008, s. 21).

Burbank'da büyürken etrafını çeviren orta-sınıf banliyö hayatı içinde kendisini yabancı hissettiğini söyleyen yönetmen, bu duyguyla hayal gücünün yardımıyla baş edebildiğini aktarır. Bu süreçte kendisini çizime ve popüler kültürün renkli türlerine adanarak oluşturduğu görsel medyaya duyduğu ilgi ile kendini avutmuştur. Gazete karikatürleri, reklamlar, oyuncaklar, tebrik kartları, çocuk edebiyatı, çizgi filmler, küçük karnaval gösterileri ve Meksika Ölüler Gününü de içeren tatil ayinleri Burton'ın çocukken kendisine kurduğu dünyanın elementleridir. Burton sineması popüler kültürden oldukça etkilenmiş ve sinemasında kullandığı nesneler ve temalarda Burbank'ta geçirdiği çocukluğundan izler mevcuttur (Bernstein, 2011, s. 2).

Çocukluğundan günümüze kendisini çizimle ifade eden bir sanatçı olan Burton, kendi çizgisini bulmasıyla hayal gücünü ve duygusal özünü keşfetmeye başlamıştır. O dönemde kendisi sözlü ifade etmektense çizimle ifade etmeyi tercih ettiğini belirten Burton için çizim yapmak hala düşünce sürecinin önemli bir parçasıdır (Bernstein, 2011, s. 2).

Büyük film stüdyoları ile çevrili olmasıyla film dünyasının başkenti sayılabilecek olmasına rağmen klasik bir banliyö olan Burbank'taki sinemalarda sevdiği korku ve canavar filmleriyle büyüyen Burton, *King Kong*, *Frankenstein*, *Godzilla*, *The Creature from the Black Lagoon* ve *Jason and the Argonauts* gibi filmlerden etkilenmiştir. Ancak Vincent Price filmlerinin hayatında özel bir yeri vardır. 1911 doğumlu olan Vincent Price, döneminin düşük bütçeli korku ve polisiye filmlerinde oynamış kült mertebesine erişmiş bir aktördür. Sanat eleştirmeni, koleksiyoner, yazar, iyi bir hikaye anlatıcısı ve gurme bir şef olarak nitelendirilen Vincent Price'in yaşam tarzıyla tamamen zıt olan düşük bütçeli korku filmlerinde oynaması onu bu filmlerin diğer oyuncularına göre kült kategorisine yükseltmiştir. Sanat, edebiyat ve oyunculuk konusundaki zengin kültürel birikimi ile neredeyse sadece korku filmlerinde oynamasının getirdiği karşılıklı gerilim bu türün izleyicilerini ona bağlayan bir unsurdur (Smith, 2013, s. 20).

Price hakkında Burton'un (Salisbury, 2008, s. 23) görüşleri şu şekildedir:

Vincent Price, tanımlayabileceğim biriydi. Gençken size her şey daha büyük görünür, kendi mitolojinizi, psikolojik olarak sizi neyin bağladığınızı bulursunuz. Bu filmlerin şiirselliği ve sayısız eziyet çeken – genellikle hayali - bu destansı karakter tıpkı Gary Cooper veya John Wayne'in birisiyle konuşacağı şekilde benimle konuşurdu.

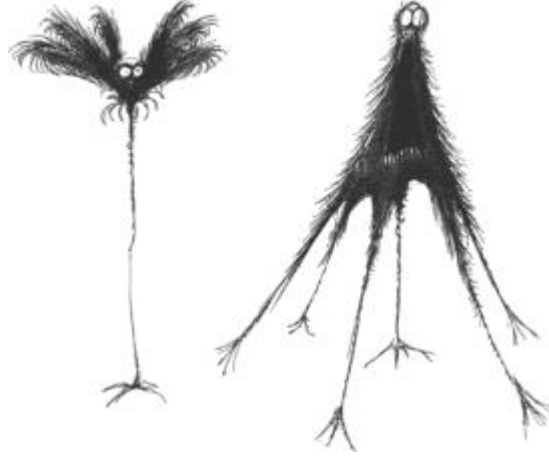
Burton'ın, bu hayranlığı yönetmen olduğunda kendisini filmlerinde rol vermesiyle devam eder. Vincent Price, 1982 tarihli *Vincent* filminde anlatıcı olarak yer alırken, 1990 tarihli *Makas Eller* (*Edward Scissorhand*) filminde ise özel bir role sahiptir.

1976 yılında Kaliforniya Sanatlar Enstitüsü'ne burslu kayıt olmuştur. Okuldaki ikinci yılında Disney Stüdyolarının bünyesine katılmak için açılan programda stajyer animatör olarak çalışmaya başlamıştır. Burada geçirdiği zamanı askerliğe benzeten Burton (Salisbury, 2008, s. 28) şu ifadeleri kullanmıştır:

Disney insanları tarafından Disney felsefesi öğretiliyordu. İlk defa aynı ilgi alanlarını paylaştığım insanlarla bir aradaydım. Okulda dışlanan, Star Trek'ten hoşlanan benzer kişilerdik.

Disney'in propaganda materyallerine erişmeniz gerekiyordu. Snow White'in nasıl çizileceğini görmek istiyorsanız, elbisesinin altındaki çizgileri görmeniz lazım. Disney sanatçıları, animatörleri ve yerleşimcileri tarafından Disney yolu öğretilmesini öğreniyordunuz. O zamanlarda animasyonda şu andaki gibi bir çeşitlilik yoktu. Disney de, her ne kadar çok az olsa da, romantik bir idealdi. Şöyle diyebilirim ki sınıfımın yüzde 90'ı orada çalışmayı arzuluyordu.

Geçirdiği stajyerlik dönemi sonrası 1979'da Disney Stüdyolarının sürekli bir çalışanı haline gelmiştir. Burada animasyon sanatçısı olarak çalıştığı ilk film 1981'de yayınlanacak olan *The Fox and The Hound* filmidir. Bu dönemi kendisi için hayatının en depresif dönemi olarak tanımlayan Burton'a göre Disney ile uyuşmaları mümkün olmamıştır. Sevimli Disney karakterlerini çizemediğini, taklit bile edemediğini belirtmektedir. Disney Stüdyolarının bağımsız bir sanatçı aradığını ancak kendi personasından uzaklaşmış bir fabrika çalışanı olabilecek kişileri çalıştırdığından bahseder (Salisbury, 2008, s. 31). Disney Stüdyolarında çalıştığı süre boyunca *The Fox and The Hound* (1981), *The Black Cauldron* (1985) ve *Tron* (1982) filmlerinde animatör, kavramsal sanatçı olarak çalışmıştır.



Görsel 16 : Tim Burton *The Black Cauldron* (1985)

Kaynakça: Burton on Burton, Salisbury, 2008, s.32

1982 yılında Disney Stüdyoları'ndaki yöneticilerden Tom Wilhite, Burton'a ilk filmini yapması için altmış bin dolar bütçe ayırmıştır. Kendisine ayrılan bu bütçe ile stop motion bir animasyon olan ilk filmi *Vincent* 'i çeker. Vincent, Tim Burton'ın hayranı olduğu Vincent Price için yazdığı bir şiir ile en sevdiği çocukluk yazarı Dr. Seuss'dan esinlenerek çektiği beş dakikalık siyah-beyaz bir animasyondur.

Tim Burton, Vincent'i bir çocuk kitabı olarak tasarlamış olsa da bu fırsat sonucu onu stop motion bir filme dönüştürebilmiştir. 1920'lerin Alman dışavurumcu filmlerinden etkilenen bir fona sahip olan hikâyede kendisini Vincent Price sanan yedi yaşındaki Vincent'in hikâyesini anlatmıştır. Sıkıcı banliyö yaşamı ve kendi hayal dünyası arasındaki geçişlerle ilerleyen filmde çocukluğunda izlediği Edgar Allen Poe hikâyelerini anlatan Vincent Price'in önemi büyüktür. Film, Vincent'in karanlıkta yerde yatıp, Poe'un *Kuzgun* şiirinden bir pasaj okumasıyla sonlanır (Salisbury, 2008, s. 38). Film Vincent Price seslendirmiştir.



Görsel 17 : Tim Burton *Vincent* (1982)

Kaynakça: Burton on Burton, Salisbury, 2008, s.50

Vincent filmi Tim Burton için katharsis özelliği olan bir filmidir. Canavar filmlerinin, Vincent Price'ın ve Edgar Allen Poe'nun onun için özel bir anlamı söz konusudur. Burton (Salisbury, 2008, s. 41) bu anlam konusunda şunu aktarmaktadır:

*Vincent Price, Poe ve o canavar filmleri benimle konuşurlar. Birini öylesi bir eziyet ve ızdırap içinde görmek bir çeşit sağaltım, bir rahatlama. Bunları kullanarak bir bağ kurarsınız. Vincent benim için budur. Film Vincent'in kendi gerçekliğine girer ve çıkar. Kendisini Vincent Price olarak tanımlar, buna inanır ve biz dünyayı onun gözünden görürüz. Gerçekliğe de dalıp çıkar ve *The Raven*'dan bir cümle ile kapanır. Disney'dekiler onun öldüğünü düşündüler, ancak o sadece yerde yatıyordu. Gerçekten öldüğünü veya kendi küçük hayal dünyasında güzellikle yaşamadığını kim bilebilir ki? Daha iyimser bir son istemişlerdi ama ben bu finali hiçbir zaman kötümser olarak görmedim. İlginçtir, bazı şeyler hayal gücünüze bırakıldığında daha canlandırıcıdır. Ben mutlu sonları bir tür psikotik olarak görmüşümdür. Benden lambanın yanıp, Vincent'in babasının gelerek "Haydi futbol veya basketbol oynamaya gidelim" demesini istediler. Bu benim mutlu son sendromu ile ilk kez karşılaşmamdı.*

Burton, Vincent karakterini duygularıyla inşa ettiğini, kendisine benzemesi için özel bir çaba sarf etmediğini ancak sonucun son derece kişisel

olduğunu belirtmektedir. Vincent karakterinin kendisi için konuşabildiğine inanır.

Burton'a göre Hollywood sinemasında bu tarz karakterler çok zor yer almaktadır. Bunun nedenini Hollywood sineması için her şeyin görüldüğü gibi olması ve karakterlerin çeşitli yorumlamalara kapalı olması gerektiği olarak açıklar. Ancak kendisinin farklı yorumlanabilecek karakterlere önem verdiğini belirtir (Salisbury, 2008, s. 45). Bu durum Disney Stüdyoları ile yönetmenin tarzının ayrıldığı noktalardan biridir. Onun gotik karakterleri Disney Stüdyoları'nın anlayışına göre karanlık ve dışlanmış karakterlerdir.

Burton, animasyon bir film olan Vincent'ten sonra Disney Channel için *Hansel and Gretel* (1983) filmini yönetir. Gerçek oyuncularla birlikte çalıştığı ilk filmidir. Vincent'teki duygusal derinlikten uzak olsa da yönetmenin kendine özgü hayal gücünün değerli bir örneğidir. Grimm kardeşlerin orijinal hikâyesini oldukça farklı bir biçimde uyarlamıştır. Bir erkek oyuncunun canlandığı kötü cadı ile Hansel ve Gretel kardeşler arasında gerçekleşen bir kung-fu dövüşüyle kapanan film, masalın diğer uyarlamalarına göre oldukça farklı yorumlanmıştır.

Film, 1983 yılının Cadılar Bayramı günü yayınlandıktan sonra depoya kaldırılmıştır. Daha sonra film Tim Burton'ın 2000'li yıllardaki retrospektif sergilerinde yer almıştır. Filmdeki gerçeküstücü yaklaşım ve karanlık atmosfer yönetmenin sinemasında daha sonra sıkça karşılaşılabilecek örüntülerdendir.

Tim Burton'ın yönetmenliğini yaptığı üçüncü film, 1984 tarihindeki çektiği 25 dakikalık *Frankenweenie*'dir. Film, Mary Shelley'in klasik hikâyesinin Amerikan banliyösüne uyarlanmış bir versiyonudur. On yaşındaki Victor Frankenstein isimli araba kazasında ölen köpeğini hayata döndürmeye çalışan genç bir çocuğun hikâyesi anlatılmaktadır. Buradaki yeniden canlandırma fikri yönetmenin ilk filmi olan Vincent'ta da yer almaktadır. Büyürken izleyip duygusal bağ kurduğu klasik korku filmlerinin ve dışlanmış çocukluğunun etkisi altındaki film, Frankenstein'a duyduğu hayranlığı da yansıtmaktadır (Salisbury, 2008, s. 78).



Görsel 18 : Tim Burton *Frankweenie*: Daniel Stern, Shelley Duvall, Barrett Oliver, and Sparky (1984)

Kaynakça: Burton on Burton, Salisbury, 2008, s.89



Görsel 19 : Tim Burton *Frankweenie* (1984) filminden kareler

Kaynakça: Burton on Burton, Salisbury, 2008, s.89

Filmin, *Pinocchio* (1984) ile birlikte yayına sokulması planlanmıştır ancak Amerikan Sinema Filmleri Derneği (MPAA)'nin uygunluk derecesinde PG¹⁹ olarak değerlendirilmesi sonucu filmin vizyona girme ihtimali ortadan kalkar. Tim Burton filmde küfür ve argo bir dil kullanılmadığını, çok az olan

¹⁹ Parental Guidance Suggested, Bazı içerikler çocuklara uygun olmayabilir ve bir ebeveyn gözetiminde izlenmelidir. MPAA tarafında Amerika'da yayınlanacak filmlere verilen uygunluk derecelerinden biridir. (<https://www.mpaa.org/> , 03-07-2018)

şiddetin de kameranın dışında gerçekleştiğini belirterek MPAA'dan gerekçeli bir yanıt istemiş ve filmin atmosferinden ötürü bu derecelendirmeye alındığını öğrenmiştir (Salisbury, 2008, s. 60). Bu durum sonrasında Disney Stüdyoları, Burton ile yollarını ayırır. Gerekçeleri şirketin kaynaklarını yayınlamayacakları korkutucu ve karanlık filmlere kullanmasıdır. Aynı zamanda Tim Burton için de verimli bir dönem olmamıştır. Disney Stüdyolarında çalıştığı için çok şanslı olduğunu ancak kimsenin göremeyeceği filmler yapmanın bir anlamı olmadığını belirtmiştir (Salisbury, 2008, s. 61).

Disney Stüdyolarından ayrıldıktan sonra televizyonda yayınlanan bazı dizilerde yönetmenlik yapmıştır. Komedyen Pee-Wee Herman'ın (Paul Rubens) gri takım elbisesi, kırmızı papyonu ve vazgeçmediği bisikletiyle yaptığı *Pee-Wee's Playhouse* döneminin kült televizyon şovlarından biriydi. Burton'ın gösterime sokulmayan *Frankenweenie* filmi endüstrisinde kulaktan kulağa yayılmıştı. Farklı bakış açısı ve sanatsal yaratıcılığı Warner Bros.'un 1985 yılında *Pee-Wee's Big Adventure* filmini yönetmesi için o sırada 26 yaşında olan Tim Burton'ı seçmesinin en önemli nedenlerinden biri olmuştur (Salisbury, 2008, s. 92).

Tim Burton bu filmin kendisi için sürreal bir deneyim olduğunu belirtmiştir (Salisbury, 2008, s. 103). Eleştirmenlerin kötü yorumlarına rağmen iyi bir gişe başarısı yakalayan filmle birlikte stüdyo deneyimi kazanmış ve sonrasında da çalışacağı müzisyen Danny Elfman ile birlikte çalışmaya başlamıştır.

Her ne kadar Hollywood stüdyolarıyla çalışsa da, Burton'ın filmleri genellikle güncel Hollywood paradigmasının dışında yer almaktadır. Filmlerinin büyüleyici görsel dünyası zıtlıklarla doludur. Bir animatör olarak başladığı kariyerinde hala bir şekilde animatör olduğunu belirtse de çoğu filmini oyuncularla çekmiştir. Eski usul özel efekt tekniklerini tercih edip CGI teknolojisi kullanmaktan kaçınmaya çalışsa da filmleri geleneksel efektler kadar dijital efektleri de barındırmaktadır. Bir auteur olarak kabul edilmesine rağmen Hollywood stüdyo sisteminin içinde yer almaktadır. Kariyeri boyunca endüstrinin çalışma şartlarına uyum göstermek zorunda kalmasına rağmen kendi kişisel

imgelemini oluřturmuř ve pek ok sette aynı yapım ekibi ile alıřmayı bařarmıřtır (McMahan, 2006, s. 11).

Burton'ın erken dnem kariyeri Warner Bros. stdyosuyla *Pee-Wee's Big Adventure*(1985) ekerek bařlamıřtır. Sonrasında yine aynı stdyoda *Beterbcek (Bettlejuice, 1988)* ve *Batman (1989)* filmleri ile devam etmiřtir. Kendisine uluslararası n getiren, zgn stili ve hayal gcyle auteur ynetmen kategorisinde deęerlendirilmesini saęlayan, giře bařarısı da kazandıęı 20th Century Fox stdyosu ile yaptıęı *Edward Makaseller (Edward Scissorhands, 1990)* ve Disney stdyosuyla ilgili yaptıęı *Tim Burton's Nightmare Before Chirstmas (1993)* filmleridir.

Ynetmenin film kariyeri, bilimkurgu, biyografi, korku, fantastik gibi birbiriyle eřleřmeyen trlerden oluřsa da kendi sinemasal dili tm sinematografisinde hissedilmektedir. 1994 tarihli *Ed Wood* biyografi iken *ılgın Marřlılar (Mars Attacks!)* filmi bilimkurgu trndendir. Korku trne gotik bir yaklařım sergiledięi *Hayalet Svvari (Sleepy Hollow, 1999)* ve l Gelin (*Corpse Bride , 2005*) ile stop-motion animasyon ekmiřtir. Tr eřitlilięini bilinen bir ocuk kitabı olan *Charlie ve ikolata Fabrikası (Charlie and Chocolate Factory, 2005)* ile devam ettiren ynetmenin filmografisinde *Sweeney Todd: Fleet Sokaginin řeytan Berberi (Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street, 2007)* ile bir mzikal ile korkuyu bir araya getirmiřtir. *Batman(1989)* ve *Batman Dnyor (Batman Returns, 1992)* ile izgi roman uyarlaması da yapmıřtır. 2010 yılındaki *Alice Harikalar Diyarında (Alice in Wonderland, 2010)* ile yine fantastik ocuk edebiyatına dnř yapmıřtır (Magliozzi, 2019).

Aynı zamanda bir illstratr olan Tim Burton'ın 1997 yılında *İstiridye ocuęun Hznl lm ve Dięer Hikayeler (The Melancholy Death of Oyster Boy and Other Stories)* isimli bir řiir kitabı yayınlamıřtır. Buradaki bazı karakterler daha sonra 2000-2001 yılları arasında yayınlanacak olan animasyon dizisi olan *The World of Stain Boy* dizisinde ekrana yansıyacaktır. Bu kitaptaki hikyeler Burtonesk bir ierik ve formdadırlar. Bu hikyeler lme dair olsalar da mizahi bir yaklařıma sahiptirler (Salisbury, 2008, s. 242).

2003 yılında *Darkhorse Comics* firması *Tragic Toys for Girls and Boys* isimli Burton'un tasarladığı koleksiyonluk figürler serisi çıkartmıştır. Çok yönlü bir sanatçı olan Tim Burton illüstrasyoncu, ressam ve fotoğrafçı olarak kendi özel dünyasını oluşturmuştur (Magliozi, 2019).

22 Kasım 2009-26 Nisan 2010 tarihleri arasında Amerika'da Modern Sanatlar Müzesi'nde (MOMA) Tim Burton'ın retrospektif sergisi düzenlenmiştir. MOMA küratörlerinin pop – sürrealist bir sanatçı olarak tanımladıkları Tim Burton, Hollywood tarzı yönetmenliği kendi kişisel imgelemiyile yeniden inşa etmiştir. Hollywood'un getirdiği tanınırlık sayesinde artan uluslararası ünü, kendisinden sonra gelen genç sanatçıları etkilemesine yol açmıştır. MOMA'da düzenlenen bu retrospektif sergide ilk çocukluk çizimlerinden ongunluk dönemi işlerine kadar geniş hayal gücünün tüm örnekleri sergilenmiştir. Bu kapsamlı sergide Tim Burton'ın az bilinen çizimleri, resim ve fotoğrafların yanı sıra kuklalar, maketler ve kostümler ile birlikte *Edward Makaseller*, *The Nightmare Before Christmas*, *Batman*, *Çılgın Marslılar*, *Ed Wood* ve *Beterböcek* gibi çeşitli filmlerinden sinematik sahnelemeler yer almıştır (Magliozi, 2019).

Tim Burton'ın filmleri modern yaşamın kontrollü ve alışılmış düzenine karşın yönetmenin biçimsiz, tekinsiz bir şekilde manipüle edilmiş dünya tasavvuru ile iki kutuplu bir eksen de hareket etmektedirler. Burton filmlerinde modern gelenekselliğin dışında kaldıkları için yabancılaşan mekân ve karakterler grotesk olarak yorumlanmaktadır. Yönetmenin gotik ve dışavurumcu gelenekten beslenen kendine özgün bu tarzı "Burtonesk" olarak adlandırılmaktadır (Güleç & Çağlar, 2019).

3.3.2 Tim Burton'ın Sinemasına Genel Bir Bakış

Tim Burton sinemasını klasik Amerikan sinemasından ayıran en önemli özellik onun kendine ait sinemasal bir dili oluşturmuş olmasında yatmaktadır. Çocuk kitaplarındaki düşler ülkesini tuhaf ve tekinsiz bir açıdan anlatan Burton'ın karakterleri çoğu zaman grotesk ve marjinaldir. Karakterleri garip bir korkunçlukla, sihirli bir sevimlilik arasındaki bir çizgide dolaşırlar. Sinemasının

anlatısı Sir Horace Walpole'un *Ontario Kalesi*'nden Edgar Allen Poe'nun melankolisine kadar uzanmaktadır. Bu uyanık rüyalar ve hezeyanlarla dolu bir dünyadır. Alman dışavurumculuğu ve gotik mirasının kaynaştığı bu dünyada çocuk hikâyelerinin kahramanı Dr. Seuss'un etkisi de göz ardı edilmemelidir. Çizdiği aşırı cılız karakterler, çizgili şapkalar ve fesat olmasına rağmen sempatik karakterler Burton'ın çalışmalarının ana gövdesini doğrudan beslemektedir (Odell & Blanc, 2005, s. 13).

Burton'ın sinemasını anlamak için gotik gelenekten bahsetmek gereklidir. Gotik kelimesi, sanatta, mimaride ve tarihsel bağlamda farklı anlamlarda kullanılmış, dönüşmüş olsa da en temelinde bir "öteki" kavramına aittir. Bir terim olarak kullanılmaya başlandığı andan bu yana gotik kavramı; "moderne karşı eski moda; medeniye karşı barbar; zerafete karşı kaba; kosmopolitan kibar tabakaya karşı kadim; Avrupai ya da Fransızvari olana karşı daha çok İngiliz ya da taşralı; dayatılmış bir kültüre karşı yerli kültür" demektir (Yücesoy, 2007, s. 7).

Bilinmezliğe, ötekine duyulan korku ve merakı içinde barındıran bir kavramdır. Gotik yaklaşımın temelinde insanların korkularına anlam araması yatmaktadır. İnsanın en temel duygularından biri olan korku kavramı psikoloji sözlüğünde; "Algılanan bir tehlike, tehdit anında hissedilen ve nahoş bir gerilim, güçlü bir kaçma veya kavga etme dürtüsü, hızlı kalp atışları, kaslarda vb. belirtilerle yaşanan yoğun bir duygusal uyarılma" olarak tanımlanmaktadır (Budak, 1999, s. 465).

12. yüzyıl ortalarından Rönesans'a kadar süren gotik mimari döneminde ilk akla gelen sivri çatıları, kuleleriyle göğe yükselen, dev boyutlu katedrallerdir. Bu mimari modeli daha sonra Ortaçağ sembolizmine dönüşmüş, gücün ve iktidarın simgesi haline gelmiş şatolar ve kaleler inşa edilmiştir.

Giovanni Scognamillo'nun (1996, s. 150-151) aktardığı gibi;

Ortaçağ derebeyi şatosunu, kalesini, hisarını bir tepede ya da bir geçidin başında kurduğunda yerleşmenin ve

savunmanın ötesinde başka şeylerin, uyandırılacak başka duyguların da peşindedir. (...) Şato ve kale, dış görünüşleri, içlerinde ve etraflarında geçen olayları ile karabasanlar, acılar ve sancılar yaratırlar. Gerçek işlevleri bunlar değilse bile konumları ve temsil ettikleri düzenle korudukları değerler bu tür sonuçları doğururlar.

Gotik sembolizmi mimariden sonra resim sanatına da geçmiş; ressam Salvator Rosa'nın yeni bir manzara resmi anlayışı ile resmettiği uçurumlar, karanlık vadiler, kuytu ormanlar, mağaralar, çarpık ağaçlar gotiğin görsel imajlarını belirlemiştir. Bu manzara resimleri akıldışı, korkutucu ve karamsardır (Yücesoy, 2007, s. 8). Gotik eserler veren bir diğer ressam da Goya'dır. Goya'nın gotik anlayışı hayatın içinden beslenmektedir. Resimlerinde yaşadığı dönemin batıl inançlarını, korkularını ve endişelerini aktarır (Scognamillo, 1996, s. 136).

Gotik sembolizmini psikolojik öğelerle besleyerek eserler veren bir diğer ressam da Heny Fuseli'dir. Zihninin işleyişi aktarmak için formları abartan ressamın gotik hayal gücü açısından en bilinen resmi *The Nightmare (Karabasan, 1782)*'dir. Tabloda yatağın üzerinde uzanmış uyumakta olan beyazlar içinde bir kadın, kadının üzerine oturmuş bir erkek şeytan ve arkadaki siyah perdelerin arasından uzanan bir atın kafası resmedilmiştir (Yücesoy, 2007, s. 9). Bir kâbusun korkusunu yansıtan bu eser rüyaların tekinsizliğini, korkunun insanın kendi benliğinden doğduğunu yansıtmaktadır.

1764 tarihli Sir Horace Walpole'ın *The Castle of Ontario* romanı gotik edebiyatın ilk eseri olarak kabul edilmektedir. Aydınlanma Çağı kısaca, Ortaçağ dünyasının düşünce kalıplarının reddedilip, akılcılığı temel alarak yaşam kurallarının yeniden düzenlendiği bir dönemdir. Bu dönemin kuralcı, deney ve gözlem yoluyla doğrulanabilir somut kavramların ön plana çıkarılmasına bir tepki olarak doğan gotik edebiyat ile batıl inançlar, akıl ötesi ve hayal gücü içeren kavramlar; belirsizlik, kaos ve korkuya yönelik çağrışımlar dengelenmiştir.

Scognamillo (1996, s. 48) gotik edebiyatı, Aydınlanma Çağı'nın sınıfsal bir boşalması olarak tanımladığı gibi aynı zamanda kurgunun, düş gücünün,

bastırılmış duyguların ve arzuların sığınağı ve ürünlerinden biri olarak da tanımlamaktadır.

Aydınlanma Çağı düşünürleri, batıl inançları ve nedensiz korkuları insan doğasına dair akılcı yaklaşımlarla aşmayı hedeflemişlerse de korkunun ve acının bir haz duygusuna dönüşebileceğine inananlar için korku ve korkunun çağrıştırdığı imgeler sanatçıların yaratıcılığını arttıran bir duygu olarak kabul edilmiştir.

Gotik romanın başlıca amacı, hayaletlerin görünmesi, kehanetlerin duyurulması gibi olağanüstü durumlar aracılığı ile korkulu, gizemli ve gerilimli bir ortam yaratıp okuyucularda heyecan uyandırıp, onları dehşete düşürmektir (Urgan, 2010, s. 854).

Yazılı anlatıda gotik dönemin yükselişini 1790'larda yaşamıştır. Fransız devrimi sürecinde yaşanan aşırılıklarla birlikte yükselen bir dönemdir. Gotik edebiyat her türlü aşırılığı merkezine alan bir edebiyat türü olduğu için toplumsal değişimlere gösterilen bir tepki olarak öne çıkmaktadır (Yücesoy, 2007, s. 13).

Mina Urgan'a göre gotik romanlar özellikle Ortaçağ'a yönelmeleri, doğaüstü imgeler kullanmaları, doğa betimlemelerinde çoğunlukla ıssız ve yabansı olanı seçmeleri ile tanımlanmanın yanı sıra ahlak kurallarına ve yasalara başkaldıran karakterlere de sahiptirler (2010, s. 854).

Gotik roman özelinde Mary Shelley tarafından 1818 yılında yazılan *Frankenstein or the Modern Prometheus* (*Frankenstein ya da Modern Prometheus*) romanından bahsetmek önemlidir. Mina Urgan'ın gotik romanlardan ayırdığı bu eser, okuyucularında sadece korku ve dehşet duygularını uyandırmanın ötesinde insanın bilimsel ilerlemeyle birlikte yaratma sorumluluğuna dair ahlaki bir sorgulamayı amaçlamaktadır (2010, s. 864). İnsanın keşiflerinin, yaratımlarının sorumluluğu söz konusu olduğunda güncelliğini koruyan bu eserin etkisi günümüzde hala sürmektedir.

Gotik anlatılarda mekân olarak büyük şatolar, tuhaf ve ıssız dehlizler, yeraltı geçitleri, kimsenin yaşamadığı sanılan ancak hayalet dolu odalar, medeniyetten uzak boş malikâneler, loş salonlar, gizli geçitler hikâyenin daha gizemli olmasına, korkutucu niteliklerin öne çıkmasına yardımcı olurlar. İlk dönem gotik edebiyat okurlarını heyecanlandırmak ve etkilemek için tasvir edilen bu mekânlar melodramatik kurguların dekorları haline gelmiştir (Scognamillo, 1996, s. 150).

Gotik edebiyatın Amerika'daki en bilinen temsilcisi ise 1809-1849 tarihleri arasında yaşamış olan Edgar Allen Poe'dur. Kısa süren yaşamının çoğunluğunu kısa öykü ve şiir yazarak geçirmiştir. Konuları karanlık düşlerin geçtiği soylu malikânelerinde, gizli geçitlerde ve mezarlıklarda geçer. Hikâye ve şiirlerinin tek anlatıcısı ve kahramanı hep kendisidir (Çobanoğlu, 2009, s. 6).

Çobanoğlu ayrıca Scognamillo'nun, Poe'nun hayaletler ya da hortlaklarla uğraşmadan, doğal olanın sınırlarının dışına çıkmadığını ancak aşırı hissedilen her durumun sadece beyinde oluştuğunu, okuyanın bilinçaltını sürekli tekrarlayan tema ve motiflerle, ölüm ve ölüm korkusu ile harekete geçirdiğini aktarır (2009, s. 7) .

Gotik, kültürel ve toplumsal gerilim arttığı dönemlerde ortaya çıkan ve sosyolojik ve psikolojik endişelerin biçimini dönüştürerek açığa çıkaran bir türdür. Gotik kültür başlangıcından bugüne kendi çağının egemen kültürüne muhaliftir. Var olan sistemin içinde kendine yer bulamamış, sisteme ait olamayan insanların kendilerine ait hissettikleri bir anlatı kurmayı başarmıştır. Anlatısının dehşeti ve korkutucu yönleri ile bireyin bilinçaltında bastırdığı dürtüleri yansıtmaktadır. Gotik kahramanla kurulan özdeşim izleyici/okuyucu için arındırıcı bir eylemdir. Scognamillo, dehşet görüntüleri izleyen seyircinin, gördükleri sayesinde arındığını, içindeki saldırganlığı ve korkuyu başka bir yöne kanalize ettiğini belirtir. Ona göre korku sineması ölümsüz mitos ve arketiplerle beslenen, bunlara dönem dönem yenilerini ekleyen bir gelenektir (Scognamillo, 1996, s. 11).

Yirminci yüzyılda gotik, edebiyatın yanı sıra sinema, çizgi romanlar, müzik, bilgisayar oyunları gibi güncel alanlarda kendine özel bir alana sahiptir. Bu durumun oluşmasında gotik kültürün kendi özelinde taşıdığı muhalif tavrın yanı sıra endüstrinin korku türünü çok satan bir meta haline getirmesinin de payı söz konusudur.

Burton sinematik evrenini etkileyen bir diğer unsur da Alman dışavurumcu sinemasıdır. Filmlerinin “Burtonesk” olarak adlandırılan atmosferinde bu sinemanın izleri okunmaktadır. Alman dışavurumcu sineması Birinci Dünya Savaşı sonrası başlayan ekspresyonizm akımının sinemadaki tezahürüdür. Sinema, savaş sonrası Amerika’da hızla endüstrileşirken, Avrupa’da sanatsal açıdan da değerlendirilmekteydi. Avrupalı yönetmenler, dönemin tanınmış ressamı, müzisyenleri ve yazarlarıyla yakın ilişki geliştirmişlerdi (Monaco, 2001, s. 277).

Dışavurumcu sanatın kavramsal çerçevesi dünyanın tasvirinde doğacı olmayan (non-naturalist) bir yaklaşımı sergilemesidir. Sanatçı bir aracı olarak etrafındaki nesnel gerçekliği birebir yansıtmaya amacını taşımaz. Bunun ötesine geçerek yaşadığı dünyayı içsel deneyimleri üzerinden ve çoğunlukla da derin duygulanımların aracılığı ile aktarma eğilimindedir (Clarke, 2012, s. 60). Savaşın yenik çıkmış ve parçalanmış dünyaları ile baş başa kalan Alman sanatçılar, yaşadıklarının ruhsal etkilerini dışavurumculuk ile aktarmışlardır. Soyutlamalar, metafizik alanına giren temalar güçlü görsel biçimlerle anlatılmıştır (Abisel, 2003, s. 153).

Alman filmleri, Birinci Dünya Savaşı’nın hemen ertesinde uygulanan boykotu kırarak New York ve Londra sinemalarında gösterilmeye başlandığında hayret ve hayranlıkla karşılanmışlardır. Bu filmlerdeki kamera kullanımı, aydınlatma ve özel dekorların yanı sıra filmlerde işlenen konuların derinliği hayranlık oluşturmıştır (Abisel, 2003, s. 151). Filmlerde kader, ölüm ve bireyin kendiliği ele alınıp daha önce perdeye yansımamış duygular ve ilişkiler işlenmekteydi. Alman sinemacılar, aydınlatmanın, küçük ayrıntıların, kostüm ve dekorun önemini, kameranın yalnızca anı kaydeden bir aracın ötesinde sanatsal

bir araç olduğunu anlamışlardı. Bu dönemde çekilen filmlerle Alman sineması 1920’lerde en parlak dönemini yaşamıştır (Abisel, 2003, s. 152).

Toplumun, günlük yaşamın sorunların ve siyasi problemlerinden kaçma ya da bunları farklı bir biçimde ele alma isteği bu akımın yaygınlaşmasına neden olmuştur. Dekor, kostüm ve aydınlatma tekniği ve ele alınan konuların o dönem için sıra dışı olduğundan dışavurumcu filmler ilgiyle karşılanmıştır. Psikanalizle birlikte başlayan “iç dünya”, “bilinçaltı” ve “ben” gibi kavramlar, yaşadıklarına ve kayıplarına anlam vermeye çalışan toplumun arayışını yansıtmaktadır.

Alman sinemacılar ülkede yaşanan politik, ekonomik ve toplumsal sorunları fark etmekle birlikte, politikayla birebir ilgilenmemiş, sinemada görsel mükemmelliğe ulaşmanın yollarını aramışlardır. Abisel, Fritz Lang’ın kendisi için, Nazilerin iktidara gelişine dek, bir uyurgezer gibi görüntülerin peşinden koştuklarını, filmlerinin politik etkilerini dikkate almadıklarını aktarır. Ancak Abisel, yine de bu filmlerde, Almanya’nın karamsar ortamının, güvensizlik ve korkunun açık biçimde yer aldığını belirtir (2003, s. 155).

Robert Wiene’nin 1919 tarihli *Dr. Caligari’nin Muayenehanesi* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*), Alman dışavurumcu sinemasının ilk örneği olarak kabul edilir. Anlattığı gizemli cinayet öyküsünün geçtiği fantastik ve gizemli dünya bugün bile ilgiyle izlenmektedir. Film, sinemanın olanaklarına dair bir arayışı içermektedir. Sinemasal hilelere gerek kalmadan çevre düzenlemesi aracılığıyla gerçeği çarpıtabilen, dekor ve yoğun ışık-gölge zıtlıklarıyla tekinsiz ve gizemli bir atmosfer yaratılabileceğini gösteren bir filmidir.

1925’e kadar Alman sinemacılar teknik ustalık ve özgün bir atmosfere sahip filmler yapmışlardır. Amerikan filmlerinin piyasaya girişiyle birlikte gişe hasılatının ön plana çıkması sonucu özgün yapımlardan ziyade Hollywood filmlerinin taklitleri çekilmeye başlanmıştır. Yaklaşan Nazi iktidarı ve savaş rüzgârlarının esmesiyle birlikte Alman yönetmen ve sinema sanatçıların büyük bölümü, diğer pek çok düşünür ve sanatçı gibi Amerika’ya göç etmiştir (Abisel,

2003, s. 161). Böylece Alman sinemasının karanlık hikâyeleri ve tekinsiz atmosferi Amerika'ya taşınmıştır.

Tim Burton, Burbank'ta geçen çocukluğu ve ilk gençliği boyunca dışavurumcu sinema ve onun mirasının temsilcisi filmleri izleyecektir. Bu filmler, Burton'ın kendini ifade etmesinin aracıdır olurken onun sinematik evreninin de temel taşlarını oluştururlar.

2009 yılında MOMA'da düzenlenen retrospektif sergisinin küratörü olan Ron Magliozzi, Burton'ın çalışmalarını karnavalesk, statükoya karşı duran komedi ile groteskin özgürleştiren karışımı olarak değerlendirmiştir. Ayrıca Burton'ın Ölüler Günü, Cadılar Bayramı ve Noel gibi bayramlarla ilgili görsel referansları filmlerinde ve diğer çalışmalarında sıkça kullandığını, bununla birlikte sirk ortamına, abartılı vücut bozulmaları ve değişimlerine, tekinsiz karakterlere cazibe katacak şekilde bir renk paleti kullandığını belirtmiştir (Magliozzi, 2019).

Schuy R. Weishaar, *Master of Grotesque* kitabında Tim Burton'ın sinemasını Bakhtin'in *Rabelias ve Dünyası* kitabındaki resmi kültür ve karnaval kültürü kavramları üzerinden değerlendirmektedir. Ortaçağ ile sonrasındaki Rönesans dönemini ele alan Bakhtin, resmi/dini bayramları ideolojik yaşam döngüsünün değişmez kararlılığını mümkün kılmak için var olan sosyal ve kültürel hiyerarşiler, yasaklamalar ve baskın olan ahlaki değerler ile ilişkili politik ve dini kurumların düzenlediğini belirtir. Karnavallar ise egemen olan yönetimin doğrularından kurtulabilmek için kurulmuş geçici kutlamalar ve gösterilerdir. Bu bayramlarda hiyerarşik rütbelerin, sınıf ayrıcalıklarının ve egemen olan güç ile ilişkili olan yasakların ve normların geçici olarak askıya alınması söz konusudur. Bakhtin, egemen yönetimin düzenlediği resmi/dini bayramlarda hüküm süren tonun gülmeyi içermeyen oldukça ciddi bir tonu olduğuna işaret etmiş ve bayram kültürünün ruhunu temelden sarsan ve ona ihanet eden bir yaklaşım olduğunu belirtmiştir. Weishaar da Burton'ın filmlerindeki düalizmi, Bakhtin'in bu yaklaşımı üzerinden incelemektedir. Yaşayanların ve ölülerin dünyası ya da

yerleşik toplum içindeki aykırı karakterin zengin ve anlaşılmayan dünyası gibi filmleri iki kutup arasında ilerlemektedir (Weishaar, 2012, s. 53).

Yönetmenin *Beterböcek* (1988), *Ölü Gelin* (2005) filmlerindeki ölümlüler ve yaşayanlar dünyasına bakışını, *Batman* (1989) ve *Batman Dönüyor* (1992) filmlerinde Joker ve Penguen karakterlerinin tekinsiz ve komik canlandırmaları ile onların pandomimci ve palyaçolardan oluşan ordularını ya da *Hayalet Süvari* (1999) ve *Sweeny Todd: Fleet Sokağının Şeytan Berberi* (2007) filmlerindeki absürt ve çizgi film havası içeren kan saçılmalarını ele aldığımızda bu dünyalar arasındaki ikilik Burton'ın film estetiği açısından önemli bir kavram haline gelmektedir (Weishaar, 2012, s. 52).

1988 tarihli *Beterböcek* filmi *Pee-Wee's Big Adventure*'dan sonra Tim Burton'ın Warner Bros. yapımcılığında çektiği bir filmidir. Bu film Burton'ın perili ev konseptine değişik bir yaklaşımının ürünüdür. Ayrıca bu filmde Burtonesk olarak adlandırılacak sinematik evreninin ilk izlerini görmek mümkündür. Hayaletimsi, tuhaf ve şok edici set tasarımı ve yenilikçi özel efektlerin kullanımıyla son derece yaratıcı bir filmidir. Senaryosunu yazan Micheal McDowell filmi ölüm hakkında yazılmış eğlenceli bir hikâye olarak tanımlamaktadır (Salisbury, 2008, s. 107).

Alec Baldwin ve Geena Davis'in canlandığı genç Maitland çifti evlerine giden yolda nehir üzerindeki köprüde araba kazası sonucu ölür ve bir süreliğine kendi evlerinde hayalet olarak kısıp kalırlar. Ancak daha sonra evlerine taşınan aileyi korkutup kaçırmak için de Micheal Keaton'ın canlandığı Beterböcek (Betelgeuse) karakterinden yardım istemek zorunda kalırlar.

Tim Burton, senaryoyu ilk okuduğunda gerçek bir hikâyesi olmadığını tıpkı bir bilinç akışı gibi yazıldığını belirtmektedir. Senaryodaki karanlık mizahın, soyut imgelerin, garip karakterlerin kendisini çektiğini söylemiştir (Salisbury, 2008). Film komedi ve korku türleri arasında gidip gelmektedir. Robert Wiene'nin klasikleşmiş *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* filmiyle birlikte öbür dünyaya ait kavramlar dışavurumcu sinemaya yerleşmişlerdir. Bu türün temel sembollerinden

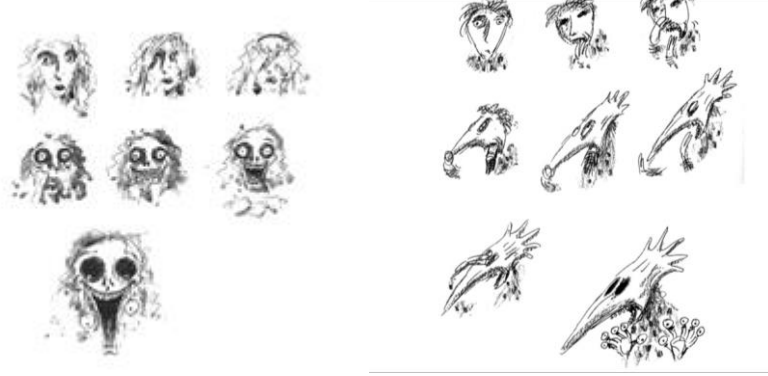
biri olan perili ev, 1958 yılında William Castle'in çektiği ve Vincent Prince'in oynadığı *House on Haunted Hill* filminden sonra klasikleşen bir imge haline dönüşmüştür. Tim Burton, *Beterböcek* filminde bu türün kalıpları ile oynamıştır. Genellikle perili ev filmlerinde insanlar hayaletler tarafından kovalanır. Hayaletlerin yaşayan insanlar tarafından kovalanıyor ve rahatsız ediliyor olması bu korku filminin komedi unsurudur (Odell & Blanc, 2005, s. 51).

Film, Burton'ın çizerek başladığı tasarımlar üzerine inşa edilmiştir. Ona göre *Beterböcek* gerçek bir renk ve karanlık karışımıdır. Senaryonun karanlık havasını renklendirerek yumuşatmaya çalışmıştır (Salisbury, 2008, s. 112). Filmin gotik havası, ölen insanların dönüşümleri Burton'a ait tasarımlardır. Mekân düzenlemesini de kendisi yapmıştır. Evin dışındaki uluyan rüzgârlar, kumul ve çorak alan Salvador Dali'yi anımsatan bir manzara tasarımına sahiptir (Odell & Blanc, 2005, s. 53).

Beterböcek, Tim Burton'ın diğer filmlerinde de tekrarlayan görsel referanslara sahiptir. Bunlar bir kasaba modeli, siyah-beyaz çizgili karakterler ve bir mezarlıktır (Salisbury, 2008, s. 125).

13 milyon bütçe ile çekilmiş bu film gösterime girdiğinde 73 milyon dolar hasılat elde ederek sürpriz bir başarıya imza atmıştır. O seneki Oscar ödülleri makyaj kategorisinde Oscar kazanmış olan film eleştirmenler tarafından da takdirler karşılanmıştır. Burton'ın seyircilerin Hollywood sinemasının yerleşmiş kalıplarını kıran bu filmi sevecekleri konusundaki teorisi doğrulanmıştır. Seyirci bu garip filmi kabul edilebilir bulup sevmiştir (Salisbury, 2008, s. 128).

Tim Burton bu filmde komedi ile trajediyi, korkunç olanla eğlenceyi bir potada eriterek filmi, fantezi, korku ve komedinin arasında bir yere konumlandırmıştır (Weishaar, 2012, s. 55).



Görsel 20 : Barbara ve Adam Maitland'ın Dönüşümünün Tim Burton Çizimi
Kaynakça: Burton on Burton, Salisbury, 2008, s. 118,120



Görsel 21 : Barbara ve Adam Maitland, *Beterböcek* (1988)
Kaynakça: <https://www.imdb.com/title/tt0094721/mediaviewer/rm3449712896>



Görsel 22 : Maitland Çiftinin Evi, *Beterböcek* (1988)
Kaynakça: <https://www.imdb.com/title/tt0094721/mediaviewer/rm401752320>



Görsel 23 : Beterböcek, *Beterböcek* (1988)

Kaynakça: <https://www.imdb.com/title/tt0094721/mediaviewer/rm1513295104>

Beterböcek filminden bir yıl sonra 1989 yılında çektiği *Batman* filmi Burton'ın en az kişisel ancak finansal olarak en başarılı filmi olmuştur. Warner Bros. ile birlikte yaptığı filmde Batman'ı Micheal Keaton, Joker'i Jack Nicholson canlandırmıştır. *Batman: The Knight Return* çizgi romanını temel alan film, çizgi romandaki karanlık ve gotik atmosferi yaratmada başarılı olmuştur. Batman, ailesinin ölümünü izledikten sonra toplumdan uzaklaşmış ve kendini tek başına suçluları durdurmaya adanmıştır. Batman kadar normal yaşamdaki gerçek kimliği olan Bruce Wayne karakteri de topluluğa karışmayan, uzak bir karakter sergilemektedir (Andac, 2019).

Burton'ın set tasarımı uzun ve gotik mimari eserler üzerinden izleyiciye karanlık ve karamsar bir hava yansıtmaktadır. Yönetmenin ışıktaki belirli renkleri sıklıkla kullanması filmin uyarlandığı çizgi romanın atmosferini vermektedir. Burton'ın yarattığı bu görsel atmosfer kendisinden sonra gelen çizgi roman uyarlamaları için bir endüstri standardı haline gelmiştir (Andac, 2019).

1989 yılında gösterime girdiği ilk 10 gün içinde 100 milyon dolar gişe hasılatı yapan film dünya çapında gösterildikten sonra 500 milyon dolar hasılatı ulaşmıştı. Bu Warner Bros.'un *Jurassic Park*(1993) filmine kadar elde ettiği en büyük gişe hasılatıydı (Salisbury, 2008, s. 114). Warner Bros. stüdyolarının 31 gibi genç kabul edilen bir yaşta, Batman gibi oldukça sevilen ve zor bir eserin uyarlamasını Tim Burton'a vermesi büyük bir risk olarak değerlendiriliyordu.

Burton'da bu projede; kurallar içinde kalıp, stüdyo kurallarının dışına çıkmadan, kendi bireysel imzasını atmıştır. Burton'ın kendi filmografisi içinde finansal açıdan en başarılı olduğu filmidir (Odell & Blanc, 2005, s. 57).

1992 yılında *Batman Dönüyor* ile bir devam filmi çeken Burton bu ikinci filmde daha karanlık bir atmosfer yaratmıştır. Bu filmde gerçeklikten uzaklaşarak idea ve görüntünün özgürlüğüne öncelik vermesi ve animasyona kayması ile film oldukça zengin bir yapıdır. Bu özellikler Burton'ın 1993'teki *Tim Burton's The Nightmare Before Christmas* filminde temel bileşenleri olacaktır (Andac, 2019).

Tim Burton'ın kendine özgü bakışının mükemmel bir örneği olan *Edward Makaseller (Edward Scissorhands)* 1990 yılında gösterime girmiştir. Uzun zaman birlikte çalışacakları Johnny Deep ile ilk bu filmde bir araya gelmişlerdir. Bu film, diğer yapıtları arasında pek çok yönüyle bir başyapıttır (Andac, 2019).

Film, karlı bir Noel gününde küçük bir kız çocuğunun büyükannesine neden kar yağdığını sormasıyla başlar. Filmin ana kahramanı olan Edward (Johnny Deep), Vincent Price'in canlandığı mucit tarafından yaratılmış ancak yaşlı olan mucit Edward'ın ellerini tamamlayamadan ölmüştür. Yakındaki banliyöde yaşayan bir Avon ürünleri satıcısı Edward'la karşılaşır ve onu evine alır. Edward, farklılığıyla bu sıradan ve hep aynı olan banliyöde yaşayanların hayatına renk getirir. Bu sırada evin genç kızı, Kim'e (Winona Ryder) âşık olur. Bu aşk Edward'ın mekanik bir makineden hisseden bir bireye geçişi için önemlidir. Fakat yaşadığı çevrede ilk başta merakla karşılanırsa da farklı oluşundan ötürü toplum tarafından dışlanması çok uzun sürmez. Makas elleri, kendisine ve başkalarına istemeden de olsa zarar vermektedir. Şatosuna geri dönen Edward her kış Kim'e hala onu sevdiğini göstermek için buzları kar tanesi haline getirip kar yağmasını sağlamaktadır.

Burton'ın sevdiği bir konu olan *Frankenstein*'in yeniden üretimlerinden biri olan *Edward Makaseller*, kendisini tamamlayamadan ölen mucit/babasının bitmemiş bir eserdir. Garip saçları, budadığı ağaçların kistch stilleri ve özenli buz

heykelleriyle etrafındakilerin ilgisini çeker. Pastel renkli banliyöye götürüldüğünde oradaki insanlar için merak, dedikodu, kızgınlık, hayranlık ve şehvet kaynağı haline gelmiştir (Salisbury, 2008, s. 152).

Yönetmenin ilk dönemlerinde çektiği *Frankenweenie* ve *Vincent* filmlerinin bir sonraki adımı olan bu film tıpkı diğerleri gibi ironik bir filmidir. Film, gotik korku öğelerinin modern bir banliyö mahallesi çevresinde sunulduğu ve burada yaşayan topluluğun, çılgın bir profesörün yapabileceklerine nazaran çok daha kötücül olabileceğini anlatmaktadır.

Makaseller, sembolik olarak Burton'ın kendisidir. Son derece kişisel olan bu film, her aykırının “farklı olmaya” dair hissettiği bir öykü olan bu film, Burton'ın bir anlamda otobiyografisidir. Korkunç peruğu, her daim rica ederek bakan masum bakışları ve makas elleri ile Edward ucubeler kralı olarak dışlanmış insanların görsel bir esprisidir. Bu karakterle kendi ergenliğinde yaşadığı yabancılaşmayı aktaran Burton, pek çok yaratıcı kişinin paylaştığı, onları özel yapan unsurların aynı zamanda onları toplumdan uzaklaştıran etkenler olduğunu aktarmaktadır (Andac, 2019).

Filmde mucit/baba olarak yer alan Vincent Price'in varlığı, Burton'ın ona duyduğu sevginin göstergesidir. Filmde, Burton'ın bu ilgisine nazikçe kendisinin önceki rolleriyle dalga geçen bir performans sergilemiştir. Utangaç ve şaşkın Edward'ı yaratan Price, metaforik bir anlatımla Burton'ın ilham perisi ve yaratıcı babası olarak beyaz perdede cisimleşmiştir. Bu film, Price'in bir sinema filminde rol aldığı son film olmuştur (Andac, 2019).

Edward Makaseller filmi kendini öteki ve dışlanmış hissedenler için büyümlü bir peri masalıdır. Toplumun ikiye bölünmüşlüğü ve kendisinden farklı olana dair acımazlığını anlatan bu öykü zamansızdır.



Görsel 24 : Edward Makaseller, *Edward Scissorhands*, 1990

Kaynakça: <http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/burton>, Andac, 2003

Burton'ın 1982'de *Vincent* filmini tamamladığında üzerinde çalıştığı bir proje olan *Noel Gecesi Kâbusu* (*The Nightmare Before Christmas*) filmi 1993 tarihli müzikal, uzun metraj stop-motion animasyondur.

Yönetmenliğini Henry Sellick yapmış olmasına rağmen tüm proje Burton'ın çalışmaları üzerinde şekillenmiştir. C. Clark Moore'un *The Night Before Christmas* şiirinden esinle yazdığı ve skeçlerini hazırladığı bir hikâyede; Halloween (Cadılar Bayramı) kasabasının Balkabağı Kralı olan Jack Skellington, bir gün Christmas (Yılbaşı) kasabasını keşfeder ve bu kasabanın neşesinden etkilenip gördüklerini kendi halkına anlatır. Yılbaşı Kasabası'nın bu eğlenceyi tek başına sahiplenmesini hazmedemez ve o sene Yılbaşı'nı ele geçireceklerini ilan eder. Cadılar Bayramı kasabasının sakinlerine yılbaşı ile ilişkili görevler verir, hazırlıklar yaptırır ve son olarak da Noel Baba'yı kaçırap onu bir Bogeyman'e (öcü) teslim eder. Jack'a âşık olan Sally ise tüm bu olanları durdurmaya çalışırken Bogeyman onu da ele geçirir. Yılbaşı için türlü hediyeler hazırlayan Jack'ın hediyelerinin hepsi Cadılar Bayramı temalı olduğu için herkesi korkutur. Kasabanın askeri güçleri devreye girerek Jack'ı bir mezarlığa hapsederler. Yaptıklarından pişman olan Jack, Noel Baba'yı Bogeyman'in elinden kurtarıp onun kasabaya geri dönmesini sağlar. Noel Baba'da Cadılar Bayramı kasabasına kar yağdırarak orada yaşayanların mutlu olmasını sağlarken Jack ve Sally de birbirlerine aşklarını ilan ederler.

Tim Burton her ne kadar filmi yönetmemiş olsa da genel tasarımın tamamından sorumludur. Etkileyici karakterleri, gotik atmosferi ile klasik bir stop-motion animasyon olduğunu unutturacak kadar etkili bir filmidir.

Tim Burton'ın 10 yıllık bir aradan sonra Disney stüdyosu ile tekrar çalıştığı bu film bütçesi 18 milyon dolardan azken elde ettiği gişe hasılatı 51 milyon dolar olmuştur. Bu film ayrıca Disney stüdyosunun ilk uzun metraj stop-motion filmidir. Eleştirmenler filmin çocuklar için korkutucu olduğunu düşünmüş olsalar da Burton filmdeki karakterlerin korkutucu olmaktan çok yanlış anlaşılmış karakterler olduğunu, filmi izleyen çocukların ve gençlerin bunu anladıklarını belirtir (Salisbury, 2008, s. 203). Daha sonra filmdeki karakterlerin temasında figür oyuncaklar, kıyafetler, aksesuarlar satışa çıkmış ve *Noel Gecesi Kâbusu* sadece bir film olmanın ötesine geçip kendini dışlanmış ve aykırı hisseden gençler için sembol haline gelmiştir.

Film karanlık bir atmosferde, öte dünyaya ait yaratıkların hikâyesini anlatan romantik bir müzikal başyapıttır. Burton'ın uzun zamandır birlikte çalıştığı müzisyen Danny Elfman'ın film için bestelediği ve seslendirdiği şarkılar filmin değerini yükseltmiştir. Burton'ın sıklıkla kullandığı temalardan; gotik gelenekten gelen karanlık atmosfer ile farklı ve aykırı bir karakter olduğu için topluluk tarafından yanlış anlaşılıp dışlanan karakterler bu filmde de yer almaktadır (Odell & Blanc, 2005, s. 139).

Yönetmenin 2005 yılındaki *Ölü Gelin (Corpse Bride)* filmi de tıpkı *Noel Gecesi Kâbusu* gibi stop motion bir animasyondur. İki filmde aynı gotik atmosfere sahiptirler. Filmin hikâyesi, Viktorya ile nişanlı olan Viktor'ın ormanda evlilik yemini üzerinde çalışırken elindeki yüzüğü bir dal parçası sandığı bir kemik parçasına takması üzerine ölü bir gelinle evlenmiş olan Viktor'ın Ölüler Diyarı'na geçmesiyle gelişir.

Ölü Gelin filmi yaşayanların ve ölülerin olduğu iki ayrı dünya arasında ilerleyen bir Burton klasiğidir. Ancak yaşayanların dünyası genelin aksine girişimlerde iken ölülerin dünyası çok daha renklidir. Burton, yaşayanların dünyasının

ölülerin dünyasından çok daha ölü olduğu inancını başından beri taşıdığını belirtir. Çocukluğunda insanların normal dediği şeylerin normal olmadığı ve anormal olarak değerlendirilen şeylerin ise anormal olmadığını hissettiğinden bahseder. Ölüm fikrine olumsuz ve karanlık olarak bakan tutucu bir banliyöde büyüdüğünü ve buna karşılık filmlerinde öbür dünyaya ait karakterlere, bayramlara yer vermesinin nedenini o tarafta daha fazla yaşam olduğunu hissetmesi olarak anlatır (Salisbury, 2008, s. 356). Yönetmen böylece ölümü yaşamın bir parçası haline getirmiş olmaktadır.

Burton'ın *Noel Gecesi Kâbusu* ve *Ölü Gelin* filmlerinde ortak olan iki ayrı dünyayı bir araya getirişi söz konusudur. Weisshaar, bu filmleri egemen kültür ile karnaval ruhu ikiliği üzerinden değerlendirir. İki filminde ana konusunu karnavalın grotesk dünyasının egemen karşıtının sınırlarını zorlamasıyla ortaya çıkan gerilim olarak belirtir (2012, s. 63).

2005 yılında Tim Burton'ın, *Ölü Gelin*'in yanı sıra ünlü çocuk hikâyeleri yazarı Roald Dahl'ın *Charlie'nin Çikolata Fabrikası* (*Charlie and the Chocolate Factory*, 1964) kitabının uyarlamasını gerçekleştirmiştir.

Willy Wonka, dünyaca ünlü bir çikolata fabrikasının sahibi esrarengiz bir adamdır. Wonka, uzun zamandır kimsenin girmedığı çikolata fabrikasına giriş için beş çikolata paketine altın bilet saklar. Bileti bulan beş çocuk için bu fabrikayı girme hakkı kazanacak ve içlerinden biri de fabrikanın yönetimine girecektir. Kitabın kahramanı Charlie akıllı, alçakgönüllü bir çocuktur. Fakir bir ailenin çocuğu olmasına rağmen şansı yaver gider ve biletlerden biri ona çıkar. Diğer dört çocuğun da ayrı özellikleri vardır. Birisi zengin ve şımarık, birisi televizyon ve teknoloji bağımlısı, birisi hırslıdır. Bir diğeri de açgözlü, gördüğü her yiyeceği yemek isteyen doyumsuz bir çocuktur. Willy Wonka çocuklara fabrikayı dolaştırırken onları uyarmasına rağmen kendilerine engel olamadıkları için fabrikanın dışına atılırlar. Yemek yemeyi çok seven çocuk çilolata gölüne düşer ve Umpa-Lumpa'lar tarafından çikolata süzme makinesine gönderilir. Hırslı olan çocuk kendisine engel olmadığı için sakız çiğnemeyi bırakamaz ve balon gibi şişer. Hayvanlara kötü davranan şımarık çocuk ise fındık kemiren sincaplar

tarafından çöpe atılır. Televizyon bağımlısı çocuk çikolata ışınlama televizyonu ile ışınlanmak istediğinde küçücük boyutlara iner. En son geriye Charlie kalmıştır. Willy Wonka ona isterse fabrikayı yönetebileceğini ama bunu için fabrikada yaşayıp ailesini terk etmesi gerektiğini söyler. Charlie bu teklifi reddeder. Wonka'nın fabrikası bu olaydan sonra eskisi gibi çalışmamaya başlar. Charlie'ni babası ise iyi bir iş bulmuştur ve ailenin durumu düzelmeye başlamıştır. Wonka ve Charlie bir gün tekrar karşılaşırlar ve Charlie'nin ısrarıyla Wonka'nın babasını ziyarete giderler. Wonka babasıyla olan ilişkisini düzelttiğinde her şey yolun Charlie, ailesi ve Wonka fabrikada hep beraber yaşamaya başlarlar.

Dahl'ın okul zamanında o ve yakın arkadaşlarının zaman zaman çikolata imalatçısı Cadbury firmasının ürünlerini denemek için yaptıkları fabrika ziyaretlerinden ilham alarak yazdığı bu kitap, çocuk edebiyatının çok okunan eserleri arasındadır. İlk olarak 1971 yılında Gene Wilder'in başrolünü üstlendiği *Willy Wonka ve Çikolata Fabrikası* olarak uyarlanmıştır. Ancak Wilder'in oyunculuğu Willy Wonka'nın kişiliğine pek uymamaktaydı. Huzur bozucu bir karakter olan Wonka'yı sadece ürkütücü olarak yansıtmıştır. Film başarılı olmasına rağmen yazar Dahl'da uyarlamadan memnun olmamıştır. Burton da bu uyarlamayı başarısız bulduğunu belirtir. Kitabın daha karanlık bir yorumlamasının yapılması gerektiğini düşünmüştür (Odell & Blanc, 2005, s. 136).

Çocuk edebiyatının başarılı eserleri çoğunlukla bir acımasızlık zinciri, haylazlık ve korku içermektedir, aynı biçimde iyi çocuk filmleri de bu özellikleri göstermektedir. Kitaptan okuyucusuna geçen tehdit ve endişe duygusunu, çocukların perspektifinden gösterebilen uyarlamalar başarılı olarak kabul edilmektedir. Burton kendi sinemasal anlatısıyla bu açıdan başarılı bir uyarlama ortaya çıkarmıştır (Odell & Blanc, 2005, s. 132).

Charlie'nin Çikolata Fabrikası içerik olarak korku türünün alt türleri arasında tanımlanan slasher film kategorisine alınabilir; bir grup çocuk güzel görünen bir yere giderler ve o yerin kurallarına uymayanlar yaratıcı ve acayip yöntemlerle elde sadece tek bir iyi kalana kadar ayıklanmaktadır. İzleyici için sadece kendisini değil, etrafındakileri de düşündüğü için Charlie diğer

çocuklardan ayırmaktadır. Diğer çocuklar zaaflarının/günahlarının bedelini grotesk cezalarla ödemişlerdir (Odell & Blanc, 2005, s. 132).

Tim Burton'ın diğer filmlerinde gördüğümüz iki uçlu dünya ile yalnız ve anlaşılammış karakter kalıpları bu filmde de yer almaktadır. Hayal gücünün sınır tanımadığı bir çikolata fabrikası ve katı kurallarıyla yaşayan toplumun arasında kalmış eksantrik karakteriyle Willy Wonka bu filmin temel bileşenlerindendir.

Filmin başarısının anahtarı Burton'ın oyuncu seçiminde yatmaktadır. Çocuksu merakın, dâhiliğin ve rahatsız edici bir ruh halinin bileşimi bir karakteri ortaya çıkarmak oldukça zordur. Johny Deep'in canlandığı Wonka karakteri, münzevi, psikolojik olarak yaralı ve manik-depresif iki uç kutupta gidip gelmektedir. Burton'ın filminde kitaptan ayrıldığı nokta Wonka'nın kişiliğinin açıklanmasında yatmaktadır. Wonka, diş hekimi olan babasının baskısı ve obsesif yaklaşımının sonucu ailesinden kopmuş ve kendisine harikulade bir şeker fabrikası kurmuştur. Ancak ailesinden uzak ve yalnız büyümesi sonucu bedensel olarak büyüse bile içindeki küskün ve kızgın çocuk yaşamaktadır. Wonka, Charlie sayesinde babasıyla barıştığında kendisiyle de barışacak ve büyüyecektir (Odell & Blanc, 2005, s. 132).

Tim Burton sinemasına genel olarak bakıldığında Hollywood stüdyo sistemi içerisinde olmasına rağmen kendine özgü sinema anlatısını inşa etmiş ve bu anlatının ana-akım sinema sisteminde de kabul edilmiş olduğu görülmektedir. Filmografisindeki tüm eserler Burtonesk bir üslupla kurulmuş, gerek görsel gerekse karakter tasarımı bu çerçevede oluşturulmuştur. Filmlerinde izleyicinin alışkanlıklarını alt üst eden bir tür anlayışına sahiptir. Perili ev konseptini mizahi öğelerle, romantik komedi türünü ise Frankensteinvari bir anlayışla kendisine has bir anlatıya dönüştürmüştür.

Hikâyelerindeki kahramanlar garip, aykırı ve yanlış anlaşılmış kişilerdir. Kendisini toplumdan dışlanmış ve yalnız hisseden pek çok gencin aidiyet duygusu geliştirdiği bu karakterlerin yaşadıkları “mutlu son” ise sinemasının çocuklar ve gençler tarafından bu kadar benimsenmesinin nedeni olarak gösterilebilir.

3.4. Lewis Carroll'ın Alice Harikalar Diyarında Eserinden Tim Burton'ın Alice Harikalar Diyarında(2013) Filmine Karşılaştırmalı Bir Okuma

Tim Burton'ın 2010 tarihli *Alice Harikalar Diyarında* filmi Lewis Carroll'ın hem *Alice Harikalar Diyarında* hem de *Alice Aynanın Arkasında* hikâyelerini temel almaktadır. Burton'ın yönetmenliğini yaptığı bu filmde yeni bir hikâyeyle Alice'in öyküsü farklı bir rotaya girmiştir. Filmde artık 19 yaşında genç bir kız olan Alice, hep rüyasında gördüğü Harikalar Diyarı'na geri döndüğünde yeni bir macera yaşayacaktır.

Film, Disney stüdyoları yapımcılığında bir kısmı reel sahneler bir kısmı CGI animasyon olarak 2D kameralar ile çekilmiş post prodüksiyon sonrasında 3D halini almıştır. Film, Burton'ın ilk 3D filmidir (Rohter, 2019). Filmde yönetmenin uzun zamandır birlikte çalıştığı oyuncular Johnny Deep, Helene Bonham Carter yer almaktadır. Alice rolünü ise genç oyuncu Mia Wasikowska canlandırmıştır. Filmin senaristi Linda Woolverton'dır. Woolverton, Disney Stüdyoları için *Mulan*, *The Lion King* ve *Beauty and The Beast* filmlerinin senaryolarını yazmıştır. Senarist, kaynak metindeki gözyaşları nehir olan Alice karakteri yerine, ejderha ile savaşmayı seçen güçlü bir kadın karakter kurmayı tercih ettiğini belirtmiştir (Rohter, 2019).

Burton'ın yönettiği filmde, kaynak metinlerin orijinal hikâyelerinden uzaklaşmış, Alice için yeni bir kimlik inşa edilmiştir. Filmde iki kitabın da kaynak metin olarak kullanılması filmin konu alanının genişlemesine neden olmuştur. Film yönetmenin yarattığı kurgusal dünyanın estetiği açısından kaynak metindeki harikalar diyarı ile benzeşen bir yapıya sahiptir. Kitaptaki kadar büyülü, hayal gücünün sınırsız olduğu bir yer olmasına karşın Kraliçe'nin hüküm sürdüğü diyar daha gri ve karanlıktır. Ayrıca diğer rollerin karakter inşasında da Burton'ın karakterlerine özgü grotesk tavır görülmektedir.

Tim Burton, *Alice Harikalar Diyarında* filmini muzip, gerçeküstü ve eğlenceli bir film olarak tanımlamıştır. Kendi sinematografisi ile

karşılaştırıldığında karanlık bir atmosfer kurgulayarak kendi yolundan çıkmış olduğunu da kabul etmektedir. (Rohter, 2019). Film, Carroll'ın hikâyesinde kurgulanan çocuksu dünya ile karşılaştırıldığında daha tekinsiz ve negatif bir görsel kurguya sahiptir.

Lewis Carroll'ın *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesi ile Tim Burton'ın *Alice Harikalar Diyarında* filmi, kaynak metinle farklılaştığı noktalar ana olay örgüsü, karakterler ve mekân kurgusu bakımından incelenecektir.

3.4.1 Ana Olay Örgüsü ve/veya Yan Olay Dizileri

Tim Burton'ın yönettiği *Alice Harikalar Diyarında* filminde Carroll'ın *Alice Harikalar Diyarında* ve *Alice Aynanın Arkasında* kitaplarının ikisi de kaynak metin olarak kullanılmıştır. Metinlerden birebir alınan kısımlar olduğu gibi tamamen yeni eklenen bir hikâye söz konusudur. Filmin, Lewis Carroll'ın *Alice Harikalar Diyarında* eserinden farklılaştığı bu hikâyede Alice 9 yaşında küçük bir çocuk değil, 19 yaşında genç bir kızdır.

Film, Alice'in 9 yaşında bir kâbustan uyanıp babasının yanına gitmesiyle başlar. Rüyasında gördüğü imkânsız imgelerden bahseden Alice'i "imkânsız ancak imkânsız olduğuna inanıldığında imkânsızdır" ve "bütün iyi insanlar aslında delidir" diyerek rahatlatan babasının bu sözleri film boyunca izleyicinin karşısına çıkacaktır. Tim Burton'ın aykırı ve toplumun kuralları dışında kaldığı için uzak durulan başkarakteri bu filmde de karşımıza çıkmaktadır. Herkesten farklı olsa da Alice'in babasının uzak limanlara ticaret yapan bir şirketi vardır ve bu yüzden farklılığı mazur görülmektedir. Babasının kaybından sonra şirketle ilgilenecek kimse kalmamıştır. Şirketle ortaklık kurmak isteyen aristokrat bir aile oğullarını Alice ile evlendirmek istemektedir. Bu aslında anlaşmalı bir evlilik olacaktır. Ünvanı olup parası olmayan aristokrat bir ailenin ve parası olup ünvanı olmayan bir burjuva ailesinin evlilik yoluyla birleştirilmesi Viktorya dönemindeki ekonomik yapısına bir gönderme olarak okunabilir.

Alice fikrinin sorulmadığı ve herkesin onu ikna etmeye çalıştığı nişan partisinde, karar vermesi gereken anda sadece kendisinin gördüğü Beyaz

Tavşan'ın peşinden koşarak Harikalar Diyarı'na gider. Filmde bu diyarın adı ilk başta Yeraltı (Underland) olarak geçmektedir. Alice, daha önce de geldiğini hatırladığında Harikalar Diyarı'na dönüşecektir.

Yeraltı Dünyası'nda kehanet edilen bir savaşçı olarak beklenen Alice, bu süreçte kendisine inanmayı ve kendisini olduğu gibi kabul etmeyi öğrendiği bir süreçten geçer. Alice'in Yeraltı Dünyası'na ilk gidişi değildir. 9 yaşında bir çocukken de gitmiş ancak artık sadece rüyalarında gördüğü bir yer olarak betimlenmektedir. Alice'in orada olmadığı süre zarfında Kırmızı Kraliçe ve Beyaz Kraliçe arasında bir savaş gerçekleşmiştir. Kırmızı Kraliçe, korkulan ve güçlü ejderhası Jabberwocky sayesinde mücadeleyi kazanmış, son derece otoriter ve baskıcı bir yönetimle hüküm sürmektedir. Yeraltı halkı Kraliçe'ye karşı geldiği için ya öldürülmüştür ya da ona hizmet etmektedirler. Hikâyede yer alan kehanet rulosunda ise Jabberwocky'nin, Vorpel adı verilen bir kılıçla yalnızca Alice kullanırsa öldürülebileceği yazmaktadır. İlk başta kendisi ve karşılaştığı karakterler Alice'in "kurtarıcı Alice" olduğuna inanmazlar ancak olaylar ilerledikçe Alice kehanette belirtilen sırayı izlemeyip kendi kararlarını veren Alice olduğunda savaşçı Alice'e dönüşecektir. Alice kendi kararlarını vermeyi seçse de kehaneti gerçekleştirecektir.

Arkadaşı Şapkacı'yı kurtarmak için Kırmızı Kraliçe'nin sarayına giden Alice, Kraliçe'nin bir diğer korkunç yarattığı olan Bandersnacht'in dostluğunu yaptığı iyilikle kazanır. Bu sayede Vorpel Kılıcı'na ulaşmış, Şapkacı'yı kurtaramasa da Bandersnacht'le birlikte sürgündeki Beyaz Kraliçe'nin sarayına ulaşmıştır. Şapkacı, Beyaz Tavşan ve sarayda zorla tutulan diğer hayvanların da kaçıp Beyaz Kraliçe'nin sarayına gelmesiyle klasik iyiler-kötüler ayrışması yaşanmıştır.

Güçlerin dengede olması için Alice'in kılıcı kullanıp, Beyaz Kraliçe'nin özel olarak hazırlattığı şövalye zırhını giymeyi kendisinin seçmesi gereklidir. Alice, kendisi için önemli bir karar aşamasında yine kaçır; filmde herkesin bilge olarak kabul ettiği Tırtıl'la konuştuktan sonra şövalye zırhını kuşanmış, elinde kılıcı ve Bandersnacht'e binmiş olarak savaş alanına giriş yapar. Artık her şey

kehanet rulosunda yazıldığı gibidir. Kendisini olduğu gibi kabul eden ve kendine inanan Alice güçlenmiş ve “öldürmek istesem de öldüremem” dediği korkulan ejderha Jabberwocky’in karşısına çıkarak kehaneti gerçekleştirmiştir. Alice’in Yerüstü (Underland) Dünyası’na dönüşü de öldürdüğü Jabberwocky’nin kanından içmesiyle gerçekleşir. Kendi dünyasına dönen Alice, evlilik teklifini kabul etmez. Babasının ayak izini takip edip uzak limanlarla ticaret yapmayı seçer. Hatta hayalleri babasının hayallerinin ötesinde Çin Limanlarını da kapsamaktadır.

Filmin etrafında ilerlediği bu ana hikâye kitapta yer almamaktadır. Hikâye bir Disney erginleşme hikâyesine dönüşmüştür. Yaşadığı topluluktan hep farklı olan Alice, filmin sonunda sistemle uzlaşmıştır.

Filmin kaynak metinle paralel ilerlediği kısımlar daha çok Yeraltı Dünyası’nın kurulması aşamasında karşılaşılmaktadır. Pek çok karakter ve sahne kitapla uyum içindedir. Lewis Carroll’ın dili bir bilmece gibi kullanması filmin özelliklerinden biri haline gelmiştir. Deli Şapkacının tekrarladığı tekerlemeler, Humpty Dumpty’nin “iki farklı anlam bir kelimede birleşti” açıklaması ile Carroll’ın “portmanteau”²⁰ kelimesinin örneklendirilmesi filmde yer almaktadır (Elliott, 2010, s. 194).

Burton tıpkı Carroll’un kelimelerle yaptığı gibi iki ayrı karakteri birleştirerek yeni karakterler de oluşturmuştur. Kızıl Kraliçe, *Alice Harikalar Diyarında*’ki Kupa Kraliçesi ile *Alice Aynanın Arkasında*’ki Kırmızı Kraliçe karakterlerinin birleşimidir. Bu açıdan Burton, sadece sözlü bileşimler üzerinden değil, karakterlerin ve hikâyelerin birleşiminde de “portmanteau” uygulayarak yeni öğeler kurgulamıştır.

Carroll’ın hikâyesinde Alice, Harikalar Diyarına geçtiğinde yaşadığı doğaüstü olayları, altüst olmuş kuralları, anlamsız cümleleri normal kabul etmektedir. Alice, hikâyenin sonunda rüyasından uyanır ve gördüğü rüyanın özel bir anlamı yoktur. Yalnızca bir çocuk rüyasıdır. Filmdeki Alice karakteri de

²⁰ Portmanteau dilbilimsel olarak iki sözcüğün ve anlamlarının karışımından üretilen yeni bir sözcük demektir. (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/portmanteau>, 15.04.2019)

geçtiği dünyanın garipliklerine şaşırmasa ancak onun bir amacı vardır. Kitapta Jabberwocky şiirinde temsil edilen “anlamsız”lık filmde aynı isimli bir ejderha ile temsil edilmektedir. Alice onu öldürdüğünde bu anlamsızlığa bir anlam yüklemiş olacaktır.

Film ve metin arasında Alice’in Beyaz Tavşan’ın peşinden diğer tarafa geçişi aynı şekilde işlenmiştir. Düştüğü uzun tünelin sonunda masanın üstünde duran şişedeki sıvıyı içip küçülür ya da masanın altında onun için hazırlanmış özel kurabiyeyi yiyip büyür. Film boyunca da küçülüp, büyüyen Alice doğru boyutlara gerçek kimliğini kabul ettiği zaman gelecektir.

Elliot’a göre film içerdiği görevler, problemlerin çözümü ile güçlenen Alice’in atladığı aşamalar ve final savaş sahnesi ile bir bilgisayar oyununun anlatısına sahiptir (2010, s. 198). Filmde Alice’in düştüğü tünel sonunda bahçeye açılan kapıyı ve anahtarı bulması, bunun için doğru boyutlarda büyüüp küçülmesi oyunun başlangıcı için bir eğitim sekansı gibidir. Daha sonra Bandersnatch’ten kaçışı, Vorpall Kılıcı’nı bulması ve finalde Jabberwocky’yi öldürmesi şeklindeki görevlerle ilerleyen film izleyicisine bir sürpriz sunmamaktadır. Filmi bir anti-Sindirella hikâyesi olarak tanımlayan Elliot, olay örgüsünü bildungsroman romanlar olarak da bilinen gelişim romanlarının öyküsüne benzetmektedir (2010, s. 198).

Filmde olup kitapta olmayan önemli bir öğe de Kehanet Rulosu’dur. Bu rulo halindeki uzun parşömenin üzerinde Yeraltı Dünyasında neler olduğuna ve neler olacağına ilişkin kayıt bulunmaktadır. Tıpkı film gibi iki ayrı uç arasında hareket eden bu anlatı; geçmiş ve geleceğe dair bir gerçekleşmesi beklenen bir öngörüü göstermektedir. Filmin senaryosunun görsel bir kompozisyonudur. Alice yaşadıklarının bir rüya olduğuna inanıp, kararları kendisinin vereceğini belirtse de bu senaryoyu izleyerek yazılanı gerçek kılar. Kitaptaki Alice ise bunların bir rüya olduğunu söyledikten sonra uyanmıştır. Filmin senaryosu kitaptaki rüya kurgusunu yıkıp her şeyin gerçekten yaşanmış ve yaşandığına dair kabulünden sonra Alice’i Yerüstü Dünyasına göndermiştir.

Ancak Alice, yaşadığı dünyaya döndükten sonra değişmiştir. Yeraltı Dünyası'nda yaşadığı macera onu olgunlaştırmıştır. Filmin başından itibaren karşılaşılan “imkânsızın sadece imkânsız olduğuna inananlar için imkânsız olduğu” fikri, “bütün iyi insanların aslında biraz da deli olduğu” açıklaması, Alice'in sıklıkla tekrarladığı “bu bir rüya” cümlesi filmin sonunda yaşadığı gerçeklik fikrine sıkı sıkı tutunmasıyla sonuçlanır. Yeraltı Dünyası'nın “bir rüya değil, bir hatıraydı” diyerek gerçekliğini kabul eden Alice geri döndüğünde hayaller kurmaktan vazgeçmiş, yaşadığı dünyanın kurallarını kabul etmiş bir Alice olacaktır.

Evlenmekten vazgeçtiği genç lordun babasının şirketinde çalışmaya başlayacak, Wonder(Harika) adı verilmiş bir gemiyle babasının izinden gidecektir. Geçirdiği dönüşümün simgesi de Yeraltı Dünyası'nda herkesin akıl danıştığı Tırtıl'ın dönüştüğü mavi kelebeğin omzuna konup ona yol göstermesi olacaktır. Alice'in Wonderland'ı artık ticaret için gideceği uzak limanlardır. Viktorya döneminde uygulanan yayılcı politikanın sonucu uzak limanların kolonileştirilmesi filmde de işlenmektedir. Yeraltı Dünyasında kendi kararlarını veren Alice, Yerüstü dünyasında kapitalist sistemin bir üyesi haline gelmiştir.

Carroll'ın kitabı dönemin baskıcı ve disiplinli çocuk eğitime, toplumsal kurallara ve otoriteye dair bir gizli bir eleştiri taşımaktadır. Ancak Tim Burton'ın Disney Stüdyosu ile yaptığı bu film, izleyicisine sunduğu son itibarıyla Batı'nın kolonileşme sürecini olumlayıp bu sürecin devam ettiğini göstermektedir.

3.4.2 Karakterler

Bu bölümde filmde öne çıkan karakterlerin kaynak kitapla olan farklılıkları incelenecektir. Filmde öne çıkan karakterler olarak Alice, Şapkacı ve Kırmızı Kraliçe görülmektedir.

Alice Harikalar Diyarında filminde tıpkı kitaptaki gibi merkezdeki karakter olarak Alice yer almaktadır. Ancak bu Alice küçük bir çocuk değil, evlilik aşamasında genç bir kızdır. Viktorya döneminde yaşayan genç bir kız

olarak istemediđi bir evlilik teklifinden kaçarken Yeraltı Dünyası'na geri dönmüştür.

Sarışın ve Yeraltı Ülkesi'ndeki kıyafetleri hep mavi ve tonları olarak temsil edilen Alice'in görsel tasarımı 1951 tarihli Disney uyarlamasındaki Alice'in görsel tasarımı ile benzerlik göstermektedir. Küçük mavi elbiseli sarışın kız büyümüş ve Yeraltı Dünyası'nda dışarıdan bir kurtarıcı olarak gidecektir.

Alice, daha önce gitmiş olduđu Harikalar Diyarını hatırlamamaktadır. Bu ziyarete dair tekrarlayan bir kâbusa sahiptir. Bu kâbuslar onun yaşadığı toplumla olan bağını zayıflatmaktadır. Ne kâbuslarındaki Yeraltı Dünyasına ne de yaşadığı Yerüstü Dünyasına ait olan Alice, ancak yaşadıklarının bir rüya/kâbus değil de gerçek olduğunu kabul ettiğinde gelişim süreci tamamlanmış olacaktır.

Carroll'ın hikâyesinde Alice'in ormanda karşılaştığı hayvanlar onun kafasını karıştırırlar. Hareket ve davranışları Viktorya döneminin kurallarıyla bağdaşmamakta ya da kuralları ters yüz etmektedir. Ancak Burton'ın filmdeki Alice'in kendisi kurallara bağlı değildir. Ormanda karşılaştığı hayvanlar ise sevimli ve yardımseverdir. Alice onlar için bir kurtarıcı rolündedir.

Kitaptaki Alice, içinde girdiğı Harikalar Diyarın'da gördüğü ve yaşadığı çılgınlıklar karşısında kendisinden şüphe edip, "ben kimim?" sorusunu sormaktadır. Filmde de bu soru tekrarlanır ama Burton bu Alice'in artık kitaptaki Alice olmadığını anlatmak için verilen yanıtlarda "neredeyse" o Alice yanıtı öne çıkmaktadır. Ormandaki hayvanlar artık büyüdüğü için Alice'i tanıyamazlar ancak onun kim olduğunu bilmesi gerektiğinden emindirler. Sadece Şapkacı onun kimliğinden emindir. Alice, doğru Alice olduğunu Jabberwocky'i öldürerek kanıtlar.

Şapkacı rolünde Burton'un uzun zamandır birlikte çalıştığı Johnny Deep oynamaktadır. Bir palyaçoıu andıran karışık turuncu saçları, renkli gözleri ve beyaz teni ile Yeraltı Dünyası'nın en eksantrik karakteridir. Filmde, Yerüstü Dünyası'na dönen Alice'i beklemek için zamanın durduğı bir çay partisinin ev

sahipliğini yapan Şapkacı, Alice’i büyümüş halde gördüğünde kimliğinden emin olan tek karakterdir.

Lewis Carroll’ın yazınındaki kelime oyunları, tekrarları, yanıtsız soruları filmde hızlı konuşmaları, tekerleme mırıldanmaları ve Alice’e sorup durduğu “bir kuzgun neden bir çalışma masasına benzer?” sorusu ile Şapkacı’nın karakterinde görülmektedir. Şapkacı, Burtonesk bir karakter olarak tekinsiz görünse de, kendisini bu hale getirenlerden alacağı intikamının nasıl olacağını anlatsa da sonuçta melankolik bir Disney karakteri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kırmızı Kraliçe, Carroll’ın kitaplarındaki iki kraliçenin birleşimidir. Filmde Kırmızı Kraliçe, küçük kalp şeklinde boyalı dudakları, kırmızı saçları ve küçük bedenine göre büyük kafasıyla Burton’ın grotesk karakterlerindendir. Filmde güçlü ve hiddetli yapısıyla saf kötülüğün temsilcisidir. Kazandığı savaş sonrası Yeraltı Dünyası’nı despotça yönetir, korkulan biri olmanın sevilen biri olmaktan daha iyi olduğunu belirtir. Onun hâkimiyetindeki Yeraltı Dünyası karanlık, ıssız ve kötücül bir yerdir. Filmdeki Kırmızı Kraliçe tıpkı kitaptaki Kupa Kraliçe’si gibi etrafındaki kafasını kesmekle tehdit etmektedir. Ancak kitaptakinin aksine gerçekten uçurulan kafalar, sarayın etrafını çeviren hendekten oluşmuş havuzda yüzmektedirler. Kraliçe, kendisini terk edeceğinden korktuğu Kral’ın da kafasını kestirmiştir.

Beyaz Kraliçe ise iyi ve kötü arasındaki savaşta iyiliği temsil etmektedir. Tacını kaybettikten sonra kaybettiklerini geri almak için kehanette yazılı olan Alice’in dönmesini beklemektedir. Beyaz Kraliçe bir hayalete benzemektedir. Bir hayalet kadar beyazdır ve hareket edişi yumuşak bir ritme sahiptir.

Filmde kötü taraf olarak aktarılan Kırmızı Kraliçe bir yandan çocuksudur. Olgunlaşmamıştır. Etrafındaki hayvanlara bir çocuğun davranabileceği gibi kötü davranmaktadır. Beyaz Kraliçe ise onun yanında toplumsal kurallara ve görgüye bağlı yetişkin bir profil çizmektedir. İkisi arasındaki bu fark filmin hikâyesi ile birlikte okunduğunda toplumsal kurallara

bağlı bir yetişkin olmanın iyi olduğu çıkarımı yapılabilir. Her iki kraliçenin de görsel inşası grotesk bir biçimdedir.

Şapkacının öncülük ettiği, Beyaz Tavşan, Mart Tavşanı, Fındık Faresi, Cheshire Kedisi ve nargile içen bir bilge olan tırtıl Absolem'den oluşan ekip, bazen zıtlaşır ona zorluk çıkarsalar da Alice'e Yeraltı Dünyası'nda yol gösteren ve yardım eden karakterlerdir. İyiyle kötü arasındaki savaşta Beyaz Kraliçe'nin tarafında yer alırlar. Alice'in burada karşılaştığı bazı karakterler ile gerçek dünyadan tanıdıkları arasında kurduğu paralellikler bu dünyanın bir rüya olduğunu düşünmesine neden olur. Ormanda karşılaştığı karakterlerin onun doğru Alice olup olmadığını sorgulayıp durması da burasının bir rüya olup olmadığı konusundaki eminliğini azaltır. Film ilerledikçe Yeraltı Dünyası'nın kendi rüyası değil de gerçek oluşuna inandıkça ejderha ile savaşacak cesareti gösterecektir.

Filmin final sahnesi de iki kitabın karşı karşıya geldiği bir düzenlemeye sahiptir, Kırmızı Kraliçe'ni iskambil kartlarından oluşan ordusu ile Beyaz Kraliçe'nin satranç taşlarından oluşan ordusu arasındaki savaş, Alice'in Vorpel Kılıcı'nı kullanarak Jabberwocky'yi öldürmesiyle sonuçlanır. Deniz kenarına yerleştirilmiş bir satranç tahtası üzerinde gerçekleşen bu savaşın Dalivari bir kompozisyonu söz konusudur.

3.4.3 Eserin Geçtiği Mekân

Tim Burton'ın Alice Harikalar Diyarında filmi, kitabın yazıldığı dönem olan Viktorya döneminde başlamaktadır. Aristokrasinin yanı sıra yeni toplumsal sınıfların oluşmaya başladığı, yeni ticaret limanlarının keşfedildiği bu dönem katı toplumsal kuralların olduğu, çocukların disiplinli bir eğitim aldığı ve kararların ailelerin verdiği bu dönem Burton tarafında filmde sürpriz bir nişan partisi sahnesinde gösterilmektedir. Kıyafetlerin ve giyinmenin, dans etmenin, yeme ve içmenin kurallara bağlı olduğu bu dönemde, Alice kuralları sıkıcı bulup onları elinden geldiğince esnetmektedir.

Alice'in yaşadığı Viktorya dönemi İngiltere'si ile Yeraltı Dünyası betimlemeleri Burton'ın sinemasının bir özelliği olarak daha önce bahsedilen iki

kutuplu dünya temasına uymaktadır. Sıradan ve soluk bir beyazlıkla resmedilen gerçek dünyanın yanı sıra bir zamanlar rengârenk ve neşeli olan ancak sonrasında Kırmızı Kraliçe'nin hükmünde soğuk, gri ve karanlık bir Yeraltı Dünyası vardır. Aynı zaman bir yanda yaşadığı toplum tarafından yabancı karşılanan, anlaşılmayan karakter diğer tarafta bir kahraman olarak karşılanmaktadır.

Yeraltı Dünyası'nın yüzey betimlesi, eğri büğrü bitki örtüsü, savaş sırasında ejderha Jabberwocky'nin yakıp yıktığı terk edilmiş ıssızlıkta geçen post-apokaliptik çay partisi sahnesinde Tim Burton sinemasının gotik ve dışavurumcu izleri görülmektedir. Kırmızı ve Beyaz Kraliçelerin kaleleri ise çok bilinen Disney kalesinin gotik bir yorumlaması şeklindedir.

3.5 Jan Svankmajer ve Tim Burton'ın Alice Harikalar Diyarında Eserinin Uyarlamalarının Karşılaştırmalı Olarak Değerlendirilmesi

Lewis Carroll'ın 1865 tarihli *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesi yayımlandığı günden bu yana insanların ilgisini çekmiş fantastik bir hikâyedir. 1903 yılında başlayan beyazperde serüveni günümüzde sinema, televizyon ve bilgisayar oyunu uyarlamaları ile devam etmektedir.

İncelenen her iki uyarlama da kaynak metnin bir araç olarak kullanılması bakımından serbest uyarlama kapsamındadır. Bir alt kapsamda incelendiğinde ise Jan Svankmajer'in 1988 tarihli *Alice* filmi Klein-Parker'ın sınıflandırmasına göre metnin bir hammadde olarak kullanıldığı bir uyarlama olarak değerlendirilebilir.

Svankmajer, metindeki fikri, karakterleri bir hammadde olarak ele alıp bu metinden gerçeküstücü sinemanın başarılı bir örneğini oluşturmuştur. Svankmajer'in ilk uzun metraj filmi olan *Alice*, yönetmenin kendine has yorumuyla birlikte bugüne kadarki en farklı uyarlamalardan biri haline gelmiştir.

Yönetmenin stop-motion animasyon ve reel görüntüleri bir arada kullandığı film, kişisel bir bakış açısına sahiptir. Tehlikeli ve karanlık bir dünyaya giren Alice'in karşısına çıkan karakterler ve filmin geçtiği ortam Svankmajer

sinemasına ait özel bir anlatıya sahiptir. Svankmajer, metnin içinden seçtiği karakterleri, bir çocuğun odasında bulunan nesnelerden kurguladığı, hareket eden yaratıklar ve kuklalar ile temsil etmiştir. Tekinsiz ve gerçeküstücü bir yaklaşıma ev sahipliği yapan bu filmde yönetmenin dokunsal heykelleri canlanmıştır.

Film, Alice'in gördüklerinin sadece bir rüya olmadığı imasıyla sonlanmaktadır. Ancak Alice'in geçtiği bu tekinsiz harikalar diyarı, Alice'in yaşadığı alanla sınırlıdır. Bu diyarda yaşayanlar ise Alice'in odasındaki nesnelerden üretilmişlerdir. Bu açıdan yönetmen reel yaşam ve bilinçaltı ilişkisinin sadece uyurken görülen bir rüyada değil, her zaman kurulabileceği ve bu iki dünyanın sınırlarının belirsiz olduğunu belirtmektedir.

Svankmajer, *Alice* filmi bireyi temel alan zorlayıcı bir filmidir. Seyircisine yaşattığı yabancılaşma duygusu ile onu düşünmeye ve kendi iç dünyasını sorgulatmaya yönelik bir filmidir.

Uyarlama kavramı açısından bakıldığında Burton, Carroll'ın hem *Alice Harikalar Diyarında* hem de *Alice Aynanın Arkasında* kitaplarından yaptığı karakter ve mekân seçimlerini başarılı bir görsel anlatıya dönüştürmüştür.

Yine Klein ve Parker tarafından yapılan sınıflandırmaya göre bazı uyarlamalar kaynak metni onu meydana getiren parçalara ayırıp, anlatı yapısının özünü muhafaza etmektedirler. Burton bu filmde Carroll'ın kaynak metinlerinden beslenmektedir. Kitaplardan seçtiği karakterler, mekânlar için yaptığı güncelleştirme ve popülerleştirme kaynak metin ve film arasında öne çıkan farklılıklardandır. Ancak filme yeni eklenen macera; Alice'in *Harikalar Diyarı*'na dönüşü, *Jabberwocky*'i öldürüşü ve *Kırmızı Kraliçe*'nin sürgüne gönderilmesi kitapların devam eden bir hikâyesi gibi kurgulanmıştır.

Filmin vizyona girdiği 2010 yılı, *Alice* hikâyesinin yayımlanışının 150. yılıdır. Disney reklam kampanyasında bu filmi kitaplardan sonra gelen bir macera olarak da göstermiştir. Alice'i küçük bir çocuk yerine genç bir kız olarak göstermesi filmin izleyici kitlesini genişletmiş, bir çocuk hikâyesinden bir gençlik macera filmine çevirmiştir. Popülerleştirilen *Alice* karakterinin yaşadığı

maceralar CGI ve 3D teknolojisi ile daha gerçekçi bir hale gelmiş, film geniş kitlelerce izlenmiştir.

Burton'ın Disney yapımcılığındaki Alice Harikalar Diyarında filmi Hollywood sinemasına ait bir filmidir ve endüstriye hizmet etmektedir. Bununla filmin sonunda Alice'in bir ticaret gemisiyle Çin'e ticaret yapmaya gitmesiyle yaşadığı dönemde gelişmekte olan kapitalist sisteme hizmet etmesi arasında paralellik kurulabilir.



4. SONUÇ

Bu çalışmada sinemanın çok yönlü yapısını göstermek amacıyla diğer sanatlar ile ilişkisi edebiyat ile kurduğu bağ özelinde incelenmiştir. Sinema ve edebi metinlerin ilişkisi sinemada uyarlama kavramı çerçevesinde ele alınmıştır.

İlksel çağlardan günümüze kadar tüm kültürlerin sahip olduğu anlatı temel bir kavramdır. Kültürel geçişliliğin devamı için önemli olan anlatı, günümüzde yoğun olarak sinema aracılığı ile toplumda yer bulmaktadır. Sözlü ve yazılı anlatı sonrası ortaya çıkan sinema, görsel ve işitsel bir anlatı dünyası oluşturarak izleyicisine daha yoğun ve kesin bir deneyim yaşatmaktadır.

Tez çalışmasının birinci bölümünde anlatı kavramı ile sözlü ve yazılı anlatı formu olan romanın tarihsel gelişimi incelenmiştir. Bunun üzerinden ilerleyerek görsel ve işitsel bir anlatı türü olan sinemanın tarihsel gelişimine değinilmiş ve sinemada uyarlama kavramı irdelenmiştir.

Sinema kendisinden önce gelen sanatlar arasında en büyük ortaklığını edebiyat ile kurmuştur. Sinema da tıpkı edebi anlatılar gibi insanlığa dair ayrıntılı hikâyeler anlatır. Ayrıca gün geçtikçe büyüyen bir endüstriye sahip sinema sektörü için başarısı önceden kanıtlanmış hikâyelerin uyarlamaları garantili bir gişe hasılatı demektir. Aynı zamanda güçlü bir metin, sinemasal anlatısı güçlü bir yönetmen tarafından uyarlandığında ortaya sanatsal açıdan özgün ve değerli bir film çıkacaktır.

Lewis Carroll'ın 1865 tarihli *Alice Harikalar Diyarında* hikâyesi fantastik bir çocuk edebiyatı ürünü olarak kategorize edilmektedir. Köklerini sözlü anlatı türleri olan mitler, destanlar ve masallardan alan fantastik çocuk edebiyatı, kurgu, karakter gelişimi ve biçimsel olarak masallardan farklıdır. Todorov'un fantastik anlatı koşulları olarak belirlediği şartlar; öyküdeki kişilerin, öykünün geçtiği dünya ve anlatılan olaylar ile ilgili doğal ve doğaüstü bir açıklama karşısında kararsız kalması ve bunun okuyucuya yansıtılması ile metnin alegorik ve şiirsel yorumlamaları reddedişi şeklindedir. Alice'in gerçekte vakit geçirdiği orman ile öykünün geçtiği orman benzese de karşılaştığı karakterlerin doğaüstü

davranışı ile Todorov'un bahsettiği kararsızlık okuyucuya yansımaktadır. Metin, tekerleme ve şarkılar içermesine rağmen şiirsellikten uzaktır. Bu açıdan bir masal değil fantastik bir çocuk edebiyatı eseri olarak kabul edilmektedir. Aynı zamanda Russell'in kaleme aldığı detaylı inceleme kitabı olan *Literature for Children* isimli çalışmada da fantastik bir hikâye olarak kategorize edilmektedir.

Bir çocuk edebiyatı eseri olarak yazılmış olsa da *Alice Harikalar Diyarında* her yaştan insan tarafından sevilerek okunmuştur. Bunun sebeplerinden biri Alice'in maceralar yaşadığı diyarın sınırsız olanakları kadar kitabın yaşadığı döneme getirdiği alaycı eleştiridir. Sanayi devrimiyle gelen büyük bir değişim sürecinin yaşandığı ve buna karşılık toplumsal baskının ve kuralların son derece yoğun olduğu bir dönemde yazılan bu eserde Alice'in geçtiği harikalar tüm canlılar toplumsal kuralları ters yüz etmektedirler.

Tezin ikinci bölümünde Lewis Carroll'ın yaşadığı Viktorya dönemi ve özyaşam öyküsü incelenmiştir. Feodal bir yaşamdan sanayi toplumuna geçiş sürecini kapsayan Viktorya Dönemi getirdiği toplumsal değişimlerin ve gelişmelerin yanı sıra bunlarla ters orantılı olarak toplumsal ahlak kurallarının ve kilisenin baskısının yoğun şekilde hissedildiği bir dönemdir. Carroll yaşadığı bu dönemde bir üniversite matematik profesörü olarak akılcı bir tavır sergilemektedir. *Alice Harikalar Diyarında* ve devamı olan *Alice Aynanın Arkasında* eserleri ilk okunduğunda fantastik birer öykü olsalar da hem karakterler hem de hikâyenin kuruluşu açısından yaşadığı döneme getirdiği bir eleştiri olarak da okunabilmektedirler.

Aynı zamanda bu gerçeküstü hikâye anlattığı öykü itibarıyla kendisini uyarlayan yönetmenlere zengin bir fantastik dünya sunmaktadır.

Bu tez çalışmasında 1903 yılından beri aralıklarla sinemaya uyarlanan Alice'in hikâyesinin 1984 ve 2010 tarihli iki farklı uyarlaması öncelikle kaynak metinle kıyaslanarak incelenmiş ve biçimsel farklılık ortaya konmuştur. Filmlerin kaynak metinle farklılaştığı olaylar, karakterler ve mekân kurguları incelenmiştir.

Her iki filmde serbest uyarlama kapsamında değerlendirilseler de detaylı inceleme de farklılıklara sahiptirler.

Tez çalışmasının temellerinden bir diğerini ise sanatsal gelişimleri farklı yaşam koşulları altında gerçekleşmiş iki gerçeküstücü yönetmenin aynı metne bakış farklılıklarının incelenmesi oluşturmaktadır. Yazılı bir anlatının yeterli bir sinemasal yorum haline gelmesi için yönetmenlerin görsel ve duygusal bakış açıları önem arz etmektedir. Bu açıdan her iki yönetmenin de yaşadıkları dönem ve bu dönemin sanat anlayışlarına etkileri incelenmiştir.

Jan Svankmajer doğduğu ve yaşadığı dönem itibarıyla hem Nazi işgalini hem Komünist Parti rejimini yaşamış, muhalif bir sanatçıdır. Değişen siyasal rejimlerin tanığı olan yönetmenin işleri iktidara getirdiği eleştirilerden ötürü bir dönem yasaklanmıştır. Kendisini gerçeküstücü bir sanatçı olarak tanımlayan Svankmajer, gerçeküstücülüğü simya ve psikanaliz gibi bireyin ruhunun derinliklerine yapılan bir yolculuk ve arayış olarak tanımlar. Gerçeküstücü sinemanın önemli bir temsilcisi olan Svankmajer'in sinemasının iki önemli özelliği de simya ve psişik arayıştır. Sinemasında bir simyacı gibi cansız nesneleri bir araya getirip onlara yeni bir hayat formu vermektedir. Filmlerinde ortaya çıkan bilinçaltının tekinsiz katmanları seyircisini yabancılaştırarak bireysel bir sorgulamaya ve araştırmaya yöneltmektedir.

Yönetmenin ilk uzun metrajlı filmli olan *Alice*, Carroll'ın metnini kendi çocukluğuna ve bilinçaltına dair rahatsız edici bir düşünce olarak yorumlamaktadır. Svankmajer, kaynak hikâyeyi bir hammadde olarak alıp tamamen kendi sinemasına özgü bir anlatım diliyle yepyeni bir sanatsal anlatı oluşturmuştur.

Amerikan stüdyo sistemi içinde sinemasal anlatısını korumayı başarmış olan Tim Burton'da Carroll'ın *Alice Harikalar Diyarında* eserini yorumlayan yönetmenlerden biridir. Sineması 1920'lerin Alman Dışavurumcu Sinemasından ve gotik kültürden beslenmektedir. Yarattığı karakterler ve sinemasal dünya pop-gerçeküstücülük olarak değerlendirilmektedir.

Sinemasında farklı olduđu için dışlanan ve yanlış anlaşılan karakterler, ölümlere ait diyarlar ve mizahi öğelerle yüklü gotik bir yaklaşım söz konusudur. Kendi sinemasal dilinin varlığını sürdürüyor olsa da her daim sistemin içinde olan ve filmlerinin sonu itibariyle sistemi kabul eden bir yönetmendir. Filmlerinde kendini aykırı ve farklı hisseden bireylerin isteyerek ya da istemeden de olsa toplumla uzlaşmayı kabul etmeleri sonucu toplumsal düzen hiçbir zaman değişmemektedir. Katharsis deneyimi sunan filmlerde seyirci özdeşleştiği karakterle kurduğu duygusal bağ ile filmde sonra yaşamına kaldığı yerden devam etmektedir.

Yönetmenin bu uyarlaması Carroll'ın *Alice Harikalar Diyarında* ve devam kitabı olan *Alice Aynanın Arkasında* eserlerinin ortak bir uyarlamasıdır. Bu eserlerden alınan kısmı parçalar ve karakterlerle oluşturulan dünyada yepyeni bir macera yaşayan Alice kendisinin kim olduğuna dair bir arayıştır. Tim Burton'ın filminde Carroll'ın hikâyesinin anlatı yapısının temelini korumuş ancak hikâyeyi parçalara ayırarak kendi sinemasal formunu işlemiştir.

Disney Stüdyoları yapımcılığında yönettiği 2010 tarihli *Alice Harikalar Diyarında* filminde Lewis Carroll'ın kendi dönemine dair bir eleştiri taşıyan bu metin, Alice'in yaşadığı sistemi kabul edip olgunlaşması ve sisteme hizmet etmeye karar vermesi şeklinde dönüştürülmüştür.

Çalışmada karşılaştırmalı metin analizi yöntemi temel alınmıştır. Bu yöntemle birlikte kaynak metin ile uyarlama eserler arasındaki biçimsel farklar ortaya çıkartılmış. Bunu yaparken yönetmenlerin sinema anlayışlarını etkileyen yaşadıkları dönemin toplumsal koşulları ve hayat hikâyeleri incelenmiştir. Karşılaştırmalı analiz yöntemiyle birbirine uzak iki dönem ve coğrafya da ortaya çıkarılmış iki filmi ortak kaynak metin aracılığıyla yorumlayıp değerlendirme şansı elde edilmiştir.

Bir önceki bölümde de bahsedildiği gibi iki ayrı yönetmenin aynı metne bakışları incelenmiştir. Svankmajer'in 1984 tarihli *Alice* filmi tekinsiz ve gerçeküstücü bir dünyada bireysel açılımlara sahip bir filmidir. Jan Svankmajer bu

filmde bir çocuğun bilinçaltının karanlık ve tehlikeli yanları izleyicisine göstermektedir. Seyircisinden bir onaylanma beklemeyen yönetmen filmin sonu itibariyle bireyi gördüklerine yabancılaştırarak kişisel bir sorgulama yaşanmasını amaçlamaktadır.

Burton'ın 2010 yılında vizyona giren *Alice Harikalar Diyarında* filmi ise Hollywood stüdyo sistemine ait bir büyüme hikâyesidir. Ancak Alice'in yaşadığı büyüme yaşadığı sistemi kabul edip ona hizmet etmeye karar verdiğinde tamamlanır.

Tez çalışmasında her ne kadar farklılıklar üzerinden bir inceleme yapılmışsa da önemli benzerlikler de söz konusudur. Her iki filmde kaynak metnin içinde yer alan bedensel büyüme ve küçülme, diğer diyara geçişin karanlık bir delik ya da koridorda ilerleme gibi ikonlaşmış unsurlarını içermektedir. Carroll'ın çok sevdiği anlatısal bilmece atmosferi her iki filmde de yer almaktadır. Ana hikâyenin atmosferinin her iki filmde de farklılaştığı görülse de Alice karakterinin Tenniel'in ilk çizimleri veri alarak kurgulandığı söylenebilir. Dış görünüşü, kıyafetleri ile kitaba ait ilk çizimlerin görselleştirilmesi sinema uyarlamalarında karşımıza çıkmaktadır.

Türkçe sinema literatüründe çok az kaynakta yer alan Jan Svankmajer sineması ile neredeyse hiç Türkçe kaynağa sahip olmayan Tim Burton sineması incelenmiş, yaşadıkları dönemin ve kişisel öykülerinin sanatsal gelişimlerine olan etkileri bütüncül bir biçimde ortaya konmaya çalışılmıştır. Böylelikle literatürde bütüncül olarak çok az kaynakta yer alan ya da hiç yer almayan yönetmenler ve sinemaları tanımlanarak alana katkı sağlanmaya çalışılmıştır.

Kaynakça

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Abisel, N. (2003). *Sessiz Sinema*. İstanbul: Om Yayınevi.
- Akyürek, F. (2012). *Senaryo Yazarı Olmak*. İstanbul: Mediacat Kitapları.
- Andac, B. (2019, 04 09). <http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/burton/> .
<http://sensesofcinema.com/>: <http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/burton/>
adresinden alındı
- Antmen, A. (2009). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Aristoteles. (2017). *Poetika - Şiir Sanatı Üzerine*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Armstrong, K. (2014). *Mitlerin Kısa Tarihi*. İstanbul: Merkez Kitaplar.
- Arnheim, R. (2002). *Sanat Olarak Sinema*. (R. Ünal, Çev.) Ankara: Öteki Yayınevi.
- Artun, A. (2011). *Sanat Manifestoları: Avangard Sanat ve Direniş* . İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aspley, K. (2010). *Historical Dictionary of Surrealism*. United Kingdom: Scarecrow Press.
- Astruc, A. (2010). Yeni Avangardın Doğuşu: Kamera - Kalem (Le Camera - Stylo). A. K. (Ed.) içinde, *Sanat Sineması Üzerine Yaklaşımlar ve Tartışmalar* (N. Özer, Çev., s. 21-27). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Atabek, N. (1992). Kuramcılara Göre "Anlatı". *Kurgu Dergisi*(11), 339-347.
- Atayman, V. (2006). Sunuş. L. Carroll içinde, *Alice Aynanın İçinden* (O. Çakmakçı, Çev., s. 3-12). İstanbul: Bordo Siyah Yayınları.
- Avery, R., Edmonds, A. G., & Yaylalı, M. (1998). *Redhouse İngilizce-Türkçe Büyük Sözlük*. İstanbul: Redhouse Yayınları.
- Aykın, C. (1983). Batı Topluluklarında Roman ve Sinema İlişkileri. *Türk Dili*(383), 482-502.
- Bakhtin, M. (2001). *Karnavalın Romanı*. (C. Soydemir, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Batur, E. (1979). Anlatı Çözümlemesine Kuramsal Bir Yaklaşım. *DilBilim*, 0(4), 132-146.
- Bazin, A. (1966). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. (N. Özön, Çev.) Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Bazin, A. (2011). Karışık Sinemanın Savunulması. A. Bazin içinde, *Sinema Nedir?* (İ. Şener, Çev., s. 63-82). İstanbul: Doruk Yayınları.
- Belge, M. (2009). *Edebiyat Üstüne Yazılar* (3. b.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Benjamin, W. (1993). *Son Bakışta Aşk*. İstanbul: Metis Yayınları.

- Benjamin, W. (2002). *Pasajlar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık.
- Bernstein, R. (2011). *Tim Burton: The Artist's Process*. Los Angeles: LACMA.
- Betton, G. (1993). *Sinema Tarihi*. (Ş. Tekeli, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- Boratav, P. N. (1982). *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Boratav, P. N. (2007). *Zaman Zaman İçinde*. Ankara: İmge Yayınevi.
- Boyan, B. (2015). Hugo Münsterberg. Z. Özarslan içinde, *Sinema Kuramları - I* (s. 19-33). İstanbul: Su Yayınları.
- Boynukara, H. (1997). *Romanda Bakış Açısı ve Anlatılış*. İstanbul: Boğaziçi Yayınları.
- Breton, A. (2009). *Sürrealist Manifestolar*. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.
- Brooker, W. (2004). *Alice's adventures : Lewis Carroll in popular culture*. New York: Continuum.
- Budak, S. (1999). *Psikoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Bunuel, L. (2005). *Son Nefesim*. İstanbul: Afa Yayınları.
- Butler, A. M. (2011). *Film Çalışmaları*. (A. Toprak, Çev.) İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Butts, D. (1995). The Beginnings of Victorianism. P. Hunt içinde, *Children's Literature* (s. 77-101). Oxford: Oxford University Press,.
- Büker, S. (1991). *Sinemada Anlam Yaratma*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Büker, S. (2010). Auteur Kurama Giriş. S. Büker, & Y. G. Topçu içinde, *Sinema: Tarih - Kuram - Eleştiri* (s. 277). İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınları.
- Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (S. Gürses, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Carroll, L. (1998). *Alice Harikalar Ülkesinde*. (N. Yeğinobalı, Çev.) İstanbul: Engin Yayıncılık.
- Carroll, L. (2005). *Alice Harikalar Ülkesinde*. (T. Uyar, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.
- Carroll, L. (2012). *Alice Harikalar Ülkesinde*. (O. Çakmakçı, Çev.) İstanbul: Bordo-Siyah Yayınları.
- Clarke, J. (2012). *Sinema Akımları - Sinema Dünyasını Değiştiren Filmler*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Clayton, E. (2011, 11 02). *Queen of arts: Alice in Wonderland at Tate Liverpool – in pictures*. The Guardian: <https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2011/nov/02/alice-in-wonderland-tate-liverpool-in-pictures> adresinden alındı

- Clute, J., & Grant, J. (1996). *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit.
- Çelik, H. (1999). *Maniyerizmin Sanat Felsefesi*. İstanbul: Engin Yayıncılık.
- Çetin Erus, Z. (1999). Bir Anlatı Formu Olarak Romanın Sinemaya Uyarlanması. *Doktora Tezi*. İstanbul.
- Çobanoğlu, R. B. (2009). Korku Sanatı ve Beyoğlu Kontu, Giovanni Scognamillo. *Tez*. İstanbul: T.C. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema-Tv Anabilim Dalı Sinema-Tv Bilim Dalı.
- Dali, S. (2018, 02 06). <https://mymodernmet.com/salvador-dali-alice-in-wonderland/>.
<https://mymodernmet.com/salvador-dali-alice-in-wonderland/> adresinden alındı
- David Bordwell, K. T. (2008). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hili.
- Demir, Y. (1992). Anlatı Biliminin Temel Terimleri Üzerine. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(1), 23-27.
- Demirci, T. T. (2012). *Dünya Sinemasında Sürrealizmin İzleri*. İstanbul: Yüksek Lisans Tezi.
- Demirci, T. T. (2018, 05 16). *Jan Svankmajer Ve Nesnenin Haz İlkesi* .
<http://surrealismus.blogspot.com/>: <http://surrealismus.blogspot.com/2014/04/jan-svankmajer-ve-nesnenin-haz-ilkesi.html> adresinden alındı
- Demirkol, N. (2008). İngiliz Roman Geleneğinde Çocuk Edebiyatının Gelişimi: Arketipçi Eleştiri Kuramına Göre Alice Harikalar Diyarında, Define Adası, Orman Kitabı Eserlerinin İncelenmesi. *T.C. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri ve Edebiyatları Yüksek Lisans Tezi*. Ankara.
- Dervişcemaloğlu, B. (2014). *Anlatıbilimine Giriş*. İstanbul: Dergah Yayınları.
- Devrim, H., & Araz, N. (1992). *Meydan Larousse: Büyük Lugat ve Ansiklopedi* (Cilt 20). İstanbul: Sabah Gazetesi.
- Dilidüzgün, S. (1996). *Çagdaş Çocuk Yazını: Yazın Eğitime Atılan İlk Adım*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Douglas-Fairhurst, R. (2015). *The Story of Alice Lewis Carroll and the Secret History of Wonderland*. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Duplessis, Y. (1991). *Gerçeküstücülük*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Eco, U. (1995). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*. İstanbul: Can Yayınları.
- Eliade, M. (2001). *Mitlerin Özellikleri*. İstanbul: Om Yayıncılık.
- Elliott, K. (2010). Adaptation as Compendium: Tim Burton's Alice in Wonderland. *Adaptation*, 193-201.

- Ercan, M. G. (2009). *Alice harikalar ülkesinde kitaplarının görsel sanatlara etkisi (Yüksek Lisans Tezi)*. Dumlupınar Üniversitesi: Dumlupınar Üniversitesi.
- Erdoğan, N. (1992). *Sinema Kitabı*. İstanbul: Ağaç Yayıncılık.
- Erus, Z. Ç. (2005). *Amerikan ve Türk Sinemasında Uyarlamalar : Karşılaştırmalı Bir Bakış*. İstanbul: Es Yayınları.
- Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Ford, C. (2008). *Lewis Carroll*. London: Thames&Hudson Photofile.
- Freud, S. (2018, 06 08). *The Uncanny*. <http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>:
<http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf> adresinden alındı
- Fulford, R. (2015). *Anlatının Gücü*. İstanbul: Kolektif Kİtap.
- Gangi, J. M. (2004). *Encountering Children's Literature an Arts Approach*. Boston: Pearson Education.
- Giddings, R., Selby, K., & Wensley, C. (1990). *Screening the Novel: The Theory and Practice of Literary Dramatization*. London: The MacMillan Press.
- Göktürk, A. (1997). *Okuma Uğraşı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Güleç, G., & Çağlar, N. (2019, 04 11). *Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: TIM BURTON FİLMLERİNDE MODERNİZM ELEŞTİRİLERİ*. <http://www.mimarlikdergisi.com>:
<http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=389&RecID=3303> adresinden alındı
- Hames, P. (1995). *The Cinema of Jan Svankmajer:Dark Alchemy*. Wallflower Press.
- Hames, P. (2005). *The Czechoslovak New Wave*. London: Wallflower Press.
- Hames, P. (2009). *Czech and Slovak Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Hammond, P. (1978). *The Shadow and its Shadow*. London: British Film Institute.
- Hancher, M. (1985). *The Tenniel Illustrations to the Alice Books*. Colombus: Ohio State University Press.
- Hauser, A. (1984). *Sanatın Toplumsal Tarihi*. (Y. Gölönü, Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hendrick, H. (2005). Constructions and Reconstructions of British Childhood: An Interpretative Survey, 1800 to the Present. A. James, & A. Prout içinde, *Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood* (s. 33-39). Bristol, PA: Taylor & Francis e-Library.
- Hibbert, C. (2000). *Queen Victoria*. Cambridge, MA: Da Capo Press.
- Hibbert, C. (2016). *Life in Victorian England*. England: New Word City, Inc.

- Hopkins, D. (2004). *Dada and Surrealism A Very Short History*. Cornwall: Oxford University Press.
- Houghton, W. (1957). *The Victorian Frame of Mind 1830-1870*. London: Yale University Press.
- <http://www.historic-uk.com/>. (2016, 01 26). <http://www.historic-uk.com/CultureUK/Afternoon-Tea/>. <http://www.historic-uk.com/CultureUK/Afternoon-Tea/>: <http://www.historic-uk.com/CultureUK/Afternoon-Tea/> adresinden alındı
- <http://www.pookpress.co.uk/project/john-tenniel-biography/>. (2018, 02 06).
<http://www.pookpress.co.uk/project/john-tenniel-biography/>.
<http://www.pookpress.co.uk/project/john-tenniel-biography/>:
<http://www.pookpress.co.uk/project/john-tenniel-biography/> adresinden alındı
- <http://www.theartstory.org/artist-ernst-max.htm>. (2018, 02 06). *Max Ernst*. The Art Story Modern Art Insight: <http://www.theartstory.org/artist-ernst-max.htm> adresinden alındı
- <https://www.giuseppe-arcimboldo.org/biography.html>. (2018, 05 27). *Biography of Giuseppe Arcimboldo*. Giuseppe Arcimboldo The Complete Works: <https://www.giuseppe-arcimboldo.org/biography.html> adresinden alındı
- İsmayilov, E. K. (2011). Doktora Tezi . *Gerçeküstücü Sinemada Tekinsizlik: Jan Svankmajer Filmleri Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul.
- Jackson, W. (1997, 07). *The Surrealist Conspirator: An Interview With Jan Svankmajer*. Animation World Magazine:
<https://www.awn.com/mag/issue2.3/issue2.3pages/2.3jacksonsvankmajer.html> adresinden alındı
- Jahn, M. (2012). *Anlatıbilim*. İstanbul: Dergah Yayınları.
- Jeanneney, J.-N. (1998). *Başlangıcından Günümüze Medya Tarihi*. (E. Atuk, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Jung, C. G. (2005). *Dört Arketip*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Kabaklı, A. (1971). *Türk Edebiyatı I*. İstanbul: Türk Edebiyatı Yayınları.
- Kantarcıoğlu, S. (1991). *Eğitimde Masalın Yeri*. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Kern, S. (2005). *Nedenselliğin Kültürel Tarihi - Bilim, Cinayet Romanları ve Düşünce Sistemleri*. (E. Ayhan, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Kına, K. E. (2010). *Sunum: Lewis Carroll ve Yapıtları Üzerine; Alice Harikalar Diyarında ve Aynadan İçeri*. İstanbul: İthaki.
- Kırmızı, N. (1990). Geleneksel Anlatı ve Söylen Arasındaki İlişki Üzerine. *Kurgu Dergisi*(7), 231-239.
- Knowles, K. (2009). *A Cinematic Artist; The Films of Man Ray*. Oxford: Peter Lang .

- Koblin, J. (2019, 04 06). 'Game of Thrones' Finale Sets Ratings Record. NY Times : <https://www.nytimes.com/2017/08/28/arts/television/game-of-thrones-finale-sets-ratings-record.html> adresinden alındı
- Kolker, R. (2011). *Film, Biçim ve Kültür*. Ankara: DeKi Yayınev.
- Kolker, R. P. (2010). *Değişen Bakış*. (E. Yılmaz, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayın.
- Kovacs, A. B. (2010). *Modernizm Seyretmek*. (E. Yılmaz, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayın.
- Kral, P. (1985). *An Interview with Jan Svankmajer*. An Interview with Jan Svankmajer", Positif , no. 297, November 1985: <http://www.rosewoodgraphics.us/jan.html> adresinden alındı
- Krzysztof Fijalkowski, M. R. (2016). *Surrealism - Key Concepts*. London: Routledge.
- Küçükdoğan, B., & Yengin, D. (2015). Sergei Mikhailovich Eisenstein. Z. Özerslar içinde, *Sinema Kuramları I* (s. 107-133). İstanbul: Su Yayınevi.
- Kyrou, A. (1987, 03 07). Gerçeküstücüler ve Sinema. *Gergedan Dergisi Gerçeküstücülük Özel Sayısı*, 73-78. www.e-skop.com: http://www.e-skop.com/skopbulten/surrealizm-1924-2014-gercekustuculer-ve-sinema/2069#_edn1 adresinden alındı
- Magliozzi, R. (2019, 04 09). *MOMA Tim Burton*. MOMA: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2009/timburton/index.php> adresinden alındı
- Makal, O. (1996). *Fransız Sineması*. Ankara: Kitle Yayınları.
- Marinetti, F. (2009). Dokunsalcılığın Manifestosu. *TMMOB Mimarlar Odası Ankara Şubesi Dosya 17*, 51-55.
- Marsh, J. (Yöneten). (1990). *Jan Švankmajer: Animator of Prague* [Sinema Filmi].
- Marx, K., & Engels, F. (1980). *Sanat ve Edebiyat Üzerine*. İstanbul: Birikim Yayınları.
- Matthews, J. (1986). *Languages Of Surrealism*. USA: Univ of Missouri Press.
- McMahan, A. (2006). *The Films of Tim Burton: animating live action in contemporary*. New York: Continuum.
- McNeill, W. H. (2002). *Dünya Tarihi*. (A. Şenel, Çev.) Ankara: İmge Kitabevi.
- Merriman, P. J. (2018, 05 17). *Stalinizm*. <http://www.acikders.org.tr>: <http://www.acikders.org.tr/file.php/99/Lectures/21.html> adresinden alındı
- Mitchell, S. (2009). *Daily Life in Victorian England*. London: Greenwood Press.
- Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur?* (E. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Moran, B. (2002). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. İstanbul: İletişim.

- Moretti, F. (2005). *Mucizevi Göstergeler*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Morris, F. (2005, 02 06). *Artist of Wonderland : the life, political cartoons, and illustrations of Tenniel*. Charlottesville: University of Virginia Press. Wikipedia - John Tenniel: <http://www.wikizero.info/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvSm9obl9UZW5uaWVs> adresinden alındı
- Mulvey, L. (2019, 01 20). *Görsel Haz ve Anlatı Sineması*. (N. Abisel, Dü.) 25. Kare Yazıları: http://sinematek.tv/wp-content/uploads/2015/05/25.kare_yazilari.pdf adresinden alındı
- Mutlu, E. (1998). *İletişim Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Mutluay, R. (1979). *100 Soruda Edebiyat Bilgileri*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Naci, F. (1990). *100 Soruda Türkiye'de Roman ve Toplumsal Değişme*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Noheden, K. (2017). *Surrealism, Cinema, and the Search for a New Myth*. Switzerland: This Palgrave Macmillan.
- Nowell-Smith, G. (2003). *Dünya Sinema Tarihi*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- O'Pray, M. (1995). Jan Švankmajer: A Mannerist Surrealist. P. Hames içinde, *Dark Alchemy: The Films of Jan Švankmajer*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Odell, C., & Blanc, M. L. (2005). *Tim Burton*. Vermont: Pocket Essentials.
- O'Kane, D. (2006, Şubat). Seeking Svankmajer İllumunating The Dark Unconscious.
- Oluk, A. (2008). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalet Kitap.
- Onaran, A. Ş. (1986). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Filiz Kitabevi.
- Ong, W. J. (2014). *Sözlü ve Yazılı Kültür : Sözün Teknolojileşmesi*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Oskay, Ü. (1990). Anlatı Semantiği Açısından Roman ve Etik. *Kurgu Dergisi*, 69-112.
- Özön, M. N. (1985). *Türkçede Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Özön, N. (1963). *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Özön, N. (1985). *Sinema: Uygulayımı - Sanatı - Tarihi*. İstanbul: Hil Yayınları.
- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Passeron, R. (1990). *Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Pitcher, G. (1971). "Wittgenstein, Nonsense, and Lewis Carroll", *English Literature and British Philosophy*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Ray, M. (1963). *Self Portrait*. Boston: Little, Brown and Company.

- Richardson, M. (2006). *Surrealism and Cinema*. Oxford: Berg .
- Rohter, L. (2019, 04 12). <https://www.nytimes.com/2010/02/28/movies/28alice.html>.
<https://www.nytimes.com>: <https://www.nytimes.com/2010/02/28/movies/28alice.html>
adresinden alındı
- Russell, D. (2005). *Literature for Children*. Boston: Pearson Education.
- Sakaoğlu, S. (2012). *Masal Araştırmaları*. İstanbul: Akçağ Yayınları.
- Salisbury, M. (2008). *Burton on Burton* . London: Faber and Faber.
- Saltman, J. (1985). *The Riverside Anthology of Children's Literature* . Boston: Houghton Mifflin Company.
- Sandner, D. (1996). *The Fantastic Sublime* . London: Greenwood Press.
- Sartre, J. P. (2008). *Edebiyat Nedir?* (B. Onaran, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.
- Scognamillo, G. (1996). *Korkunun Sanatları*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Sera, M. (2016). Adorned Shadows and Rebellious Tropes in Jan Švankmajer's Alice. *Critical Studies*, 58-83.
- Smith, J. (2013). Vincent Price and Cult Performance: The Case of Witchfinder General. K. Egan, & S. Thomas içinde, *Cult Film Stardom* (s. 109-125). London: Palgrave Macmillan.
- Sözen, M. (2003). *Sinemada Ses Kullanımı*. Ankara : Detay Yayıncılık.
- Sözen, M. (2008). Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı ve Örnek Çözümlemeler. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 577-595.
- Stam, R. (2000). Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. J. Naremore içinde, *Film Adaptation* (s. 54-76). New Jersey: Rutgers University Press.
- Stam, R. (2000). *Sinema Teorisine Giriş*. (S. Salman, & Ç. Asatekin, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Steinhart, D. (2002, 08 01). *Cinematic Alchemist; Jan Svankmajer discusses "Little Otik"*. Indiewire: <http://www.indiewire.com/2002/01/interview-cinematic-alchemist-jan-svankmajer-discusses-little-otik-80603/> adresinden alındı
- Stewart, J. (2017, 7 31). *Salvador Dali's Rarely Seen 'Alice in Wonderland' Illustrations Are Finally Reissued*. My Modern MET: <https://mymodernmet.com/salvador-dali-alice-in-wonderland> adresinden alındı
- Stranieri, V. (2009). *The Fantastical Imaginings of Tim Burton*. Melbourne: Australian Centre for the Moving Image.

- Svankmajer, J. (1987). Animating the Fantastic. *Afterimage*, 51-55.
- Svankmajer, J. (2014). *Touching and Imagining An Introduction to Tactile Art*. New York: I.B.Tauris.
- Szulakowska, U. (2016). Alchemy and Oral Fetishism in Jan Švankmajer's film *Něco z Alenky* (Something from Alice) (1988). *Hermaion-Poland*.
- Şentürk, L. (2015). *Kara Grotest Jan Svankmajer*. Kocaeli: Kült Neşriyat.
- Tansuğ, S. (1988). *Sanatın Görsel Dili*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- TDK. (2018, 02 06). http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=GROTESK.
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=GROTESK adresinden alındı
- TDK. (2019, 01 22). *Türk Dil Kurumu*. Türk Dil Kurumu : www.tdk.gov.tr adresinden alındı
- Teksoy, R. (2005a). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi Cilt 1*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Teksoy, R. (2005b). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi Cilt 2*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Timothy R. White, J. E. (2006). Tomorrow Could Bring Salvation: Jan Svankmajer's Adaptations of Edgar Allen Poe. *Kimena* 26.
- Timuçin, A. (2011). *Düşünce Tarihi 2 - Gerçekçi Düşüncenin Gelişimi*. İstanbul: Bulut Yayınları.
- Todorov, T. (2004). *Fantastik : Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*. (N. Öztokat, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Todorov, T. (2011). *Edebiyat Kavramı ve Öteki Denemeler*. (N. Sevil, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Tomris Uyar, L. C. (2005). *Alice Harikalar Ülkesinde*. İstanbul: Can Yayınları.
- Turani, A. (1975). *Sanat Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Toplum Yayınevi.
- Turani, A. (2010). *Dünya Sanat Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Urgan, M. (2010). *İngiliz Edebiyat Tarihi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Uslu, A. (2008, 05 29). *Prag Darbesi'nden Prag Baharı'na: Çekoslovakya'nın Yirmi Yılı (1948-1968)*. <http://www.devrimcimarksizm.net/>:
<http://www.devrimcimarksizm.net/sites/default/files/ates-uslu-prag-bahcesinden-prag-baharina-cekoslavyanin-yirmi-yili-1948-1968.pdf> adresinden alındı
- Vincenti, G. (1993). *Sinemanın Yüz Yılı*. (E. Ayça, Çev.) İstanbul: Evrensel Kültür Kitaplığı.
- Walter Benjamin, D. N. (2012). *Son Bakışta Aşk; Walter Benjamin'den Seçme Yazılar*. İstanbul: Metis Yayınları.

- Weishaar, S. R. (2012). *Masters of the Grotesque: The Cinema of Tim Burton, Terry Gilliam, the Coen Brothers and David Lynch*. North Carolina: McFarland & Company Inc., Publishers.
- Whitehead, M. (2004). *Animation*. Great Britain: Pocket Essentials.
- Wikisozluk. (2018, 02 06).
<http://www.wikizero.info/index.php?q=aHR0cHM6Ly90ci53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvR3JvdGVzaw> adresinden alındı
- Wollen, P. (2008). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. (Z. Aracagök, & B. Doğan, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Yıldırım, Ö. (20019, 04 11). *Felsefe Sözlüğü*. <http://www.felsefe.gen.tr:>
http://www.felsefe.gen.tr/diyalektik_materyalizm_nedir_ne_demektir.asp adresinden alındı
- Yılmaz, E. Ö. (2018). Kurmaca Anlatıda Sözün ve Düşüncenin Temsili. *Doktora Tezi*. İzmir: T.C. EGE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI YENİ TÜRK EDEBİYATI BİLİM DALI.
- Yumlu, K. (1996). Sürrealist Sinema ve Luis Bunuel. *Düşünceler Dergisi*, Sayı: 9, 3.
- Yurdakul, C. (2014). *Alice Harikalar Diyarında Öyküsü: SİNEMA Uyarlamaları Üzerinden Mekansal Bir Değerlendirme (Doktora Tezi)*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Yücel, V. (2014). Aristoteles'in Poietika'sı- Toplumsallaştırıcı Anlatı. *Cogito Sayı 77*, 352-364.
- Yücesoy, V. Ö. (2007). Korku Edebiyatı (Gotik Edebiyat) ve Türk Romanındaki Örnekler. *Tez*. İstanbul: T.C. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı.
- Zinn, H. (2005). *Amerika Birleşik Devletleri Halklarının Tarihi*. (S. S. Sözer, Çev.) Ankara : İmge Kitabevi.