

TC.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TV VE SİNEMA ANABİLİMDALI
RADYO TV VE SİNEMA BİLİM DALI

KİTLE ANİMASYON FİLM ANLATISINDA ÖZNENİN SUNUMU:
ARABALAR VE WALL-E ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
Burak MEDİN

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Seçil BÜKER

Ankara – 2013

TC.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TV VE SİNEMA ANABİLİMDALI
RADYO TV VE SİNEMA BİLİM DALI

KİTLE ANİMASYON FİLM ANLATISINDA ÖZNENİN SUNUMU:
ARABALAR VE WALL-E ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
Burak MEDİN

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Seçil BÜKER

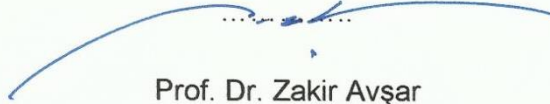
Ankara – 2013

ONAY

Burak MEDİN tarafından hazırlanan "Kitle Animasyon Film Anlatısında Öznenin Sunumu: Arabalar ve Wall E Örneği" başlıklı bu çalışma, 03.04.2013 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda (**oybirliği/oyçokluğu**) ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından Radyo Tv ve Sinema Anabilim dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Dr. Seçil B ker (Başkan)



Prof. Dr. Zakir Avşar



Doç. Dr. Selda Bulut

ÖNSÖZ

Bu çalışma, geniş bir izleyici kitlesinin ilgisini çeken animasyon film anlatılarında öznenin sunumunu incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırma nesneleri olarak seçilen film anlatılarını başkahraman konumundaki özne üzerinden incelemek, bu film anlatılarının izleyiciye neyi, nasıl söylediğini ve nasıl bir dünya tasarladığını tespit etmek dahası geleneksel anlatı sinemasıyla kurduğu ilişkiyi ortaya çıkarmak amaçlanmıştır.

Bu çalışmayı somutlaştırmam da bana yardımcı olan ve yol gösteren kişilere teşekkürü bir borç bilirim. Animasyon film anlatılarını çözümlemek isteğiyle odasına gittiğimde beni A. J. Greimas ile tanıştıran, tez süresince çözümlemelerimi büyük bir titizlikle inceleyen,engin bilgi ve önerileriyle yol almamı sağlayan ve hiçbir kaynağı benden esirgemeyerek tezi zenginleştiren değerli danışmanım Prof. Dr. A. Seçil Bükür'e en içten teşekkürlerimi sunarım. Yüksek lisans derslerinde edindiğim çok kıymetli bilgiler için Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema bölümü öğretim üyelerine de ne kadar teşekkür etsem azdır.

Eğitim hayatım boyunca maddi ve manevi olarak her zaman yanımda olan anneme ve babama bugünler için minnettarım. Onların desteği olmadan böyle bir çalışma var olamazdı. Ayrıca bu çalışmada beni cesaretlendiren ve yalnız bırakmayan Özlem'e en kalbi duygularıyla teşekkür ederim.

Burak MEDİN

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
İÇİNDEKİLER.....	ii
TABLolar.....	vii
ŞEKİLLER.....	viii
GİRİŞ.....	1

BÖLÜM I

ANİMASYON SİNEMASI

1.1. ANİMASYON KAVRAMI VE ANİMASYON FİLM SANATI.....	17
1.2. GÖRÜNTÜNÜN OLUŞUMU	21
1.3. ANİMASYON SİNEMASI TARİHÇESİ VE GELİŞİMİ.....	23
1.3.1. Animasyona İlişkin İlkler.....	23
1.3.2. Optik Oyuncaklar.....	26
1.3.3. Animasyon Sinemasında Öne Çıkanlar.....	31
1.3.3.1. James Stewart Blackton.....	31
1.3.3.2. Emile Cohl.....	31
1.3.3.3. Winsor McCay.....	32
1.3.4. Animasyon Sinemasında Stüdyo Dönemi.....	34
1.3.4.1. Fleischer Kardeşler.....	34
1.3.4.2. Walt Elias Disney.....	36
1.3.4.3. Gerçekçi Sunumun Karşısında Duranlar.....	39

1.4. ANİMASYON SİNEMASINDA KULLANILAN TEKNİKLER.....	41
1.4.1. İki Boyutlu Animasyon Teknikleri.....	41
1.4.2. Üç Boyutlu Animasyon Teknikleri.....	42
1.5. BİLGİSAYAR ANİMASYONU (CGI) VE GÜNÜMÜZ ANİMASYON SİNEMASI.....	44

BÖLÜM II

ANLATI, ANLATIYA KURAMSAL YAKLAŞIMLAR, SİNEMADA ANLATI VE GELENEKSEL ANLATI SİNEMASI

2.1. ANLATI KAVRAMI VE KURAMSAL YAKLAŞIMLAR.....	52
2.2. SİNEMADA ANLATI.....	57
2.3. GELENEKSEL ANLATI SİNEMASI.....	61

BÖLÜM III

KİTLE ANİMASYON SİNEMASINDAN ÖRNEK FİLM ÇÖZÜMLEMELERİ

3.1. ARABALAR.....	74
3.1.1. Arabalar Filminin Hikâyesi.....	75
3.1.2. Arabalar Filminde Öznenin Sunumu.....	76
3.1.2.1. Özne: Otomobil-İnsan.....	76
3.1.2.2. Karanlıktan Gelen Ses.....	78
3.1.2.3. Özne'nin Takdim Edilmesi.....	81
3.1.2.4. Eyleyenlerin Ortaya Çıkması.....	84

3.1.2.5. Özne: Tek Kişilik Gösteri.....	90
3.1.2.6. Yıldız Olgusu.....	93
3.1.2.7. Yeni İzlenenin ve Yeni Nesnenin Ortaya Çıkması.....	96
3.1.2.8. Reklam Metni.....	98
3.1.2.9. Yolculuk Başlıyor.....	100
3.1.2.10. Radyatör Kasabası.....	108
3.1.2.11. Canlı Haber.....	113
3.1.2.12. Eril İktidarın Yitirilmesi.....	114
3.1.2.13. Yeni Engelleyicilerin Ortaya Çıkması.....	116
3.1.2.14. Kaçma Teşebbüsü.....	121
3.1.2.15. Özne: Bakışın Nesnesi.....	123
3.1.2.16. Chick Hicks Kazanıyor.....	124
3.1.2.17. Yarışa Davet.....	127
3.1.2.18. Yol Yarılanır.....	132
3.1.2.19. Yardım.....	133
3.1.2.20. En İyi Dost: Mater.....	136
3.1.2.21. Amerikan Bayrağı.....	138
3.1.2.22. Hudson Hornet.....	139
3.1.2.23. Yabanıl Doğa.....	141
3.1.2.24. Yol Biter.....	146
3.1.2.25. Işıklı Kasaba.....	151

3.1.2.26. Yarış Başlıyor.....	154
3.1.2.27. Radyatör Kasabası Yeniden Haritalarda.....	159
3.2. WALL-E.....	164
3.2.1. Wall-E Filminin Hikâyesi.....	164
3.2.2. Wall-E Filminde Öznenin Sunumu.....	166
3.2.2.1. Özne: Robot-İnsan.....	166
3.2.2.2. Çöp Dünya: Distopya.....	167
3.2.2.3. Tekelci Kapitalizm.....	170
3.2.2.4. Tüketim Toplumu.....	173
3.2.2.5. Özne'nin İzlenesi.....	177
3.2.2.6. Metinlerarasılık: Hello Dolly.....	181
3.2.2.7. Romantik Aşk: Eve.....	188
3.2.2.8. Amerikan Bayrağı.....	197
3.2.2.9. Axiom: Distopya.....	198
3.2.2.10. <i>Axiom</i> : Tüketim Katedrali.....	201
3.2.2.11. <i>Axiom</i> : Gözetim Toplumu.....	203
3.2.2.12. Yeni İzlenesi: Bitki.....	209
3.2.2.13. Metinlerarasılık: 2001: A Space Odyssey.....	216
3.2.2.14. Bilinçaltı Reklam.....	224
3.2.2.15. Dünyaya Dönüş.....	226

SONUÇ.....	232
KAYNAKÇA.....	247
ÖZET.....	256
ABSTRACT.....	257

TABLÖLAR

- Tablo 1. Dramatik Tiyatro ve Epik Tiyatro Arasındaki Temel Farklar**
- Tablo 2. Geleneksel Anlatı ve Çağdaş Anlatı Sineması Arasındaki Farklılıklar**
- Tablo 3. Sinemanın Yedi Büyük Günahı – Sinemanın Yedi Temel Erdemi**

ŞEKİLLER

- Şekil 1. Eyleyenler Şeması**
- Şekil 2. Anlatının Dörtlü Şeması**
- Şekil 3. Göstergebilimsel Dörtgen**
- Şekil 4. Lascaux Mağarası - Koşan Boğa**
- Şekil 5. Altamira Mağarası - Koşan Yaban Domuzu**
- Şekil 6. Thaumatrope**
- Şekil 7. Eadweard Muybridge'in Koşan Atın Tüm Hareketlerini Çektiği Çalışması**
- Şekil 8. Graeme Turner'ın Klasik Anlatı Şeması.**
- Şekil 9. Yükselen Dramatik Eğri**
- Şekil 10: Piston Kupası Kesitinin Eyleyenler Şeması**
- Şekil 11: Yeni İzlenç ve Yeni Nesne Kesitinin Eyleyenler Şeması**
- Şekil 12: Kaliforniya Yolculuğu Kesitinin Eyleyenler Şeması**
- Şekil 13: Radyatör Kasabası Kesitinin Eyleyenler Şeması**
- Şekil 14: Mahkeme Salonu Kesitinin Eyleyenler Şeması**
- Şekil 15: Radyatör Kasabası Kesitinin Dörtlü Şeması**
- Şekil 16: Topraklı Yoldaki Yarış Kesitinin Eyleyenler Şeması**
- Şekil 17: Topraklı Yoldaki Yarış Kesitinin Dörtlü Şeması**
- Şekil 18: Yardım Kesitinin Eyleyenler Şeması**
- Şekil 19: Yolun Tamamlanması Kesitinin Dörtlü Şeması**

- Şekil 20:** Yarış Başlıyor Kesitinin Eyleyenler Şeması
- Şekil 21:** Arabalar Filminin Göstergebilimsel Dörtgeni
- Şekil 22:** Takdim Kesitinin Eyleyenler Şeması
- Şekil 23:** Takdim Kesitinin Dörtlü Şeması
- Şekil 24:** Romantik Aşk Kesitinin Eyleyenler Şeması
- Şekil 25:** Romantik Aşk Kesitinin Dörtlü Şeması
- Şekil 26:** Yolculuk Kesitinin Eyleyenler Şeması
- Şekil 27:** Bitki Kesitinin Eyleyenler Şeması
- Şekil 28:** Bitki Kesitinin Dörtlü Şeması
- Şekil 29:** Bitki Algılayıcısı Kesitinin Eyleyenler Şeması
- Şekil 30:** Kurtuluş Kesitinin Dörtlü Şeması
- Şekil 31:** El Ele Tutuşma Kesitinin Eyleyenler Şeması
- Şekil 32:** Wall-E Filminin Göstergebilimsel Dörtgeni

GİRİŞ

Bilgisayar teknolojisindeki ilerlemeler sayesinde büyük bir endüstri ve küresel bir olgu haline gelen animasyon film anlatısı, salt eğlenceyi temel olarak yüksek hasılat elde etmenin yanı sıra biçim ve içerik olarak anlatısını zenginleştirilmesiyle günümüzde farklı metinler olarak karşımıza çıkmaktadır. *Toy Story* ile başlayarak 2000'li yıllarla birlikte biçim ve içerik olarak olgunlaşma dönemine giren ve günümüzde de altın çağını yaşayan animasyon filmlerinin neyi, nasıl söylediği, nasıl bir dünyanın kapılarını izleyiciye açtığı, var olan sistemi ne kadar sorunsallaştırdığı ya da yeniden ürettiği önemli ve araştırılması gereken bir konu ve alan haline gelmiştir. Diğer film anlatıları gibi temel amacı öykü anlatmak olan animasyon sinemasında gerçeküstü durumlar işlenmektedir. Bu da izleyicinin bu film anlatılarına eğlendiren metinler olarak yaklaşmalarına neden olmaktadır. Animasyon film anlatılarının doğası böyle bir yanlış algının doğmasına sebebiyet vermektedir. Bu yanlış algı, anlatıların arkasında yatan derin yapıları, yan anlamları, alt metinleri ve metnin ideolojisini görmemizi engellemektedir. Bu alandaki salt teknik boyutta yapılan incelemeler animasyon film anlatılarının teknik boyutuna odaklanmakta, metnin ard alanını görmezden gelmektedir. Bu nedenlerden ötürü özne konumundan hareketle animasyon film anlatılarını inceleyen bu araştırmaya ihtiyaç duyulmuştur.

Bu alanda yapılan literatür taraması sonunda animasyon filmlerini teknolojik açıdan irdeleyen araştırmalar, animasyon sinemasının bir türü olan *stop-motion* filmlerinin içerik çözümlemeleri, animasyon film üretim tekniklerinin deneysel analizleri, animasyonun eğitim amaçlı kullanımıyla ilgili araştırmalar ve animasyonun multimedya çerçevesinde iletişime sağladığı katkılar gibi çalışmalar göze çarpmaktadır. Ayrıca alanda; animasyonun kültür aktarımındaki yeri, çizgi ve animasyon karakterlerin çocukların tüketim davranışlarına olan etkisi, animasyon kullanımının tüketicinin ikna sürecine

olan katkısı, popüler kültür ürünü olarak animasyon filmleri, animasyon sinemasının biçimsel ve anlatısal özellikleri, animasyonun tarihçesi, yazar/yönetmen filmlerinin tarih-toplum-sinema ilişkisi bağlamında çözümlenmesi, karakter tasarımı, ünlü karakter tasarımlarının incelenmesi ve sanal karakterlerin sinemadaki gelişim süreci gibi çalışmaların varlığı da söz konusudur.

Doğrudan bir çekim gücü olarak nitelendirebileceğimiz animasyon film kahramanları üzerine odaklanan bir araştırmaya, yapılan literatür taraması sonucu rastlanmamıştır. Günümüzde animasyon film anlatısı, sundukları öykünün “taşıyıcı”sı olan kahramanlar/özneler aracılığıyla geniş kitlelere ulaşmaktadır. Kahraman olarak özne aracılığıyla izler kitleyi kendisine çeken animasyon filmlerinin, özellikle kahramanlarının özne konumları açısından irdelenmesi çok önemlidir. Bu araştırma ile bu alandaki eksiğin kapatılması ve bu şekilde bilimsel alana katkı getirilmesi planlanmaktadır. Animasyon film çözümlemesi üzerine çalışacak olanlar içinse referans olabilecek bir kaynak olması açısından bu çalışma önem taşımaktadır.

Kitle Animasyon Film Anlatısında Öznenin Sunumu: *Arabalar* ve *Wall-E* Örneği başlıklı bu çalışmada teknik düzeyin ötesine geçmek ve makro bir bakış açısıyla metnin arkasındaki derin yapıyı çözümlemek amaçlanmıştır. Bu şekilde animasyon sinema dünyası farklı bir araştırma sahasına taşınacaktır. Kitle animasyon film anlatılarında öznenin sunumunu toplumsal, kültürel ve ideolojik bir bağlam içinde çözümlemek, ele alınan animasyon film anlatılarını kahraman olarak özne üzerinden incelemek ve filmlerin söylemsel yapılarını¹ ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara çalışma boyunca yanıt aranmıştır.

1. Kahraman olarak özne izlencesini nasıl kurmaktadır?

¹ Burada Greimasçı anlamda söylemden söz edilmektedir. Greimas’a göre söylem, temelden yüzeye doğru gelen üç ana katmanda gerçekleşir. Anlam, söylemin değişik öğelerinin eklemlenmesiyle derin yapılardan (göstergebilimsel dörtgen) başlayarak, yüzey yapılarla (eyleyenler şeması ve işleyişi) birleşerek oluşmaktadır (Kıran ve Kıran, 2007: 183).

2. Kahraman olarak özne hangi söylemsel yapılar içinde yer almaktadır?

3. Kahraman olarak özne film anlatısında nasıl inşa edilmektedir?

Kitle animasyon sineması ana akım sinemanın içinde yer almaktadır temel varsayımından hareketle aşağıdaki alt varsayımlar türetilmiş, çalışma bu varsayımlar bağlamında şekillenmiştir.

1. Kitle animasyon filmlerinin anlatı yapıları, geleneksel anlatı yapısının özelliklerini taşımaktadır.
2. Kitle animasyon filmlerinde yaratılan özneler/kahramanlar, ana akım Hollywood film özneleri/kahramanları ile benzerlik göstermektedir.
3. Kitle animasyon sineması, egemen konumda olan kültürel, toplumsal ve ekonomik yapılarla yakın bir ilişki içerisindedir.
4. Kitle animasyon sineması, Amerikan kültürünün ve ideolojisinin yayılmasına aracılık etmektedir.

Bilgisayar teknolojisinin gelişmesi, CGI (Bilgisayarda Üretilmiş İmge) filmlerin animasyon sinemasında daha fazla yer almasını sağlamıştır. Görsel etkileycilik, gerçeğin neredeyse birebir temsili, içerik ve biçim olarak daha derin yapıların ortaya konulması CGI filmlerin artık günümüzde neredeyse tüm dünyada geniş kitleler tarafından izlenmesine olanak tanımıştır. Maliyetlerinin çok üstünde bir getirisi olan, dünyanın büyük bir bölümüne ihraç edilen animasyon sineması artık büyük bir endüstri ve küresel anlamda bir olgudur. Geçmişten günümüze farklı evrelerden geçen ve her geçen gün kendisini hem teknik hem de anlatısal olarak geliştiren animasyon sineması farklı türlere ayrılmaktadır. Bu araştırma geniş kitlelere ulaşan ve onları etkileyen, aynı zamanda yüksek hasılat yapan animasyon sinemasının tamamı bilgisayar ortamında tasarlanan popüler bir türü (CGI) ile

sınırlanmıştır. Bu nedenle animasyon sinemasının kitle sineması haline gelemeyen diğer türleri araştırma dışı tutulmuştur.

Günümüzde kitle animasyon filmleri tek bir adresten, Amerika Birleşik Devletleri tarafından üretilmekte ve geniş kitlelere sunulmaktadır. Bu sebepten ötürü geniş kitleleri etkileyemeyen, özel alanda ya da daha ulusal anlamda animasyon film üretimi yapan daha doğru bir ifade ile her anlamda kitle animasyon filmleri üretemeyen diğer ülkeler araştırma dışı tutulmuştur.

Animasyon sinemasında insan biçimci yaklaşım (*Antropomorphism*) önemli bir etkidir. İnsan biçimci yaklaşım, en basit ifadeyle insani özelliklerin insan olmayan cansız varlıklara, hayvanlara, doğa güçlerine vb. yöneltilmesidir. Animasyon filmlerinde özneler ve diğer karakterler *antropomorfik* özelliklere sahiptir. Filmin iletisi ya da filmin ideolojisi sevimli özneler ve karakterler aracılığı ile verilmekte, böylelikle izleyicinin ilgisi alt metinden ziyade üst metne kaydırılmaktadır. Seçilen filmlerde aranan özelliklerden biri de insan biçimci yaklaşımdır. Yüksek hasılat elde etmesine rağmen öznesi insan biçimci özellikler taşımayan filmler çalışma kapsamı dışında tutulmuştur.

Animasyon sineması tarihinde Pixar Animasyon Stüdyosu tarafından tamamı bilgisayar ortamında üretilen ilk CGI filmi 1995 yapımı *Toy Story*'dir. 2000'lerle beraber bu teknik ile yapılan filmler sayesinde animasyon sinema sektörü, içerik ve biçim açısından zenginleşmiş ve farklılaşmıştır. Aynı zamanda bu filmler dünyanın neredeyse tamamına ulaştırılarak hem kitle sineması haline gelmekte hem de geniş kitleler tarafından izlenerek ABD başta olmak üzere dünyanın her yerinde yüksek hasılatlar elde etmektedir. Bu araştırma 2000'lerle birlikte olgunlaşma dönemine giren, geniş kitleler tarafından izlenerek ve ilgiyle takip edilerek kitle sineması haline gelen animasyon filmleri ile sınırlandırılmıştır. Yüksek hasılat yapan *Cars* (Arabalar) ve *Wall-E* adlı iki animasyon filmi araştırmanın çalışma evrenini oluşturmaktadır. Söz konusu iki film, 2000'li yıllardan sonra ABD'deki Animasyon stüdyolarında üretilen ve yüksek hasılat yapan ilk 30 film

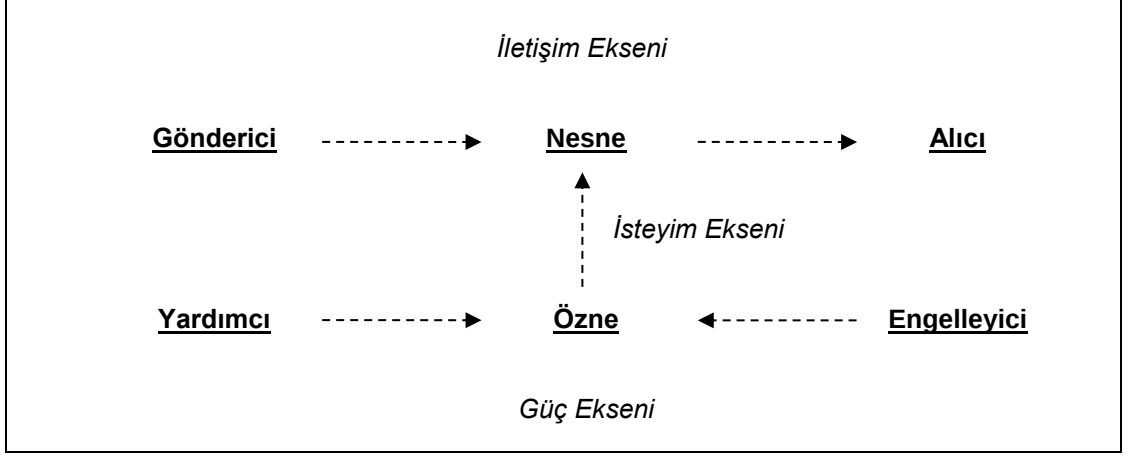
arasından insanbiçimci yaklaşım göz önünde bulundurularak, evreni iyi temsil edeceği ve kahraman olarak özne konumunu iyi yansıtacağı varsayılarak oluşturulmuştur. Mitolojik varlıkların ya da hayvanların yerine kapitalist toplum içinde insansı kılınan makinelerin özne konumunda yer aldığı, masalsı öğelerin başat olmadığı ve animasyon sinema dünyasının arkasında yatan derin yapıların, yan anlamların, alt metinlerin ve ideolojik yapıların ortaya çıkarılmasında iyi bir temsil olacağı varsayılan bu iki film ile çalışma evreni sınırlandırılmıştır.

Bu tez, öznenin kitle animasyon filmlerindeki sunumunu göstergebilimsel inceleme yöntemini, yüzeysel ve derin okuma tekniğini kullanarak çözümleyen niteliksel bir çalışmadır. Paris Göstergebilim Okulu'ndan A. J. Greimas'ın "*Eyleyensel Örnekçe*", "*Dörtlü Şema*" ve "*Göstergebilimsel Dörtgen*" kuramı çalışmanın yöntemidir. Seçilen iki kitle animasyon filminden kesitler alınarak filmler bu yöntemler ışığında incelenmiş ve çözümlenmiştir. Animasyon filmlerinde kahraman olarak öznelerin nasıl inşa edildiğini, izlencelerinin nasıl gelişme ve dönüşüm gösterdiğini açıklayıcı bir şekilde ortaya koyması, film anlatılarındaki temel anlamı ve karşıtlıkları deşifre etmesi ayrıca animasyon filmlerinde alt okumaya olanak veren çok anlamlı yapının çözümlenmesi açısından bu üç göstergebilimsel yaklaşımın uygun olacağı düşünülmüştür. Çalışma bu yöntem ve yaklaşımın altında sonuca ulaştırılmıştır. Bu yaklaşımın dışında diğer yöntem ve teknikler kapsam dışında tutulmuştur. Bu bağlamda çalışmanın yöntemi hakkında ayrıntılı bilgi vermek gerekmektedir.

A. J. Greimas, Litvanya asıllı Fransız göstergebilimci ve Paris Göstergebilim Okulu'nun kurucusudur. "Greimas, göstergebilimi anlamlı bütünlere özgü anlamsal ayrılıkları, anlamsal eklemlenişi, anlamın üretilişini bir üstdil aracılığıyla yeniden üreterek açıklamayı amaçlar. Bu amaçla salt bildirişim dizgelerini ya da göstergeleri değil, anlamlı bütünlere ele alır" (Rifat, 1990: 122). 1973 yılında *Semiotique narrative et textuelle* (Anlatısal ve Metinsel Göstergebilim) adlı kuramsal yapıtında düşünür, anlatıların sözdizimsel boyutundaki eyleyenlerle (gönderen/nesne/alıcı/yardımcı/özne/

engelleyici) bu eyleyenlerin farklı söylemlerdeki farklı biçimlerini ele alarak, tüm anlatılar için değişmeyen, aynı özelliklere sahip anlatısal bir yapı ortaya koyabilmeyi amaçladı. Daha önce V. Propp, Rus halk masallarını inceleyip otuz bir işlev saptamış, böylece ele aldığı masallardan hareketle her masala uygulanabilecek ortak bir anlatısal yapı ortaya koyabilmişti. V. Propp'un anlatı inceleme yönteminden esinlenen Greimas, Propp'un belirlediği işlevleri bir eyleyen sorunu olarak ele aldı. "İlk kez Fransız dilbilimci L. Tesnier'in kullandığı bu terim, bir sözcüde eylemin belirttiği oluşa etken ya da edilgen biçimde katılan varlık ya da nesne olarak tanımlanır. Eyleyenler, genellikle insan ama bazı anlatılarda da soyut kavramlardır: toplum, zenginlik, şeref, namus vb. Eyleyen, karmaşık kişiliğiyle karşımıza çıkan bir oyuncu olmayıp, bulunduğu durum, çevresindekilerle ilişkileri açısından özellik kazanan kişidir. Anlatının başından sonuna dek hep bir tutumu sürdürmeyebilir de, sürdürebilir de. Gönderici iken özne, yardımcı iken engelleyici durumuna geçmesi olasıdır. Ayrıca birden çok kahraman tek bir eyleyensel rol üstlenebilir. Böylece örneğin engelleyici işlevi bir grup tarafından gerçekleştirilebilir. Böyle eyleyenlere ortak eyleyen denilir" (Kıran ve Kıran, 2007: 271-272).

Sonuç olarak Greimas, eyleyenler üzerine şekillendirdiği göstergebilimsel anlatı inceleme/çözümleme modeli olan *Eyleyense/Örnekçe*'yi (Eyleyenler Şeması) oluşturdu. Bu model altı eyleyensel birimi kendi aralarında üç karşıtlığa ayırmaktadır: isteyim ekseninde özne-nesne karşıtlığı, iletişim ekseninde gönderici-alıcı karşıtlığı ve güç ekseninde yardımcı-engelleyici karşıtlığı.



Şekil 1. Eyleyenler Şeması

İsteyim ekseninde bulunan özne ile nesne kavramları Kıran ve Kıran'ın (2007: 273) ifade ettiği gibi dilbilgisel öğeler değildir. Özne genellikle önemli eylemlere katılan başkahramandır, nesne ise başkahramanın elde etmeye çalıştığı soyut ya da somut bir şey ya da kimsedir. Nesne, kurulan izlencenin konusudur. Bir anlatı da kahraman herhangi bir hazinenin peşinden izlencesini kurabilir, bir bilgiye ulaşmak için yolculuğa çıkabilir ya da büyülü güçlerle donatılmış bir şatoya hapsedilmiş prensesi kurtarmak isteyebilir. Kahramanın yitik nesnesi anlatıdan anlatıya farklılaşabilir. Başlangıçta kurulan izlence, çıkılan yolculukla farklı bir izlenceye dönüşebilir; dolayısıyla kahramanın yitik nesnesi de anlatının sonunda değişip dönüşebilir. Fakat tüm anlatılardaki ortak nokta, kahramanın kendisinde eksik hissettiği şeyin peşinden gitmesi, izlencesini bu doğrultuda kurmasıdır. Daha evvel belirttiğimiz gibi bu yitik nesne her zaman somut bir şekilde ortaya konulmaz. Örnek olarak bazı anlatılardaki yitik nesne yitirilen gücün, bilginin, sağlığın ya da kimliğin yeniden kazanılması şeklinde ortaya çıkabilir. Elde edilmek istenen nesne ne olursa olsun her başkahramanın bir yitik nesnesi vardır ve izlencesini bu eksiklik üzerine konumlandırmaktadır.

Kıran ve Kıran (2007: 273) özne ile nesne arasındaki ilişkiyi şu şekilde ifade eder:

1. Genellikle anlatının başında özne ne nesneyle beraberdir ne de ondan ayrılır: ($\ddot{O}$, N).

2. Özne nesnesinden ayrıysa: ($\ddot{O} \cup N$).

3. Özne nesnesiyle beraberse: ($\ddot{O} \cap N$).

Yitik nesnesine ulaşmak için kahraman izlencesini kurar ve mutlu sonla biten hikâyelerde yitik nesnesine ulaşır. Böylece anlatının başında nesnesiyle ayrışimsal bir ilişki içinde olan özne ($\ddot{O} \cup N$), anlatının sonunda nesnesiyle bağlaşım ilişkisi içine girmektedir ($\ddot{O} \cap N$). Böylece kahraman nesnesine sahip olma konumuna yükselir ve anlatı, arayışın konusunun elde edilmesiyle sona erer.

İletişim ekseninde gönderici ve alıcı kavramları karşımıza çıkar. Gönderici, eksik olan nesneyi bulmakla ilgili özneyi görevlendiren eyleyendir. Arayış nesnesinin ne olduğunu belirleyen, özneyi yitik nesneyi bulma konusunda harekete geçiren ve görevlendiren eyleyen, göndericidir. Eğer özne, eksik olan nesneyi bulur ve izlencesini başarılı bir şekilde tamamlarsa gönderici tarafından ödüllendirilir. Aksi takdirde eksik olan nesneyi bulamaz ve başarısız olursa gönderici tarafından cezalandırılır. Alıcı ise bu eylemden yarar sağlayan eyleyendir. Birden fazla eyleyen aynı anda yapılan eylemden fayda sağlayabilir. Örneğin kızı, kötü büyücü tarafından şatoya hapsedilen Kral'ı ele alalım. Kral, büyülü şatodan kızını kurtarması için bir prensle sözleşme imzalar. Bu sözleşme gereği prens, prensesi şatodan kurtarırsa Kral'ın kızıyla evlenebilecektir. Böylelikle prens izlencesini kurar ve yola koyulur. Bu anlatıda Kral gönderici, prens özne, nesne ise prensesdir. Prens zorlu mücadeleler sonucu prensesi kurtarır ve prensesi Kral'ın sarayına getirir. Sözleşme gereği Kral, kızını prensle evlendirir. Bu anlatıda bu eylemden yarar gören kişiyi yani alıcıyı tek bir eyleyen olarak sınırlandıramayız. Daha evvel belirttiğimiz gibi anlatıdaki eyleyenler izlencenin sonunda farklı eyleyenlere dönüşebilir. Bu anlatıda gönderici olan Kral, özne olan prens ve nesne olan prenses alıcıya dönüşerek, yapılan

eylemden fayda gören eyleyen olarak okuyucunun/izleyicinin karşısına çıkmaktadır.

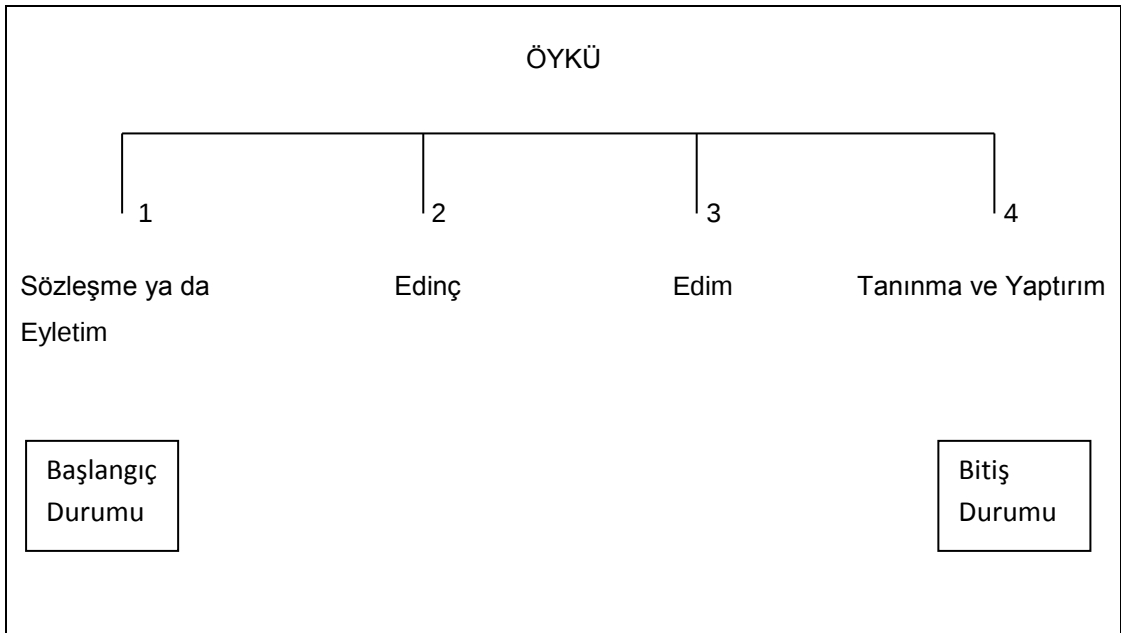
Bazı anlatılarda özne bir göndericiye gereksinim duymadan harekete geçer. Kendi isteği ve arzusuyla kendi kendisini görevlendirir. Göndericiye ihtiyaç duymadan kendi kendisini eyleten özne, bağımsız ya da özerk öznedir. Özerk özne, hem güçlü hem de bağımsız bir kişiliğe sahiptir. Dolayısıyla bu tarz anlatılarda bir eyleyen, hem gönderici hem özne hem de alıcı rolünü üstlenebilir. Kendi kendisini görevlendiren özne, anlatının sonunda kendi kendisini ya ödüllendiren ya da cezalandıran taraf olarak da konumlanır. Kıran ve Kıran'ın (2007: 281) vurguladığı gibi üstün bir güç olan gönderici her zaman insana benzeyen, somut özellikler taşıyan bir kahraman olmayabilir. Tanrı, yazgı, doğa, baba imgesi de kahramanlara görev veren, özneyi eyleme geçiren, öznenen güçlü bir eyleyendir.

Güç ekseninde ise karşımıza yardımcı ve engelleyici çıkar. Öznenin kurduğu izlencede ona yardım eden, yitik nesnesine ulaşmasında destek sağlayan eyleyen yardımcıdır. Engelleyici ise yardımcının aksine öznenin yitik nesnesine ulaşmasında zorluk çıkaran, işleri güçleştiren, öznenin izlencesini bölmeye çalışan ve özneye karşı çıkan eyleyendir. Anlatılarda bazen her iki eyleyen mevcutken, bazı anlatılarda bazen sadece biri ortaya çıkmaktadır. Göndericinin ve nesnenin somut ya da soyut olması gibi burada da aynı durum söz konusu olabilir. Yardımcı bazen doğaüstü bir güç, bazen bir köylü bazen de sihirli bir kılıç olabilir. Engelleyici ise bazen yol vermez bir nehir, bir dağ, bir fırtına bazen de bilgi eksikliği ya da bir ejderha olarak karşımıza çıkabilir. Bir anlatıda öznenin izlencesini başarılı bir şekilde devam ettirebilmesi ve sonlandırabilmesi yardımcının ve engelleyicinin ne kadar güçlü olduğuyla doğru orantılı olabilir. Öznenin engelleyicileri ne kadar güçlüyse başarılı olma ihtimali o kadar düşerken, yardımcıların üstünlüğü özneyi yitik nesnesine bir adım daha yakınlaştırmaktadır.

Yardımcı ve engelleyici eyleyenlerinin yanında karşı özne kavramına da değinmemiz faydalı olacaktır. Kızı hapsedilen Kral öyküsünü ele alalım.

Kral'ın, kızının kurtarılması için sadece bir tane prensle sözleşme imzalamadığını varsayalım. Ödül-nesne konumunda olan prenses için birden fazla prens görevlendirilmiş ve izlencelerini prensesi kurtarmak üzerine kurmuşlardır. Dolayısıyla bu anlatıda bu eyleyenlerin arayışları çatışma gösterecektir. Görevlendirilen bu eyleyenler birbirlerinin izlencelerini bozmaya çalışacaklar, arayışlarına engel olmak için çaba sarf edeceklerdir. Bu durumda bu eyleyenler birbirlerinin karşı öznesi konumundadır.

Çalışmanın anlatı çözümlemesinde kullanacağı diğer bir yöntem Greimas'ın "Dörtlü Şema" yaklaşımıdır. Anlatının dörtlü şeması, Eyleyensel Örnekçe'den farklı bir yapı ortaya koymaktadır. "A. J. Greimas beş aşamalı şemayı biraz daha basitleştirerek çözüm ve bitiş bölümlerini birleştirmiştir. Anlatının gelişimini ve eyleyenlerin dönüşümünü dört aşamada edindikleri ya da edinemedikleri özelliklere göre incelemiştir. Anlatı çizgesi, bir anlatının alabileceği çeşitli birimleri açıklayabilecek kuralcı bir örnekçeye sahiptir. Kısacası anlatı çizgesi, anlatı sözdizimindeki özne/nesne ilişkisini belirten durum sözcesiyle, bu sözceyi dönüştüren edim sözcesinin mantıksal eklemlenişinden oluşan temel dizimdir. Anlatı çizgesi çözümlemeye kolaylık sağlamak için temel dönüşüme göre adlandırılır ve dört aşamadan oluşur" (Kıran ve Kıran, 2007: 304).



Şekil 2. Anlatının Dörtlü Şeması

Sözleşme ya da eyletim aşamasında diğer bir ifadeyle başlangıç durumunda gönderici ile özne arasında bir sözleşme yapılır. Bu sözleşmenin bir gereği olarak özne izlencesini belirler ve anlatı böylelikle başlar. Daha evvel belirttiğimiz gibi gönderici belli bir amaç doğrultusunda, eksik hissettiği nesneyi elde edebilmek adına özneyi görevli kılar. Bu aşama bundan dolayı yaptırtma eylemi içerir. Özne bu sözleşmeyi bazen kendisinden üstün bir güçle bazen de bizzat kendisiyle yapar. Öznenin özerk olduğu anlatılarda, sözleşmenin gereği olarak ortaya konan ödül ve ceza yine özne tarafından belirlenir.

Edinç aşaması Kıran ve Kıran'ın (2007: 305) ifade ettiği gibi göndericiyle yaptığı sözleşme uyarınca gerekli işlemlerde bulunmak, zorunlu dönüşümleri gerçekleştirmek, bir eyleme geçebilmek için öznenin gereksindiği yetenekler ve bu yeteneklerin kazanıldığı aşamadır. Anlatı göstergeliliği, bu yetenekleri kiplik kavramına bağlayarak dörde ayırır: yapmak zorunda olmak, yapmayı istemek, yapabilmek (güç) ve yapmayı bilmek (bilgi). Bu bağlamda arayan ve doğruluk öznesi kavramları karşımıza çıkmaktadır. Arayan özneye, istemek kipliği ilk sıradadır. Ama bilgiye ulaştıkça istemek kipliğinin yerini bilmek alır ve özne doğruluk öznesine

dönüşür. Dolayısıyla artık özne, bilgisinin ve gücünün farkındadır. Anlatılarda çok az şey başlangıçtakilerle aynıdır. Birçok şey başlangıç-bitiş arasında geçen süre zarfında değişip dönüşür. Bu nedenle anlatının öznesi, arayan özne ve doğruluk öznesi kavramları arasında anlatının başlangıcından bitişine dek sürekli salınıp durur. Anlatının bitiş durumunda ise özne bu üç özelliğe ulaşmaktadır. Genellikle birçok anlatıda öznenin nesnesine ulaşması istek, güç ve bilginin öznenin bedeninde somutlaşması ile mümkün olmaktadır.

Edim evresinde özne, edinç evresinde edindiği güç, yetenek, bilgi gibi çeşitli dönüştürücü özellikleri eyleme çevirir. Özne, nesnesine ulaşmak için dönüştürücü eylemlere bu aşamada başlar. İstek, güç ve bilgiye edinç evresini geçirerek ulaşan özne, bu evrede edindikleriyle nesnesine ulaşmaya çalışır. Edinç evresini başarılı bir şekilde geçiren özne, edim evresine geçerek genellikle yitik nesnesine ulaşmaktadır. Tam tersi bir durumda ise yani özne edinç evresini tamamlayamaz ve gerekli özellikleri edinemezse edim evresinde başarılı olamayacak, dolayısıyla nesnesiyle ayrışimsal ilişkisini sürdürmek zorunda kalacaktır. Bu evrede yardımcıların ve engelleyicilerin özne açısından büyük önemi vardır. Çünkü bu eyleyenlerden herhangi birinin etkili olması, öznenin nesnesine giden yolunu biçimlendirmektedir.

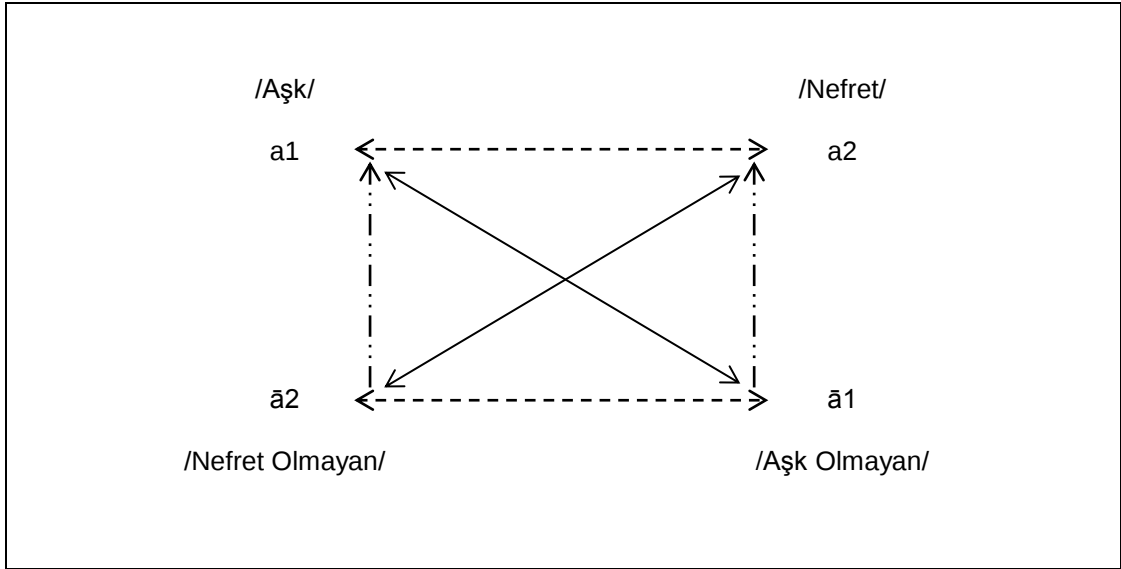
Anlatının dörtlü şemasında son birim, tanınma ve yaptırımdır. Diğer bir deyişle anlatının bitiş durumudur. Edinç aşamasında istek, güç ve bilgiye ulaşarak edim evresinde dönüştürücü eyleme geçen özne, nesnesine ulaşır. Daha önce belirttiğimiz gibi edinç evresi başarıyla sonlandırılmazsa edim evresinde özne başarısız olur. Tanınma ve yaptırım aşamasına ödül ve ceza aşaması demek de mümkündür. Edim evresinde başarılı olan özne nesnesine ulaşır ve son aşamada ödüllendirilir. Aksi takdirde nesnesine ulaşamaz ve cezalandırılır. Kral'ın öyküsüne geri dönecek olursak, prensesi büyülü şatodan kurtaran prens, ödül olarak Kral'ın kızı ile evlenir. Ödül-nesne bu anlatıda prenestir. Şayet prens, prensesi kurtaramayarak başarılı olamasaydı sözleşmenin gereği olarak cezalandırılacaktı. Öznenin ödül-

nesnesine ulaşması ya da cezalandırılması edinç evresini başarılı bir şekilde tamamlayıp tamamlayamamasına, yardımcıları, engelleyicilere ve edim evresindeki dönüştürücü eylemine bağlıdır.

Çalışmanın anlatı çözümlemesinde kullanacağı son yöntem ise Greimas'ın “*Göstergebilimsel Dörtgen*” yaklaşımıdır. Kıran ve Kıran'ın vurguladığı gibi (2007: 327) bir metinde anlamın üretilme sürecinde birbirlerine göre basitten karmaşığa, soyuttan somuta giden değişik düzeyler vardır. En soyut düzeyde ise karşımıza karşıtlık, çelişkinlik ve içeme gibi Göstergebilimsel Dörtgen üzerinde eklemlenen temel mantıksal-anlamsal ilişkiler çıkmaktadır. Bir anlatının genel yapısı çelişkin içerikleri eklemlenen bir anlam eksenini üzerinde yer almaktadır ve anlamın temel yapısını temsil eden bu anlam eksenini Göstergebilimsel Dörtgen biçiminde gösterilebilir.

Greimas, Göstergebilimsel Dörtgen yöntemini ilk defa 1970 tarihli *Du Dens* (Anlam Üzerine) adlı çalışmasında sunmuştur. Gündeş'in (2003: 57) ifade ettiği gibi bu yöntemde ilk olarak ayırıcı özelliklere sahip olması büyük önem taşıyan bir anlamsal eksen seçimi yapılmaktadır. Anlatının ya da metnin tamamında sadece bir anlamsal eksen bulunabileceği gibi birden fazla eksenle de karşılaşmak mümkündür. Bu yöntem film çözümlemesinde kullanıldığı takdirde elde edilen bulgular araştırmacıya geniş bir yorumlama olanağı sağlamaktadır.

Topçu'nun da (2001: 139) ifade ettiği gibi metnin yüzeyinde görülmeyen bu derin yapıyı ortaya çıkarmak için önce bir karşıtlık ilişkisi kurmak gerekmektedir. a ve ā olmayan gibi. Bu iki olgu çelişmelidir. Bu şekilde derin yapının çelişkiler eksenini çıkmış olur. Göstergebilimsel Dörtgen'in tamamlanması için ise üst ve alt karşıtlık eksenini oluşturmak gerekmektedir. Alt alta gelen kavramlar içerim ya da bütünleyim eksenini oluşturmaktadır. Örnek verecek olursak bir anlatıda aşk ve nefret karşıtlığının var olduğunu varsayalım. İfade edilenler bağlamında Göstergebilimsel Dörtgen'de bu karşıtlığı şu şekilde somutlaştırabiliriz:



Şekil 3. Göstergebilimsel Dörtgen

←-----→	:Karşıtlık eksen: Aşk (a1) - Nefret (a2)
←-----→	:Alt karşıtlık eksen: Nefret olmayan (ā2) - Aşk olmayan (ā1)
←=====→	:Çelişkinlik eksen: Aşk (a1) - Aşk olmayan (ā1)
←=====→	:Çelişkinlik eksen: Nefret (a2) – Nefret olmayan (ā2)
←...-...→	:Bütünleyicilik eksen: Nefret olmayan (ā2) – Aşk (a1)
←...-...→	:Bütünleyicilik eksen: Aşk olmayan (ā1) – Nefret (a2)

Aşk ve nefret, birbirlerinin karşıtı olarak anlatıda yer almaktadır. Aşk olmayan aşk ile nefret olmayan nefret ile çelişkinlik eksenini oluşturmaktadır. Aşk, içinde nefreti barındırmadığı için nefret olmayan ile nefret de içinde aşkı barındırmadığı için aşk olmayan ile bütünleyicilik ilişkisi içinde yer almaktadır. Yani bütünleyicilik ilişkisi içinde yer alan birimler birbirlerini içermektedir.

Ele alınan filmler yüzeysel yapılardan yani eyleyensel örnekçe ve işleyişi ile dörtlü şemadan başlanılarak çözümlenmiş, en son göstergebilimsel dörtgen bağlamında ele alınmıştır. Böylece en son aşamada filmin karışıklıkları ortaya konularak anlatının derin yapıdaki temel anlamına ulaşılmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın veri toplama tekniği ise literatür taramasıdır. Bu çalışma kapsamında konuyla ilgili ilk olarak akademik çalışmalar gözden geçirilmiş, kitap, dergi ve internet ortamında literatür taranmıştır. Aynı zamanda literatür taraması ile çalışmanın kuramsal çerçevesi de oluşturulmuştur. Filmin analiz bölümü ve ayrıntılı çözümlemesi için filmlerin DVD ortamındaki kayıtları incelenmiştir.

Çalışmanın bölümlerine geçecek olursak ilk bölümde animasyon film anlatısı tarihsel bir bakış açısıyla ele alınmış, bu türün öncülerinin kimler olduğu ve bu alana yaptıkları katkılar ortaya konulmuş, çalışmanın sınırlaması gereği özellikle ABD’de animasyon film anlatısının gelişimine, dönüşümüne ve kitle sineması haline gelme sürecine odaklanılmış, süreç içinde kullanılan teknikler ele alınmış ve çalışmada ele alınan filmler dâhil CGI filmlerin evrendeki yeri ve önemine dikkat çekilmiştir. Böyle bir bölümün varlığı animasyon film anlatısının geçirdiği tarihsel dönüşümün nasıl olduğu, bu anlatıların nereye doğru evrildiği ve ele alınan filmlerin evren içinde neden araştırma nesnelerini oluşturduğu gibi sorulara cevap vermesi açısından önem taşımaktadır.

Çalışmanın ikinci bölümünde anlatı kavramı, anlatıya kuramsal yaklaşımlar, sinemada anlatı ve geleneksel anlatı sineması ele alınmıştır. Bu bölümde anlatının ne olduğuna cevap aranmış, anlatıyla ilgili çeşitli kuramsal yaklaşımlar ele alınmış, sinemada anlatıya ve geleneksel anlatı sinemasının çeşitli kodlarına yer verilmiştir. Böylelikle bu bölüm, animasyon film anlatısının hangi tarza yakın olduğunu ortaya koymaya ve bu film anlatısını anlatısal olarak temellendirmeye çalışmaktadır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise *Cars* (Arabalar) ve *Wall-E* adlı filmlerden kesitler alınarak filmler, Greimas'ın *Eyleyensel Örnekçe*, *Dörtlü Şema* ve *Göstergebilimsel Dörtgen* yöntemine göre çözümlenmiş, çalışmanın varsayımları kahraman olarak özne temel alınarak sınanmış ve böylece sonucagidilmiştir.

BÖLÜM I

ANİMASYON SİNEMASI

1.1. ANİMASYON KAVRAMI VE ANİMASYON FİLM SANATI

Bu çalışmada bu alanda çokça kullanılan canlandırma² ve canlandırma sineması terimleri yerine animasyon ve animasyon sineması terimleri tercih edildi. Canlandırma ya da canlandırma sineması, animasyon sineması terimine karşılık olarak kullanılabilir; fakat Samancı'nın (2004: xii) belirttiği gibi bu kavramın bir kullanım biçimi daha vardır. Belgesel, haber ya da televizyon şovlarında sözle ifade etmenin zor olduğu çeşitli eylemler, genellikle çeşitli cinayetler ya da suçlar canlandırma sözü adı altında çeşitli oyuncular tarafından tekrar imgelenecek izleyiciye aktarılmaktadır. Görüldüğü üzere canlandırma kavramı her iki durumu açıklamak için de kullanılabilir. Dolayısıyla herhangi bir kavram kargaşasına sebebiyet vermemek adına bu çalışmada animasyon ve animasyon sineması terimlerinin kullanımına gidildi.

İngilizce “*animate*” kelimesi ve bu kelimeyle alakalı olan “*animation*”, “*animated*” ve “*animator*” gibi kelimeler Latince bir fiil olan “*animare*”den türemiştir. *Animare*, kelime anlamı olarak “*bir şeye hayat vermek*” anlamına gelmektedir (Solomon, 1987: 10). Özön'e göre (2000: 133) animasyon, tek tek resimleri ya da hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işlemidir. Kanadalı animatör ve film yönetmeni Norman McLaren ise, animasyonu hareket eden çizimlerin sanatı olmaktan çok, çizilmiş olanın hareket ettirilmesi sanatı olarak tanımlar. O'na göre karenin üzerinde ne olduğundan çok, her iki kare arasında ne olduğu çok daha önemlidir (Solomon, 1987: 11). Bu bağlamda animasyon

² Birçok farklı düşünür çalışmalarında canlandırma ya da canlandırma sineması terimini kullanmış olsa da, çalışmamızda onların görüşlerinden yararlanırken animasyon ve animasyon sineması terimlerini kullanmayı tercih ettik.

kavramını kısaca nesneleri, hareketsiz varlıkları hareket ediyor gibi gösterme ya da birçok farklı çizimi canlandırma ve böylelikle onlara hayat verme edimi olarak tanımlayabiliriz. Hayat verme ediminden kastedilen, bu cansız varlıkların canlı oldukları yanılsamasını izleyicide uyandıracak bir şekilde düzenlemektir. Hareketsiz varlıklar ve nesneler ya da devinimsiz imgeler zorunlu bir şekilde sadece cansız varlıklara işaret etmemektedir. Canlı olan varlıklar da çizilerek belirli bir ortama ya da düzleme aktarıldığında cansız birer nesneye dönüşmektedir. Sonuç olarak animasyonu yukarıda sayılan her türlü şeyin hareketliymiş gibi algılanmasını sağlayan bir ortam olarak ifade edebiliriz. Animasyon sineması ise devinimsiz görüntülerin belirli bir anlatı içinde filme aktarılarak devinimli görüntülere dönüştürülmesi ve izleyiciye takdim edilmesidir.

Noake'nin (1988: 7) ifade ettiği gibi animatörler, izleyiciyi yeni ve hayal edilmemiş dünyalara taşıyabilen, nesnelere ve maketlere çizimleriyle hayat verebilen veya eski bir öyküyü bize anlatma biçimleriyle çekici hale getirebilen anlatıcılar ve sihirbazlardır. Animasyon bunun dışında aynı zamanda bir zanaattır. Animatörlerin ve sihirbazların izleyiciyle iletişim kurmak istediklerinde sabırlı bir çalışma yapmaları gerekmektedir. Çizim yapma, maket tasarım ve giderek artan bir programlama becerisi olmadan animasyon filmler var olamazdı. Animasyon, parça parça bazen uzun bir süreç içerisinde yapılır. Her aşamada yeni unsurlar eklenir, bunların bazıları animasyonla doğrudan ilişkiliyken bazıları da genel olarak film ve video prodüksiyonu ile ilgilidir. Yaratılan bu küçük dünyanın tasarım aşamasındaki tüm kontrolü animatörün elindedir. Bu kontrol ise üretimin her detayını ve her yönünü kapsar.

Wells'e göre (2006: 6) animasyon, dünya genelinde popüler kültürün en önemli parçalarından biridir. Her gün etrafımızı kuşatan görsel alanın her yönünü canlandırır. Disney, Pixar, Dreamworks ve Ghibli tarafından yapılan filmlerin dışında animasyon çok yönlü bir yapıya sahiptir. Bilgisayar ortamında yaratılan animasyonun oyun sektörüyle çok yakın bir ilişkisi söz konusudur. Cep telefonlarında da animasyon karakterler ve oyunlar hızla

çoğalmaktadır. Bunların yanı sıra bağımsız animasyon film sektörü ekonomik sıkıntılar karşısında hayatta kalıp özenli ve etkileyici kısa metraj filmlerin gösterildiği festivaller düzenlemektedirken, gişe rekoru kıran filmlerde *live action* sinemayı (canlı aksiyon) alt etmektedir. Animasyon aynı zamanda bilim, mimari, sağlık hizmetleri ve radyo-tv gazeteciliği gibi alanlardaki yeni uygulamaları da sahiplenmeye devam etmektedir. Animasyon, çizim, heykel, maket yapma, performans, dans, bilgisayar bilimi, sosyal bilim ve çok daha fazlasını kapsayan disiplinler arası bir sanat ve zanaattır. İmkânsız olanın sanatını yapmayı sağlayan kendine özgü bir dili vardır. Bu benzersiz dil ile birlikte animasyon kısacası her yerdedir.

Peki, *live action* sineması yüz yılı aşkın bir süredir varken ve varlığını onaylatıp yedinci sanat olarak kendisini kabul ettirmişken, animasyon film anlatısına neden ihtiyaç duyulmaktadır? Bu soruyu her iki ortam arasındaki farkları açıkladıktan sonra cevaplayabiliriz. Samancı'ya göre (2004: xi-xii,4) *live action*, görsel anlatı sunmak için kullanılan ortamlardan bir tanesinin adıdır. Hareketli görüntünün algılanabilmesi, görüntünün devamlılığı ilkesine (*Persistence of Vision*) dayanır. Bir saniyelik hareket, ideal olarak 24 kare ile kaydedilir. Bu karelerin art arda gösterilmesiyle hareketli görüntü algılanabilir. *Live action* sinemada kareler gerçek nesnelerin film yüzeyine doğrudan izdüşümü ile elde edilir. Bu izdüşüm, film kamerası ya da dijital kamera aracılığıyla elde edilir. Kamera kaydettiği görüntüleri lens, örtücü hızı, film formatı gibi sınırlı sayıda öge aracılığıyla dönüşüme uğratabilir. Animasyon sineması ise *live action*'dan farklı bir ortamdır. Animasyon da tıpkı *live action* gibi görsel bir anlatı sunmak için kullanılan diğer bir ortamın adıdır. Animasyon sinemasında hareketin görülür olmasını sağlayan çerçeveler dizisini oluşturmak için mutlak olarak bir kameraya gereksinim duyulmaz. Animasyonun genel anlamda en temel teknik malzemesi, çizilebilecek bir düzlem ve bu düzlem üzerinde iz bırakabilecek bir nesnedir. Bu malzeme ile hazırlanan çerçeveler mekanik bir süreçle yani kamera aracılığıyla son halini alır. Bordwell ve Thompson'ın (2012: 382) belirttiği gibi animasyon filmi gösterime sokulduğunda, bu görüntüler *live action* filmlere benzer bir görsel

yanılsama oluşturarak, hareketlilik hissi yaratır. Film yapımcısının müdahale edebileceği, dünya üzerindeki –hatta evrendeki- her şey, iki boyutlu çizimler, üç boyutlu nesneler veya bir bilgisayarda depolanmış elektronik bilgiler aracılığıyla canlandırılabilir.

Her iki ortam hakkında bilgi verdikten sonra sorduğumuz soruyu Wells'e (2006: 10) ve Noake'ye (1988: 8) dayanarak şu şekilde yanıtlayabiliriz. Animasyon, *live action*'a karşılık farklı bir ifade dağarcığı sunar ve daha geniş bir yaratıcı özgürlük sağlar. Animasyon, işin yapımı ve sonucu üzerinde daha fazla kontrol imkânı verir. Animasyon, *live action*'ın fiziksel ve materyal dünyası ile faydalı bir şekilde bağdaştırılabilir ve bu dünya içerisinde etkili bir şekilde kullanılabilir. Animasyon gerçekliğin farklı bir sunumunu sağlayabilir veya kendi kuralları ve standartları aracılığıyla tamamen farklı dünyalar tasarlayabilir. Animasyon, hayal edilen her şeye ulaşmayı sağlar ve imkânsızın sanatını yaratır. Animasyon, bize sihir ve illüzyon verebilir ama aynı zamanda yoğun ve etkileyici bir gerçeklik de. Başka hiçbir iletişim aracında endüstriyel üretim metotları için böylesi bir potansiyel ve aynı zamanda özgün sanatçının kişisel anlatımlar yaratması için böylesi bir esneklik bulunmaz.

Bu masum ifadelerin dışında animasyon sineması, yarattığı imgelerle, gerçeğe ait olmayan dünyalarla hayallerimizi bile hegemonyası altına alabilmektedir. Nasıl hayal edeceğimizi ve nasıl düşler göreceğimizi büyük stüdyolar tarafından üretilen animasyon film anlatıları belirleyebilmektedir. Bu anlamda sistem, insanların kaçacağı hiçbir yer bırakmamaktadır. Böylelikle animasyonun başka bir işlevi daha ortaya çıkmaktadır.

Günümüzde neredeyse her türlü mecra animasyonun bu sonu gelmez esnekliğini, anlatım biçimini sıklıkla kullanmaktadır. Özellikle *live action* sinema bu ortamın sahip olduğu geniş olanaklarından sonuna kadar yararlanmaktadır. Günümüzde, daha sonra ayrıntılı bir şekilde değineceğimiz CGI (Bilgisayarda Üretilmiş İmge) tekniğiyle birlikte animasyon sineması, içerik ve biçim anlamında kusursuzlaşarak geniş kitlelere seslenmekte ve

hiyerarşik olarak asıl konumunda yer alan *live action* sinemasına karşı üstünlüğü yavaş yavaş ele geçirmektedir.

1.2. GÖRÜNTÜNÜN OLUŞUMU

Noake'nin (1988: 7) ifade ettiği gibi çeşitli ve çok sayıdaki tekniklerden hangisi kullanılırsa kullanılsın animasyon film yapmak her zaman kare kare yapılandırmayı gerektirir. Perdeye aktarıldığında bu görüntüler bir hareket illüzyonu yaratır. Noktaları birleştirmemizi sağlayan ve bizi var olmayan bir sürekliliği görmeye iten insan algısının bu oldukça basit, tuhaf davranışı bu sanat türünü, iş dalını ve animasyon film anlatısını mümkün kılmıştır. Peki, insan algısının bu oldukça basit ama tuhaf davranışı nasıl işlemekte ve bu animasyon film sanatını ve paralelin de sinemayı nasıl mümkün kılmaktadır?

Bu konu hakkında alanda birbirinden farklı görüşler ve çalışmalar bulunmaktadır. Bu görüşlerin ilki ve en popülerleri Peter Mark Roget adlı bilim adamına aittir. Peter Mark Roget, 1824 yılında "*Persistence of Vision with Regard to Moving Object*" (Hareketli Nesnelere İlişkin Görüntünün Devamlılığı) adlı bilimsel bir makale kaleme aldı. Hünerli'nin (2005: 10) ifade ettiği gibi bu inceleme sinemaya doğru atılan en büyük adımlardan biridir ve düşünür bu incelemesinde görüntünün sürekliliği ile ilgili dört temel ilke saptamıştır: 1. Görüntünün izleyicinin yalnızca bir anda bir resim görmesine izin verecek biçimde gösterilmesi gereği. 2. Birçok görüntünün tek bir noktada ard arda ve hızla gösterildiğinde retinada izinin kalması ilkesi. 3. Gözde yanılsamayı sağlamak için gösterim sırasında retina da izin kalmasını sağlayacak hız. 4. Görüntünün sürekliliğini inandırıcı kılabilmek için büyük bir ışık kaynağı gereksinimi. Webster'e göre (2005: 4) bu müthiş fenomen görüntünün sürekliliği olarak bilinir ve bunun sayesinde film bandı üzerinde ayrı karelerden oluşturulmuş hareket eden görüntüler görürüz. Bu yanılsamanın sırrı, insan gözünün bir bölümü olan retinanın algıladığı her görüntüyü anlık olarak muhafaza edebilme özelliğinde gizlidir. Gözümüze kısa bir süreliğine ışık tuttuğumuzda bunun ışık kapatıldıktan sonra bile kısa

bir süreliğine görünmeye devam ettiğini görürüz. Birbirinden ayrı, sıralı görüntüler eğer peş peşe hızlı bir biçimde görüntülenirse, hareket eden görüntülere dönüşür. Bu algıyı yaratan bu kısa muhafaza veya erteleme aralığıdır ve film bu ilke üzerinden çalışır. On dokuzuncu yüzyılın ilk yarısında geliştirilen ve ortaya çıkmaya başlayan ilk optik aygıtlar bu etkiyi kanıtlamıştır. Ciddi bir bilimsel araştırma olarak başlayan bu olay, ileriki bölümlerde bahsedeceğimiz Thaumatrope, Zoetrope, Phenakistoscope, Praxinoscope vb. aygıtların kullanımı ile kısa süre içinde eğlence amaçlı pratik bir uygulama haline gelmiştir.

Bordwell ve Thompson'a göre ise (2012: 8-9) bir görüntünün kısa sürede retinamızda kalması, görüşün devamlılığına yol açmaz. Eğer durum bu şekilde olsaydı onlara göre akıcı bir aksiyon yerine, üst üste bindirilmiş fotoğrafların sersemletici bulanıklığını görürdük. Şimdilerde ise araştırmacılar sinemasal harekete iki psikolojik işlemin dâhil olduğuna inanmaktadır: Etkili kırpışma birleşimi ve görünen hareket. Araştırmacılara göre bir ışığı giderek daha hızlı parlatırsanız, belirli bir noktada titreşen bir ışığı değil, sürekli bir ışını görürsünüz. Bir film genellikle saniyede 24 kare çekilir ve gösterilir. Göstericinin örtücüsü yeni bir görüntü yerine kaydığı sırada ışın demetini keser. Böylece her kare aslında ekranda iki kez yansıtılır. Bu da etkili kırpışma birleşimi denen eşiğe gelen parlama sayısını yükseltir. Görünen hareket ise sinemanın yanılsamasını yaratmada ikinci bir faktördür. Bu yaklaşıma göre eğer bir görüntü hızla değişiyorsa, gözümüz hareketi izlerken aldanır. Gözümüzdeki ve beynimizdeki belirli hücreler hareketin analizine ayrılmıştır ve harekete benzeyen her uyaran, yanlış mesajlar göndererek bu hücreleri yanıltır.

Görüntünün devamlılığı ilkesi, görünen hareket ya da etkili kırpışma birleşimi, tüm bu görüşler hareketin yanılsamasını açıklamak adına ortaya konan bir takım farklı görüşlerdir. Bilimsel açıdan hangi görüş geçerli olursa olsun, hareketin yanılsamasına dayanan bu sanat izleyiciye geçmişten günümüze çeşitli öyküler sunmakta, anlatısını hem içerik hem de biçim

açısından gelişen teknolojiyle birlikte değiştirip dönüştürmekte ve her geçen gün daha da zenginleşmektedir.

1.3. ANIMASYON SİNEMASI TARİHÇESİ VE GELİŞİMİ

Birçok düşünüre göre Louis ve Auguste Lumiere kardeşler tarafından görüntüleri kaydetmek ve bu görüntüleri bir ekran üzerinde yansıtmak için 1895 yılında tasarlanan sinematograf, sinemanın başladığının habercisidir. Bu zamana kadar bu alanda yaşanan gelişmeler ve üretilen optik aygıtlar ise animasyon sinemasının başlangıcını ve gelişimini ifade etmektedir; çünkü üretilen görüntüler çizimlerden oluşmaktadır. Bu bağlamda sinema tarihinin başlangıcı ile animasyon sineması tarihinin başlangıcının paralel olduğunu, bu iki tarzın başlangıçta birlikte gelişim gösterdiğini ifade etmek yanlış olmayacaktır. Fakat sinematografa kadar üretilen optik aygıtlar animasyonun varlığına tanık olduğumuz ilk zamanlar değildir, bu sanatın başlangıcını çok daha eskiye götürmek ve izini geçmiş zamanlarda aramak mümkündür.

1.3.1. Animasyona İlişkin İlkler

İnsanlar, varoluşundan bu yana var olan gerçekliği ve hayallerindeki gerçek dışılığı yeniden yaratma ve ötekine aktarma çabası içerisinde olmuştur. Etrafındaki hareketi yeniden üretme ve aktarma özlemi insan için hiçbir zaman sona ermemiştir. Demiriz'in (2008: 6) ifade ettiği gibi tarih öncesine ait değişik ortamlarda yaratılan görsel imgeler incelendiğinde animasyon, insanlık tarihiyle yaşıttır denilebilir. İnsanoğlu varoluşundan bu yana, görsel iletişimi sağlamak amacıyla çizgiyi kullanmış, ilk çağlarda mağara duvarlarına çizilen resimlerden, sinemanın bulunuşuna kadar geçen süreç içerisinde yaptığı durağan resimlere garip bir içgüdüyle devinim izlenimi vermeye çalışmıştır. İlk insanlar, yaşadıkları dönemde kendilerini ifade etmek, av deneyimlerini paylaşmak amacıyla mağara duvarlarına leke ve çizgilerden oluşan resimler çizmişlerdi. Özellikle av sahnelerinin gerçeğe

yakın olması için tek bir hayvan figürünü defalarca çizerek ya da tek bir uzvun devinimini çok yönlü kollar ve bacaklar ekleyerek canlandırmaya çalışmışlardır. 1962’de Fransız araştırmacı Prudhommeau, animasyonun bu ilkel örneklerini fotoğraflayarak, sinema kurallarına uygun biçimde arka arkaya sıraladığında, taş devri mağara ressamlarının algıladıkları devinimi başarıyla yansıtabildikleri anlaşılmıştır.

“Bundan 3000 yıl önce Neanderthal insanı, avlarını ve avlanma deneyimlerini anlatmak için yaşadığı mağaranın duvarlarına hayvan resimleri çizmiştir. Bir takım leke ve çizgilerden oluşan sanatını görsel açıdan yeterli görmediği ve çizdiği hayvanın devimlerini de anlatmak istediği yapıtlarından anlaşılmaktadır. Altamira Mağarası’nın duvarlarında görülen resimlerde koşan bir yaban domuzunun görüntüsü için toplam sekiz ayak çizilmiş ve domuzun devinimleri verilmeye çalışılmıştır” (Madsen’den akt. Hünerli, 2005: 5). “Yine Fransa’da Lascaux Mağarası’nda Ren geyikleri ve atların devinimleri, birbirine karışmış gibi görülen ayak ve bacak çizimleriyle gösterilmeye çalışılmıştır” (Turani’den akt. Hünerli, 2005: 5).



Şekil 4. Lascaux Mağarası - Koşan Boğa



Şekil 5. Altamira Mağarası - Koşan Yaban Domuzu

“Daha sonra Yunan ve Romalı heykeltıraşlar, Tanrı ve sporcu heykellerinde devinimi yakalamaya çalışmışlardır. Achilleus ve Hektor

arasındaki kavganın öyküsü bir savaş kalkanının kenar süsü olarak çizgi romana benzer biçimde çizilmiştir. Ortaçağ elyazmalarındaki kitap resimlerinde önemli dinsel olayları içeren resimler yine olay akışını anlatacak biçimde birbirini izleyen karelerle görüntülenmiştir. İ.Ö. 2000 yıllarına tarihlenen bir Mısır duvar süslemesinde de iki adamın güreşi yatay bir düzlemde birbirini izleyen devinimlerin gösterilmesi biçiminde tasarlanmıştır” (Hünerli, 2005: 6). “Yine eski Mısır’da bir papirüs üstüne yapılan çizimler, canlandırma tarihinin ilk örneklerinden biri kabul edilmektedir. MÖ. 1600’de Tanrıça İris için Mısır firavunu II. Ramses tarafından yaptırılan tapınağın 110 kolonunda tanrıçanın farklı pozisyonlarda resimleri görülmektedir. Böylece tapınağın yanından hızla geçen bir atlı, tanrıçayı hareket ediyormuş gibi algılamaktadır. İran’ın Sistan-Belucistan Eyaleti’ndeki Gömülü Şehir’de 2005 yılında bulunan bir maşrapa, animasyonun tarih öncesine kadar uzandığının diğer bir kanıtıdır. Beş bin yıl öncesine ait maşrapa üzerinde bir keçinin, yapraklarını yemek için bir ağaca zıplaması canlandırılmaktadır. Gömülü Şehir’de keçi ve balık gibi çok sayıda canlı ile ilgili benzer canlandırmalar da bulunmaktadır” (Balaban, 2007: 21-22).

Gölge oyunları, çeşitli Hitit kabartmaları ve çoğaltabileceğimiz birçok örnek, insanın hareketi yeniden üretme ve aktarma özlemini ifade etmektedir. Doğayı ve çevresini gözlemleyen insan, hangi mecra olursa olsun belirli bir nesneyi resmetme ve o nesnenin hareketini kaydetme edimi içerisinde olmuştur. Fakat geçmişte bir şekilde resmetmeyi başaran insan, hareketi kaydetmeyi, bir daha oynatmayı ya da seyretmeyi başaramamıştır. Dans ya da tiyatro da bir kez oynanmakta, ikinci kez izlenmesi için aynı oyunun bir kez daha oynanması gerekmektedir. Dolayısıyla hiçbir hareket bir kez daha izlenememekte ve hiçbir nesne bir kez daha canlandırılmamaktaydı. Hareketi kaydetme ve tekrar tekrar izleme konusunda başarısız olan insan, bu eksikliğini ve özlemini gidermek için çeşitli aygıtlar geliştirdi. Farklı düşünürler tarafından geliştirilen optik aygıtlar her seferinde farklı bir şekle büründü; fakat amaç her zaman aynı kaldı: Devinimi yakalamak ve aktarmak.

1.3.2. Optik Oyuncaklar

Abisel'in (2010: 13) ifade ettiđi gibi sinemanın kısa tarihi boyunca, toplumsal taleplerle, bilimsel araştırma ve gelişmeler birbirlerini oldukça etkilemiştir. Sinema aygıtlarının icadı tek bir çizgi üzerinde gerçekleşmedi. Fizyolojiden anatomiye, kimyadan fiziğe dek pek çok alandaki gelişmeler, buluşların birikimi, on dokuzuncu yüzyılın sonunda sinematografin keşfini hazırladı. Sinematografa kadarki süreç içerisinde ortaya konan optik aygıtları incelemek, özellikle animasyon film sanatının nasıl işlediğini ve hareket yanılsamasını anlamamıza katkı sağlayacaktır.

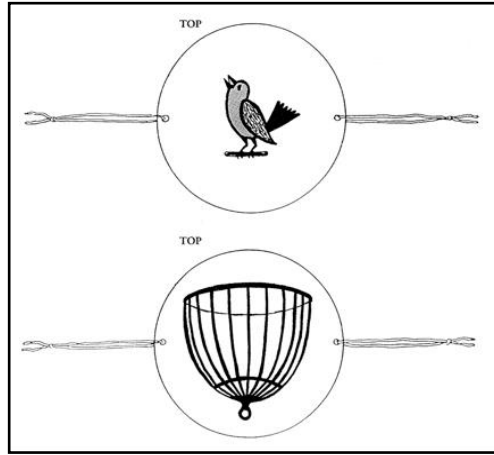
Daha önce belirttiğimiz gibi hareketli resim geleneđi mağaralarda, Yunan tapınaklarındaki kabartmalarda, mezar resimlerinde, vitraylarda, gölge oyunlarında ve daha farklı ortamlarda ilkel bir biçimde uygulanırken, Locke'un (1992: 16) ifade ettiđi gibi on yedinci yüzyılın başlarına kadar kimse animasyon resimler konusuna çok ciddi biçimde eğilmemişti. 1640 yılında bir Cizvit Papazı olan Althanasius Kircher'in, çizimleri oldukça büyüterek bir duvara yansıtabilen *Magic Lantern* (Büyülü Fener) adlı icadı ile günümüzdeki sinema makinelerinin gelişme süreci başlamış oldu. Bu alet, tasarım olarak günümüzdeki projektörlere oldukça benzer bir yapıya sahipti. Işık kaynağı olarak mum ve güneş ışığı, yansıtıcı olarak ise ayna ve mercek, tasarlanan bu karanlık kutunun temel bileşenleriydi. Metal bir kutudan biraz daha küçük bir yapıya sahip olan Büyülü Fener'in bir tarafındaki merceğin arkasına, üzerine resim çizilmiş olan cam sürgü yerleştirilmekteydi. Cam sürgüden geçen ışık, üzerindeki resmi bir duvara ya da bir perdeye yansıtabiliyordu.

"Fra Kircher ve arkadaşı Keşiş Gaspar Schott, ilkel bir film bandı geliştirdi. Bu düz resim bandı, hikâye anlatmak için Büyülü Fener'in içinden geçirilebiliyordu. Daha sonra Schott, dönen bir diskin çevresine bağımsız çizimler koyarak bu tasarımı değiştirdi. Bir yüzyıl sonra Schott'ın fikri Hollandalı bilim adamı Pieter Van Musschenbroek'e ilham verdi. 1736'da dönen bir yel değirmeninin bir dizi çizimini yapıp bu çizimleri göstermesi, modern animasyon filmler için çalışma modeli haline gelecek bir tasarımı

meydana getirdi. Her bir çizim yel değirmeninin kanatlarını farklı pozisyonlarda gösteriyordu, bu sayede resimler hızlı bir şekilde gösterildiğinde kanatlar dönüyormuş gibi görünüyordu” (Locke, 1992: 16). Pieter Van Musschenbroek, geliştirdiği üzeri delikli disk biçimindeki aygıtıyla günümüzdeki anlamıyla ilk canlandırılmış görüntüyü gerçekleştiren kişi olarak bilinmektedir.

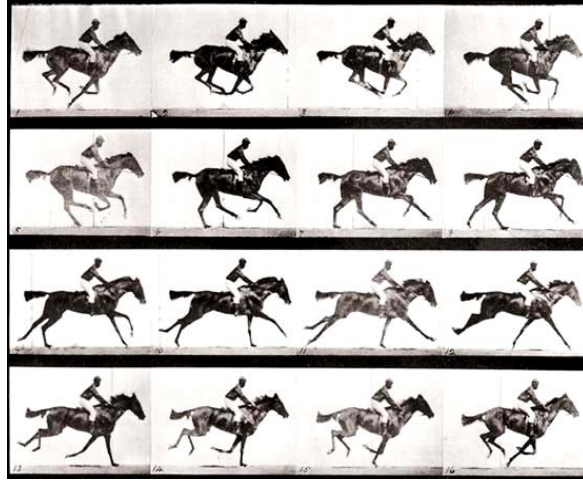
Görüntünün oluşumu adlı bölümde belirttiğimiz Peter Mark Roget’in, 1824 yılında “*Persistence of Vision with Regard to Moving Object*” (Hareketli Nesnelere İlişkin Görüntünün Devamlılığı) adlı bilimsel makalesi, birçok düşünürü etkilemiştir. Roget’in saptadığı ilkeler farklı uzamlarda birçok optik oyuncağın üretilmesine ön ayak olmuştur. “Animasyonun ilk örnekleri (optik aygıt olarak), resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bazı oyuncaklar şeklinde 19. yüzyılın başlarında görülmektedir. Bunlardan en eskisi *Thaumatrope* adı verilen oldukça basit bir oyuncaktı. Bu oyuncak, iki yüzünde birer resim olan, yanlarından iplere bağlı bir diskti ve ipler parmakların arasında çevrildiği zaman bu iki resim birbirinin ardı sıra gözün önünden geçerek hareket eden tek bir resimmiş gibi görünmekteydi” (İnanç ve Parkinson’dan akt. Şenler, 2005: 100). Locke’un (1992: 17) belirttiği gibi oldukça basit bir yapıya sahip olan bu küçük alet, sinema filmlerinin geliştirilmesi yolunda önemli bir basamak olarak görülmektedir.

Aşağıda görüldüğü üzere diskin ön yüzünde bir kuş, arka yüzünde ise ters duran bir kafes bulunmaktadır. Disk, sağında ve solunda bulunan ipler aracılığıyla çevrilmeye başladığı zaman, kuş kafesin içindeymiş gibi bir görüntü ortaya çıkmaktadır. Göz, dönen diskin hızı nedeniyle iki ayrı görüntüyü tek bir görüntüymüş gibi algılamaktadır.



Şekil 6. Thaumatrope

Abisel'e göre (2010: 24-25) İngiliz fotoğrafçı ve mucit olan Eadweard Muybridge'in koşan atlarla ilgili fotoğrafları ve bunları çekerken geliştirdiği yöntem, bu alandaki dönüm noktalarından biridir. Hareketin anlarını, kısa parçalarını inceleyen Muybridge, bir yarış pistine yan yana yerleştirdiği yirmi dört fotoğraf makinesinden oluşan bir sistem kurmuş ve dörtlüde koşan atın çok kısa aralıklarla yirmi dört poz fotoğrafını çekerek, ayakların kısa bir süre için tümüyle yerden kesildiğini kanıtlamıştı. Böylelikle insan gözünün hız nedeniyle göremediği hareket, fotoğrafla görünür kılınmıştı. Dahası Muybridge, fotoğrafları dönen bir diskin içine yerleştirmiş, fotoğrafları devinimliymiş gibi göstermeyi başarmıştı. Muybridge bu çalışmalarını çeşitli hayvanlar ve insanlar üzerine de denemiş ve yayınlamıştır.



Şekil 7. Eadweard Muybridge'in Koşan Atın Tüm Hareketlerini Çektiği Çalışması

“Plateau'nun *Phenakistiscope*'u 19. yüzyıl içerisinde, aynı temelden gelen pek çok benzeriyle birlikte yeni bir eğlence aracı olarak tüm dünyaya yayılmıştır. İzleyiciler bir köpeğin koşmasını, bir atın atlayışını ya da akrobatın döner taklalarını bu aygıtlarda defalarca izleme olanağı buldular. Bu aygıtlar o kadar yaygınlaşmıştır ki, o dönemde *Animatoscope*'tan *Zoetrop*'a en az 109 çeşit aygıtın gerçekleştirildiği bilinmektedir” (Hünerli, 2005: 11). *Phenakistiscope*, üzerinde eşit aralıklarla yarıklar bulunan bir silindirden meydana gelmekteydi. Bu silindirin içinde kâğıttan bir kuşak, bu kuşak üzerinde ise elle çizilmiş bir takım resimler bulunmaktaydı. Silindir aynaya doğru tutulup çevrildiğinde, yarıktan bakan kimse bu resimleri devinimliymiş gibi görmekteydi. Bu şekilde hareket yanılsaması gerçekleşmekteydi.

“Hayat tekerleği anlamına gelen *Zoetrop*'un yaratıcısı Pierre Devignes'dir. Bu oyuncak bir kaide üzerinde dönen ve çevresinde eşit aralıklarla açılmış göz delikleri bulunan silindirdir. Seyirci bu deliklerden bir bant üzerine çizilmiş ve silindirin içine yerleştirilmiş olan resmi izlemekteydi. Diğer yandan Emile Reynaud'un yarattığı *Praxinascope* ise *Zoetrop*'e daha gelişmişti ve göz delikleri yerine, silindirin ortasına bir sıra ayna konulmuştu. Araç döndüğünde aynalara bakan seyirci, hareket eden resimleri

görüyordu. Reynaud bu buluşunu bir çeşit projektör ile birleştirerek 1892’de Paris’te dünyanın ilk sinema salonunu kurmuş ve 1900 yılına kadar gösterilerini sürdürmüştür” (Parkinson’dan akt. Şenler, 2005: 100-101). Reynaud 1892 yılında kurduğu Optik Tiyatro’sunda bugün bildiğimiz anlamda gerçek animasyon gösterimi yapmıyordu; ama Reynaud giriş ücreti ödeyen izleyici karşısında büyük bir ekranda film gösteren ve tabi ki bu yolla bu alanda para kazanan ilk kişi olarak tarihe geçmiştir. Bendazzi’nin (1994: 4-5) vurguladığı gibi Emile Reynaud’un tasarlamış olduğu *Praxinoscope*, animasyon sinemasının ve alıcıların-yansıtıcıların ortaya konmasında çok önemli bir rol üstlenmektedir. Dahası bu aygıt çizgi animasyon tekniklerinin, film makaralarının ve günümüz yansıtıcılarının atası sayılabilir.

Hareket yanılısaması alanında yaptığı çalışmalarla tarihe adını yazdıran ya da yazdıramayan farklı mesleklerden birçok mucit var. Birbirlerinin tasarılarından etkilenen ya da tamamen bağımsız çalışmalarıyla hareketi kaydetmek ve aktarmak için aygıtlar üreten bu mucitler, sinematografa giden yolda önemli katkılar getirerek, tarihteki yerlerini almışlardır. “Kamera Edison laboratuvarında bulunmuş, film Eastman Şirketi tarafından geliştirilmiş, ilk başarılı yansıtma aygıtı Lumiere Kardeşler tarafından hazırlanmış ve 1895 yılında ilk biletli gösterim sinemanın başlangıcı olarak belirlenmiştir” (Hünerli, 2005: 12). Sonuç olarak devinim kaydedilmiş ve geniş izleyici kitlelerine aktarılmayı başarmıştır. Böylelikle insan, geçmişten bu yana izini sürdüğü yitik nesnesine ulaşmış oldu. Günümüz yansıtıcılarının ilk prototipi olan sinematografin icadı, animasyon sineması ve *live action* ayrımını da beraberinde getirdi. Bu andan itibaren sinema farklı iki gelişim çizgisi üzerinde varlığını günümüze kadar sürdürdü. Çalışmanın kapsamı açısından bundan sonraki bölümlerde animasyon sineması, öncü filmcilerden araştırma nesnelerimize ve günümüze kadar ele alınacaktır.

1.3.3. Animasyon Sinemasında Öne Çıkanlar

1.3.3.1. James Stewart Blackton

Locke'ın (1992: 18) vurguladığı gibi 1900 yılı modern animasyon çağının başlangıcı olarak kabul edilebilir. Bazı tarihçiler ilk animasyon filmini Fransız Emile Cohl'un yaptığını söylese de bu onur James Stewart Blackton'a aittir. Samancı'nın (2004: 4-6) da belirttiği gibi animasyon sineması var olmadan önce bir salon eğlencesi olarak kullanılan flaş skeçler (*Lightening Sketch*), çizgilerin hareket etmesi illüzyonu ile hikâye anlatılabileceği fikrine dayanmaktaydı. Temel kontur çizgileri ile hızlıca bir çizim yapılması sırasında, çizgiler eklendikçe şekillerin anlamları değişmekte, imgeler başka imgelere dönüşmekte ve böylece çizim sona erdiğinde içinde dramatik bir yapı barındıran bir hikâyeye ulaşılmaktaydı. Blackton'ın *The Enchanted Drawing* (Büyülü Çizim) filmi de *flaş skeç* geleneğine dayanmaktaydı. Fakat çizimlerin hareketi atlamalı olarak gerçekleştirildiği için bu film ilk animasyon filmi olarak kabul edilmedi. İlk kez 1906 yılında gösterilen *Humorous Phases of Funny Faces* (Komik Suratların Gülünç Hareketleri) adlı filmdeki kesintisiz hareketler onun ilk animasyon filmi olarak kabul edilmesini sağladı. Bu film, kare kare görüntülenen yüz çizimlerinden oluşmaktadır. Çizgiler eklendikçe çizimler yavaş yavaş ortaya çıkmaktadır. Nesneleri canlandıran ilk önemli film ise yine Blackton'ın 1907 yapımı *Haunted Hotel* (Hayaletli Otel) adlı filmidir.

1.3.3.2. Emile Cohl

Cohl'un dört dakika uzunluğunda olan ilk animasyon filmi *Fantasmagorie*, 1908 yılı yapımıdır. Noake'nin (1988: 10) ifade ettiği gibi Cohl, bu filmini içsel sezgilere göre düşsel bir şekilde ortaya çıkan bir dizi görüntüyle tasarlamıştı. Bu filmde çizimler mürekkeple kâğıt üzerine çizilip oradan fotoğraflanıyordu. Samancı'nın (2004: 6) vurguladığı gibi aradan

izim tahtasının ıkarılmasıyla bildiğimiz anlamda animasyona bir adım daha yaklaşılmış oldu. Bunun dışında *Fantasmagorie* birkaç film haline gelerek dünyanın ilk animasyon serisi oldu. Cohl ayrıca *Fantouche* isimli bir karakter olan ilk animasyon film yıldızını yarattı. “Blackton, animasyonlarında gerek dünyayı aynen muhafaza etmekte ısrarlıyken Cohl, izgi filmin tüm zelliklerini kucaklıyordu. 1923 yılının sonuna gelindiğinde 300’den fazla film yapmıştı. Onun dönemi, bugün bile kullanılan animasyon filmlerindeki mecazların ortaya ıktığı bir dönemdi. Karakterler kendilerini yok ediyor ve yine yaratıyorlar, deėişıyorlar ve kan dökölmeden öldürölüyorlar, bir ırpıda gerek dışı canavarlar tarafından yeniliyorlar ve tek bir yara izi olmadan kaçıyorlardı” (Whitehead, 2012: 22). Cohl, Blackton ve McCay’in aksine foto gereki bir yaklaşımın ya da gerekliėe sonuna kadar baėlı kalma yerine izimleriyle yeni bir gereklik yaratmaktadır. Yarattığı karakterlerin doėaüstü edimlerini nedenselleştiren mantıėa uygun hale getirme yerine animasyon film sanatının yeni bir gereklik yaratabileceėini kanıtlamıştır. Bu nedenle günümüzdeki insanbiimci yaklaşımın temellerinin Cohl’un bu filmlerinde gizli olduėunu ifade etmek yanlış olmayacaktır.

1.3.3.3. Winsor McCay

Winsor McCay, ilk başta sahne performanslarında göstermek amacıyla izgi animasyonu filmler yapıyordu. İlk filmi 1911 yılında yaptığı *Little Nemo*’dur. Bu film ilk renkli animasyon filmi olarak da bilinmektedir. Film, animasyon film yaratmak için ne kadar fazla miktarda izime gerek olduėunu gösteren *live action* bir girişe sahipti. Locke’ın (1992: 19) da belirttiėi gibi McCay, *Little Nemo*’da dört binden fazla izim yaparak ve şeffaf piring kâğıdı üzerinde her bir izimi düzgün yerleştirmek için kenar işaretleri ile alışarak daha önce gösterilmiş animasyonlardan daha az hataları olan bir film yapmayı başardı. Akış süresi on buuk dakika olan film elle renklendirilmişti.

McCay'in bir sonraki filmi 1912 tarihli *The Story of a Mosquito*'dur (Bir Sivrisineğin Hayatı). Bu filmde bir sivrisineğin kurbanının kanını emişi ve fazla kan emmesi nedeniyle patlayışı gösteriliyordu. 1914 yılında ise *Gertie the Dinosaurs*'u (Dinozor Gertie) yaptı. Filmde McCay, dinozorları çizgi filmle canlandırabileceğini dahası hayata döndürebileceğini iddia ediyordu ve McCay altı ayda on bin çizimle bu iddiasını gerçekleştirmiş oldu. Filmde McCay, Gertie'nin terbiyecisi rolündeydi ve Gertie öğrendiği bir takım hareketi izleyiciye sunuyordu. Filmin finalinde ise Dinozor Gertie, McCay'in *live action* görüntüsünü sırtına alıyor ve her iki karakter ekranda kayboluyordu. McCay'in filmleri ilk başta insanbiçimci yaklaşımın ilk örneklerindenmiş gibi gözükse de bu filmlerde hayvanlara ya da nesnelere konuşma hakkı verilmemiştir. Karakterlerin yaptıkları birtakım insanbiçimci hareketler nedensellik ilkesi bağlamında gerçekçi yaklaşıma yakın bir şekilde aktarılmaya çalışılır.

Whitehead'in (2012: 27) de ifade ettiği gibi McCay'in en iddialı ve en dramatik eseri gerçek bir trajediden beslenen *The Sinking of the Lusitania*'dır. Yirmi beş bin çizimin sonucu oluşan bu filmin konusu bir İngiliz yolcu gemisinin bir Alman denizaltısı tarafından vurulmasıdır. Filmde kısa bir *live action* giriş, McCay'i oturup çizimlerini yaparken göstermektedir. Samancı'nın da (2004: 9) belirttiği gibi Melies, Merry, Booth, Blackton'ın aksine McCay'in temel eğilimi filmlerini ne şekilde hazırladığını açıklama doğrultusundadır. Kendisini modern bir teknik adam olarak sunmakta ve filmlerinde bilim adamlarıyla beraber görülme isteği içerisindedir.

Hünerli'nin de (2005: 17) vurguladığı gibi birçok ülkede animasyon sinemasında çeşitli çalışmalar yapılmıştır; fakat bu tarzın asıl geliştiği yer Max Fleischer ve Walt Disney gibi sanatçılarla ABD'dir.

1.3.4. Animasyon Sinemasında Stüdyo Dönemi

Cohl ve McCay, tek seferlik işler üreten zanaatkârlar olarak çalışırken diğer endüstrilerdeki akım tam zıt yönde ilerleme gösterdi. Neredeyse her alanda üretim rasyonelleşmiş, ürün üzerindeki kontrol en üst seviyelere ulaşmıştı. İzleyicilerin talepleri, yapımcıların ve dağıtımçıların daha kaliteli ürüne karşı olan tutkuları animasyon sinemasını da etkilemiş, bu alanın değişip dönüşmesine neden olmuştu. Böylelikle animasyon sinemasında stüdyo dönemi kaçınılmaz bir gelişme olarak ortaya çıktı ve bu sinema tarzı 1910'lu yılların başından itibaren endüstrileşme süreci içerisine girdi. Gelecekte uluslararası pazara kesin bir şekilde hâkim olacak olan bir animasyon endüstrisinin temelleri oluşturulmaya başladı. Bu sürecin başladığı uzam olarak yine karşımıza ABD, Hollywood, çıkmaktadır. Başlangıçta *live action* görüntüler bir şekilde animasyon sinemasının içinde de kendisine yer bulurken, bu tarihlerden itibaren artık bu iki tarzın yolları ayrılmaya başladı ve animasyon sineması, kendine has yöntemleriyle, içerik ve biçimiyle ve endüstrileşme süreciyle farklılaştı ve farklı bir yolda ilerleme kaydetti.

1.3.4.1. Fleischer Kardeşler

Önemli stüdyolardan bahsedecek olursak bu aşamada karşımıza Hollywood'un ikinci büyük stüdyosunu kuran Max ve kardeşi Dave Fleischer çıkmaktadır. Fleischer Kardeşleri önceki animatörlerden ayıran, gerçek hayattaki hareketleri animasyon ortamına birebir aktarmayı başaran *Rotoskop* adlı makinenin icadıdır. Whitehead'in de (2012: 33) ifade ettiği gibi *Rotoskop* adı verilen bu alet, animasyonda devrim yapmıştı. Bununla, anime edilmesi gereken sahneler canlı aksiyonla çekiliyor ve sonra da şişirilmiş sahneler işaretleniyor ve anime edilmiş resimler olarak üzerleri boyanıyordu. *Rotoskop*, o zamanlar animasyonda sorun olan titremeyi de en aza indirdi. Böylelikle animasyondaki sanatsal beceriyi aza indirecek bir buluş

gerçekleşmiş oldu. Bundan sonra animasyon karakterler *live action*'daki gerçek aktörler gibi hareket edebilecekti.

Bu stüdyo, ilk olarak 1921 yılında Soyтары Koko'nun başkahraman konumunda olduğu *Out of Inkwell* (Mürekkep Hokkasından Çıkma) adlı diziyi tasarladı. "Fleischer, Koko'nun serüvenlerinde kendi mizah anlayışının yanında Amerikan toplumunun sorunlarına inmiş ve toplumda yer etmiş gözüpek ve atılgan olunduğu takdirde herkes bu toplumda başarılı olur düşüncesini eleştirmiştir" (Hünerli, 2005: 17-18). Fleischer Kardeşler Rotoskop'la birlikte Köpek Fitz, *Popeye* (Temel Reis), *Betty Boop* ve *Mutt* ile *Jeff* adlı kahramanlar yarattı. Bu kahramanlar bu icatla birlikte gerçek bir oyuncuymuş gibi hareket ederek büyük ilgi topladı. Disney'in *Snowwhite and Seven Dwarfs* (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) masalını filme almasından sonra ise Fleischer Kardeşler, Swift'in *Gulliver*'ini sinemaya uyarladı, daha sonra kariyerlerine *Superman* adlı diziyi çekerek televizyonda devam etti.

Teksoy'un (2005: 220) belirttiği gibi Fleischer Kardeşler sürekli rekabet halinde oldukları Disney'in aksine, özgün bir anlatımla yetişkinlere yönelerek Amerikan toplumunun değerlerini irdelemeyi denemişlerdir. *Betty Boop* filmlerinde Hollywood sinemasının yarattığı cinsellik saçan yıldızların gülünçlükleri vurgulanmıştır. "Bir kutu ıspanak yiyerek güçlenen ve iradesiyle tüm sorunların üstesinden gelen Popeye, toplumsal bir inancın simgesi olmuştur. Buna karşılık aynı dizide yer alan boş gezer *Wimpy* (Kabasakal) karakteri ise Amerikan toplumunun fırsatçı, sömürücü ve sahtekâr yönünü göstermektedir" (Demiriz, 2008: 17).

Samancı'nın da (2004: 30) vurguladığı gibi Cohl hariç McCay ve Fleischer Kardeşler gerçekçi bir sunumdan yanadır. Fakat Cohl'un kullandığı transformasyonlar, Fleischer Kardeşler tarafından da kabul görmekte ve *Rotoskop*'un mucidi olarak Fleischer Kardeşler gerçekçi sunumun yanında transformasyonları da kullanmaktaydı. Diğer bir önemli nokta ise gerçekçi sunumdan uzaklaşamayan bakışın ürünü olarak halen hayvanların konuşma

hakkinin olmamasıdır. Hayvanların gerçek hayatta konuşmayan varlıklar olduğu fikrinden henüz kopulamamıştır.

Bu alandaki en bilinen isim olan Walt Disney'e geçmeden önce, tasarladıkları karakterleriyle ünlenmiş birkaç isme kısaca değinmekte fayda var. Pat Sullivan ve Otto Mesmer'in yarattığı *Felix the Cat*, ilk yıldız animasyon karakteri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun dışında Walter Lantz'ın yarattığı *Dinky Doodle*, *Woody Woodpecker* (Ağaçkakan Woody) ve Paul Terry'nin yarattığı *Aesop's Fables* (Ezop'un Masalları) en bilinenler arasındadır.

1.3.4.2. Walt Elias Disney

Walt Disney, animasyonun en bilinen dâhilerinden biridir. Kaliteli çalışmaları ve diyaloglarıyla kısa zamanda oldukça yol alan Disney, yarattığı karakterin telifini ve kısa zamanda kazandığı parasını dağıtımıcısına kaptırınca artık sadece tasarım kısmında değil, tasarladığı filmlerin pazarlamasında ve dağıtımında kısacası üretimin tüm aşamalarında yer aldı. Bu saatten sonra üretim tam kontrollü bir şekilde yapılmaya başlandı. Böylelikle Walt Disney Stüdyoları ile birlikte animasyon sinemasında esas devrim yaşanmış oldu.

Walt Disney ilk olarak *Alice in Cartoonland* (Alis Harikalar Diyarında) adlı dizi filmi üretti. Disney, Ub Iwerks ile birkaç hafta ortak kalacağı *Iwerks-Disney Commercial Artists*'in ardından 1922 yılında *Laugh-O-Gram Films*'i kurdu. Bu stüdyoyu kurduğu yıl Disney, Rudolph Ising, Hugh Harman ve Ub Iwerks ile birlikte *Cinderella* (KülKedisi), *Little Red Riding Hood* (Kırmızı Başlıklı Kız) ve *Puss in Boots* (Çizmeli Kedi) adlı üç filmi yaptı. 1927 yılında yine Disney ve Iwerks, *Oswald the Lucky Rabbit* (Şanslı Tavşan Oswald) adlı karakteri tasarladı. 1928 yılında ise Disney, animasyon sinemasındaki en ünlü karakter olan *Micky Mouse*'u yarattı. Bu karakter animasyon sineması tarihinin en önemli ve en bilinen figürlerinden birisi olmayı başardı. "Kendisi

gibi iyi bir canlandırma ustası olan Ub Iwerks ile yarattıkları küçük bir fare kahraman, önceleri *Mortimer* adıyla tanınmış ancak sonraları kendine özgü bir kişilik, bir sevimlilik kazanınca dürüst ve orta halli Amerikan yurttaşının simgesi olmuş ve bütün dünyanın tanıdığı *Mickey Mouse*'a dönüşmüştür" (Hünerli, 2005: 19). "Gerçekte Disney, faresine insana benzer bir biçim, duygu, davranış yükledi. Yanına kendi dünyasından, yaratıcılığundan çıkan başkaca hayvanları (atlar, eşekler, filler vb.) katarak sokaktaki adamın duygularını, gizli tutkularını, bütün dünyayı etkileyebilecek bir biçimde yansıtmayı bildi. Öbür sanatçıların Cohl, Iwerks, Pat Sullivan, Max Fleischer'ın yarattıkları, ufak, ani gülütlere bağlı kalıyorlardı; buna karşılık Miki Fare ile arkadaşlarının serüvenleri, insanları amaçlamakla birlikte, fantastik boyutları olan bir hayvanlar dünyasını taşılıyordu" (Arkın'dan akt. Hünerli, 2005: 20).

Animasyon sineması bu andan itibaren artık Disney tarzı olarak bilinen anlatım dilinin egemenliği altına girdi. Bu süreç 1941 yılında Disney Stüdyolarında yaşanan greve kadar sürdü. Peki, bu Disney tarzını diğer stüdyolara ve animatörlere başat kılan özellikleri nelerdi? Bu soruya şu şekilde kısaca cevap vermek mümkün. Öncelikle hayal gücüne dayalı masalsı bir dilin öncüsü olan Disney, sinemanın sunduğu gerçekliğe ulaşma amacıyla canlıymış ve gerçekmiş gibi görünen ve öyle algılanan karakterler tasarladı, böylece gerçekliğin daha iyi bir sunumunu yaptı. Dahası, tamamı hayvanlardan oluşturduğu bu karakterlere insani özellikler atfetti. Böylelikle izleyici, insanbiçimci karakterlerle özdeşlik kurmakta zorluk yaşamayacak ve filmlerde verilmek istenilen ileti daha net verilebilecekti. Filmlerinde ses ve rengi başarılı bir şekilde kullandı. Daha önce belirttiğimiz gibi Disney, üretimin her aşamasına müdahil olarak tam bir kontrol mekanizması gibi işlev görüyordu. Whitehead'in de (2012: 45) ifade ettiği gibi bu stüdyo, *Taylorizm* tarzının değişik bir şekli gibi üretim yapmaktaydı. Üretim aşamasında çeşitli bölümler vardı. Sahne tasarımı, senaryo, mürekkepleme, mizanpaj veya özel efektler gibi özel eğitilmiş bölümler üretimin farklı aşamalarında çeşitli roller üstleniyordu. Kaleme alma işi, renklendirme ve çekim yapma da ayrı ekipler

tarafından yapılıyordu. Walt'ın kendisi ise organizasyon ve motivasyondan sorumluydu, ayrıca düzeltmeleri de teslim ediyordu. Disney'in kısaca belirttiğimiz bu farklılıkları bu alanda egemenliğini ilan etmesini sağladı.

1928 yılında Mickey Mouse'un ilk sesli filmi olan *Steamboat Willie* (Kaptan Miki) gösterime girdi. Disney'in ilk sesli filmi olan bu filmde ses ve görüntü senkronu sağlandı. Hünnerli'nin (2005: 20-21) belirttiği gibi *Silly Symphonies* (Çılgın Senfoniler) dizisinin bir parçası olan ve 1929 yapımı *The Skelton Dance* (İskelet Dansı) müzik ve görüntü bağlantısıyla ilgili yeni bir türün de başlangıcı oldu. Bu tür 1942 yılında *Fantasia* filminde en üst seviyesine ulaştı. Daha sonraki süreçte Mickey'in yanına sevgilisi *Minnie*, at *Horace* ve sevgilisi inek *Clarabella*, kurnaz köpek *Pluto*, sakar *Donald Duck*, kötü kedi *Big Pete* ve tembel uyuşuk köpek *Goofy* gibi çeşitli kahramanlar eklendi. Yaratılan bu kahramanlardan *Donald Duck*, kısa sürede sevildi, hatta *Mickey Mouse*'un bile önüne geçti. Disney, 1932 yılında *Flowers and Tree* (Çiçekler ve Ağaçlar) adlı filmiyle renkli ve kısa filmler dalında ilk Oscar kazandı.

Noake'nin (1988: 12-13) ifade ettiği gibi Disney stüdyosunda bir araya gelen grup sürekli olarak kaliteli prodüksiyon ilkesini gerçekleştirmeye çalıştı, sonuç olarak 1931 yılından itibaren on bir yıl boyunca Disney, animasyon dalındaki her Akademi ödülünün sahibi oldu. Fleischer gibi başka başarılı stüdyolar da vardı; fakat hiçbirisi Disney gibi bu alanda egemenliğini ilan edemedi. Hem Disney hem de Fleischer, animasyondaki üretim tekniklerinin ve animatörlerin becerilerinin ilk uzun metraj animasyon filmleri yapmaya yetecek kadar geliştiğine inanıyordu. Yarışı tabi ki 1938 yılında *Snow White and the Seven Dwarfs*'ı (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) piyasaya süren Disney kazandı. Fleischer'ın ilk uzun metraj filmi olan *Güliverin Gezileri* ancak sonraki sene piyasaya çıktı. Daha sonra Disney 1939 yapımı *Pinocchio* (Pinokyo) ve 1941 yapımı *Dumbo* adlı iki başyapıtını daha piyasaya sürdü. 1941 yılında *Fantasia*'nın ardından 1942 yapımı *Bambi* geldi. *Fantasia* başarılı olamadı, bunun en önemli nedeni II. Dünya Savaşı sırasında piyasaya çıkmasıdır. ABD'nin savaşa girmesi Disney stüdyolarını

da bu alanda animasyon filmler yapmaya yönlendirdi. *Victory Trough Air Power* (Hava Kuvvetleriyle Zafer), *Defense Against Invasion* (İstilaya Karşı Durma) ve *The New Spirit* (Yeni Ruh), Disney'in bu dönemdeki başlıca filmleridir.

“Walt Disney, 15 Aralık 1966 tarihinde içinde 48 Akademi, 7 Emmy ödülünün de bulunduğu dünyanın çeşitli yerlerinden aldığı 950 ödülü ve kısalı uzunlu binlerce animasyon filmini geride bırakarak öldü” (Polsson akt. Hünerli, 2005: 25). Fakat Disney'in ölümü bu stüdyonun animasyon filmler yapmasına engel olmadı. Disney Stüdyosu, *Walt Disneys Productions* ismi altında kurumsallaştı ve Disney'in yarattığı tarzdan, sinema dilinden uzaklaşmadan çeşitli alanlarda filmler üretmeye devam etti. Disney'in oluşturduğu bu tarz günümüzde etkisini hala sürdürmekte, Disney'in sinema dili kullanılarak filmler yapılmaya devam edilmektedir.

1.3.4.3. Gerçekçi Sunumun Karşısında Duranlar

“Animasyon sinemasının *live action* sinemayı taklit etme eğilimini ve çizgi ile fiziksel gerçekliğe bağımlı bir dünyanın içinden hikâye anlatma yönelimini uç noktaya taşıyan Walt Disney, geniş toplulukların bu anlamdaki beklentisini doyuma ulaştırmayı başardı. Hatta aşırıya kaçarak animasyon sineması tarihinde gidilebilecek uç noktalardan birini sonuna kadar zorlaması ile Disney döneminin ardından gelecek tepkisel bir süreci hazırlayan koşulların oluşmasını sağladı. Tepkisel süreç olarak adlandırılabilir bu karşıt duruşu *Terrytoons*, *Warner Brothers* (WB), *Metro-Goldwyn-Mayer* (MGM), *United Productions of America* (UPA) stüdyoları oluşturmaktadır” (Samancı, 2004: 35-36, 59).

Disney'in sinema dili, kullandığı içerik ve biçim II. Dünya Savaşı yıllarında ortaya çıkan tepkisel süreçle birlikte kırılmaya başladı. Samancı'nın (2005: 65) belirttiği gibi Disney yıllarca şiddet içermeyen, fiziksel gerçekliğe uygun hareket etme eğilimi içinde sayısız film üretti. Fakat Disney'in bu

sinema diline karşıt bir cephe, öncelikle 1941 yılında yaşanan sendikal direniş ve II. Dünya Savaşı'nın getirdiği ağır koşullar nedeniyle oluşmaya başladı. Tepkisel süreç olarak bilinen bu dönemde animasyon kahramanları artık fizik kurallarını ihlal etmekte, şiddet davranışları sergilemekte, Disney'in iyi ahlaklı karakterlerine karşılık bu dönemin karakterleri acımasızca şiddet uygulayabilmektedir. Karakterler, bu filmlerde iyi ahlaklılıktan kötü ahlaklılığa doğru evrildi. Hatta bu karakterler artık argo konuşabilmektedir. Dönemin olumsuz atmosferi nedeniyle sinemaya bakışı değişen izleyici artık gerçekliklerden uzaklaşmak, büyülü, eğlendirici ve hayal dünyasında gezinmek ister. Argo dil kullanımı, acımasız şiddet, tabi ki erotizm ve görsel estetik, seyirci kitlesine çocukların yanı sıra yetişkinleri de dâhil eder. Artık animasyon filmlerinde üst metin çocuklara, alt metin ise yetişkinlere yönelik tasarlanmaya başlar. Her iki kitlenin farklı okuyabileceği göndermeli metinler üretilmeye çalışılır. Günümüzdeki gibi bir durum tabi ki söz konusu değildir; fakat bu formül o zamanlarda uygulanmaya başlar. Disney bu duruma seyirci kalamaz ve var olan çocuk kitlesine yetişkinleri de dâhil edecek çözümler üretmeye başlar.

Tepkisel süreç olarak adlandırılabilen bu karşıt duruşta stüdyolar, şu karakterlere hayat vermiştir: 1- Terrytoons: *Heckle and Jeckle, Mighty Mouse, Gandy Goose, Sourpuss, Dinky Duck, Luno, Sidney, Hector Heathcote, Hashimoto ve Deputy Dawg*. 2- Warner Brothers: *Bugs Bunny, Daffy Duck, Domuz Porky, Elmer Fudd, Sylvester, Tweety, Marvin the Martian, Tazmanya Canavarı, Wile E. Coyote, Road Runner, Foghorn Leghorn, Yosemite Sam, Pepe Le Pew, Hızlı Gonzales*. 3- Metro-Goldwyn-Mayer (MGM): *Barney Bear, Droopy, Tom ve Jerry*. 4- United Productions of America (UPA): *Christopher Crumpet, Gerald McBoing, Mr. Magoo, Dick Tracy, Woody Woodpecker*.

1.4. ANİMASYON SİNEMASINDA KULLANILAN TEKNİKLER

Animasyon sineması, iki ve üç boyut olmak üzere iki temel teknik altında incelenebilir. Bu iki tekniğin dışında bir de varlıkların ya da nesnelerin dijital ortamda modellendiği bilgisayar animasyon tekniği (CGI) bulunmaktadır.

1.4.1. İki Boyutlu Animasyon Teknikleri

İki boyutlu animasyon içinde çizgi, *cut out* (kolaj), cam, siluet (gölge), üst üste boyama, iğne, kum, alıcısız animasyon ve *rotoskop* gibi hareket yanılsaması yaratan çeşitli teknikler bulunmaktadır. “İki boyutlu animasyon filmlerinde en sık rastlanan teknik, çizim animasyondur. Genellikle asetat üzerine çizim yapıldığı için evrensel ismi sel *Cel Animation*’dur. Temel ilke, birbirinden farklı olan çizimlerin, kâğıt ya da asetat üzerinde üretilmesidir. Çizgi animasyon, iki çeşit asetat üzerinde yapılabilir. Altını gösteren saydam asetat üzerine yapılan çizimlerde, figürün hareketleri önce kâğıt üzerinde tasarlanır, daha sonra üzerlerine asetat konarak çizimin dış hatları kopyalanır. Boyama işlemi, Çin Mürekkebi, sulu boya ya da özel asetat kalemleriyle yapılır” (Culhane’den akt. Özkan, 2001: 63). Bu tekniğe en iyi örnek olarak Disney’in animasyon filmlerini gösterebiliriz.

Cut out (Kolaj) animasyonda karton ya da kâğıt üzerine çizilen nesneler kesilerek çıkarılır, çıkarılan bu nesneler birbirlerine iğne ya da raptiyeyle eklenir ve eklem yerlerinden hareket özelliği kazandırılır. Bu animasyon türünde alıcı tam dik bir şekilde konumlandırılır ve figürler kare kare fotoğraflanarak animasyon gerçekleştirilir. Yuri Norstein ve Lotte Reiniger bu alandaki önemli isimlerdir. Cam animasyon tekniği, yağlı boya ya da sulu boya kullanılarak doğrudan cam üzerine çizilen imgelerin hareketlendirilmesi esasına dayanır. Çizim yapılan camın altında bir ışık kaynağı mevcuttur, bu ışık kaynağı çizilen imgenin parlamasını sağlar. Siluet (gölge) animasyonunu bir tür gölge oyunu olarak nitelendirebiliriz. Bu teknikte

kullanılan figürlerin ön yüzlerinde herhangi bir çizim söz konusu değildir. Çizimler yerine siyah karton ya da metal levhalardan tasarlanan figürler kullanılır. Siyah bir ön yüze sahip olan bu figürler, alt tarafında bir ışık kaynağı olan çizim masasının üzerine konulur ve figürlerin gölgeleri hareket ettirilir. Gölge kare kare kaydedilir ve böylece hareket yanılsaması yaratılmış olur.

“Kum animasyon tekniğinde, normal ya da renkli kum, ince bir tabaka halinde cam plakanın üzerine konulur. Hareket yanılsamasını sağlayacak çizimler, animatör tarafından elle, kumun üzerinde yapılır. İğne animasyon tekniğinde binlerce iğne delikli bir tahtaya sokulur ve figürler, iğnelerin deliklerden içeri itilmesiyle üretilir. Tahta plakanın her iki yanından verilen ışıkla, iğneler farklı boyutlarda gölgeler üretir ve bu ışık/gölge oyununun her kare için yeniden hazırlanmasıyla animasyon gerçekleştirilir. Üst üste boyama tekniğinde hareket, kare kare çizimlerle değil, resmin üzeri boyanarak sağlanır. Bir önceki resimde, yeni bir fırça ya da kalem darbesiyle ufak değişiklikler yapılır ve her ekleme alıcıya kaydedilir. Alıcısız animasyon tekniği olarak da bilinen doğrudan film üzerine kazıma ya da resmetme tekniğinde ise çizimler, film malzemesinin yüzeyine iğne ya da maket bıçağıyla yapılır. Kazınan yerler asetat kalemi ya da boyayla renklendirilebilir” (Furniss’ten akt. Özkan, 2001: 65-66). Fleischer Kardeşlerin icadı olan *Rotoskop* ise daha önce belirttiğimiz gibi gerçek hayattaki hareketleri animasyon ortamına birebir aktarmayı başaran bir yapıya sahipti. Böylelikle animasyon karakterleri *live action*’daki gerçek oyuncular gibi hareket edebildi.

1.4.2. Üç Boyutlu Animasyon teknikleri

Üç boyutlu animasyon içinde *Stop Motion* (Kukla ya da Hamur Animasyonu) ve *Pixillation* gibi çeşitli teknikler bulunur.

Stop Motion animasyon tekniği, ışıklandırmanın ve kamera açısının değişmediği sahnelerde nesnenin çok küçük aralıkla hareket ettirilmesi ve

fotoğraflanması, sonraki karede yine aynı nesnenin küçük bir aralıkla hareket ettirilerek fotoğraflanması biçiminde gerçekleşir. Bu fotoğraflamayla birlikte görüntülerin arka arkaya getirilmesi hareket yanılsaması yaratmaktadır. Bu teknikte genellikle kukla ve hamur modelleri kullanılmaktadır. Kukla animasyon tekniğinde “senaryo ve *storyboard* çalışmasından sonra kuklaların hareket edeceği mekân düzenlemeleri/dekorlar hazırlanır. Bu çalışmaların bitiminde çekim kamera önünde veya altında her kare için kuklalara değişik hareketler verilerek gerçekleştirilir. Kuklaların milimetrik hareketlerinin istenilenden fazla ya da az olması, filmin ritmini ve temposunu bozacağı için sabır ve titizlik gerektiren bir yöntemdir. Kuklaların takılıp çıkartılabilen değişik yüz ifadelerini gösteren başları ile elleri, kolları, bacakları ve ayakları bulunur. Kukla animasyonda kuklalar yaklaşık 15 cm büyüklüğündedir ve genellikle tel, kil ve plastikten yapılır” (Senan ve Aygenç’ten akt. Şenler, 2005: 106).

“Hamur animasyonu, *plasticine* adı verilen oyun hamuruyla hazırlanan kuklalarla yapılır. Bu hamur kuklaların özelliği, yumuşak dokuları sayesinde istenildiği an şekillerinin değiştirilebilmesidir. Bu kuklaların da içerisinde metal iskeletler yer alır” (Furniss’ten akt. Özkan, 2001: 68). Bu alandaki diğer bir teknik ise görüntü öğeleri üzerinde çalışma olanağı veren *Pixillation*’dır. Bu teknikte, dekorlar ve sanatçılar yine kare kare fotoğraflanır ve alıcıya kaydedilir. Sonuç olarak hareket yanılsaması yaratılır. Culhane ve Furniss’in (akt. Özkan, 2001: 68-69) ifade ettiği gibi bu tekniğin *stop motion*’dan farkı vücut ve yüz hareketleri gerçeğe uygun bir biçimde canlandırılmaz. Bu teknikte oyuncular çok ufak hareketlerle yer değiştirir ve bu hareket alıcıya kare kare kaydedilir. Bu karelerin oynatılması sonucu, örneğin ayakta duran bir oyuncu yürüyormuş gibi görünür; fakat oyuncunun ayakları ve elleri hareket etmez.

Samancı’nın (2004: xiii) belirttiği gibi üç boyutlu animasyonun bu işleyiş biçimi (kameranın, gerçek oyuncunun ya da kukla, kil gibi nesnelerin varlığı) onu iki boyutlu animasyondan ayırırken, *live action* ortamına daha yakın kılar.

1.5. BİLGİSAYAR ANİMASYONU (CGI) VE GÜNÜMÜZ ANİMASYON SİNEMASI

Bilgisayar animasyon teknikleri de kendi içinde iki ve üç boyut olarak ikiye ayrılır. İki boyut genellikle basit yazılımlarla kişisel bilgisayarlarda üretilir. Yaratılan karakterler ve uzamlar hacimli değildir. Üç boyutlu filmler ise aksine daha profesyonel yazılımlarla, iş bölümünün ve uzmanlaşmanın olduğu stüdyolarda tasarlanır. Daha gerçekçi, inandırıcı ve etkileyici bir dile sahiptir. Ele aldığımız filmlerle birlikte *Shrek*, *Toy Story* (Oyuncak Hikâyesi) ve *Finding Nemo* (Kayıp Balık Nemo) gibi filmler bu teknikle üretilmiş filmlere örnek olarak gösterilebilir.

Fakat bilgisayar tabanlı animasyon denildiği zaman genellikle üç boyutlu filmler anlaşılır ve bu aşamada karşımıza 3D CGI (*Computer Generated Image/Imagery*-Bilgisayarda Üretilmiş İmge) çıkar. Bu çalışmada çözümlenen *Cars* (Arabalar) ve *Wall-E* adlı filmlerdeki imgelerin tamamı bu teknikle bilgisayar ortamında tasarlandı. Çalışma kendisini bu teknikle ve bu teknikle üretilen bu filmlerle sınırlandırdı, bu sınırlandırma gerekçeleri giriş bölümünde detaylı bir şekilde ele alındı. CGI'in kısaca ne olduğuna, özelliklerine, tarihine, içerik ve biçime olan katkısına değinmemiz, araştırma nesnelerimiz olan filmlerimizi daha iyi ele almamıza katkı sağlayacağından bu bölüm önem taşımaktadır.

Bilgisayar animasyonu (CGI), imgelerin hareketlendirilmesinde bilgisayar ortamının kullanılmasını ifade eder. Bendazzi'nin (1994: 439) vurguladığı gibi animasyon dünyasının başına gelen en heyecan verici ve potansiyel olarak en devrimsel olay bilgisayarın icadı, bilgisayar grafiklerinin, simülasyonun ve bilgisayar animasyonun gelişimi olmuştur. Bilgisayar tabanlı animasyon, bir tür olarak animasyonun doğasını değiştirdi ve televizyon ile sinema filmlerinde egemen yaklaşım haline geldi. Bilgisayar tabanlı animasyon tarihi, Wells'in de (2006: 122) ifade ettiği gibi eğlence endüstrisi içinde değil aksine askeri ve endüstriyel araştırma ekiplerinin çalışmaları ile başladı. Başlarda uzay araştırmalarında ve bu alandaki çeşitli

modellemelerde kullanılan bu teknik, günümüzde neredeyse her alanda kullanılmaktadır. Peki, bu teknik nasıl gelişti ve nasıl bir süreçten geçti? Bordwell ve Thompson'dan (2003: 702), Wells'den (2006: 122-124), Bendazzi'den (1994: 439-444), Lafe'den (1992: 22) ve Balaban'dan (2007: 86-89) yararlanarak kronolojik bir bakış açısıyla bu soruyu cevaplandırabiliriz.

1946- 1946'da Pennsylvania Üniversitesinde Amerikan Ordusu tarafından dünyanın ilk programlanabilir elektronik bilgisayar olan *ENIAC* (Elektronik Sayısal Integratör ve Bilgisayar) tasarlandı. Bu alet oldukça büyük bir yapıya sahip olmasına rağmen işlem gücü oldukça kısıtlıydı. **1954-1958-** 1954'de ilk silikon transistörlerin ve 1958'de ilk mikroçiplerin yapılmasıyla bilgisayarların gücü arttı ve kullanımları daha çeşitli hale geldi; ama hala yaratıcı çalışmalardan genel olarak etkilenmemişti. **1960-** 1960'ların ortalarında bilgisayar yardımı ile üretilen ilk grafiklerin, görüntülerin ve çizimlerin grafik çizicilerde çıktısı alınırdı. Bu aletler, bilgisayar yardımıyla oluşturulmuş resmi, tek renk çizgi çizim olarak kâğıtlara çizerdi. **1961** Bell Laboratuvarlarında 1961 yılında yapılmış, ilk bilgisayar ürünü animasyonlardan biri sadece 4 dakika uzunluğundaydı ve *Two-Gyro Gravity-Gradient Attitude Control System* adını taşımaktaydı. **1962-** Ivan Sutherland 1962'de *Sketchpad* isimli bir alet tasarladı. Bu alet, bilgisayar üzerinde ışıkla çizim yapılmasına olanak verdi. *Sketchpad*, uygulanabilir bilgisayar grafiklerinin genelde başlangıcı olarak kabul edilen ilk interaktif bilgisayar grafik programıydı. **1970-** 1970'lerin başlarına gelindiğinde, bu yeni teknolojiyi hızla geliştirmek için Amerikan hükümetinin çeşitli kaynakları aracılığıyla kayda değer bir finansman sağlandı. Amaç, uzay simülasyonlarında, pilot eğitimi için interaktif uçuş simülatörlerinde ve haberleşmede bu yeni teknolojiyi kullanmaktı. Bilgisayar ürünü simülasyonların öncüsü olan çoğu çalışma NASA'nın Jet İtisi Laboratuvarı'nda (JPL) geliştirildi ve Amerikan Savunma Bakanlığı tarafından finanse edildi.

1973- 1973 yapımı *Westworld* filminde, ilk kez bir filmin parçası olarak iki boyutlu dijital görüntüler kullanıldı. **1974-1975-** Larry Cuba, 1974'de *First Fig'i* yaptı ve daha sonra John Whitney ile birlikte *Arabasque* (1975) üzerinde

çalıştı. İki film de sadece deneysel film olarak değil aynı zamanda geometri, matematik ve grafik arasındaki ilişkiyi araştırma çabası olarak hizmet verdi.

1976- 1976 yapımı *Futureworld* filminde, ilk kez canlandırılmış el ve yüz için 3D bilgisayar grafikleri kullanıldı. Ayrıca bir arka plan üzerinde karakterleri maddeleştirmek için iki boyutlu *dijital compositing* (birleştirme) kullanıldı.

1977- 1977 yapımı *Star Wars Episode IV: A New Hope* filminin bilgilendirme sekansında ilk kez 3D vektör grafikleri kullanıldı.

1978- George Lucas, film yapımında dijital uygulamaları geliştirmek için Lucasfilm Bilgisayar Destekli İmaj Bölümü'nü kurdu. Bu birim daha sonraki yıllarda Pixar ismini aldı.

1979- 1979 yapımı *Alien* filminin yere inme sahnesinde navigasyon monitörleri için “*rater wireframe rendering*” kullanıldı. 1979 yapımı *The Black Hole* filminin açılış bilgileri için Disney ilk kez CGI kullandı.

1980- TV logoları, jenerik vs. tasarlamak amacıyla Bağımsız CG stüdyosu *Pacific Data Images* (PDI) kuruldu.

1981- Bilgisayar animasyonunu benimseyen ilk “geleneksel” animatörlerden biri İngiliz John Halas oldu. Halas, 1981 yılında ABD'deki *Computer Creations* adlı stüdyosunda *Dilemma* isimli bir kısa-metraj CGI film çekti. Bunu; Disney'in *The Wild Things* filmi izledi. Ayrıca 1981 yapımı *Looker* filminde ilk CGI karakteri olan Cindy tasarlandı. Bugün bildiğimiz anlamıyla ilk gölgeli 3D CGI kullanımıdır.

1982- 15 dakikası sadece CGI içeren, 25 dakikası ise CGI ve *live action* karışımı olan *TRON*, vizyona girdi. 1982 yapımı *Star Trek II: The Wrath of Khan* filminde ILM (Industrial Light & Magic) bilgisayar grafikleri bölümü, *Genesis* efektini geliştirdi. Bu, bir filmde kısmi yaratılmış yer şeklinin ilk kullanımıdır. Aynı zamanda hem *Star Trek II: The Wrath of Khan* hem de 1982 yapımı *Tron* filmi inandırıcı ilk bilgisayar ürünü görüntü uygulamalarıdır.

1983- 1983 yapımı *The Professional: Golgo 13*, CGI kullanan ilk animasyon *title*'dir.

1984- Lasseter, ILM'de çalışmak üzere Disney'den ayrıldı. Ayrıca Disney yapımı ve John Lasseter'in ilk CGI filmi olan *The Wild Things*; John Lasseter'in tasarladığı, hareket bulanıklığını CGI ile tanıştıran ILM yapımı kısa animasyon film, *The Adventures of Andre and Wally B* ve Susan Van Baerie tarafından yapılan kısa bir CGI filmi, *Snoot and Muttly*

festivallerde gösterildi. 1984 yapımı *The Last Starfighter* filminin tüm uzay gemisi sahnelerinde geleneksel modellerin yerine CGI kullanıldı. **1985-** Lucasfilm, ILM'yi Pixar olarak ayrı bir birim haline getirdi. 1985 yapımı *Young Sherlock Holmes* adlı filmde Lucasfilm, ilk foto gerçekçi CGI karakteri olan buzlu cam şövalyesini yarattı. 1985 yapımı *The Black Cauldron* adlı film ise bilgisayarda oluşturulmuş nesneleri içeren ilk Disney filmi. **1986-** Jobs, 10 milyon dolara Lucas'ın Pixar'daki çoğunluk hissesini satın aldı. Lasseter tarafından yönetilen, Pixar'ın ilk kısa CGI filmi *Luxo Jr.* en iyi animasyon kısa film dalında Oscar'a aday oldu. 1986 yapımı *Flight of the Navigator* adlı filmde ilk kez uçan uzay gemisi için yansıma kaplaması kullanıldı. 1986 yapımı *Labyrinth* adlı filmde ilk gerçekçi CGI hayvan kullanıldı. **1987-** Pixar'ın ikinci kısa-metraj CGI filmi olan *Red's Dream* piyasaya sürüldü. **1988-** Lasseter'ın *Tin Toy* filmi piyasaya sürüldü; *Tin Toy*, en iyi animasyon kısa film ödülü dalında Oscar kazanan ilk CGI film oldu. **1989-** Pixar'ın dördüncü kisası, stereoskopik CGI kullanan *Knickknack* filmi vizyona girdi. 1989 yapımı *The Abyss* filminde ilk 3D dijital su efekti kullanıldı.

1991- Disney, Pixar'la üç uzun-metraj film için sözleşme imzaladı. James Cameron'ın *Terminator 2: Judgement Day* (1991, *Terminatör 2 Mahşer Günü*) filmi, CGI'nin etkileyici hikâye anlatımı ve estetik amaçlar için kullanılabileceğini ve daha öncesinde planlanan her şeyden farklı bir şekilde işleyebileceğini gösterdi. Gerekli yazılımların giderek standartlaşması ile yapım imkânları çoğaldı ve CGI, reklam ve eğlence sektörünün tamamında, sadece filmlerde değil, bilgisayar oyunları ve multimedya uygulamalarında da özgün bir ifade aracı oldu. **1993-** *Jurassic Park* (1993) filmi de, oldukça gerçekçi dinazorlar yaratarak, CGI'nin önemli bir sinematik araç olduğu fikrini sağlamlaştırdı. **1994-** Disney'den ayrıldıktan sonra Jeffrey Katzenberg, Steven Spielberg ve David Geffen ile birlikte *Dreamworks SKG* şirketini kurdu. **1995-** Lasseter'in yönettiği, tamamen CGI olan ilk uzun-metraj film *Toy Story* (*Oyuncak Hikâyesi*) Disney tarafından gösterime girdi. O yılın en çok hasılat yapan filmi oldu. Bilgisayar tabanlı animasyon filmlerinin uzun metraj da yapılabileceğini göstermesi açısından bu film büyük önem taşımaktadır ve

devrim niteliğindedir. 1995 yapımı *Waterworld* adlı filmde ilk gerçekçi CGI su kullanıldı. 1995 yapımı *Casper* adlı filmde ise bir başrol oyuncusu tamamen CGI'dan oluşmaktaydı.

1996- Dreamworks, PDI'ın yüzde 40 hissesini satın aldı. **1997-** Pixar yapımı bir Lasseter kısa filmi olan *Gerri's Game* en iyi animasyon kısa film dalında Oscar kazandı. **1998-** PDI'nın tamamen CGI olan ikinci uzun-metraj yapımı *Antz* (Karınca Z), DreamWorks tarafından, Lasseter'ın yönettiği Pixar'ın ikinci uzun-metraj filmi olan *A Bug's Life* (*Bir Böceğin Yaşamı*) ise Disney tarafından gösterime girdi. **1999-** Lasseter'ın yönettiği, Pixar'ın üçüncü uzun-metraj filmi, *Toy Story 2* (*Oyuncak Hikâyesi 2*) Disney tarafından vizyona girdi. **2000-** Disney'in kurum içindeki yeni CGI birimi olan *Secret Lab*'in ilk uzun-metraj filmi *Dinosaur* filminde *live action* sahnelerle karşı CGI hayvanlar kullanıldı. *Gepetto* sistemi karakter kontrolü kullanan Ralph Eggleston'un yönettiği *For the Birds* en iyi animasyon kısa film dalında Oscar kazandı. **2001-** *Şhrek*, PDI/DreamWorks'ün tamamen CGI olan bu ikinci filmi de *Gepetto* sistemini kullandı. Başrolünde bir devin olduğu bu film ilk kez bu yıl oluşturulan en iyi animasyon film oscarı ödülünü de kazandı. Gerçekçi insanların olduğu ilk CGI sinema filmi *Final Fantasy: The Spirits Within*, Sony/Columbia tarafından piyasaya sürüldü. *Monsters, Inc.* Disney tarafından yayınlanan dördüncü uzun-metraj Pixar filmi olarak vizyona girdi. **2002-** Fox, Blue Sky'ın Buz Devri filmini gösterime soktu. **2003-** Pixar, ustaca tasarladığı ve büyük ilgi gören filmi *Finding Nemo*'yu (*Kayıp Balık Nemo*) piyasaya sürdü. **2004-** Pixar, süper kahramanlardan oluşturduğu *The Incredibles* adlı filmi gösterime sundu. DreamWorks, en iyi animasyon film oscarı ödülünü ilk kez kazanan *Shrek*'in devam filmi *Shrek 2*'yi gösterime sundu. Aynı yıl vizyona giren *Shark Tale*'da bu stüdyodan çıktı. **2005-** DreamWorks animasyon stüdyosu çok beğenilecek olan *Madagascar* filmine imza attı. Blue Sky stüdyoları *Robots* filmini gösterime sundu. **2006-** Pixar, araştırma nesnelerimizden biri olan *Cars* (Arabalar) adlı filmi vizyona soktu. DreamWorks bu yıl iki CGI filmi daha piyasaya sürdü: *Flushed Away* ve *Over the Hedge*. Blue Sky stüdyoları *Ice Age*'in devamı niteliğinde *Ice Age: The*

Melt Down filmini vizyona soktu. **2007-** Pixar, başrolünde aşçı bir farenin olduğu *Ratatouille* filmini piyasaya sürdü. DreamWorks stüdyosu *Shrek*'in devam filmi *Shrek the Third*'i ve ayrıca *Bee Movie*'yi gösterime sundu. **2008-** Pixar, araştırma nesnelerimizden bir diğeri olan *Wall-E* adlı filmi gösterime soktu. Bu yıl DreamWorks stüdyolarından iki film daha çıktı: *Kung Fu Panda* ve *Madagascar 2: Escape Africa*. Blue Sky stüdyoları tarafından bir başka CGI film olan *Horton Hears a Who* vizyona girdi.

En başarılı animasyon stüdyolarından biri olan Pixar'ın günümüze kadar olan diğer CGI filmlerini şu şekilde sıralayabiliriz: 2009-*Up*, 2010-*Toy Story 3*, 2011-*Cars 2* ve 2012-*Brave*. Diğer başarılı stüdyolardan biri olan DreamWorks'in diğer filmleri şu şekildedir: 2009-*Monsters Vs. Aliens*, 2010-*How to Train Your Dragon*, 2010- *Shrek: Forever After*, 2010- *Megamind*, 2011-*Kung Fu Panda 2*, 2011-*Puss in Boots* ve 2012-*Madagascar 3: Europe's Most Wanted*. Blue Sky stüdyolarının diğer filmleri ise şu şekildedir: 2009-*Ice Age: Dawn of the Dinosaurs*. 2011-*Rio* ve 2012-*Ice Age: Continental Drift*.

Animasyon sineması küçüklüğümüzden bu yana aşına olduğumuz renkli dünyasıyla bizi sarmalayan bir yapıya sahiptir. Çocukların eğlencesi olarak bilinen ya da yetişkinlerin çocukları bir nevi oyalama taktiklerinden biri olarak görülen bu metinler, büyük bir çoğunluk tarafından hafife alınmaktadır. Karakterleri ya da nesneleri canlandıran animatörler veya bu işle uğraşan akademisyenler dahası bu işe kafa yoran birçok kimse tarafından bile animasyon sinemasına olan yaklaşım aynıdır. Başlangıçtan günümüze ele aldığımız animasyon film sanatının büyük bir değişim geçirdiği aşikârdır. Geçmişte basit çizimlerle belirli bir öyküyü aktarma amacı içinde olan çizerler, günümüzde gelişen teknolojinin ürünü olan yazılımların katkılarıyla bu öyküleri daha zengin bir şekilde izleyiciye takdim edebilmektedir. Disney'in anlatım diline karşı oluşan tepkisel süreçte yetişkinleri hedef kitleye dâhil eden birtakım dönüşümlerin yaşandığını ifade etmiştik. Fakat asıl değişim, dönüşüm ve yetişkinlerin de bu metinler içine etkili bir şekilde dâhil edilmesi, günümüzde en önemli canlandırma yöntemi olan bilgisayar tabanlı

animasyonun (CGI) devreye girmesiyle yaşandı. Tasarlanan karakterler rahatlıkla kontrol edilebilir hale geldi, uzam ve zaman daha gerçekçi, daha hacimli ve ilgi çekici kılındı. Önceki yıllarda daha zor yapılan ve zaman alan çalışmalar daha kolay yapılır hale geldi. Animasyon sineması, bilgisayar tabanlı animasyonla birlikte gerçeği neredeyse birebir yansıtır duruma geldi. Foto gerçekçiliği yakalama ideali içinde olan animasyon film sanatı kusursuzlaştı. Anlatılması ve yaratılması olanaksız görülen birçok öykü bu sinema diliyle anlatılır oldu. Bu alandaki insanbiçimcilik geçmişten günümüze büyük bir değişim geçirdi. Günümüzde neredeyse bütün öyküler bu insanbiçimci karakterler tarafından anlatılır oldu. Tabi ki biçimle birlikte içerik de evrildi ve günümüzde her alanda zenginleşen animasyon sineması, *live action* sinemadan farklı bir anlatım diliyle günümüzün en ilgi çekici görselliğini yaratır oldu. Tasarlanan bu metinler çok katmanlı ve göndermeli bir yapıya büründü. Alt metni yetişkinlere, üst metni ise çocuklara yönelik bir üretim yapılmaya başlandı. Böylelikle geçmişteki örneklerinden tamamen farklı metinler ortaya çıktı. Animasyon film sanatının her alanda yaşadığı evrilme, onun geniş kitlelere seslenerek yüksek hasılatlar elde etmesine ve kitle sinemasına dönüşmesine olanak sağladı. Kısacası animasyon film anlatısı, ilk uzun metraj CGI olan *Toy Story* ile farklı bir düzlemde konumlanmaya başladı, *Cars* (Arabalar) ve *Wall-E* gibi araştırma nesnelerimizin de üretildiği 2000'li yıllarla birlikte her yönüyle olgunlaştı, günümüzde ise altın çağına ulaştı.

Live action sinemayı tercih eden ve bu tarzı animasyon film anlatısına üstün gören anlayış ya da animasyon film anlatısını eğlendirici metinler olarak gören bu çoğunluk, animasyon film anlatılarındaki bu alt metinleri, çok katmanlı yapıyı ve metnin ideolojisini görmemizi engellediğinden hayallerimize seslenen, doğaüstü dünyanın kapılarını aralayan bu sinema tarzını, ele aldığımız CGI film özneleri üzerinden incelemek büyük önem taşımaktadır. Film çözümlemelerine geçmeden önce giriş bölümünde de ifade ettiğimiz gibi animasyon film anlatısının hangi tarza yakın olduğunu ortaya koyabilmek ve bu film anlatısını anlatısal olarak temellendirebilmek

amacıyla sonraki bölümde anlatı, anlatıyla ilgili çeşitli kuramsal yaklaşımlar, sinemada anlatı ve geleneksel anlatı sinemasının çeşitli kodları ele alınmıştır.

BÖLÜM II

ANLATI, ANLATIYA KURAMSAL YAKLAŞIMLAR, SİNEMADA ANLATI VE GELENEKSEL ANLATI SİNEMASI

2.1. ANLATI KAVRAMI VE KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

Anlatı, insanın varoluşu itibarıyla ortaya çıkan ve bir ihtiyaç olarak varlığını hız kesmeden sürdüren bir olgudur. Karşılanmak zorunda olunan en temel ihtiyaçlar gibi anlatı kavramı da insanın gündelik yaşamının her anında vardır. Özellikle günümüzdeki kişilerin televizyon ekranının karşısında sürekli anlatı izlemeleri, çevresindeki insanlarla ilişkilerini bu anlatılar dolayısıyla kurmaları dahası evlerindeki eşyaların yerlerini bu anlatı makinesine göre konumlandırmaları bu duruma iyi bir örnek olarak gösterilebilir. Culler'in (2007: 123) belirttiği gibi anlatı sadece akademik bir konu değildir, öyküler duymak ve anlatmak insanın en temel dürtüsüdür. Geçmişten günümüze dek insanoğlu fabl, masal, fıkra, efsane, destan, resim, gündelik bir konuşma ve haber, edebiyat, tiyatro, sinema, reklam, vb. gibi farklı anlatılar oluşturarak adeta kendi varlığını kanıtlamaya ve böylece akıp giden zaman karşısında tutunmaya dahası ölümlü bedenini ölümsüz kılmaya çalışmıştır. Barthes'ın (2009: 101) vurguladığı gibi anlatı bütün zamanlarda, bütün yerlerde, bütün toplumlarda mevcuttur. Anlatı, insanlık tarihiyle başlamış olup, dünyanın hiçbir yerinde anlatısı olmayan bir halk da yoktur, hiçbir zaman da olmamıştır. Dolayısıyla anlatı hep vardır, tıpkı yaşam gibi.

Anlatı kavramı farklı düşünürler tarafından farklı biçimlerde tanımlanmıştır. Kıran ve Kıran (2007: 100-101) anlatıyı en kısa ve öz biçimiyle, bir olayın yeniden sunumu olarak tanımlar. Ayrıca olayın ve yeniden sunumun, bir anlatının yaratılması için gerekli temel koşullar olduğunu ileri sürer. Mutlu'ya göre (2004: 28) anlatı, mantıksal olarak birbirleriyle bağlantılı, zaman içinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuyla bir bütün haline getirilen iki ya da daha fazla olayın (ya da bir durum ile bir

olayın) aktarılmasıdır. Onega ve Landa'ya göre (2002: 12) anlatı, zamansal ve nedensel olarak anlamlı bir biçimde bağlantılı bir dizi olayın göstergesel temsilidir. Filmler, sahne oyunları, resimli öyküler, romanlar, haber filmleri, günceler, tarih kayıtları ve yeryüzü tarihi üzerine yazılar, bunların hepsi geniş anlamda birer anlatıdır. Bu nedenle anlatılar, göstergesel iletişim araçlarının çok büyük bir çeşitlilikle kullanılması yoluyla şu şekilde oluşturulabilir: yazılı ya da sözlü dil; görsel imgeler; el kol hareketleri; sahnede canlandırma; bu arada bütün bunların bileşimleri. Her türlü göstergesel kurgunun, göstergelerden oluşturulan her şeyin bir metin olduğu söylenebilir. Bu nedenle pek çok türde –dilsel, tiyatroya özgü, resimsel, sinemasal- anlatı metninin bulunduğu söz edilebilir. Rifat (1999: 15) anlatı kavramının gerçek ya da düşsel olayların, değişik gösterge dizgeleri aracılığıyla anlatılması sonucu ortaya çıkan bir bütün olduğunu ifade eder. Branigan (1992: 3) anlatıyı olayları aktarmak için zamansal ve uzamsal bilgilerin neden-sonuç ilişkisi içerisinde giriş-gelişme-sonuç biçiminde düzenlenmesi olarak tanımlar. Chatman (2009: 19) ise anlatıyı bir yapı, açıkça bir bütün olarak niteler. Çünkü anlatı, bir araya gelerek kendilerinden daha farklı bir bütün oluşturan öğelerden, olaylardan ve varlıklardan meydana gelmektedir. Dahası, anlatıdaki olaylar birbirleriyle ilgili ya da karşılıklı etkileşim halindedir.

Düşünürlerin tanımlarından hareketle kavramın ortak özelliklerini belirleyerek anlatı kavramını şu şekilde formüle edebiliriz: Zaman içinde gerçekleşen ve birbirleriyle ilişkili olayların neden-sonuç zinciriyle birbirine bağlanarak giriş-gelişme-sonuç düzenlemesi içerisinde bir bütün halinde ötekine aktarılması, sunulmasıdır. Yapılan bu tanımlamaları tarihte anlatı kavramı ile ilgilenen ilk düşünür Aristoteles'e dayandırmak mümkündür. Onega ve Landa (2002: 9) Aristoteles'in *Poetika*'sının ilk anlatıbilimsel metin olup olmadığını *Anlatı Bilime Giriş* adlı çalışmalarında sorar ve şu şekilde yanıtlar. Aristoteles'in yapıtı özgül bir türe, tragedyaya odaklanmış olsa da, olay örgüsü kullanan bütün türlere uygulanabilecek olağanüstü anlatıbilimsel sezgiler sunar. Bu bağlamda düşünecek olursak düşünürün ilk anlatıbilimsel olduğunu ifade etmemiz sanırım yanlış olmaz.

Aristoteles (2011: 33) *Poetika* adlı eserinde tragedyanın bir bütün oluşturan, bir sonuca varan ve zaman içinde belirli bir uzunluğu olan bir eylemin taklidi olduğunu ifade eder. Aristoteles'in bütün olarak belirttiği başlangıcı, ortası ve sonu olan bir şeydir. Düşünür, iyi düzenlenmiş öykülerin rastgele başlayıp bitmemesi gerektiğini, başlangıç, orta ve sonuç gibi bölümlere sahip olması gerektiğini ve en önemlisi olayların iyi düzenlenmesinin zorunluluğunu vurgulamaktadır. Bu da bizi klasik dramatik yapıya götürmektedir. Bu kavram geleneksel anlatı sineması bölümünde ele alınacaktır.

Anlatıların daha sistematik ve daha bilimsel bir şekilde analiz edilmesi yapısalcı kuramcılarının ortaya çıkışına rastlamaktadır. “Anlatıbilim, köken anlamına bakıldığında anlatının bilimsel açıdan incelenmesi demektir. Bununla birlikte, bu terim 1970’li yıllarda Gerard Genette, Mieke Bal, Gerald Prince ve başka yapısalcı eleştirmenler tarafından yaygınlaştırılmıştır. Bunun sonucunda, anlatıbilimin tanımı çoğunlukla anlatıların yapısal çözümlenmesiyle, daha özgül bir söyleyişle yapısalcı açıdan çözümlenmesiyle sınırlı tutulmuştur” (Onega ve Landa, 2002: 9).

Yücel’e göre (1993: 27) Fransız entelektüel kökenli olan yapısalcılık, öncülüğünü yüzyılın başlarında Ferdinand de Saussure’ün yaptığı genel dilbilimin kazanımlarının esiniyle, olguları görece bir eşsüremlilik içinde bir yapı olarak ele alıp eklemlenimlerini ve anlamlarını öğeleri arasında kurulan bağıntılardan çıkarmayı öneren bir yöntemdir. Bu yöntem, ele aldığı nesneyi/anlatıyı bir yapı olarak diğer bir deyişle bir bütün olarak ele alır. Olay ve olguları daha iyi anlamlandırabilmek için bunların altında yatan yapıya bakılması, yapısalcılarının başat edimidir. “Yapısalcılık farklı ve birbirine karşıt yönelimleri içerir. Bunların önde gelenleri arasında Trubetzkoy, Jakobson ve Ferdinand de Saussure’un *yapısal linguistics* yaklaşımları, Tichener’in *yapısal psikolojisi*, Claude Levi Strauss’un *yapısal antropolojisi*, Louis Althusser’in *Marksist yapısalcılığı*, Roland Barthes’in *yapısalcı edebiyat eleştirisi* vardır” (Erdoğan ve Alemdar, 2005: 315).

“Anlatı kuramı, 1920’lerin sonlarında Vladimir Propp ve Rus biçimci eleştirmenlerinin çalışmalarıyla kurulan, bugüne değin çok sayıda dilbilimcinin, insanbilimcinin, halkbilimcinin, yazın eleştirmeninin, göstergebilimcinin incelemeleriyle geliştirilen ve çeşitli anlatıların yapısal özelliklerini irdeleyip anlatılara ilişkin genel ve açıklayıcı modeller geliştirmeyi amaçlayan bir yaklaşımdır” (Mutlu, 2004: 29). Bu yapısalcı kuramcılar, yapıtları tek tek ele almazlar, anlatının değişmeyen yapısal düzenini ortaya koymayı amaçlarlar. Anlatıya eklemlenen öğelerin birbirleriyle kurdukları ilişkileri dahası anlatının nasıl kurulduğunu keşfetmeye odaklanırlar. Örnek olarak yüzlerce Rus masalını inceleyen Propp’u ve yüz tane Boccacio öyküsünü inceleyen Todorov’u gösterebiliriz. Böylece bu kuramcılar inceledikleri anlatılardaki yapısal düzeni ve ortaklıkları ortaya çıkarmaya çalışmışlardır.

“Rus biçimcilerinden V. Propp’un, Afanassiev’in derlediği Rus halk masalları üstüne yaptığı çalışmalardan bu yana, anlatı biçimleri kuramsal ve uygulamalı araştırmaların ayrıcalıklı konusu olmuştur. 1966 yılında, Fransa’da anlatının yapısal çözümlemesi konusuna ayrılan *Communications* dergisinin sekizinci sayısının yayımlanması bu anlamda bir dönüm noktası olmuştur. (Kıran ve Kıran, 2007: 100).

Anlatı analizinin yöntem ve tekniklerini geliştirenler, Tomaşevski, Propp, Şklovski gibi Rus Biçimciler ve Barthes gibi Fransız yapısalcılardır. “Kuramcılar, anlatıları yatay, dikey ya da her iki yönde birden çözümlemektedir. Yatay çözümleme açısından başlangıçtan, ortadan ve sondan oluşan bölümler söz konusudur. Dikey çözümleme açısından ise çözümleme düzeylerinden söz edebiliriz. Anlatı, bir olaylar dizisinin göstergesel temsil edilişiyse, o zaman çözümleme düzeylerinden birinde temsil edilen olaylar incelenecektir. Çözümlemenin başka bir düzeyinde ise, temsil edilişin yapısı incelenecektir. Bu çözümleme düzeylerinin tanımlanmasına geldiğimizde, anlatıbilim kuramcılarının çoğu zaman görüş ayrılığına düştüğü görülmektedir. Bazıları iki ayrı düzey belirlerken bazıları üç ya da dört düzeyden söz eder. Mieke Bal, bize anlatının üç temel çözümleme

düzeyi bulunduğunu söyler: *fabula*, öykü ve metin. Tomashevski, yalnızca iki düzeyden söz eder: *fabula* ve *syuzhet*. Onega ve Landa, üç düzeyden bahseder: metin, öykü ve *fabula*” (Onega ve Landa, 2002: 15).

Chatman’a göre (2008:17) anlatının gerekli bileşenleri öykü ve söylemdir. Öykü (*histoire*); içerik ya da olaylar zinciri yani eylemler, olan bitenler, bunlarla birlikte varlıklar diyebileceğimiz karakterler, zaman ve uzamın öğeleri. Söylem ise ifade; yani içeriğin aktarılma yolu. Basit deyiimiyle öykü bir anlatının *ne*’sidir, söylem ise *nasıl*’ı. Rus biçimciler Chatman’dan farklı olarak *fabula* ve *syuzhet* kavramlarını kullanmışlardır. “Rus biçimcileri, öykü yerine *fabula*, olay örgüsü yerine *syuzhet* terimlerini kullanırlar. *Fabula*, olayların kronolojik dizisidir ve ne oldu sorusunu yanıtlar. *Syuzhet* ise öykü olaylarının, nasıl oluştuğunu, neden oluştuğunu, nerede, ne zaman ve kimler arasında oluştuğunu, bu olayların hangi sırayla anlatılması gerektiğini, öykü bilgilerinin hangilerinin ne miktarda ne zaman verileceğini belirler” (Oluk, 2008: 25).

Barthes ise (2009: 106) anlatının yapısal çözümlemesinde dilbilimin kesin bir kavram sağlayacağını, her anlam dizgesi içinde temel olanı yani her anlam dizgesinin düzenlenişini hemen açıklayan bu kavramın hem bir anlatının nasıl yalın tümceler toplamı olmadığını belirtmeye hem de anlatının kuruluşu içine giren yığınla öğeyi sınıflandırmaya yaradığını ifade eder. Barthes’ın ifade ettiği kavram, betimleme düzeyi kavramıdır. Barthes anlatısal yapıtta üç betimleme düzeyinin ayırt edilmesini önerir. İşlevler düzeyi (Propp ve Bremond’un benimsedikleri anlamda), eylemler düzeyi (Greimas’ın anlatı kişilerinden eyleyenler olarak söz ederken benimsediği anlamda) ve öyküleme düzeyi (yaklaşık olarak Todorov’daki söylem düzeyine denk düşer). “İşlevler düzeyinde Barthes, en küçük anlatı birimini tanımlamak gerektiğini söyler. Birimi yaratan da anlatının bazı parçalarının işlevsel özelliğidir. İşlev her birimin anlatının herhangi bir yerindeki katkısını ifade eder. Bir anlatı her zaman işlevlerden oluşmaktadır. Eylemler düzeyi, anlatı kişilerinin ruhsal varlık olarak değil, eyleme katılan olarak tanımlanmasıdır. Kişiler, eylem alanına katılmalarına göre sınıflandırılırlar. Barthes’ın belirlediği üçüncü

düzyey, anlatma düzyeyidir. Bu düzyey bildirilişimin olduğı düzyeydir. Anlatma düzyeyinde gönderen ve gönderilen vardır. Anlatanın göndereni konumunda üç alt tür vardır. Birincisi, anlatının dışarıdan bir yazar tarafından anlatılmasıdır. İkincisi, anlatıcının kişı özelliğı taşımadan, kişilerle özdeşleşmeden her şeyi bilmesidir. Üçüncüsü, anlatıcının anlatıdaki kişilerin bilgisiyle sınırlı olmasıdır” (Barthes’tan akt. Topçu, 2005: 21-22). Bu bilgiler ışığında anlatı kuramlarının yapısalcı yaklaşıma sahip olduğunu ifade edebiliriz. Farklı düşünürler, anlatıyı farklı biçimlerde inceleseler ya da farklı bölümlere ayırsalar da görünen o ki anlatının nedensel, uzamsal ve zamansal ilişkilerini göz ardı etmemektedirler.

Topçu’nun da vurguladığı gibi sinema aracı da anlatıyı oluştururken yapısalcı kuramcılar gibi kendine özgü birtakım yöntemler, sistemler ve yollar kullanmakta, izlemektedir. Bu nedenle anlatının oluşturulmasında izlenen farklı biçimler sinemada farklı anlatısal tarzların doğmasına olanak sağlamıştır. Bu kuramsal bilgilerden hareketle, sinemada anlatının nasıl gelişim gösterdiğine, gerçekliğin yeniden sunumundan öykülü anlatıma nasıl ve kimler tarafından geçildiğine, bu gelişime kimlerin öncülük ettiğine değinebiliriz.

2.2. SİNEMADA ANLATI

İnsanlar, geçmişten günümüze çok farklı öykü anlatma araçları tasarlamışlar, bu yolla birtakım olayları ötekine aktarabilmeyi denemiş ve başarılı olmuşlardır. 19. yüzyılın sonlarında ise yeni bir öykü anlatma aracı ortaya çıkmıştır. Doğuşundan kısa bir süre içinde geniş kitleleri etkileyerek kitlesel bir araç haline gelen sinema, insanlara birtakım düşleri takdim etmektedir. Yaşamdakine benzer ya da gerçek yaşamın birebir temsili olmayan görüntüler, yüzyılı aşkın bir süredir büyük bir iştahla izlenmektedir. Günümüzde yedinci sanat olarak anılan sinema, yeni teknolojileri bünyesine katarak varlığını hız kesmeden devam ettirmekte ve böylece en kitlesel iletişim aracı olma özelliğini sürdürmeye devam etmektedir.

“Film izlemenin yaygınlaştığı, sinemanın popülerliğini kanıtladığı yıllar, yirminci yüzyılın ilk yarısına rastlamaktadır. Toplumsal kurum ve değerlerin irdelendiği, bir kısmının yıkıldığı, bilimsel ve teknolojik atılımlarla insan, toplum, doğa, zaman, mekân gibi kavramların yeniden biçimlendiği bir dönemdir bu. Böyle bir ortamda sinematograf denilen bir aygıt, yeninin aranişına yanıt verircesine kitlelerin günlük yaşamına giriverdi. Sinematograf, dış dünyanın görüntülerini zamansal akışları içinde kaydedip yeniden izlenilir kıldı. Gerçekliğin saklanabilir bir kopyası haline geldi filmler. Hareketin ve hızın perdeye yansıması başlangıçta, yalnızca izleyenleri heyecanlandıran çekici, çarpıcı bir olaydı. 1900’lerle birlikte, dünyanın pek çok ülkesinde, pek çok kişi sinema denilen bu yeniliğin meraklısı haline geldi. Yaşanmış gerçek olayların, zaman geçtikten sonra bir perde üzerinde yeniden cereyan etmesi seyredenleri şaşkına çeviriyordu” (Abisel, 2010: 8, 11, 37).

Varlığından bu yana hep farklı şeylere meyleden insan, yeni bir teknoloji olarak ortaya çıkan bu öykü anlatma aracını başlangıçta büyük bir ilgiyle karşılasa da, bu ilgi ve alaka fazla uzun sürmedi. Sinematografla kayıt altına alınan hareketli gerçek imgeler birkaç saniyelik kesitlerle insanlara aktarıldı; fakat insanoğlu bu hareketli gerçek imgelere kısa sürede alıştı ve yaşadığı dünyanın kısa kopyalarından gün geçtikçe sıkıldı. İzleyici daha farklı görüntüleri dolayısıyla daha farklı anlatım kalıplarını talep etmeye başladı. Sonuç olarak bu gerçekçi temsillerin kitleler üzerindeki etkisi kısa sürdü ve sinemanın coşkulu dönemi geride kaldı. Gerçekliğin yeniden üretilerek insanlara sunulduğu bu devrede, öykü anlatma özelliği sinemanın imdadına yetişerek belki de bu iletişim aracını yok olmaktan kurtardı. Abisel de (2010: 51) sinemayı kurtaran şeyin, öykü anlatımının ve kurmacanın sinemaya girmesi olduğunu belirtmektedir. Sinema artık, kitlelerin ilgisini çeşitli öyküler anlatarak çekmeye başladı. Böylece sinemanın gelişim yönü kurmaca anlatılara doğru evrilmeye döndü.

Sinema, George Melies’in 1902 yılında yaptığı *Aya Seyahat* ve ardından Edwin S. Porter’ın 1903 yılında yapmış olduğu *Büyük Tren Soygunu* filmleriyle insanlara öykü anlatabilmeyi, onlara kurmaca bir

dünyanın anlatısını sunabilmeyi başarmış oldu. “Film aracılığıyla gerçekliği değiştirebilme, görsel olarak yeniden düzenleyebilme ve fantezi niteliğinde kısa öyküler anlatabilme olanağını fark edip kullanan Melies, bir anlamda illüzyonizmin sinemadaki karşılığını geliştirdi. Gününün filmsele yaklaşımının ötesine geçerek gerçekçi olmayan bir anlatımın da en az sinemanın gerçeği kaydetme özelliği denli etkili ve önemli olduğunu kanıtlamış oluyordu. Seyirciyi alışılmış fiziki ortamından çekip alıyor, tümüyle kendi egemenliği altındaki, kendisi tarafından yaratılan yeni bir düzenin içine sokmayı başarıyordu” (Abisel, 2010: 53-54).

“Melies gibi, tiyatronun kaynaklarından ve kurallarından yararlanan Porter, filmlerinde fantastik bir dünya yerine, kurmaca ama gerçekçi bir dünya yarattı, doğalcı bir yaklaşım sergiledi. Konularının bir kısmını Lumiere’ler gibi güncel olaylar arasından seçen Porter, gördüklerini dramatize edip perdeye aktarmakla, toplumsal yaşam üzerine filmler yapmış oluyordu. Onun gerçek olayları kurgu yardımıyla dramatize etme çabaları, sinemanın alanını genişletti, film tekniğini zorladı. Böylece Amerikan sinemasında, öyküsünü birden fazla çekimin kurgulanmasıyla anlatan filmler çoğaldı. Porter’ın sinemaya katkısı, filmin bir öyküyü nasıl anlatacağı konusunda temel bir çıkış yolu göstermiş olmasından kaynaklanır” (Abisel, 2010: 62-63). Porter, Melies’in kurmaca geleneğinden farklı olarak belgeselci eğilime yakın gözükmemektedir; fakat belirttiğimiz gibi bunu Lumiere’ler gibi değil kurmaca ama gerçekçi bir dünya biçiminde formüle etmekteydi. Böylece sinema, gerçekliğin yeniden üretimini (belgeselci tavır) yapabilmesinin dışında ifade biçimine fantastik kurmaca ve gerçekçi kurmaca anlatı geleneklerini de eklemiş oldu.

Bu yönetmenlerin haricinde sinemanın babası olarak anılan, hayatı boyunca hep yeni yöntemlerin peşinden koşan, Amerikan sinemasının yapı taşlarını inşa eden ve birçok anlatımsal formülleri miras olarak bırakan David Wark Griffith ise 1915 yılında *Bir Uluşun Doğuşu* adlı filmi ile öykü anlatmayı uzun metraj filmde deneyen ilk yönetmen olarak tarihteki yerini aldı. Maliyetinin çok üzerinde elde ettiği gelirle birlikte geniş kitlelere hitap eden bu

film ile sinema ayrıca büyük bir endüstri olma yolunda emin adımlar atmaya başladı. Böylece Amerikan sineması, hızlı bir sanayileşme süreci içerisine girerek diğer kıta ve ülke sinemaları karşısında egemen konumunu ilan etti ve günümüze dek bu alandaki iktidarını korumayı başardı. Dolayısıyla Hollywood kendisinden çok önce sistematik hale getirilen anlatı kuramlarından geniş ölçüde yararlanarak öykü anlatım kodlarını kendisi inşa etmiş ve sinemasal anlatıyı yaratmış, böylece popüler ve ticari sinemanın doğduğu uzam olarak karşımıza çıkmaktadır.

“David Wark Griffith, Hollywood Sineması kavramının ve stüdyo sisteminin ortaya çıkmasının en büyük aktörlerinden birisi olarak sinema tarihinde yerini almıştır. Elbette Griffith’in sinemaya kattığı tek şey bu değildir. Sinemanın, bir anlatı aracı olarak kullanılabileceğini gören ve kuramsal boyutta olmasa da uygulamalı olarak yeni teknik arayışlarına giren Griffith, günümüz sinemasında dahi kullanılan birçok tekniğin ilk uygulayıcılarından olmuştur. Griffith’in geleneksel (klasik) film anlatısının temel yapıtaşlarını yerine koyduğunu söylerken, bunun Griffith tarafından keşfedilmiş bir şey olmadığını, binlerce yıldır varlığını sürdüren diğer anlatıların sinemaya kalan bir mirası olduğunu söylemek yanlış görünmemektedir” (Altundağ, 2006: 5, 9).

“Griffith, sinemanın neyi, nasıl anlatacağını –en azından ABD’de- belirleyen kişilerin başında gelir. Seyircinin yarattığı kurmaca dünyalara duygusal olarak katılımını esas alan Griffith, bu yolla onları eğlendiren, heyecanlandıran ya da kısaca rahatlatan kaçış filmleri yaptı. ABD’de sinemanın, sistemin ana çarkına yeni bir dişli olarak eklenme sürecinde var olan kurumları ve değerleri korumaya, sarsıntılardan en az zararla çıkmaya yardımcı bir araç olarak nasıl değerlendirilebileceğini gösterdi. Amerikan sinemasının bugün çok daha başarılı olarak gerçekleştirdiği, yoğun toplumsal eleştiri yoluyla düzenin yeniden üretilmesi çabalarının ilk örneklerini Griffith’in filmlerinde bulabiliriz” (Abisel, 2010: 114).

Bu bilgiler ışığında, yirminci yüzyılın ilk yirmili otuzlu yıllarında Melies, Edwin S. Porter, David W. Griffith vb. gibi öncü yönetmenler tarafından inşa edilen ve daha sonraki yıllar ve tabi ki günümüzde dâhil olmak üzere, öykü anlatım biçimine dair geleneksel kuralların yani geleneksel anlatı sinemasının ne olduğuna, sinematografik anlatım tekniklerine, hem izleyici hem de film yapanlar arasındaki uylaşımsal anlatım diline ve iki temel tarzdan bir diğeri olan çağdaş anlatı sinemasından ayrılan yönlerine geçebiliriz. Bu bağlamda incelenen animasyon filmlerinin de özelliklerini sergilediğini varsaydığımız geleneksel anlatı sinemasını açıklamak, çalışmayı temellendirmek ve ele alınan filmleri çözümlemek açısından daha verimli olacaktır.

2.3. GELENEKSEL ANLATI SİNEMASI

Anlatı tarzı açısından değerlendirildiğinde filmleri temel olarak, geleneksel (klasik) ve çağdaş film anlatısı olarak ikiye ayırmak mümkündür. Çalışmanın temel varsayımları, animasyon film anlatısının geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergilediğine, animasyon sinemasının ana akım sinemanın içinde yer alarak egemen konumda olan kültürel, toplumsal ve ekonomik yapılarla yakın bir ilişki içerisinde olduğuna dahası bu kültürün taşıyıcılığını üstlendiğine ve animasyon sinemasında inşa edilen kahramanların Hollywood anlatı tarzındaki kahramanlarla benzerlik gösterdiğine yönelik olduğundan, çağdaş film anlatısı bu bölümde derinlemesine incelenmemiş olup geleneksel anlatı sinemasına odaklanılmış ve sadece geleneksel film anlatısını daha iyi bir biçimde temellendirmek adına kısaca üzerinde durulmuştur.

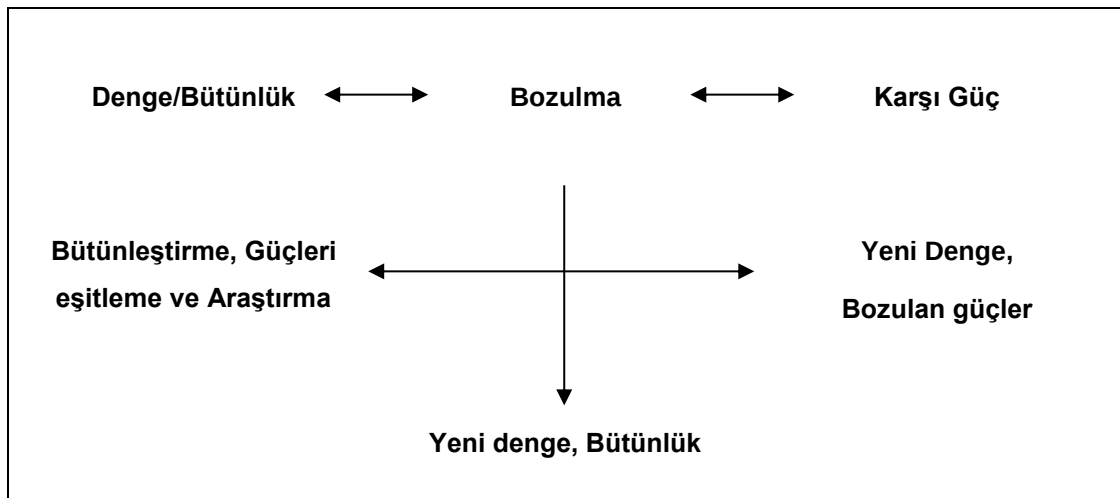
Geleneksel anlatı sineması literatürde, Ana akım, Hollywood ya da popüler anlatı tarzı olarak değişik biçimlerde ifade edilmektedir. Bu anlatı sinemasının kökenlerini Aristoteles'e ve tragedya geleneğine yirminci yüzyılda ise Melies'e, Porter'a ve Griffith'e uzandırmak mümkündür. Sinemayı büyük bir sanayiye dönüştürme çabası içerisinde olan ABD'de yüzyılın ilk yirmi otuz yılında geleneksel anlatı sinemasına dair uylaşımsal

kodlar yirminci yüzyılın bu yönetmenleri tarafından inşa edildi. “Bordwell, belirli izleme faaliyetleri gerektiren farklı metinsel ipuçlarını ve yapı türlerini ortaya koymaya çalışırken öncelikle tarz ve tür ayrımını getirir. Tarz, belirli anlatısal stratejilerin oluşturduğu birliğe denir. Klasik/Geleneksel anlatı bir tarzdır (*mode*). Western ise bir türdür (*genre*)” (Bordwell’den akt. Topçu, 2005: 48). Bu bağlamda geçmişte ve hala günümüzde popülerliğini hız kesmeden devam ettiren bu öykü anlatma biçimini, Hollywood’daki stüdyo sistemi tarafından temellendirilen ve zenginleştirilen böylece tüm dünyaya dağıtım ağları sayesinde ulaştırılarak üzerinde konsensüs sağlanan bir tarz olarak tanımlamak mümkündür. “Bordwell ve Thompson’a göre bu tarz olası anlatı türlerinin sınırsız olmasına rağmen, sinema tarihinde egemen bir anlatım tarzıdır. Bunun nedeni ise 1915’ten itibaren geleneksel anlatı sinemasının Hollywood tarafından doksan yıl boyunca, Aristoteles’in eylem, zaman ve mekân birliği ilkesine uygun filmler çekmiş olmasıdır” (Borwell’den ve Thopmson’dan akt. Topçu, 2005: 51).

“Geleneksel anlatı sinemasının biçim açısından dayandığı en eski uyulaşım, Aristoteles’in *Poetika*’da kurallarını tanımladığı ve ilkçağdan bu yana Brecht’in kuramına dek tartışmasız kabul gören ve hâkim estetik ölçüt olan klasik dramatik yapıdır. Aristoteles’in kuramını yaptığı dram sanatında temel amaç ve izleyicinin aldığı hazzın kaynağı *katharsis*’dir. Olaylar arası nedensellik bağı antik tregedyalardan başlayıp günümüze dek sürdürülmüş klasik dram yapısının olmazsa olmaz bir niteliğidir. Olaylar, birbirini neden-sonuç ilişkisi içinde izler. Aristotelesçi dram anlayışı gerçeğe benzerlik yanılması yaratarak izleyicinin karakterle özdeşleşmesini ve dramatik sürece katılımını amaçlar. Klasik dramatik yapıda olay örgüsü, serim, düğüm, çatışma, doruk nokta ve çözüm aşamalarından oluşur. Bir öykü anlatmanın izleyiciyi duygusal açıdan en çok etkileyecek biçimi olan ve yüzlerce yıldır uygulanagelen dram sanatının mirasçısı geleneksel anlatı sinemasıdır” (Oluk, 2007: 38-39, 78). Geleneksel anlatı sinemasının dramatik yapısı bu dram sanatına benzer şekilde giriş (başlangıç), gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşmakta ve tek bir öyküyü izleyiciye sunmaktadır. Anlatılan bu tek öykü

birbirine sebep-sonuç ilişkisi içinde bağlanmakta ve gerçekleşmektedir. Olaylar arasındaki bu bağlantıları bilmek izleyiciyi gerçeğin yeniden sunumu ya da gerçeğin yanılması içeren imgeler karşısında hem rahatlatmakta hem de filmi istenilen biçimde okumasını sağlamaktadır. Fakat bu rahatlık izleyiciye anlatının hemen başında tamamen değil kısmen verilmekte, izleyicinin rahatlaması için anlatının başında bozulan düzenin anlatının sonunda yeniden kurulup her şeyin esenlikli bir hal almasını beklemesi istenmektedir.

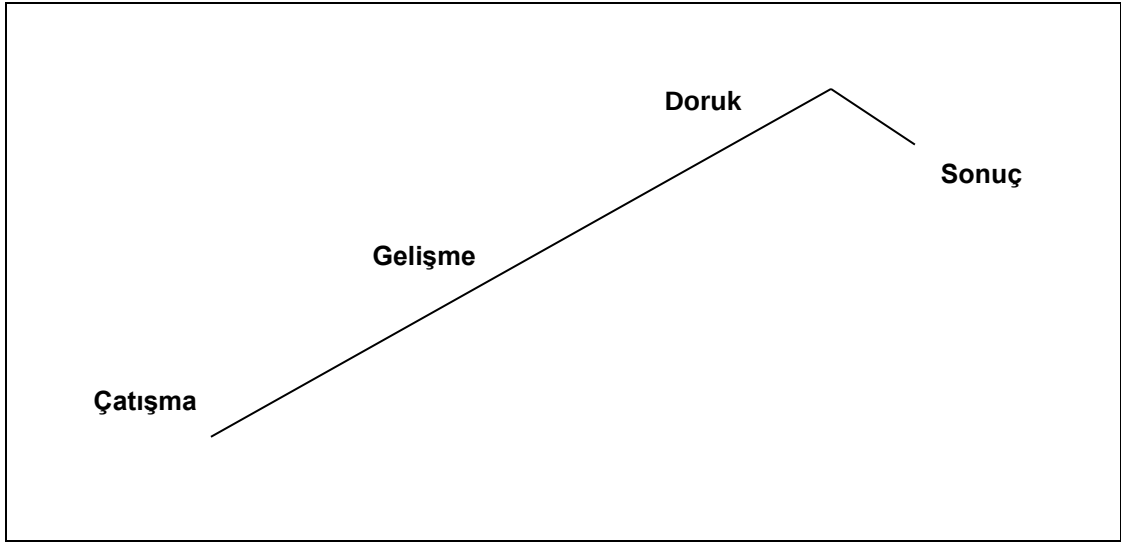
Graeme Turner'a göre geleneksel anlatı sinemasındaki denge veya bütünlük, bir güç ya da iktidar tarafından dengesizlikle sonuçlanacak bir şekilde bozulur. Bu durum, sadece bozucu güce karşı yönlendirilen bir gücün eylemiyle çözülebilir. Sonuç, dengenin veya bütünlüğün yenilenmesi şeklindedir. Ancak bu sürecin tam bir dairesellik içermediği, ikinci kararlı noktanın ilk kararlı noktayla tamamen aynı olmadığı görülmektedir. Karşıt şekilde bazı filmlerde dengeye, baştaki değiştirilemeyen veya etkilenemeyen bozucu gücün tanınmasıyla da ulaşılabilir. Başlangıç ve son arasındaki farklar, anlatının işleyişini oluşturur" (Turner'dan akt. Altundağ, 2006: 11). Bu ifadeyi Turner'ın (akt. Altundağ, 1999: 88) klasik anlatı şeması ile somutlaştırmak mümkündür.



Şekil 8. Graeme Turner'ın Klasik Anlatı Şeması.

Kıran ve Kıran (2007: 45-46) geleneksel anlatı sinemasındaki bozulan bu dengeyi ve anlatının sonunda bu dengenin yeniden tanzim edilmesini anlatının evreleri başlığı altında ele alır. Onlara göre anlatı beş evreye ayrılır. Başlangıç durumu, dönüştürücü öge, eylemler dizisi, dengeleyici/düzenleyici öge ve bitiş durumu. Başlangıç durumu, kurulu düzenin bozulmasından önce, kişilerin, zaman ve uzamın sergilendiği andır. Dönüştürücü ögede, birdenbire bir olay başlangıçtaki durumu sarsar ya da altüst eder. Eylemler dizisinde, düzenin bozulmasıyla olaylar birbirini izler. Dengeleyici/düzenleyici öge de olaylar dizisine son veren ve durumu dengeleyen olay gerçekleşir. Bitiş durumunda ise başlangıç durumuna dönülür ya da yeni bir durumun başlangıcı ortaya çıkar. Oluk ise (2008: 21-22) bu durumu şu şekilde ifade eder. Geleneksel anlatıların hemen tümünün başlangıcı, tüm sorunların başlamasından önceki sakin, huzurlu ortamı, bir tür cenneti yansıtır. Sonra arzuları olan bir karakter eyleme geçer ve engellerle karşılaşır; arzuları toplumsal ve kültürel dünyanın kurallarına çarpar ve kırılır. Var olan huzur ve sükûnet ortamı bozulur, düzen sarsılır, cennet yitilir. Ancak karakterimiz var gücüyle mücadele eder ve kayıp nesnesine ulaşır, başlangıçtaki düzeni, huzur ve sükûnet ortamını yeniden kurar ve yitik cennetine kavuşur. Sonunda karakterin eksikliğini hissettiği arzu nesnesine kavuştuğunu görmek alımlayıcıyı rahatlatır; çünkü karakterin kayıp nesne dolayısıyla yaşadığı eksiklik ve endişe duygusu yok edilmiş yerine o yitik cennete ulaştığına dair yaşadığı yanılsamadan aldığı haz konmuştur.

Miller ise (akt. Topçu, 2005: 51) geleneksel anlatı sinemasının anlatı yapısını belirleyen şeyin yükselen dramatik eğri olduğunu belirtir. Anlatı çatışmayla başlar, neden-sonuç zinciriyle bağlanan olaylarla gelişir, sonunda çatışma çözülür ve anlatı sonuçlanır. Yükselen dramatik eğri aşağıdaki gibidir.



Şekil 9. Yükselen Dramatik Eğri

Dolayısıyla geleneksel anlatı sinemasında başlangıçta ortaya konan sorun ya da bozulan denge anlatının sonuna kadar götürülmekte, genellikle kahraman/özne tarafından çözülen sorun ya da tanzim edilerek eski haline döndürülen düzen aracılığıyla bu öyküler genellikle mutlu sonla sonlandırılmaktadır. Böylelikle izleyici için *katharsis* (arınma) kaçınılmaz kılınmaktadır. Sebep-sonuç ilişkilerini bilen ve metni bu bağlamda doğru okuyarak filmin başında ve ortasında kısmi bir rahatlık yaşayan izleyici, anlatının sonunda daha doğru bir ifadeyle anlatının doruk noktasındaki çatışmanın çözümlenmesi ve her şeyin olumlu sonuçlanmasıyla tam bir rahatlığa ulaşarak karanlık salondan ayrılır. Böylece *katharsis* beklentisi ile beyaz perdedeki yerini alan izleyiciyi egemen kodlarıyla tatmin ederek belirli bir hazzı yaşamasına olanak veren geleneksel anlatı sineması, sürekliliğini bu yolla garanti altına almış olmaktadır. Eğer özne/kahraman anlatıda, uzun süre ya da anlatının sonunda arzu nesnesine ulaşamazsa, bozulan düzen yeniden kurulmazsa izleyici ümitsizlik içine düşer, anlatıya karşı ilgisini kaybeder, mutsuz olur ve boşluk içinde kalır. Sonuç olarak izleyici, anlatıdan tamamen kopabilir. Bu nedenle geleneksel anlatı sineması bunun önüne geçebilmek adına bitiş durumunu izleyicinin tatmini üzerine inşa etmekte, çıkardığı fırtınaları dindirmekte, izleyicinin arzu nesnesine ulaşmasını

sağlamakta ve izleyicinin zihninde filmle ilgili sorular oluşmasına müsaade etmeden başladığı öyküyü tamamlamaktadır.

Eagleton'un (1990: 206) ifade ettiği gibi izleyici/okuyucu, arzu nesnesinin eksikliğine ancak öykünün sonunda ona kavuşacağını gizlice hissettiği ve bildiği için tahammül etmektedir. Anlatının sonunu bilen izleyici bunu, yüzyıldır egemen öykü anlatma tarzı olan geleneksel anlatı sinemasının uyuşimsal kodlarına dayandırmaktadır. Birbirinden çok farklı gibi görünen geleneksel anlatı filmleri, temel anlamda aynı anlatı yapısını kullanmakta, öykülerinin temel özellikleri birbirine çok benzemekte ve tabi ki bu anlatı yapısının kurmaca kahramanları/özneleri de aynı özellikleri sergilemektedir. İzleyici de bu anlatı yapısına aşina olduğundan ötürü rahattır. Ondan hiçbir şeyin esirgenmeyeceğini yüzyıldır izlediği hareketli görüntülerden bilmektedir.

Geleneksel anlatı sinemasını, daha da somutlaştırmak adına epik tiyatro ve dramatik tiyatro arasındaki temel farklara ve Thomas Schatz'ın ve Peter Wollen'ın geleneksel anlatı sineması ile çağdaş anlatı sineması arasındaki farkları gösteren sınıflamasına göz atmak faydalı olacaktır. İlk olarak Bertolt Brecht'in (akt. Oluk, 2008: 47) dramatik tiyatro ile epik tiyatro arasındaki farkları ifade eden karşılaştırmasından başlayabiliriz.

DRAMATİK TİYATRO'DA	EPIK TİYATRO'DA
Seyirci sahnedeki aksiyona karıştırılır.	Seyirci gözlemleyici olarak tutulur.
Seyircide birtakım duyguların uyanması sağlanır.	Seyircinin birtakım yargılara varması sağlanır.
Seyirciye bir yaşantı sunulur.	Seyirciye bir dünya görüşü iletilir.
Seyirci olaya karıştırılır.	Seyirci olay karşısında tutulur.
Seyirci, sahnedeki olayın ortasında, olayla bir özdeşleşme içindedir.	Seyirci, sahnedeki olayın karşısında olayı inceler durumdadır.
Seyircinin ilgisi oyunun sonu üzerinde toplanır.	Seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir.
Her sahne bir ötekisi için vardır.	Her sahne kendisi için vardır.
Olaylar düz bir çizgi üzerinde gelişir.	Olaylar eğriler çizer.
Olayların akışı evrimsel bir zorunluluğu içerir.	Olaylar sıçramalıdır.
Duygu egemendir.	Us egemendir.

Tablo 1. Dramatik Tiyatro ve Epik Tiyatro Arasındaki Temel Farklar

Bu farklardan hareketle dramatik tiyatronun geleneksel anlatı sinemasının, epik tiyatronun ise çağdaş anlatı sinemasının dayanağı olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Şimdiye kadar geleneksel anlatı

sinemasıyla ilgili verdiğimiz bilgiler, bu anlatı tarzının dramatik tiyatro geleneğini sürdürerek anlatı yapısını oluşturduğunu açıkça ortaya koymaktadır. Epik tiyatro geleneği ise farklı bir türe, çağdaş anlatı sinemasına işaret etmektedir. Çağdaş anlatı sineması, Aristoteles'in dramatik kurallarına uymayan bir anlatı yapısı olarak 1950'lerde ortaya çıkmıştır. Godard, Antonioni, Penn, Fellini, Bergman gibi yönetmenler bu anlatı yapısının daha doğru bir ifadeyle bu anlatı tarzının ortaya çıkmasında öncü rolü oynamışlardır. Bu iki tarz arasındaki temel farklılıkları daha iyi anlayabilmek için tablolardan yararlanabiliriz. Geleneksel ve çağdaş anlatı sineması arasındaki farklılığı içeren Thomas Schatz'ın (akt. Topçu, 2005: 64) tablosu şu şekildedir:

GELENEKSEL ANLATI	ÇAĞDAŞ ANLATI
Öykü öncelikli	Anlatma öncelikli
Standart teknikler	Yenilikçi teknikler
Varlığını gizleyen yönetmen	Varlığını ortaya koyan yönetmen
Çerçevenin şeffaf bir pencere gibi olması	Çerçevenin şeffaf olmaması
Gerçekçilik	Yapaylık, stilizasyon
Pasif izleyici	Aktif izleyici
Kapalı metin	Açık metin
Doğrusal anlatı–nedensel zincir	Olay örgüsü olmaması – serbest çağrışım
Tutarlı, motivasyonu olan karakter	Anlaşılmaz karakterler
Nedeni bellik çatışmalar	Nedeni belirsiz çatışmalar ya da çatışmanın olmaması
Çatışmanın çözülmesi (statükonun onaylanması)	Çatışmaların uzlaşılması ya da çatışma olmaması

Tablo 2. Geleneksel Anlatı ve Çağdaş Anlatı Sineması Arasındaki Farklılıklar

Peter Wollen'ın (akt. B ker, 1985: 99) “Sinemanın yedi b y k g nahı” ve “Sinemanın yedi temel erdemi” adlı sınıflaması, bu iki tarzın anlařılmasında b y k  nem teřkil etmektedir.

SİNEMANIN YEDİ B�Y�K G�NAHI	SİNEMANIN YEDİ TEMEL ERDEMİ
Ge�iřli Anlatı	Ge�issiz Anlatı
�zdeřleşme	Yabancılaşma
Saydamlık	�ne �ıkma
Tek Anlatım	�ok Anlatım
Son	A�ık U�
Hořlanma	Rahatsız Olma
Yapıntı	Ger�ek

Tablo 3. Sinemanın Yedi B y k G nahı – Sinemanın Yedi Temel Erdemi

Sinemanın yedi b y k g nahı ile ilgili B ker (1985: 99-100) ge iřli anlatılarda okurun ya da izleyicinin tıpkı Aristoteles'in istedięi gibi olayları kolaylıkla kavradıęını belirtir. Bu t r anlatıların temelini ise  yk  olduęunu vurgular. O'na g re Tregedyanın g revi yalnızca  yk  anlatmak deęildir, uyandırdıęı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemektir. Arınmanın ger ekleşmesi i in izleyicinin kahramanla  zdeřleşmesi gerekmekte, izleyicinin kahramanla  zdeřleşebilmesi i in ise aracın saydam olması gerekmektedir. İzleyici tregedy ya da film izledięini unutmalı,

izlediğinden uzaklaşmamalı, tam tersine anlatının kahramanlarıyla birlikte duygulanmalı, onlarla birlikte ağlamalı, gülmelidir. Filmin tek anlatımı olmalıdır. Film belli bir tutarlılığı olan, başı, ortası ve sonu olan bir öyküyü anlatmalıdır. Bu tür anlatıların belirli bir sonu olmakla birlikte bu tür anlatılar insanda hoşlanma duygusu yaratmaktadır. İzleyici belli bir tutarlılık ilkesine göre düzenlenmiş olayları izlerken, olayların kahramanları ile özdeşleşirken, hoşlanma duygusuna kapılırken artık gerçek dünyada değil, başka bir evrendedir. Onun için yaratılmış yapıntıyı izlemektedir.

Sinemanın yedi temel erdemi ile ilgili ise B ker (1985: 100) ge issiz anlatılarda b t n n birliĐinin  zellikle bozulduĐunu, anlatının alıntı, kesme, arayazı vb. gibi  Đelerle b l nd Đ n  ifade eder. Bundan dolayı izleyici anlatıdan uzaklaşır, ona yabancılaşır. İzleyici sinemada olduĐunu unutmaz. O'na g re  aĐdaş anlatıda  zdeşleşme ancak d ş nce d zeyinde olur, eylem d zeyinde deĐil. İzlediĐine bireyi yabancılaştıran ara  saydam deĐildir, tam tersine kendisi  ne  ıkar.  ne  ıkma alıcıları g sterme, alıcı y netmenini g sterme, ıřıkları g sterme vb. bi iminde olabilir.  aĐdaş anlatı izleyicinin katılımını bekler, anlam yaratmak i in izleyici filme katılmalıdır. Film  ok anlatımlıdır;   nk  tek anlatımlı filmlerde olduĐu gibi olay  rg s  deĐil, karakter  nemlidir. Aristoteles'in anladığı anlamda olay  rg s  olmayan bu filmlerin belirli bir sonları yoktur. Bunlar a ık u lu anlatılardır. Bu t r anlatılar izleyicide hoşlanma duygu yaratmaz, tam tersine izleyici rahatsız olur. İzleyici ger ek d nyadadır;   nk  ona bir yabancı karřısında olmadıĐı ger ek karřısında olduĐu s rekli olarak anımsatılmaktadır.

Bu bilgiler ışığında iki tarz arasındaki ayrım a ık a ortaya  ıkmaktadır. İki tarz arasındaki en  nemli farklardan biri  zdeşleşmedir.  zdeşleşme esasına dayalı anlatı yapısına sahip geleneksel anlatı sinemasında, bu anlatı yapısına uygun olarak ortak  zelliklere sahip bir bi imde inřa edilmiş bařkarakter b y k  nem tařımaktadır. İzleyici, anlatı i inde kahramanı arar ve bulur, b ylece  zdeşleşme s reci bařlamış olur.  zdeşleşmenin yařanması izleyicinin o anlatıdan haz duymasını ve filmsel evrenin i ine daha iyi girmesini saĐlamaktadır. B ker de (2000: 16) izleyicinin kendisine sunulan

öyküdeki kahramanlardan dilediğini seçtiğini ve onunla özdeşlik kurduğunu böylece izleyicinin filmin içine, öykünün içine girdiğini belirtmektedir. Ayrıca Büker, özdeşleşme sonucunda öykünün dışına çıkamayan izleyicinin duygusal düzeyde kaldığını, duygusal düzeyde kaldığı için edilgin olduğunu bu nedenle de öyküyü kuramadığını ve yorumlayamadığını, özdeşleştiği kişiyle birlikte öykünün içinde eriyip gittiğini vurgulamaktadır.

İzleyicinin özdeşleşme nesnesi olan bu kahramanların istekleri, belirli bir arzu nesneleri vardır. Anlatı bu yitik nesnelerin ortaya konma süreci ile başlar, yitik nesnelerin elde edilmesi ile son bulur. İzleyici arzu nesnesine ulaşma çabası içinde olan kahramanın yerine kendisini koyar, tarafını seçer ve hikâyeye dâhil olur. Olay örgüsünü kısaca öznenin isteği ve çatışma ileri doğru taşımaktadır. Ayrıca geleneksel anlatı sinemasında belirli temsil kodları devrededir. Bu tür anlatılarda kadınlar genellikle erkeklerden sonra gelmektedir. Bu nedenle ataerkil bir öykü izleyiciye sunulmaktadır. Bu egemen anlatılardaki erkek temsilleri genellikle şu biçimdedir: cesur, idealize, bilgi sahibi, hareketli, ahlaklı, erdemli, sorun çözen, fetheden, kamusal mekânda gezinen, söz sahibi vb. Kadın temsilleri ise erkeğin temsilinden çok farklı bir şekilde aktarılmaktadır. Pasif, anne, özel mekânda gezinen, sorun çıkaran, bilgiden yoksun, hafif, kötücül, ödül-nesne, özne değil genellikle nesne vb.

Geleneksel anlatı sinemasıyla ilgili son olarak şunları belirtmekte fayda var. Karakter merkezli anlatı yapısına sahip olan geleneksel anlatı sineması, toplumsal dünyaya gönderme yapmaz; çünkü kahramanın yitik nesnesine odaklanmakta, kişisel dünyası içerisinde gezinmekte, farklı karakterlere değinmekte ve bozulan dengenin yeniden onarılma sürecine izleyiciyi kanalize etmektedir. Düşünsel katılımdan ziyade duygusal katılımı hedefleyen bu anlatı tarzı, toplumsal, ekonomik, politik ve kültürel sorunlara değiniyormuş gibi yapmakta; fakat romantik aşkın gerçekleşmesi, son an kurtuluşu ve kahramanın isteğine ulaşması sonucunda ele alınıyormuş ya da tartışılıyormuş gibi gözüken bu söylem hemen oracıkta terk edilmektedir. Kapalı yapı özelliği aracılığıyla kesin olarak belirlenmiş sonlara sahip olan bu

anlatı tarzı böylelikle düşünsel katılımın kapılarını izleyicilere kapatmaktadır. Geleneksel anlatı sinemasının klasik mutlu sonu, sistemi sorgulamaya ve onu tartışılır kılmaya hizmet etmemektedir. Bu klasik son, egemen değer ve düşünce yapısına eklemlenmekte adeta onu pekiştirmekte ve kutsamaktadır. Bu egemen değer ve düşünce yapısı bu metinlerle tekrar tekrar üretilmekte ve dolaşıma sokulmaktadır. Hollywood her şeyden evvel bir endüstridir. Bu nedenle büyük film şirketleri tarafından geniş bir pazara sunulan bu filmlerin temel amacı kâr elde edebilmektir. Bu metinler bu kapitalist ilişkiler sürecinden geçerek tipik burjuva değerleri içinde üretilmekte, pazar ve mülkiyet dolayımından geçerek son şeklini almaktadır. Yüzyıldır kâr getiren aynı kalıpları yaptığı küçük değişikliklerle günümüzde de kullanan bu anlatı tarzının, ekonomik açıdan beslendiği sistemi, iktidarı, yapıyı sorunsallaştırmaması bu anlamda çok doğal gözükmemektedir. Gerçek dünyanın gerçek sorunları böylece göz ardı edilerek izleyicinin yaratılan bu sanal cennette bir buçuk iki saatlik süre zarfında tüketmesi ve daha çok tüketmesi amaçlanmaktadır.

2006 yapımı *Cars* (Arabalar) ve 2008 yapımı *Wall-E* adlı filmleri ele alınan geleneksel anlatı sineması kodları bağlamında, çalışmanın yöntemi, amacı ve oluşturulan varsayımlar ışığında çözümlemeye başlayabiliriz.

BÖLÜM III

KİTLE ANİMASYON SİNEMASINDAN ÖRNEK FİLM ÇÖZÜMLEMELERİ

3.1. ARABALAR

Özgün Adı : Cars

Yönetmen : John Lassater

Senaryo : Dan Fogelman, John Lasseter, Joe Ranft, Kiel Murray,
Phil Lorin, Jorgen Klubien

Görüntü Yönetmeni: Jeremy Lasky

Müzik : Randy Newman

Kurgu : Ken Schretzmann

Yapımcı : Darla K. Anderson

Yapım Yılı : 2006

Süre : 116 dk

Stüdyo : Pixar

Dağıtıcı : Walt Disney Pictures

Seslendirme: Owen Wilson (Şimşek McQueen), Paul Newman (Doc Hudson), Bonnie Hunt (Sally Carrera), Larry the Cable Guy (Mater), Cheech Marin (Ramone), Tony Shalhoub (Luigi), Guido Quaroni (Guido), Jenifer Lewis (Flo), Paul Dooley (Sarge), Michael Wallis (Sheriff), George Carlin (Fillmore), Katherine Helmond (Lizzie), Michael Keaton (Chick Hicks), Richard Petty (The King), Jeremy Piven (Harv), Bob Costas (Bob Cutlass), Darrell Waltrip (Darrell Cartrip).

Tür : CGI (Bilgisayarda Üretilmiş İmge)

Dünya Hasılatı : \$ 461,983,131

3.1.1. Arabalar Filminin Hikâyesi

Geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergileyen *Arabalar* filminin başkarakteri olarak yine bir erkek kahraman izleyicinin karşısındadır. Bu filmde, Şimşek McQueen adlı bir yarış arabasının öyküsü anlatılmaktadır. Şimşek McQueen, Piston Kupası'nı kazanan ve Dinoco sponsorluğunu elde eden ilk çaylak olabilme amacındadır. Kahraman için yitik nesnesi dışında hiçbir şeyin önemi yoktur. “*Ben solo çalışırım*” diyerek takım ruhuna inanmayan, her şeyi kendisinin yapabileceğine inanan, başkalarının isteklerini görmezlikten gelen ve hiç dostu olmayan bireyci, yalnız bir yarış arabasıdır o. Piston Kupası'nın finalinin yapılacağı Kaliforniya'ya giderken yolu rastlantı sonucu 66. Otoyol üzerindeki haritalardan silinmiş Radyatör Kasabası'na düşer. Böylece yaşamın doğal akışı bozulur. Şimşek McQueen kasabanın yolunu kazara tahrip eder. Kasabanın trafik mahkemesi de onu kamu hizmetine mahkûm eder. Yani kahraman, kasabanın yolunu en kısa sürede tamir etmek zorundadır. Kahramana verilen bu ceza, onu izlencesine bir süre ara vermek zorunda bırakır. Piston Kupası'nda yarışabilmesi kasabanın yolunu düzgün bir şekilde tamir etmesine bağlıdır. Kasabada kaldığı süre zarfında farklı karakterlerle tanışan ve dostluk kuran kahraman için artık sadece yarış kazanmak önemli değildir. Artık onun hayatında yarış kazanmaktan ve yıldız olmaktan daha önemli şeyler vardır. 2006 yapımı olan *Arabalar* filmi, hızlı bir yarış arabasının (kahramanın/öznenin) dönüşümünün ve haritalardan silinen Radyatör Kasabası'nın hikâyesidir.

3.1.2. Arabalar Filminde Öznenin Sunumu

3.1.2.1. Özne: Otomobil-İnsan

Hollywood filmleri gibi, animasyon film anlatılarının büyük bir çoğunluğunda da eril kahramanlık serüvenleri anlatılmaktadır. Bu anlatıların başkahramanı olarak özne konumunda genellikle bir erkek bulunmaktadır. Aynı zamanda animasyon film anlatılarında da, ana akım sinemadaki heteroseksüel bakışın bir ürünü olan egemen erkek imgeleri dolaşıma sokulmaktadır. Ataerkil yapının ürünü olan bu filmlerin animasyon sinemasındaki bir örneği de 2006 yapımı olan *Arabalar* filmidir. Bu anlatının öznesi konumunda, Piston Kupası'nı kazanarak şampiyon olmak ve Dinoco sponsorluğunu elde ederek hayatını bir yıldız olarak sürdürmek dışında başka bir amacı olmayan ve kendisi dışında hiçbir şeye önem vermeyen Şimşek McQueen bulunmaktadır. Böylece ana akım sinema izleyiciye yine bir erkeğin hikâyesini anlatmaktadır. İstekli, güçlü; fakat bilgiden yoksun bir erkeğin hikâyesini.

Animasyon sinemasının başlangıcından bu yana insanbiçimci karakterlerin kullanımı oldukça yaygındır. Şimşek McQueen dâhil bu filmde de tüm karakterler insanbiçimselleştirilmiş arabalardan oluşmaktadır. Yani insani tutum ve davranışlar, modernizmin ideal modern öznesi konumunda olan arabalarda vücut bulmaktadır. “Henri Lefebvre’in nitelendirmesi ile otomobil, modern çağın Kral Nesne’si. Dahası Kral olmakla kalmıyor, modernizmin ideal modern öznesine dönüşüyor. Modern kültüre eklemlendikten sonra onun ayrılmaz bir parçası oluyor, hem de özne olarak” (Aygün Cengiz, 2009: 9). Kral-Nesne olan otomobil, *Arabalar* filminde sürücüsü olmadan hareket eden, insanbiçimci davranışlar yüklenen “*otomobil-insan*”a dönüşmektedir.

Aygün Cengiz’e göre (2009: 9-10) geleneksel her anlatıdaki kahraman gibi motorlu araç reklamlarında özne olarak konumlanan otomobillerin, adı,

yaşı, fiziksel özellikleri, dili ve becerileri vardır. Reklam metinlerinde insan biçiminde sunulan bu kahramanlar, modern bireyin özelliklerini çoktan edinmiştir ve tüm beceri ve yetenekleri ile özne/otomobil edinç evresinde, eyleme geçmeye hazır bir kahramandır.

Ayrıca otomobilin insanbiçimselleştirilmesi yoluyla sağlanan bu dönüşümde, modernizmin yetkin bir varlık olarak tasarımı yaptığı insan ile otomobil arasında bir özdeşlik ilişkisi kurulmaktadır. Otomobil modern gündelik kültür içinde, genellikle isim verilerek, bir kişilik kazandırılarak ve bir cinsiyet atfedilerek insanbiçimselleştirilmektedir. İsim verme yerine marka ve model ismi kullanılarak, modern öznenin kişilik özellikleri aktarılmakta ve çoğunlukla da kral-nesneye erkek cinsiyeti atfedilmektedir. Gündelik kültür ve reklam metinlerinde karşılıklı etkileşim içinde kalarak, modern insanın otomobille özdeşleşmesini sağlamak ve sonuçta makinenin insanla kaynaşması sonucunda modern kültürün bir tasarımı olarak otomobil-insan yaratılmış olmaktadır (Aygün Cengiz, 2009: 14-15).

Teknolojinin sürekli gelişim halinde olması, insanın makineyle olan iletişimini her gün biraz daha arttırmakta, insanı makineye bağımlı kılmakta ve insanı makinenin bir uzantısı haline getirmektedir. Bu evrilme sonucunda melez varlıklar ortaya çıkmaktadır. *Arabalar* filmindeki karakterler de, insanın makineyle bütünleşmesi sonucu ortaya çıkan melez varlıklar gibidir. Filmin öznesi/başkahramanı olan Şimşek McQueen dâhil, diğer tüm karakterlerin adları, yaşları, fiziksel özellikleri, dilleri, becerileri, toplumsal cinsel kimlikleri, duyguları vardır. Tıpkı modern bireyler gibi. Dolayısıyla motorlu araç reklamlarında insani özellikler atfedilerek kişileştirilen otomobil, *Arabalar* filminde karşımıza tam anlamıyla otomobil-insan olarak çıkmaktadır. Motorlu araç reklamlarında gerçekçiliğin ağır basması sonucu insanbiçimci fakat daha durağan bir kişiliğe büründürülen otomobiller, *Arabalar* filminde inşa edilen karakterler sayesinde daha kanlı ve canlı bir şekilde kişileştirilerek izleyiciye sunulmaktadır. Bu durum animasyon sinemasının bizatihi kendi insanbiçimci doğasından kaynaklanmaktadır.

3.1.2.2. Karanlıktan Gelen Ses

Film, karanlık bir görüntü ile açılır. Karanlık, otomobil yarışı görüntüleri ile bölünür. Sesçil evren, Şimşek McQueen'in karanlık görüntüler üzerinde devam eden şu kısa monoloğu ile dolar:

-ŞİMŞEK MCQUEEN: *Tamam, başlıyoruz. Dikkatini topla. Hız. Ben hızlıyım. Biri kazanır, kırk biri kaybeder. Beceriksizleri kahvaltı niyetine yerim. Kahvaltı. Belki de kahvaltı etmeliyim. Güzel bir kahvaltı nefis olurdu. Hayır, hayır dikkatini topla. Hız. Hızlıdan da hızlı, süratliden de süratliyim. Ben Şimşek'im.*

Film yarışçı, rekabetçi ve bireyci toplumu ifade eden bir söylemle açılır. Yarış, eğretilemesel olarak hız ve rekabetçi topluma gönderme yapmaktadır. Hızlı olanın kazandığı, daha iyi rekabet etme yeteneğine sahip olanın başarı sağladığı, rekabet etme yeteneğinden yoksun olanların ise kahvaltı niyetine yenilebilecek bir şey olarak görüldüğü ve sistem dışına itildiği toplumsal bir yapı tasvir edilmektedir. Bu söylem modernizm sonucu ortaya çıkan bireycilik söylemidir. Taylor (2011: 25,42) bireycilik'in birbirinden çok farklı iki anlamda kullanıldığını ifade eder. Birinde ahlaki bir ideal ya da ideal olarak bireycilik, bireyin başkalarıyla bir arada nasıl yaşaması gerektiğine ilişkin bir görüş, diğerinde ise ahlaki olmayan bir olgu, bencillik gibi bir şey. Bireyciliğin bu anlamda yükselişini ise çöküntü olarak ifade eder. Şimşek McQueen'in filmin açılışındaki bu söylemi, Taylor'un ikinci bireycilik tanımına uymaktadır.

Ayrıca, Şimşek McQueen'in kendini gerçekleştirme yöntemi ve ifade biçimi ise, benmerkezci bir yaklaşımın göstergesidir. Hess (2011: 13,15) benmerkezci bir insanın, kendi Ben'ini kendi egosunun merkezi olarak değil, dünyanın merkezi olarak gördüğünü ifade eder. Ayrıca bir benmerkezcinin, kendi Ben'i dışında başka Ben'lerin de var olduğunu bilmediği, dünyadaki her şeyin sadece kendisi için var olduğu kuruntusu içinde yaşadığını belirtir. Kahraman "Biri kazanır kırkbiri kaybeder" diyerek kendisini bir başka deyişle kendi "Ben"ini merkeze almakta, diğer "Ben"leri ise önemsizleştirmekte ve içini boşaltmaktadır. Diğer yarışçılar Şimşek McQueen'in gözünde yarışılacak

ve saygı duyulacak bireyler olmaktan çok ötede, başarısız olmaya mahkûm, kahramanın başarısı için var olan varlıklardır. Kahramanın benmerkezci yaklaşımı, bir kahraman olarak dönüşüme uğrayana kadar yani kahraman erginleninceye kadar varlığını sürdürecektir. Şimşek McQueen'in benmerkezciliğini ve bireyciliğini ifade eden diğer göstergeler, filmin ilerleyen kesitlerinde ayrıca ortaya konacaktır.

“İnsan dil içinde ve dil aracılığıyla özne olarak ortaya çıkar; çünkü gerçekte yalnızca dil, varlığın kendi gerçekliği içinde, “Ego” kavramını oluşturur. Burada sözünü ettiğimiz “öznellik” konuşucunun kendini “özne” olarak ortaya koyma yetisidir. “Ben” diyen “ben”dir. “Kişi” ulamının dilsel niteliğiyle belirlenen “öznelliğin” dayanağını burada buluruz. İnsanın kendi bilincine varması ancak karşıtlıkla olasıdır. *Ben*’i yalnızca sen dediğim biriyle konuşurken kullanırım. Kişi ulamını oluşturan bu söyleşim koşuludur; çünkü karşılıklılık özelliği, kendini *ben* olarak sunan kişinin konuşmasında benim *sen* olmamı içerir. Bundan dolayı, *ben*, dışımda yer alan ve bir yansımam olan, sen dediğim ve bana sen diyen başka birini gerektirir. “Ben” içinde kullanıldığı bireysel söylem edimine gönderme yapar ve konuşucuyu belirtir. Konuşucu “benin” konuşucuyu belirttiği söylem ediminde “özne” olarak kendini ortaya koyar” (Benveniste, 1995: 180-181-182).

Şimşek McQueen, filmin açılış sahnesinde “*Ben hızlıyım, ben şimşeğim*” ifadesi ile kendisini özne olarak ortaya koymaktadır. Kahraman “Ben” adılını kullanmakta ve bu şekilde kendi bilincinin farkında olarak kendisini özne olarak izleyiciye sunmaktadır. “Ben” adılı yalnızca “Sen” adılı varken kullanılabilir. Karşılıklılık özelliği bulunan bu durumda, kendisini “Ben” olarak sunan kahraman, bizi yani izleyiciyi de “Sen” olarak konumlamaktadır. Tüm özne boşlukları bu şekilde doldurulur. Benveniste “Ben”in “Sen”e oranla daha üstün bir konumda olduğunu ifade eder. Bu durum Şimşek McQueen’in benmerkezci yaklaşımına da gönderme yapar. İzleyici, geleneksel film anlatılarında “İdeal Ego” olarak gördüğü yıldızla rahatlıkla özdeşlik kurmaktadır; fakat izleyici kendisini “Ben” diye ortaya koyan bireyci ve benmerkezci kahramanla özdeşlik kuramamakta, bu nedenle özdeşlik süreci

kırılmaktadır. Ayrıca izleyici “İdeal Ego”sunu filmin kahramanında göremeyince onun tarafını tutmakta zorlanmaktadır. Bu süreç Şimşek McQueen’in erginlenmesine kadar sürecektir.

Emile Benveniste, sözce (enonce) ile sözceleme (enonciation) ayrımını getirmektedir. Bu ayrım özne ile ilgilidir. “İlkbaharda doğa uyanır” tümcesi bir sözce örneği. Tümcede sözü yöneten yok. Bu tümceyi kimin söylediği önemli değil. “Ben söyledim” tümcesinde ise “ben” var. Bundan dolayı sözceleme örneği. Sözcelerde dilbilgisi açısından tanımlayabileceğimiz özneler ve yüklemeler bulunur. Ama sözcelerde sözü yönetenler ile söz yöneltilenler yoktur. Benveniste sözce ile sözceleme ayrımından kalkarak discours (söylem) ile histoire ayrımını getirir. Söylemde sözceleme gerçeğe dönüştüren vardır, histoire’da ise yoktur. Söylemde özne “ben” ya da “siz” dir, histoire’da ise “o” (Büker, 1987:231). Dolayısıyla Şimşek McQueen’in “Ben” adını kullanması bir sözceleme örneğidir. Sözceleme gerçeğe dönüştüren bir öznenin varlığı da bizi Benvenistçi anlamda *discours*’a (söylem) götürmektedir.

Büker, metinde “Ben”i bulduğumuzda söylemle karşı karşıya olduğumuzu ve “Ben”in bize seslendiğini, bizimle ilişki kurduğunu ifade eder. Filmlerde Ben/Sen ilişkisinin açıkça vurgulandığını ve “Ben” ile izleyicinin söylemi birlikte yarattığını ileri sürer. Filmin başında Şimşek McQueen kendisini “Ben” olarak ortaya koyması ile “Sen” yani izleyici olarak “Biz”, filme katılıma çağırılmaktayız. Bu sözceleme ile izleyicinin varlığı kabul edilmektedir. Bu şekilde Şimşek McQueen’in bize seslendiğini ve bizimle ilişki kurduğunu ifade edebiliriz.

Burada Althusser’in çağırma kavramına da değinmek gerekmektedir. İdeoloji, bireyleri kendisine özne kullanımıyla çağırılmaktadır. Büker’e göre (1987:233-234) Hristiyanlığın ideolojisinde Tanrı kullarına doğrudan seslenmekte, müzikalde ise izleyiciye doğrudan seslenilmekte ve izleyici eğlenceye katılmaya çağırılmaktadır. Ayrıca çağdaş film anlatıları da izleyiciyi filme katılmaya çağırmakta, izleyicinin varlığını kabul etmekte, izleyiciye

sinemada olduğunu anımsatmakta; fakat izleyicinin filme düşünsel düzeyde katılmasını ve yorum yapmasını sağlamaktadır. Şimşek McQueen'in "*Ben hızlıyım, ben Şimşek'im*" ifadesinde "Ben" adılını kullanarak kendisini özne olarak ortaya koyması, "Biz'i yani izleyiciyi "Sen" olarak konumlandırması, kendi "Ben"ine dikkat çekmesi ve izleyicinin varlığını onaylayarak izleyiciyi filme katılmaya çağırması açısından bu kısa monolog önem taşımaktadır.

3.1.2.3. Özne'nin Takdim Edilmesi

Film, kahramanın taşıyıcısı olan Mac'in kahramana "*Şimşek hazır mısın*" diye seslenmesi ve Şimşek McQueen'in "*Evet, Şimşek hazır*" diye cevap vermesi ile tam anlamıyla başlar. Hareketli bir müziğin başlaması ile kamera, ilk olarak kahramanı ayrıntı çekimlerle daha sonra ise genel çekimle izleyiciye tanıtır. Bu ayrıntı çekimlerde Şimşek McQueen, kırmızı renkte, 95 numaralı, üzerinde çeşitli çıkartmaların olduğu, "*Lightyear*" markalı lastiklerin üzerinde, güçlü bir motorunun olduğunu belirten bir sesle ve ışıltılı bir şekilde yavaşça karanlık mekândan aydınlığa doğru çıkarken gösterilir. Bu takdimi Segal'e (1992:123-124) dayanarak şu şekilde açıklayabiliriz: Segal, inşa edilen eril öznelerin, genellikle pasifliği reddeden, eylem halindeki –spor yapan, çalışan- veya en azından eylem için hazır, kaslarını şişiren erkek imgeleri olarak sunulduğunu ifade eder. Makbul erkek imgesinin ise, vücudunun duruşu, giydikleri ve genel görünüşüyle kas, sertlik ve hareketliliği çağrıştırdığını belirtir. Ayrıca, baskın erkek imgesinin, erkekleri aktif, arzulu ve kadir-i mutlak gibi gösteren bir imge olarak sunmanın çok kolay olduğunu ifade eder. Bu bağlamda Şimşek McQueen, ayrıntı ve genel çekimlerle izleyiciye takdim edildiği bu kesitte, modernizmin ideal modern öznesi, bir kral-nesne, aşkın düzeyde kusursuz bir "Erkek Varlık" olarak sunulmaktadır.

Kamera Şimşek McQueen'den bir süreliğine ayrılarak yarışın geçeceği uzamı göstermeye başlar. Piston Kupası'nın geçeceği yarış alanı ışıltılı bir dünyanın, adeta "Gösteri Toplumu"nun göstergesi niteliğinde inşa edilmiştir. Bu kesitte izleyiciye, ışıltılı bir dünya altında kameralar ve seyirciler önünde

performanslarını gerçekleştiren yarış arabaları, seyircilerin bu gösteriye olan yoğun ilgisi ve hayatın bu gösteri dolayısıyla durma noktasına gelmesi, yıldız olgusunun ön plana çıkarılarak yarışa olan ilginin artırılması, var olan eğlence'nin içeriği ve biçimi gibi gösteri toplumu'nun çeşitli yansımaları sunulur. Debord (2010) *Gösteri Toplumu* adlı kitabında gösteri ile ilgili şu ifadelerle yer verir. Gösteri kendisini, hem bizzat toplum olarak, hem toplumun bir parçası olarak ve hem de birleştirme aracı olarak sunar. Gösteri, toplumun bir parçası olarak bütün bakış ve bilinçleri bir araya getiren sektördür. Gösteri kendi bütünlüğü içinde ele alındığında, mevcut üretim tarzının hem sonucu hem de tasarısıdır. Gerek enformasyon ya da propaganda, gerekse reklam ya da doğrudan eğlence tüketimi biçiminde olsun bütün özel biçimleriyle gösteri, toplumsal olarak hâkim olan yaşamın mevcut modelini oluşturmaktadır. Gösterinin biçimi ve içeriği, var olan sistemin koşullarının ve amaçlarının aynen doğrulanmasıdır. Kendine özgü terimlerle ele alındığında gösteri, görünüşün ve tüm insan yaşamının, açıkçası basit bir görünüş olarak toplumsal yaşamın doğrulanmasıdır. Modern endüstriye dayanan toplum, rastlantısal ya da yüzeysel olarak gösterisel değil, temelde gösteri yanlısıdır. Gösteri, mevcut düzenin kendisi hakkında verdiği kesintisiz söylev, onun övgü dolu monoloğudur. Yaşam koşullarının totaliter yönetimi döneminde iktidarın kendi portresidir.

Debord'un gösteri ve gösteri toplumu ile ilgili ifadeleri bağlamında filmde sunulan görüntüler hakkında şu tespitlerde bulunmak mümkündür. Bu kesitte aktarılan görüntüler, mevcut egemen toplumsal yapı, eğlencenin içeriği ve biçimi, mevcut sistemin koşulları ve modern endüstriyel yapı hakkında bilgi vermektedir. Bu gösteride, kapitalist sistemde üretilen eğlence yapısının altında modern bir endüstriyel yapının ve makineleşmenin yattığı açıkça görülmektedir. Yarış pisti, insanbiçimci yarış arabaları, *pit stop*, geniş kapasiteli ve bol ışıltılı yarış alanı makineleşen modern sistemin bir göstergesidir. Endüstrileşen modern sistem, kitlelerin eğlence tüketimi için ışıklı bir dünya inşa etmektedir. Belirli bir sistem dâhilinde işleyen insanbiçimci yarış arabaları, yaratılan bu büyü-ışıklı dünyanın altında geniş

kitleler tarafından izlenmektedir. Bu kesitte gösterilen sahnelerde var olan sistem, sistemin eğlence biçimi, içeriği ve tüketilmesi, mevcut toplumsal yapı gibi olgular yaratılan gösteri-gösteri toplumu aracılığı ile tekrar dolaşıma sokularak zihinlere aşılarmakta ve bu yolla meşru kılınmaktadır.

Gösteri toplumu kavramından hareketle filmin gerçekgibililiğinin nasıl yaratıldığını açıklamak mümkündür. Chatman (2008: 45) bir anlatı kuramının neden anlatı öğelerinin gerçek hayattaki olgulara ve olasılıklara uygun olarak doğallaştırılması gereğinin cevabını, bir anlatının iyi biçimlendirilmesinin buna dayandığını ifade ederek vermektedir. Yani bir anlatıyı iyi ya da kötü yapan ve başka tür metinlerden ayıranın, anlatı öğelerinin hayattaki olgulardan ve olasılıklardan beslenmesi gereğidir. Ayrıca Chatman, gerçekliği ya da olabilirliği inşa eden şeyin, tam anlamıyla kültürel bir fenomen olduğunu ifade eder. Hem seyircilerin hem de basının bu yarışa olan yoğun ilgisi, seyircilerin konumlandığı bölümlerden ve yarış pistinden gelen flash patlamaları, yarışın düzenlendiği mekânın azameti ve büyüğü doğası, yarışçıları ve seyircileri gösteren büyük ekranlar, taraftarlar, *pit stop* telaşı, sunucular gibi her şey gerçeğin birebir temsili niteliğindedir. Piston kupası yarışı ve inşa edilen bu uzamdaki her şey bizi geçmişten günümüze halen varlığını sürdüren *Nascar*'a götürmektedir. *Nascar* (*National Association for Stock Car Auto Racing*), Kuzey Amerikaya özgü motorsporu dallarından biridir. *Nascar* yarışları oval pistlerde 200 ile 500 mil üzerinden 43 aracın katılımıyla yapılır. Diğer motorsporlarının aksine *Nascar*'da geçişler çok daha fazla olduğundan yarışta birçok kez lider değişir. ABD'de Amerikan futbolundan sonra en çok izlenen spor dalıdır.

Piston Kupası'nın birebir *Nascar*'a benzetilmesi öykünün doğal ve inandırıcı kılınması için kullanılmaktadır. Gerçekliği ya da olabilirliği inşa eden *Nascar*, burada kültürel bir fenomen olarak ortaya konulmaktadır. Öykü kültürel bir fenomen olan *Nascar* yarışlarından beslenerek izleyiciye aşına kılınmakta, bu şekilde anlatının gerçekgibililiği hikâyenin en başında kurulmaktadır. Dolayısıyla film, hayattaki olgulardan ve olasılıklardan beslenerek, anlatısını bu şekilde zenginleştirmekte ve güçlendirmektedir.

3.1.2.4. Eyleyenlerin Ortaya Çıkması

Piston Kupası'nın geçtiği uzam genel çekimlerle tanıtıldıktan sonra, yarış görüntüleri yarış sunucuları tarafından şu sözlerle kesilir:

-BOB CUTLAS VE DARRELL CARTRIP: *Dinoco 400'e hoşgeldiniz. Ben Bob Cutlass ve yanımda yakın arkadaşım Darrell Cartrip ile yarışçılık tarihinin en önemli günlerinden birinde yarışın tam ortasındayız. Yağ basıncım resmen tepeye vurdu. Biraz daha heyecan verici bir hal alırsa beni buradan çekici yardımıyla çıkarırlar. Çok haklısın Darrell. Bu sezonun birinciliği için puanları eşit üç ekip yarışacak. Bu yarışın galibi sezon şampiyonu ilan edilecek ve Piston Kupası'nı alacak. Kral: Strip Weathers. Emekliliğinden önce bir zafer daha kazanabilecek mi? Yıllardır Dinoco'nun en başarılı ismi. Bakalım ekibine son bir Piston Kupası kazandırabilecek mi? Her zamanki gibi ikinci sırada Chick Hicks var. Tüm kariyeri boyunca o arka tamponların gerisinde kaldı. Chick bu yıl şampiyon olacağını düşünüyordu. Nihayet Kral'ın gölgesinden sıyrılma şansını buldu. En son beklediği şeyse Şimşek McQueen'di. Onu hiç kimse beklemiyordu ki. Çaylak yarışçıyı sezon başında kimse tanıımıyordu. Ama şimdi onu tanımayan yok. Piston Kupası'nı ve Dinoco sponsorluğunu alan ilk çaylak olabilecek mi? Efsane. Takipçisi. Çaylak. Üç araba, bir şampiyon.*

Sunucuların bu sözlerinin ardından kamera tekrar yarış pistine, Kral, Chick Hicks ve Şimşek McQueen arasında geçen kıyasıya mücadeleye döner. Diğer yarışçılar önemsizleştirilerek, yarışta sadece bu üç yarışçı varmış gibi anlatı sunulur. Yarış sırasında Chick Hicks, Piston Kupası'nı kazanmak için sportmenliğe aykırı edimlerde bulunur. Yarış arabalarından birine “*Dinoco benim olacak*” diyerek çarpması ile büyük bir kaza meydana gelir. Neredeyse bütün araçlar birbirine girer. Şimşek McQueen'de birbirine giren araçların arasından çıkmaya çalışır. Sunucular Şimşek McQueen'in içinde bulunduğu durumu şu sözlerle ifade eder: “*McQueen kargaşanın tam ortasında kaldı. Bu çaylağın o kargaşanın arasından çıkmasına imkân yok. Hele hele tek parça*”. Geleneksel film anlatılarının birçoğunda kahraman, bu tarz kargaşa ortamlarından tek parça halinde çıkmayı başarır. Şimşek McQueen'de geleneksel film anlatı kahramanları gibi bu kargaşadan üstün yetenekleri sayesinde sıyrılır ve izlencesine devam eder. Şimşek McQueen birbirine giren araçların arasından çıkarken yine aşkın bir düzeyde gösterilir. Eksiği olmayan kadir-i mutlak bir varlık. Şimşek McQueen bu eşiği geçtikten

sonra yarışa kaldığı yerden devam eder. Kral ve Chick Hicks dâhil kaza yapan tüm arabalar *pit*'e girerken, Şimşek McQueen *pit*'e girmeden yarışa devam etmeye karar verir. Filmin bu sahnesindeki *Pit stop* görüntüleri de doğallaştırmanın, gerçekgibiliğin sağlanmasında ve izleyiciye aşinalık kazandırılmasında önemli bir görev üstlenmektedir.

Kollektivizm ve bireycilik-benmerkezcilik çarpışmasını açıklamak için bu sahnedeki *Pit stop* görüntülerine ve kavramına kısaca değinmek gerekmektedir. *Pit stop*, kültürel bir fenomen olan araba yarışlarının büyük bir öneme sahip parçalarından biridir. Yarış esnasında bir yarış aracı, lastik değişimi, yakıt alımı, çeşitli onarımlar, strateji belirleme, sürücü değişimi ya da bunların birkaçının birden yapılması amacıyla *pit*'e girer. *Pit stop* esnasında yarış aracının gereksinimlerini gidermek için toplam on dokuz kişi çok süratli bir şekilde çalışmak zorundadır. Amaç en kısa zamanda yarış aracını yarışa geri döndürmektir. Saniyelerin hatta saliselerin bile büyük önemi vardır. *Pit stop* esnasında insanlar makineyle bütünleşmekte ve kaynaşmakta, makineyi bir uzvu gibi kullanmaktadır. Bu melez varlıklar büyük bir uyum ve işbirliği içerisinde, kolektif bir anlayışla düz anlamda yarış aracına dolayısıyla ekibe, yan anlamda ise büyük bir ideale hizmet etmektedir. Filmin *pit stop* sahnelerinde, işleyen sistemin hızını, makineleşen dünyayı, sistemin çarklarını rahatlıkla görebiliriz. Eğer bu yarışta, eğretilemesel olarak ise hayatta başarılı olmak ve dolayısıyla sistemin dışına itilmek istemiyorsak, bireyci ve benmerkezci yaklaşımlar yerine kolektif bir anlayışla büyük bir ideale hizmet etmemiz öğütlenmektedir. Bitiş çizgisini görebilmeniz için bu yarışın olmazsa olmazı *pit*'e girmek ve eksiğinizi bu yolla gidermeniz gerekmektedir. Fakat Şimşek McQueen, kolektif bir anlayış yerine benmerkezci, bireyci bir benliğe sahip olduğundan *pit*'e girmek zorunda olduğu halde *pit*'e girmeden yoluna devam eder. Burada Şimşek McQueen'in yitik nesnesine bir an evvel ulaşma hırsı büyük rol oynamaktadır. Ayrıca Şimşek McQueen iktidarının ve dünyanın merkezine koyduğu "Ben"inin zarar görmesini engellemeye çalışmaktadır. Aşkın düzeye koyduğu kendi "Ben"inin

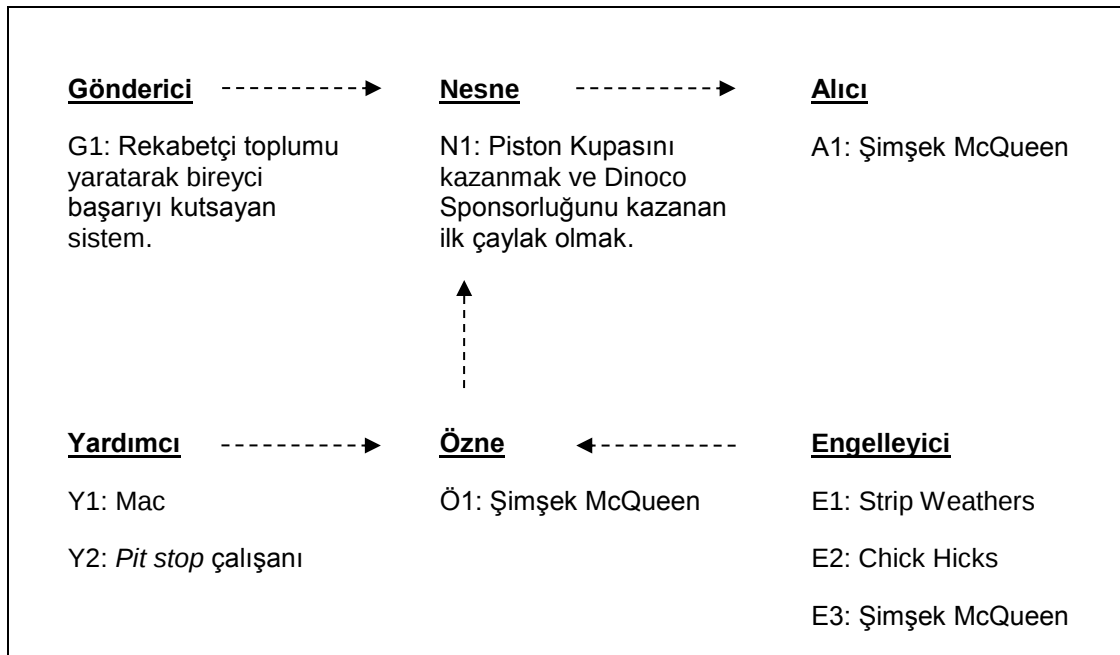
eksiklikten yoksun olduğunu yarış alanındaki seyirciler dâhil “Sen” olarak konumladığı izleyiciye kanıtlamaya çalışmaktadır.

Şimşek McQueen, ekip şefinin ya da *Pit stop* çalışanlarının fikirlerini önemsemeden sadece kendi kararlarının doğruluğuna inanır. Şimşek McQueen sadece kendi “Ben”inin farkında, diğer “Ben”lerin ise farkında bile değildir. Bu görüşü sunucuların şu sözleri ile desteklemek mümkündür: “*McQueen pit’e girmemekte ısrarlı, az önce ekip şefini kovdu. Bu sezon üçüncü kez oluyor. Yalnız çalışmayı sevdiğini söylüyor*”. Bu kesitte şunu belirtmekte fayda var. Kapitalist ilişkiler bağlamında üretilen bu film, kapitalist ilişkileri yücelten yapısını gizlemekte ve izleyicinin hoşuna gidebilecek dayanışmacılık gibi ideal değerleri ön plana çıkarmaktadır. Bu sunum kapitalist ilişkilerin hâkim doğasıyla çatışma yaratsa da, bu film anlatılarında asıl önemli olan duygusal katılım içinde kalarak eğlence ve tüketmek olduğu için herhangi bir sorun teşkil etmemektedir. Sonuç olarak bu animasyon filmi bir yapıttır ve kapitalist ilişkilerin egemen olduğu uzamlarda bu tarz öğütler kimseye fısıldanmamaktadır.

Yarış, Şimşek McQueen hariç diğer araçların *pit*’ten çıkması ile yeniden başlar. Uzun bir süre yarışı en önde götüren Şimşek McQueen daha sonra *pit*’e girer; fakat *Pit* çalışanlarının “*Lastiklerin değişmesi lazım sersem*” sözüne aldırış etmeden sadece benzin alarak *pit*’ten çıkar. Yarışın bitmesine sadece son tur kala Şimşek McQueen’in “*damalı bayrak ben geliyorum*” sözünün ardından, lastiklerinden biri patlar. Kısa bir mesafe ilerledikten sonra bir lastiği daha patlar. Kral ve Chick Hicks son sürat Şimşek McQueen’e yaklaşır. Şimşek McQueen iktidarının devamını sağlayan iki lastiğini kaybetmesine ve bu nedenle güç kaybına uğramasına rağmen, üstün bir çaba ile yarışı bitirmeye çalışır. Burada Şimşek McQueen tüm eksikliğine karşın gösterdiği üstün çabası ile “Bay ve Bayan ortalama” için umut vaat etmektedir. Kral, Chick Hicks ve Şimşek McQueen bitiş çizgisini göğüsler; fakat üç yarışçının birbirine çok yakın bir şekilde bitiş çizgisine girmesi nedeniyle kimin birinci olduğu yetkililerin incelemesi sonucu kısa bir süre içinde açıklanacaktır. Sunucular yarışın izlenirliğini arttırmak, ilgiyi sıcak

tutmak ve gerilimi tırmandırmak için yarışın bitişi ile ilgili birtakım konuşmalar yapar. “Yarış çok yakın bitiyor. Kim kazandı bilemiyoruz. Yarış tarihinde tüm zamanların en inanılmaz, en sıradışı, en olağanüstü, en müthiş bitişi ve hâlâ kim kazandı bilmiyoruz”. Ayrıca kameralar yarışın bitişini farklı açılardan izleyicilere aktarır. Bu söylemler ve farklı açılardan çekilen kamera açıları öykünün gerçekgibiliğine katkı getirmektedir.

Yarış sunucularının yarış başlarken ki diyaloglarından yarış bitimi ve sonrası dâhil olmak üzere geçen süre zarfında, anlatının eyleyenleri ve eyleyenlerin yitik nesneleri ortaya çıkmıştır. Yarış kesitinin özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 10: Piston Kupası Kesitinin Eyleyenler Şeması

Bu kesitte özne/başkahraman konumunda Şimşek McQueen (Ö1) bulunmaktadır. Sezon başında hiç kimse tarafından tanınmayan ve çaylak olarak nitelendirilen Şimşek McQueen’in (Ö1) yitik nesnesi ise, Piston Kupası’nı ve Dinoco sponsorluğunu kazanan ilk çaylak olarak tarihe geçebilmektir (N1). Bu anlatıda Şimşek McQueen (Ö1) hayatında eksikliğini

hissettiği nesneyi bulmaya çalışmaktadır. Anlatının başında Şimşek McQueen (Ö1) ile nesnesi arasındaki ilişkiyi şu şekilde ifade edebiliriz. Şimşek McQueen (Ö1) nesnesinden ayrı olduğu için: (Ö1 U N1). Yani Şimşek McQueen ile nesne arasında ayrışimsal bir ilişki söz konusudur.

Şimşek McQueen'in (Ö1) izlencesini kesintiye uğratan eyleyenler yani engelleyiciler vardır. Bunlar sırasıyla Kral (E1) ve Chick Hicks'tir (E2). Kral lakaplı Strip Weathers (E1), Şimşek McQueen'in (Ö1) izlencesini kesintiye uğratan ilk engelleyicidir. Kral'ın (E1) yitik nesnesi, yıllardır Dinoco'nun en başarılı ismi olarak emekliliğinden önce bir zafer daha kazanmaktır. İkinci engelleyici rolünde ise amaca giden yolda hile yapmaktan çekinmeyen Chick Hicks (E2) vardır. Tüm kariyeri boyunca Kral'ın gölgesinde ve arka tamponlarının gerisinde kalan bu engelleyicinin yitik nesnesi, bu yıl Piston Kupası'nı kazanarak şampiyon olmaktır. Bu iki engelleyicinin de Şimşek McQueen (Ö1) gibi yitik nesnesi bulunmaktadır. Şimşek McQueen ve engelleyicilerin yitik nesneleri farklı gibi görünse de aslında sonuç itibarıyla ulaşılması amaçlanan nesne ortaktır. Engelleyicilerin yitik nesnesi, Şimşek McQueen'in yitik nesnesi ile çakıştığından, bu durum Şimşek McQueen'in izlencesinin kesintiye uğramasına ya da uzamasına neden olmaktadır. Çünkü aynı yitik nesnenin peşinde koşan, aynı izlenceye sahip eyleyenler birbirlerine bu anlamda engel olmaya çalışmaktadır. Bir öznenin yitik nesnesi, bir başka özne/özneler için de yitik nesne konumunda ise ve o yitik nesneye ulaşmak için bu eyleyen/eyleyenler mücadele ediyorsa bu durumda bu özneler birbirlerinin karşı öznesi konumundadır. Bir başka deyişle aynı nesne için izlence oluşturan özneler birbirlerinin karşı öznesi konumundadır. Bu bağlamda Şimşek McQueen'in karşı öznesi Kral ve Chick Hicks'tir. İlk kesitteki bir başka engelleyici ise lastiklerin patlamasıdır. Şimşek McQueen, diğer yarışçıların aksine *Pit*'e girmemiş, bu durum kısa vadede ona birincilik getirir de uzun vadede onun yitik nesnesine ulaşmasını engellemiştir; çünkü Şimşek McQueen'in *pit*'e girmeme kararı lastiklerinin patlamasına neden olmuştur. İlk etapta üçüncü engelleyici lastiklerin patlaması gibi gözükse de,

asıl engelleyici iradesini ortaya koyarak *pit*'e girmeme kararını veren Şimşek McQueen'in (E3) bizatihi kendisidir.

Yarış kesitinde, Şimşek McQueen (Ö1) bir göndericiye gereksinim duymadan kendi isteği ve kararıyla eyleme geçmektedir. Şimşek McQueen yitik nesnesini kendisi belirlemekte, içsel motivasyonunu kendisi sağlamakta ve bu şekilde kendi kendisini görevlendirmektedir. Fakat Şimşek McQueen'in asıl göndericisi konumunda yarışmacı toplumu inşa eden, bireyci başarıyı kutsayan bizatihi sistemin kendisi (G1) bulunmaktadır. Belirttiğimiz gibi sistem burada Şimşek McQueen'in soyut bir göndericisi konumundadır. Şimşek McQueen bu izlencesinde kendisinden üstün bir güce boyun eğmekte, bu da Şimşek McQueen'i bağımlı bir özne haline getirmektedir.

Alıcı konumunda Şimşek McQueen'in (A1) kendisi bulunmaktadır. Burada Şimşek McQueen'in yaptığı eylemden yarar sağlayacak olan yine kahramanın bizatihi kendisidir. Rekabetçi toplumu yaratarak bireysel başarıyı kutsayan sistem tarafından Piston Kupası'nı ve Dinoco sponsorluğunu kazanmak için gönderilen Şimşek McQueen, bu eylemden yarar sağlayan alıcı rolündedir. Şimşek McQueen'in benmerkezciliği ve bireyciliğinden ötürü hiçbir yardımcısı yokmuş gibi gözükse de bu kesitteki yardımcılar taşıyıcı Mac (Y1) ve benzin koyan *pit stop* çalışanıdır (Y2). Şimşek McQueen'in yitik nesnesine ulaşması için onu yarış alanına getiren taşıyıcı Mac'tir. Şimşek McQueen'in kısa bir anlığına *pit*'e girmesi esnasında *pit* çalışanları tarafından benzin takviyesi yapılmış olsa da bu eylem ne Şimşek McQueen tarafından ne de *pit* çalışanları tarafından tam bir yardım olarak görülmemektedir. Bu durumu hem *pit* çalışanlarının jest ve mimikleri hem de Şimşek McQueen'in “*Ben tek kişilik bir gösteriyim*” sözlerinden rahatlıkla anlamak mümkündür. Fakat benzin takviyesi Şimşek McQueen'in yoluna devam etmesi için çok büyük önem taşımaktadır.

3.1.2.5. Özne: Tek Kişilik Gösteri

Kesit değişir. Yarış bitiminin ardından bir muhabir röportaj yapmak için alanda sonuçların açıklanmasını bekleyen Şimşek McQueen'in yanına gelir. Basın mensupları kahramana büyük ilgi göstermektedir. Ayrıca Şimşek McQueen'in yanında bakımını yapmaya çalışan *Pit stop* çalışanları da bulunmaktadır. Bu sırada ekran, canlı yayın ekranına döner ve uzamdaki tüm eyleyenler arasındaki diyalog şu şekilde gelişir:

-KORİ TURBOWITZ: *Burada zafer yolunda yarış sonuçlarını bekliyoruz. McQueen, yarışta lastik değiştirmemek çok riskli bir karardı. Ekip liderinin olmamasından dolayı pişman mısın?*

-PİT STOP ÇALIŞANI: *Ben söylemiştim. (Kızgın)*

-ŞİMŞEK MCQUEEN: *(Gülerek) Kori, yarış her zaman kazanmak değildir. Bir tur farkla yarış kazanmak öyle mi, bunun neresi eğlenceli. Biraz heyecan katmak istedim (Kibirli ve alaycı).*

-PİT STOP ÇALIŞANI: *Heyecan mı? (Kızgın)*

-ŞİMŞEK MCQUEEN: *Ekip liderim olmadığı için pişman mıyım, hayır değilim. Ben tek kişilik gösteriyim.*

-PİT STOP ÇALIŞANI: *Ne, demek öyle ha?*

-KORİ TURBOWITZ: *Şimşek McQueen, kendine çok güveniyor doğrusu. Ben Kori Turbowitz zafer yolundan canlı olarak seslendik.*

-KAMERAMAN: *Hey kameranın önünden çekil. (Pit stop çalışanını kasteder).*

-ŞİMŞEK MCQUEEN: *Hey Chuck, Chuck ne yapıyorsun, kamerayı engelliyorsun. Herkes Şimşek'i görmek istiyor. Çekilin bakayım.*

-PİT STOP ÇALIŞANI: *Ne? Bu kadar yeter, yürüyün baylar.*

-ŞİMŞEK MCQUEEN: *Hey takım nereye ya.*

-PİT STOP ÇALIŞANI: *İstifa ediyoruz Bay tek kişilik gösteri.*

-ŞİMŞEK MCQUEEN: *Tamam gidin, güzel. Ay, bana yakıt dolduracak birini nereden bulabilirim acaba? Adios Chuck. (Şimşek dâhil herkes güler)*

-PİT STOP ÇALIŞANI: *Adım Chuck değil.*

-ŞİMŞEK MCQUEEN: *Çok da umurumdaydı.*

-CHICK HICKS: *Hey Şimşek. Hop McQueen. Ciddiyim bak. Çok güzel bir yarış olduğunu söylemek zorundayım. Ama kendim için. Evet, aynen öyle. Chick çağına hoş geldin bebeğim. Piston Kupası*

benimdir evlat, benim. Hey millet Dinoco mavisini bana yakıştır mı dersiniz. Dinoco mavisini. (Güler).

-ŞİMŞEK MCQUEEN: *Ancak rüyanda görürsün gökgürültüsü.*

-CHICK HICKS: *Gökgürültüsü ile ne demek istedi bu?*

-ŞİMŞEK MCQUEEN: *Çünkü gökgürültüsü her zaman şimşek'ten sonra gelir (Bu cümlelerin ardından, Şimşek her zaman yaptığı hareketi yaparak basına poz vermeye başlar. Bütün ilgi Şimşek'in üzerinde toplanır).*

-CHICK HICKS: *Gökgürültüsü olayını daha önce duyan var mı? (Şaşkın).*

Elliott ve Lemert (2011) çağdaş toplumun her kesimindeki insanların umutsuzca kendilerini tatmin arayışında ve benmerkezci tasarımlarına ulaşmalarının önündeki kişilerarası engelleri en aza indirgeme çabasında olduklarını ifade eder. Bireycilik öğretisinin sosyal ilişkinin reddi, insanları kendi problemlerini çözme ve hayata kendi kavramlarıyla devam etme konusunda rahat bırakılması gerektiği varsayımına dayandığını belirtir. Ayrıca günümüzde özelleştirilmiş dünyaların büyümesiyle bireyciliğin, tabiatı gereği bağlantılı olduğunu ve bu tür özelleştirilmiş dünyaların bireyi, diğerlerini ve daha geniş bir dünyayı duygusal yaşamlarının dışında bırakmaya ittiğini vurgular. Taylor ise (2011: 52-53) benlik-merkezli biçimlerin iki açıdan sapkın olduğunu belirtir. Kişinin yakınlıklarını salt araç konumuna getirerek doyumun merkezine bireyi koyma eğiliminde olduğunu ifade eder. Ayrıca doyumu salt bireyin doyumunu olarak görme, kendi özlemleri ya da istekleri dışındaki istemleri ister tarihten ister geleneklerden, toplumdan, doğadan ya da Tanrı'dan kaynaklansın görmezden gelme ya da gayri meşru bulma eğiliminde olduğunu, bunun da köktenci bir insanmerkezciliği beslediğini belirtir. Filmin en başından yarış bitimindeki diyalog sahnesi dâhil olmak üzere Şimşek McQueen, bireyci ve benmerkezci tutumuna devam eder. Şimşek McQueen: *"Ekip liderim olmadığı için pişman mıyım, hayır değilim. Ben tek kişilik gösteriyim"* söylemi ile birlikte bireyci ve benmerkezci erkek imgesi görünümünü sergilemeye devam etmektedir.

Debord (2010: 39) gösterinin kendini tartışılmaz ve erişilmez devasa bir olumluluk olarak sunduğunu, görünen şeyin iyi olduğunu, iyi olan şeyin ise görünür olduğunu ifade eder. Şimşek McQueen'in "Ben tek kişilik gösteriyim ve hey *Chuck, Chuck ne yapıyorsun, kamerayı engelliyorsun. Herkes Şimşek'i görmek istiyor, çekilin bakayım*" ifadeleri, Şimşek McQueen'in kendisini gösterinin yıldızı ilan ettiğinin en açık göstergesidir. Şimşek McQueen için gösterinin içinde kalmak, orada var olmak ve görünür olmak yitik nesnesine ulaşması ve bir yıldız olabilmesi için çok önemli bir adımdır. Şimşek McQueen kendini gerçekleştirme ve tatmin arayışındadır. Şimşek, yanında çalışan *pit stop* çalışanlarının adını dahi bilmemektedir. Doyumun merkezine kendisini yerleştirmekte, diğer istemleri görmezden gelerek yok saymaktadır. Kendi problemlerini kolektif bir anlayışın tam tersi bir biçimde kendi idealleri bağlamında yalnız çözmeye çalışmakta ve bu şekilde iktidarını ve narsist benliğini korumaya devam etmektedir.

Bireycilik ve benmerkezcilik kavramlarının içinde ayrıca narsizm kavramı da yatar. Narsizm terimi klinik tariften türemiş ve Paul Nacker tarafından 1899'da kendi bedenine genellikle cinsel bir nesnenin bedenine davranıldığı gibi davranan, yani kendi bedenine tam bir tatmin elde edene kadar bakan, onu okşayan, seven bir insanın tutumunu tanımlamak üzere seçilmiştir (Freud, 2010: 23). Şimşek McQueen'in kendi bedenine, kendi "Ben"ine olan büyük ilgisi, onu aşkın bir düzeye getirmesi ve fetişleştirmesi, onun narsist bir benliğe sahip olduğunun göstergesidir. Şimşek McQueen bir imza niteliğinde olan hareketi ile kendi bedenini seyirlik bir nesne gibi basın mensuplarına sunar. Basın mensupları da, Şimşek McQueen'in bu sunumu karşısında deklanşöre defalarca basarak onu yıldızlaştırır.

Lowden narsistlerin göze çarpan özelliklerini şu şekilde sıralamaktadır: 1) Ben dilediğimi yaparım (her şeye gücü yetme ya da kadir-i mutlak olma durumu). 2) Ben her şeyi görürüm (her yerde bulunma özelliği). 3) Ben her şeyi bilirim (bilginin sahibi olma durumu). 4) İnsanlar bana tapmalı. (Lowden'dan akt. Büker, 2001: 89). *Arabalar* filminin öznesinde, Lowden'in narsistler hakkında sıralamış olduğu bütün özellikler vardır. Film zaten

Şimşek McQueen'i aşkın bir düzeyde izleyiciye takdim ederek başlamıştır. Bu sunum ile adeta bir hale etkisi yaratılmıştır. Kendisini kadir-i mutlak bir varlık olarak konumlandıran Şimşek McQueen, tüm eksikliklerden yoksun olduğunun bir göstergesi olarak *pit'e* girmeyi reddetmiştir. Akıl hocası olarak kendisi dışında hiç kimseyi görmemektedir; çünkü kendi aklını fetişleştirmektedir. Kendisini bilginin tek sahibi olarak görmektedir. Gösteri toplumunun baş aktörlerinden biri olma yolunda ilerleyen Şimşek McQueen'in temel amacı Piston Kupası ve Dinoco sponsorluğunu kazanarak çaylak bir yıldız olmak ve bu şekilde görünür olmayı başarmaktır. Ancak bu şekilde kendi "Ben"i doyuma ulaşacaktır. Fakat narsist Şimşek McQueen'in geleneksel anlatı sinemasındaki kahramanlar gibi olabilmesi ve izleyicilerin "İdeal Ego"su haline gelerek kendisiyle özdeşlik kurabilmeleri için bu olumsuz kimlikten sıyrılması yani erginlenmesi gerekmektedir.

3.1.2.6. Yıldız Olgusu

Kesit değişir. Piston kupası birinciliğinin açıklanması beklenirken, Şimşek McQueen basın mensuplarına poz vermeye devam etmektedir. Bu sırada Kral, Şimşek McQueen'in yanına yaklaşır ve aralarında şu diyalog gelişir:

KRAL: *Ahbab, çok cesur bir yarışçısın sen*

ŞİMŞEK MCQUEEN: *Merhaba Bay Kral*

KRAL: *Senin bir vidanda bile çoğu arabanın tüm kaportasındakinden daha çok yetenek var.*

ŞİMŞEK MCQUEEN: *Gerçekten mi?*

KRAL: *Ama aptalsın.*

ŞİMŞEK MCQUEEN: *Nasıl yani?*

KRAL: *Bu tek kişilik bir iş değil evlat. Aklını başına devşir ve kendine iyi bir ekip lideri ve ekip bul. Arkanda işlerini yapan iyi adamların olmadığı sürece kazanamazsın.*

ŞİMŞEK MCQUEEN: *İyi bir ekip, tabi ya.*

KRAL: *Bu olayı çözersen son derece başarılı olursun.*

ŞİMŞEK MCQUEEN: *Bu gerçekten harika bir tavsiye. Teşekkür ederim Bay Kral.*

Kral sözlerine devam ederken Şimşek McQueen, Kral'ın sözlerinden uzaklaşarak *"İyi bir ekip, tabi ya"* sözleri ile hayal kurmaya başlar. Şimşek McQueen hayalinde kendisini Piston Kupası'nı kazanmış ve Dinoco sponsorluğunu elde etmiş açıkça yitik nesnesine ulaşmış bir *"star"* olarak konumlandırmaktadır. Şimşek McQueen'i dergilerin kapak sayfalarında, meşhur kırmızı halıda yanında kızlarla yürürken, Dünyalar Savaşı filminde uzaylıları yok eden süper kahraman kimliğinde, Hollywood'un yıldız kaldırımına lastik izini bırakırken ve meşhur Hollywood yazılı tepenin hemen yanındaki bir villada yanındaki bayan hayranlarıyla görmekteyiz. Şimşek McQueen, Kral'ın *"İyi bir ekip lideri ve ekip bul, bu tek kişilik bir iş değil evlat"* sözlerine, kurmuş olduğu bu tek kişilik yıldız hayali ile cevap verir. Daha önceki yorumlarımızda da belirttiğimiz gibi, Şimşek McQueen bireyci ve benmerkezcidir. Dünyanın merkezine koyduğu "Ben"i dayanışma duygusunu öldürmektedir. Bu nedenlerden ötürü takım ruhu, iyi bir ekip lideri ve ekip kavramları Şimşek McQueen'in imgelem dünyasında *"Tek kişilik bir gösteri, ulaşılamaz bir yıldız imgesi"* olarak canlanmakta ve karşılık bulmaktadır. Fakat Şimşek McQueen, bir çaylaktır ve yıldız olabilmek için önünde tamamlaması gereken uzun bir yol vardır. Piston Kupası izleyicisi, yeni bir yıldız için beklenti içindedir ve heyecanlanmaktadır; fakat Şimşek McQueen henüz içsel yolculuğunu tamamlamamış ve yıldızlık/*starlık* ilkelerini yerine getirememiştir. Seguela *"Yarın çok star olacak"* adlı yapıtında belli başlı starlık ilkelerini şu şekilde sıralamaktadır. Bunlar:

- 1- Star olmak, kalıcı olmaktır, 2- Neysen o ol, 3- Sınırlarını zorla,
- 4- Kendin kal, 5- Seni diva yapanı unutma, 6- Başkalarının aynası ol,
- 7- Tanınmış olmayı şöhret sanma, 8- Medyatik aşırıktan kaçın,
- 9- İçgüdünü yıkma, 10- Star tohumun yoksa vazgeç, 11- Anti starları oynama,
- 12- Doğallığını sergile, 13- Çağını keşfet, 14- Çıkış yerini şaşıрма,
- 15- Bir mit haline gel, 16- Kendini medyalastır, 17- Kendini tanımla,
- 18- Verdiğin sözün ayaklı kanıtı ol, 19- Reel zamanda iletişim kur,
- 20- Reklamcılıkla propagandayı asla birbirine karıştırma,
- 21- Yetenekli ol ya da meslek değiştir, 22- Yalnızca gökyüzünü sınır kabul et,
- 23- Kavgayı uzatmadan eldivenlerini asmayı bil,
- 24- Çevrene hep en iyilerini topla, 25- Bayağılaşmayı lanetle,

26- Tutkuyu simgele, 27- Kendini şaşırt, 28- Enerjini besle, 29- Silkinip kendine gel, 30- Çok yönlü ol, 31- Ateş ol, 32- Sezgiyi izle, 33- Kendi düşsellik değerini bul, 34- Aralıksız uyarla, 35- Kısacası kendini dünya çapında kıl. (Seguela, 1990: 317-318).

Şimşek McQueen belli başlı yeteneklere sahiptir; fakat eksikliklerinden ötürü tam anlamıyla yıldız olmaya hazır değildir. Yıldız olabilmenin temel şartı yukarıda ifade edildiği gibi yetenekli olmaktır; fakat yetenekli olmak yıldız olabilmek için yeterli değildir. Seguela'nın belirttiği gibi bu durum birçok ilkeye bağlıdır. Kral'da *"Senin bir vidanda bile çoğu arabanın tüm kaportasındakinden daha çok yetenek var"* cümlesi ile Şimşek McQueen'in üstün bir yeteneğe sahip olduğunu ifade eder. Ama Şimşek McQueen'in hangi konuda noksan olduğunu da ayrıca belirtir. Çevrene hep en iyilerini topla ilkesine karşı Şimşek McQueen, "Ben solo çalışırım" ilkesini benimsemektedir. Ayrıca Şimşek McQueen medya karşısındaki ifadelerinde ve kendi sunumlarında aşırılıklara kaçmaktadır. Çünkü görünen şeyin iyi olduğuna, iyi olan şeyin ise görünür olduğuna inanmaktadır. Tanınmış olmayı şöhret sanarak, hayallerini bu şekilde inşa etmektedir. Fakat Seguela (1990: 222) ne kadar çok görülürseniz o kadar az sevilirsiniz, ne kadar az görülürseniz sizi yeniden görme isteği o kadar artar ifadesi ile bu anlayışı çürütmektedir. Piston Kupası'nı defalarca kazanmış olan Kral'ın medyatik olmayan tutumu, ifademizi destekler niteliktedir.

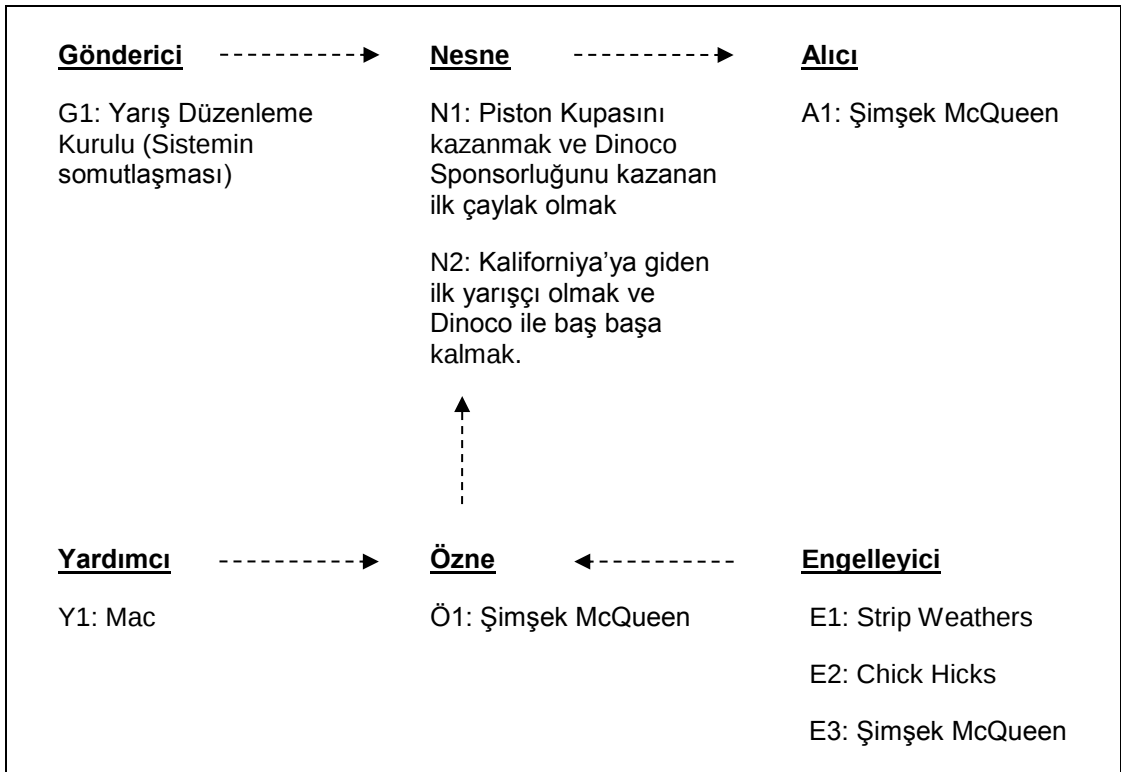
Şimşek McQueen'in, Seguela'nın *starlık* ilkelerinin kimisini karşılarken, birçoğunu da karşılayamadığı görülmektedir. Daha evvel de belirttiğimiz gibi Şimşek McQueen bir çaylaktır ve erginlenmesi bir sürece bağlıdır. Daha önce defalarca Piston Kupası'nı kazanan, Dinoco sponsorluğunu elde eden yani Şimşek McQueen'in yitik nesnesine birçok kez ulaşan Kral ise, erginlenen bir birey olarak Şimşek McQueen'e tavsiye de bulunmaktadır. Şimşek McQueen bu tavsiyeye karşılık, ana akım medya aracılığı ile binlerce kez dolaşıma sokulan yıldızlık imgesinin hayalini kurarak duruma olan kayıtsızlığını ortaya koyar. Bu kesitte bir eyleyen daha ortaya çıkmıştır. O da yardımcı rolündeki Kral'dır. Şimşek McQueen'in yitik nesnesine ulaşması konusunda değerli bir

bilgiyi paylaşan Kral, Şimşek McQueen tarafından büyük bir kayıtsızlıkla karşılanmıştır. Fakat Piston Kupası “Çaylak Şimşek” tarafından kazanılacaksa bunun tek şartının iyi bir ekip liderinin ve iyi bir ekibin varlığı sayesinde olacağı mesajı bu kesit ile önceden verilir. Yani bu ekme filmin final sahnesinde biçilecektir. Bu kesitte eyleyen rolünde yardımcının ortaya çıkmasına rağmen eyleyenler şemasına gerek duyulmamıştır. Çünkü yardımcı rolündeki Kral’ın tavsiyesi, Şimşek McQueen’in kayıtsızlığından ötürü yitik nesnesine ulaşmasına ve izlencesine herhangi bir katkı getirmemiştir. Şimşek McQueen bir önceki eyleyenler şemasında olduğu gibi burada da yine engelleyici konumundadır.

3.1.2.7. Yeni İzlencenin ve Yeni Nesnenin Ortaya Çıkması

Kral ve Şimşek McQueen arasındaki konuşmanın sona ermesi ile birlikte kesit değişir, yarışın sonucu açıklanır. “*Bayanlar ve Baylar, Piston Kupası tarihinde bir ilk yaşanıyor*”. Spikerin bu sözleri üzerine Şimşek McQueen “*bir çaylak Piston Kupası’nı kazandı, evet*” diyerek sahneye atılır; fakat spikerin “*üç yarışçı arasında beraberlik var*” sözlerinin ardından Şimşek McQueen yitik nesnesine ulaşamadığını anlar. Spiker “*Piston Kupası yetkilileri bir hafta içerisinde üç birinci arasında galibi belirlemek için Kaliforniya’da bir yarış daha yapılması kararını aldı*” sözleri ile yeni bir izlencenin ortaya çıkışını ilan eder. Chick Hicks’in “*Hey çaylak, Kaliforniya’ya ilk varan Dinoco ile baş başa kalır*” sözleri ise Şimşek McQueen’in ikincil bir nesne edinmesine yol açar.

Yeni izlence ve yeni nesne kesitinin özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 11: Yeni İzlen ve Yeni Nesne Kesitinin Eyleyenler Şeması

Şimşek McQueen'in (Ö1) ilk yitik nesnesi (N1) daha önce belirttiğimiz gibi Piston Kupası'nı kazanan ve Dinoco sponsorluğunu elde eden ilk çaylak olabilmektir. Şimşek McQueen (Ö1) bu kesitte, asıl nesnesini gerçekleştirmeden önce ulaşması gereken bir başka nesne daha edinmiştir. İkincil nesnesi, Kaliforniya'ya herkesten önce vararak Dinoco ile baş başa kalabilmektir (N2). Şimşek McQueen (Ö1) hem ilk yitik nesnesi hem de bu kesit ile ortaya çıkan ikincil yitik nesnesi ile ayrışimsal bir ilişki içerisinde. Şimşek McQueen'in (Ö1) nesneleri ile olan bu ayrışimsal ilişkisini şu şekilde ifade edebiliriz: (Ö1 U N1,N2). Kahraman bu ayrışimsal ilişkiyi sona erdirmek için bir yolculuğa çıkacaktır. Bu kesitte gönderici, alıcı, engelleyici ve özne konumları değişmemiştir. Yardımcı konumunda ise sadece Mac (Y1) vardır; çünkü Şimşek McQueen (Ö1) ekip şefi ve *Pit Stop* ekibi ile yollarını ayırmıştır.

3.1.2.8. Reklam Metni

Kesit deęiřir. Gece olmuřtur. řimřek McQueen Kaliforniya'ya gitmek iin tařıyıcısı Mac'in yanına gider. Fakat řimřek McQueen'in bu řehri terk etmeden nce yapması gereken bir řey daha vardır. Kahraman, sponsoru olan Rust-Eze firmasının adırında grnmek zorundadır; fakat orada grnmekten hi haz almamaktadır. řimřek McQueen, Mac'in "Orada grnmen gerekiyor" szlerine karřılık byk bir isteksizlikle "Hayır, hayır, hayır, hayır, hayır, hayır" derken film birden reklam metnine dnřr.

-řİMřEK MCQUEEN: *Evet, evet, evet. Ben řimřek McQueen. Ben Rust-Eze tampon yaęı kullanıyorum. Yeni arka tampon forml. Kullan tamponunda Rust-Eze, sonra da bas git. Vay be řu parıltıya bakın. Rust-Eze kullanın ve siz de benim gibi grnn.*

Reklam metninde řimřek McQueen, kullanmadıęı ve inanmadıęı bir rn tanıtmaktadır. Reklam metinlerinin byk bir oęunluęunda olduęu gibi burada da bir nl kullanımı vardır, o nl de hızlı yarıř arabası řimřek McQueen'dir. Hızlı kesmeler ve devinim, aktrn izleyiciyi metne katılıma davet eden sylemi ve kameraya bakması, rnn kullanılması ve hemen sonu alınması ve rnn kullanılması ile aktrle zdeřlik kurma gibi reklam metinlerinde kullanılan yntemler bu sahnede rahatlıkla grlmektedir. Gndelik hayatta her an reklam metinleriyle karřılařan insan, bu sayede bu metinlere ařına kılınmıřtır. Bu metinler izleyici tarafından yadırganmayarak gereklik kazanmakta ve doęal ilan edilmektedir. Kısa bir anlıęına reklam metnine dnřen bu sahne de, izleyici tarafından doęal karřılanmakta ve yadırganmamaktadır. Bu da yknn doęal kılınmasına ve gerekgibililięine katkı saęlamaktadır.

Rutherford'a gre (2000:16) reklamcılar stat, seks, bireysellik ve benzeri alanlardaki dřlerimizi ya da korkularımızı bize geri satmaktadır. Birok reklamda bir deęiřim vaadi vardır. Reklamlar tketiciyi bir znt ya da yetersizlik konumundan alıp, mutluluk olmasa bile doyum konumuna iletirler. Bu reklam metninde deęiřim vaadinde bulunan, zne konumundaki

Şimşek McQueen'dir. Şimşek, tüketicilere eğer Rust-Eze kullanmazsanız paslı bir araba olarak hayatınıza devam edersiniz, kullanırsanız benim gibi görünebilirsiniz hatta olabilirsiniz mesajını vermektedir. Yani tüketicileri yetersizlik konumundan alıp, ideal özne konumuna davet etmektedir. Çetinkaya'ya göre (1992: 101-102) reklamlar insanları ütopyalarından yakalar. Reklam metinlerinde insanların ütopyalarından çalınmış enstantaneler veya sözcükler vardır. Özellikle alt ve orta gelir grubu insan ütopyalarında canlandırdıklarının az-çok benzerlerini reklamlarda görünce, reklamı daha bir iştahla izler, onu aklında tutmaya çalışır. Reklamın ana işlevi kitleleri tesir altına alabilmektir. Kitleleri tesir altına alabilmenin en kestirme yolu, onların ütopyalarına ulaşmayı başarabilmektir.

Reklam metninden sonra kesit değişir ve kamera Rust-Eze çadırına geçiş yapar. Çadır da reklam metninin ütopyalarına seslendiği çeşitli paslı arabalar bulunmaktadır ve bu paslı arabalar ütopyalarındaki ideal özne konumundaki Şimşek McQueen'i beklemektedir. Şimşek McQueen ise Mac ile paslı arabaları uzaktan izlerken *"Paslı arabalardan öğreniyorum. İmajım için hiç iyi bir şey değil"* diyerek onlara görünmeden oradan uzaklaşmak derdindedir. Fakat Şimşek McQueen sponsorlarına ve paslı arabalara yakalanır ve sahneye çıkartılır. Herkes yarış sonrası Şimşek McQueen'den bir konuşma yapmasını beklemektedir. Şimşek, reklam metnine gönderme yapan bir konuşma yapar:

-ŞİMŞEK MCQUEEN: *Gördünüz, Rust-Eze özel bileşimli tampon yağı takımı bugün harika bir yarış çıkardı. Unutmayın biraz Rust-Eze ve bir ton kadar şansın yardımıyla sizler de bana benzeyebilirsiniz (isteksiz).*

Şimşek McQueen kısık sesle *"bir ton kadar şansın yardımıyla sizler de bana benzeyebilirsiniz"* diyerek aslında oynadığı reklam metnini ve bu metinden hareketle reklam endüstrisini eleştirmektedir. Kahraman için ne Rust-Eze tampon yağı ne de paslı arabalar hiçbir şey ifade etmemektedir. Reklam metinlerinde sunulan ürünlerin tüketimi ile birlikte aslında o ünlü gibi olmamızın çok da mümkün olmadığı bu ifade ile açıkça ortaya konulmaktadır.

Şimşek'in bu söylemi reklam endüstrisine eleştirel bir söylemiş gibi sunulsa da, aslında bu film aracılığı ile ünlü kullanılan bu reklam metni yeniden üretilerek tekrar dolaşıma sokulmaktadır. Bu şekilde bu reklam ideolojisi popüler ana akım filmde yeniden inşa edilerek izleyiciye sunulmaktadır.

Şimşek McQueen'in kısa sunumundan sonra paslı arabalar ve sponsorlar büyük bir sevgi seline kapılır. Sponsorlar Şimşek McQueen'e olan sevgisini "*Hey evlat, seni seviyoruz. Seninle bu yıl olduğu gibi başarılı bir yıl daha geçirmek istiyoruz*" sözleri ile ifade eder. Buna karşın Şimşek McQueen, römorkun kapısı kapandıktan sonra "*Rüyanızda görürsünüz*" sözleri ile onlara karşılık verir. Bu kesit Şimşek McQueen'in, ben merkezliliğini, bireyciliğini ve narsist karakterini pekiştirir. Yitik nesnesine ulaşmak için içinde bulunmaktan tiksinti duyduğu *Rust-Eze* firması ile çalışmakta, onlara araçsal bir bakış açısı ile yaklaşmaktadır. Paslı arabaların bir "Ben"i olabileceği aklına gelmeden merkeze aldığı kendi "Ben"i ile onları aşağılamaktadır. Reklam filmlerinde imajı için iyi bir şey olmadığını iddia ettiği *Rust-Eze* firmasının ürününü tanıtarak tüketicilere yani paslı arabalara kolaylıkla yalan söyleyebilmekte, bu yalanını da sadece bizlere fısıldamaktadır. Kahraman, bu yalanı Piston Kupası'nı ve Dinoco sponsorluğunu elde edene kadar içinde tutmak ve bu duruma katlanmak zorundadır.

3.1.2.9. Yolculuk Başlıyor

Kesit değişir. Şimşek McQueen ve taşıyıcı Mac, Kaliforniya'ya doğru yola çıkmak için hareket ederler. Bu kesitte de Mac, kahramanın yardımcısı konumundadır. Şimşek McQueen'in izlencesini sürdürmesinde taşıyıcılık görevini sürdürmektedir. Kamera römork'un içinde, Şimşek McQueen'in çeşitli sticker'larını, oyuncak modellerini, posterlerini ve çıkartmalarını görüntüler. Karşımızda metalaşan bir özne ve kültür endüstrisi ürünleri vardır. Kültür endüstrisinin amacı kapitalizmin tahakkümünü genişletmek ve insanlar başta olmak üzere onların kültürel yaşamlarını metaya dönüştürmektir.

Zıpes'a göre (2010:228) bu üretimin amacı, aslında insanları ürettikleri ve tükettikleri şeylerin niteliğine bakılmaksızın daha büyük ve daha iyi tüketici yapmaktır. İnsanlar ve onların kültürel biçimleri kitle iletişim araçları tarafından metalar haline dönüştürülmektedir. Adorno ise (2010: 242) kültür endüstrisinin tipik kültürel varlıklarının meta olmadığını, sadece ama sadece meta olduğunu ifade eder. Adorno'ya göre (2007: 55,109) bütün dünya kültür endüstrisinin süzgecinden geçirilir. Film gündelik algı dünyasının aynısını yaratmayı amaçladığı için, dışarıdaki sokakları az önce izlediği filmin devamı olarak algılayan sinema izleyicisinin bu bildik deneyimi film üreticileri tarafından dikkate alınmaktadır. Eğer yapım teknikleri bu nesneleri ne kadar yoğun ve boşluk bırakmayacak biçimde kopyalayabilirse, dışardaki dünyanın beyaz perdede gösterilenin kesintisiz bir devamı olduğu yanılsamasını yaratmak da o kadar kolay olur. Ayrıca bu endüstri bildik şeyleri yeni bir nitelikte birleştirmekte, tüm dallarda kitleler tarafından tüketilmeye uygun olan ve bu tüketimi büyük ölçüde belirleyen ürünler az çok planlı bir şekilde üretilmektedir. Bu şekilde hiçbir boşluğun olmadığı bir sistem yaratılmış olmaktadır.

Seguela'ya göre (1991:56) yıldız satın aldırır. Bu onun var olma nedenidir. Daha doğrusu var olma tutkusudur. Yıldız tek mutlak maldır. Birçok yönü satın alınma özelliği taşıyan tek maldır. Oyunu, görüntüsü, sesi ve anılarına kadar her şeyi paraya çevirebilir ve bu devasa para makinesi hiç yıpranmaz. Bir yıldız ne kadar çok sattırırsa, kendi satış bedeli de o kadar artar. Tüketimin her eylemi onu daha çekici kılar.

İzleyiciye aşına gelen metalaşan kahramanın bu ürünleri aslında yaşanacak olan tüketimin de habercisidir. Sistem hiç vakit kaybetmeden filmin ardından karakterlere dair, özellikle de filmin öznesine dair kitlesel üretimine başlamıştır. Filmde yıldız adayı bir çaylağın çeşitli ürünleri çoktan tüketime hazır hale getirilmiştir. Çünkü o kesin bir yıldız olacaktır ve yıldız satın aldırır. Günümüzde de filmlerin ardından hatta filmlerin yayınlanmasından evvel film karakterleriyle ilgili onlarca ürün piyasaya sürülmekte ve insanlar tarafından bu ürünler büyük bir iştahla tüketilmektedir.

Film gerek hayattaki bu dngden beslenerek izleyici gznde ařinalıęı ve doęallıęı yaratmaktadır. Bu ařinalık ve doęallık da yaratılan gereklięin dıřarıdaki gerek ile bir olduęu yanılısamasına neden olmaktadır. Dolayısıyla metalařan znenin rnleri ve bu rnleri tketmek izleyiciye ok doęalmıř gibi gelmektedir. Bu řekilde sistem, yarattıęı kahramanlar aracılıęı ile insanların hem boř zamanları zerinde hem de tketecekleri “řey” zerinde hegemonya kurmaktadır.

Yolculuk hareketli bir mzik ile bařlar. Kırmızı bir tařıyıcı olan Mac ile řimřek McQueen, yarıř alanından polisler eřlięinde ayrılır. nk “O” sıradanlıęın tesindedir. Seguela’nın da dedięi gibi yıldız herbirimizin onda kendini bulduęu ve herkesle zdeřleřen tek varlık, hem de birok varlıktır. Fakat daha nce dedięimiz gibi řimřek McQueen tam anlamıyla dnřme uęramadan tam anlamıyla bir yıldız deęildir, ama olacaktır. Geleneksel film anlatısının kodlarından řimřek’in bir yıldız olacaęını nceden sylemek mmkndr. Kamera birbiri zerinde ve her biri farklı bir yerleřim yerine giden modernizmin muazzam yollarını, kprlerini, bu yolları kullanan seyir halindeki birok aracı ve her biri farklı bir yeri iřaret eden onlarca tabelayı grntler. Sekanslar deęiřtike ıřıltılı řehrin arkada kaldıęını grrz ve artık yolculuk uzam deęiřtirerek doęanın iinde devam eder.

řimřek McQueen, rmorkun ierisinde kendisine masaj yaptırırken menajeri Harv arar. Kahramanın kendisi gibi menajeri de bireyci ve benmerkezcidir. řimřek’in isim ve reklam haklarından yzde almasına raęmen yarıřı bile izlememiřtir. Arasal bakıř aısı yine devrededir. Harv, Kaliforniya’daki birincilik yarıřı iin řimřek McQueen’e tam yirmi bilet verildięini ve dostlarına gnderebileceęini syler. řimřek McQueen, “evet, nce dostlar, dostlar nce” der ve kısa bir sre dřnr. Onun hi dostu olmadıęını bu dřnceli halinden anlarız. Harv’da bu kısa dřnceyi onun ok dostu olduęuna ve karar vermekte zorlandıęına yorar. Harv “bana yarıřın sonucunu bildirirsin” diyerek řimřek McQueen’i dinlemeden telefonu kapatır. Bu kesit ile řimřek McQueen’in dostu olmadıęına tanık oluruz. Kahraman her zaman kendisini “Ben” olarak ortaya koyduęundan etrafında “biz”

diyebileceği kimse yoktur. Menajерinin yarışı izlememesine ve Kaliforniya'daki yarışı da izlemeyecek olmasına rağmen Şimşek McQueen buna bile kıyamaz. Harv ile konuşmak ona çok iyi gelir; çünkü o yalnız bir yıldızdır. Şimşek McQueen'in dönüşümünde dostun büyük role sahip olacağını bu kesitte izleyici hisseder. Yarış bitiminden sonra Kral'ın Şimşek McQueen'e *“kendine iyi bir ekip lideri ve ekip bul. Arkanda işlerini yapan iyi insanların olmadığı sürece kazanamazsın”* ifadesi de yardımcıların yani dostların önemine dikkat çekmektedir. Şimşek McQueen'in bireyci ve benmerkezci kişiliğini kırmasında ve dönüşüme uğramasında dost önemli bir görev üstlenecektir. Daha önce belirttiğimiz gibi bu bir ekmedir, ileri de biçilecektir.

Manager ile Şimşek McQueen'in konuşma sekansının ardından kesit değişir, bir minibüs Mac'in yanından usulca geçer. Bunun üzerine Şimşek McQueen ile Mac arasında şöyle bir diyalog geçer:

ŞİMŞEK MCQUEEN: *Hadi ama Mac, en sağdan gidiyorsun. Unutma Şimşek McQueen'i taşıyorsun.*

MAC: *Evet biraz soluklanmak için ara vereceğim. Yaşlı Mac, biraz dinlenmeli.*

ŞİMŞEK MCQUEEN: *Kesinlikle, olmaz. Bir an bile durmadan Kaliforniya'ya gidiyoruz. Bunda anlaşıştık.*

MAC: *Tüm gece mi? Unutma ama, motorlu taşıtlar yönetmeliği...*

ŞİMŞEK MCQUEEN: *Hadi ama Mac, oraya Chick'ten önce varıp Dinoco ile takılmalıyım.*

MAC: *Şu uyuyan kamyonlara bak. Evlat başarabilir miyim bilmiyorum?*

ŞİMŞEK MCQUEEN: *Elbette başarırısın Mac. Çok kolay olacak. Seninle, uyanık kalırım.*

MAC: *Tüm gece mi?*

ŞİMŞEK MCQUEEN: *Tüm gece boyunca.*

Şimşek McQueen, taşıyıcı Mac ile bütün gece boyunca uyanık kalacağını söyledikten hemen sonra uykuya dalar. Uykusuz Mac ise yoluna

devam etmeye çalışır; fakat bu çok da mümkün görünmemektedir. Mac'in gözleri yol boyunca zaman zaman kapanmakta, o da uyanık kalmaya çabalamaktadır. Şimşek McQueen'in benmerkezciliği ve bireyciliği hakkında tekrar tekrar konuşmak artık yersiz olacaktır; çünkü her söylemiyle ve davranışıyla o zaten bu kişiliğini ortaya koymaktadır. Fakat bu kesit ile kahramanın kişiliği tamamıyla gözler önüne serilir. Kahraman yine kendi "Ben"ini ortaya koyar ve Mac'in "Ben"ini yok sayar. Onun tek amacı Kaliforniya'ya ilk giden yarışçı olmak ve Dinoco ile baş başa kalabilmektir. Mac'in ihtiyaçları ya da istekleri onun gözünde hiçbir şey ifade etmemektedir. Şimşek McQueen'in bu kişiliği aslında onun en büyük engelleyicisi konumundadır. Film anlatısının ilerleyen kesitlerinde bu durum açıkça ortaya çıkacaktır.

Kesit değişir. Kesme ile modifiye edilmiş dört otomobil yani engelleyiciler görüntüye girer. Rengârenk ışıklarla donatılmış, yüksek sesli rap müzik eşliğinde siyah aksanıyla konuşan dört hızlı otomobil. Marjinal görüntüleri onların bir kötülük yapabilecekleri algısı uyandırmaktadır. Bu anlatım ile kötülük ve farklılık özdeşleştirilmektedir. Dahası, siyah renk üzerine kurulan ırk ayrımı alt metin olarak izleyicinin zihinlerine aşılanmaktadır. Dört otomobil, Mac'in yanına yaklaşır ve Mac'in uyukladığını gördüklerinde, yüksek sesli müziklerini *slow* müziğe çevirirler. Ardından şerit değiştirmece oyunu oynayarak Mac'in yoldan çıkmasına neden olurlar. Mac'in yolun tırtıklı kenarına doğru kayması sonucu, römork'un içinde bulunan Şimşek McQueen'in oyuncak modellemesi "rastlantı" sonucu arka kapak tuşunun üzerine düşer ve arka kapağın açılmasına sebebiyet verir. Şimşek McQueen arka kapaktan yola düşer ve Mac, dört otomobilin gürültüsüne uyanarak yoluna düzgün bir şekilde devam eder.

Maceranın başlayabilmesi bu anlatıda bir rastlantıya (tesadüf) bırakılmıştır. Campbell'a göre (2010: 65) bir hata –görünüşte yalnızca şans-beklenmedik bir dünyayı ortaya çıkarır ve birey pekiyi anlaşılamayan güçlerle bir ilişkiye sürüklenir. Freud'un gösterdiği gibi, kazalar yalnızca şans değildir. Bastırılmış arzuların ve *çatışkılar*ın sonucudurlar. Yaşamın yüzeyinde,

beklenmedik su kaynaklarının yarattığı dalgalanmalardır onlar ve bunlar oldukça derin, ruhun kendisi kadar derin olabilirler. Kaza bir kaderin boy vermesini sağlayabilir.

Kesit değişir. Hala gecedir. Şimşek McQueen bir anda kendisini geliş istikametinin tersi bir pozisyonda yolda uyurken bulur. İzlencenin bozulduğunu kahramanın ters yola girmesinden anlayabiliriz. Düz anlamsal olarak ortada bir yanlışlık olduğunun, yan anlamsal olarak ise anlatının değişip dönüşeceğinin, bir şeylerin ters gideceğinin göstergesidir bu durum. Ters istikamet artık Şimşek McQueen'in izlencesini değiştirecektir. Şimşek McQueen gözlerini açtığında arabaların üzerine doğru geldiğini fark eder ve üzerine doğru gelen otomobillerin ve tırların altında kalmamak için ters istikamette bilinçsiz bir şekilde ilerleyerek kurtulmaya çalışır.

Şimşek McQueen bir yarış arabası olduğundan hayatı boyunca farlara hiç ihtiyaç duymamıştır. Işığı olmadığından anayolda Mac sandığı bir tırın peşinden gider; fakat o Mac değildir. İleride ise anayoldan tali yola sapan bir tırı da Mac sanır ve peşinden gider. Ana yola oranla tali yolda hiç ışık yoktur ve kahraman ışıktan yoksundur. Tır henzemin geçidinden geçerken trenin yaklaştığına dair sirenler çalmaktadır. Bunu gören Şimşek McQueen hızını arttırır. Tren de geçide yaklaşan Şimşek McQueen'i görür ve düdük çalmaya başlar. Fakat Şimşek hızını hiç kesmez, aksine hızını arttırır. Geçitten son anda geçer ve trenin çarpmasından son anda kurtulur. Bu son an kurtuluşu ile Şimşek McQueen izlencesine kaldığı yerden devam eder.

Son an kurtuluşunu Amerikan sinemasının anlatım biçimine katan "sinemanın babası" olarak da nitelendirilen David Wark Griffith'dir. Griffith sinema hayatı boyunca hep yeni yöntemlerin arayışı içerisinde olmuştur ve filmlerine anlatımsal zenginliği kazandırmanın yollarını aramıştır. "Griffith, 1909'da yaptığı *İssız Villa*'ya (The Lonely Villa) kadar Porter'dan gelen alışılmış anlatım kalıplarının dışına çıkmadı. İlk yeniliklerini *İssız Villa*'da sergileyen Griffith, seyircinin katılımını artırmak amacıyla filmsel kurmacalara ilk günlerden itibaren yerleştirilen kovalama ve kurtarma sahnelerini

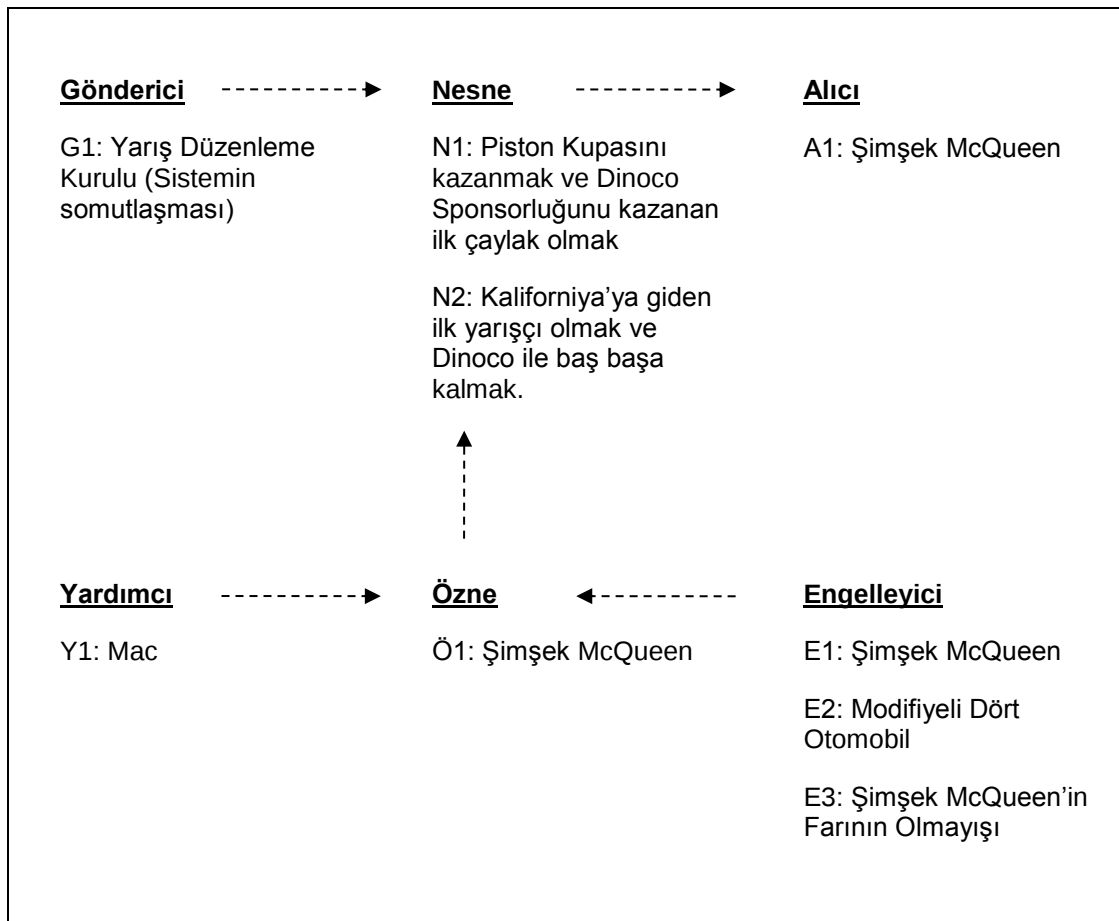
geliştirerek kullandı. Sinemacılar arasında uzun süre “Griffith tarzı son” ya da “son an kurtuluşu” diye adlandırılan final sahnelerinin ilkinde de bu filmde gerçekleştirdi” (Abisel, 2010: 96). *Arabalar* filmindeki bu son an kurtuluşu, filmin sonunda değil de filmin henüz ortasında kullanılmıştır. Griffith’in filmlerinin aksine *Arabalar* filmi son an kurtuluşu ile sona ermemektedir. Bu klasik anlatı kodu sadece bu sekansta kullanılmakta ve bu yolla gerilim tırmandırılarak izleyicinin filme katılımı amaçlanmaktadır.

Son an kurtuluşu ile trenin altında kalmaktan kurtulan Şimşek McQueen, Mac sandığı tıra çok geçmeden ulaşır; fakat tırın yanından geçerken onun Mac olmadığını ilk önce izleyici anlar; çünkü kahraman ışıktan yoksundur. Şimşek McQueen tırın suratını görünce onun Mac olmadığını anlar. Tır biraz paslı ve eski nesil bir modeldir, aynı zamanda havaya zararlı gaz yaymaktadır. Bu görüntü, üzerindeki geri dönüştürülmüş piller ifadesi ile tezat oluşturmaktadır. Çevreci arabalar fosil yakıt kullanmamakta, bu nedenle de dışarıya zararlı gazlar yaymamakta ya da bu yayılımı en aza indirmektedir. Bu nedenle *Arabalar* filmindeki hiçbir araç çevreci bir yapıya sahip değildir. Film çevreciymiş gibi yaparak kendisini aklamaya çalışmaktadır.

Şimşek McQueen tır ile konuşmasından sonra bir süre olduğu yerde bekler ve birden aklına eyalet otoyolu gelir. Bunun üzerine son sürat Mac’i aramaya koyulur. Kamera uzaklaşan kahramanı gösterir. Fakat kahramanın yine ters istikamette olduğunu 66. Otoyol tabelasından anlarız. Şimşek’in eyalet otoyolu diye gittiği istikamet aslında 66.otoyoldur. Ters yola girme bir eğretilen olarak yeniden izleyicinin karşısına çıkar. 66. Otoyol, 1926-1985 yılları arasında ABD karayolları ağı içerisinde yer almış ünlü bir otoyolun adıdır. Toplam uzunluğu 3.940 kilometre olan bu ünlü otoyol, Birleşik Devletler’i neredeyse batıdan doğuya çevrelemekteydi. 66.otoyol, ABD karayolları sisteminden 27 Haziran 1985 tarihinde resmen çıkartıldı ve bu tarihi yol yerini Eyaletlerarası Otoyol Sistemi’ne bıraktı. Film anlatının devam edeceği uzamı eskiden çok popüler olan bir otoyoldan seçmiştir. *Nascar* yarışı ile kurulan gerçekçilik, 66. Otoyol’un kullanımı ile devam etmektedir.

Anlatı doğrudan gerçek öğelerden beslenmektedir. Daha önce bahsettiğimiz gibi bu durum izleyiciyi filme aşına kılmaktadır. Geçmişte çok popüler olan fakat anlatının geçtiği zamanda haritadan silinmiş olan 66. Otoyol'un kullanımı öyküyü doğallaştırmakta, bu da izleyicinin filme bağlanma hissini güçlendirmektedir.

Yolculuk kesitinin özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 12: Kaliforniya Yolculuğu Kesitinin Eyleyenler Şeması

İlk şemada belirttiğimiz gibi burada da rekabetçi toplumu yaratarak bireysel başarıyı kutsayan sistem (G1) gönderici konumundadır. Final yarışını Kaliforniya’da düzenleyen “Yarış Düzenleme Kurulu” bu kesitte sistemin somutlaşmış halidir. Şimşek McQueen (Ö1), nesnesine ulaşması için üstün bir gönderici rolündeki bu kurulun kararına boyun eğerek yolculuğa çıkar. Nesnesi, bir önceki şemada belirttiğimiz gibi yine Piston Kupası’nı ve Dinoco sponsorluğunu kazanan ilk çaylak olarak tarihe geçebilmek ve Kaliforniya’ya giden ilk yarışçı olarak Dinoco ile baş başa kalabilmektir (N1, N2). Alıcı konumunda yine Piston Kupası’nı ve Dinoco sponsorluğunu kazanmaktan ve Kaliforniya’ya giden ilk yarışçı olarak Dinoco ile baş başa kalmaktan yarar sağlayacak olan Şimşek McQueen (A1) bulunmaktadır. Yardımcı, taşıyıcı Mac’tir (Y1). Engelleyici konumunda ise taşıyıcı Mac’i hiç durmadan Kaliforniya’ya gitmesi için zorlayan ve bu nedenle Mac’in uykusuz kalarak yoldan çıkmasına neden olan Şimşek McQueen (E1), şerit değiştirmeye oyunu oynayarak Mac’in yoldan çıkmasına neden olan modifiyeli dört otomobil (E2) ve Şimşek’in farının olmayışı (E3) bulunmaktadır.

Bu kesitte geleneksel anlatı sinemasının klasik dramatik yapısı devrededir. *Arabalar* filminde olaylar birbirlerini neden-sonuç ilişkisi içinde izlemekte, birbirlerine nedensellik bağı ile eklemlenmektedir. Anlatıdaki denge, Şimşek McQueen’in bireyci-benmerkezci-narsist benliği ve dört otomobilin devreye girmesi ile bozulmaktadır. Bu kesit itibarıyla film, bozulan dengenin yeniden tanzim edilmesini ve dengenin yeniden sağlanmasıyla yaşanacak olan bitiş durumunu izleyiciye sunarak anlatısına devam edecektir.

3.1.2.10. Radyatör Kasabası

Kesit değişir. Şimşek McQueen ışıktan yoksun bir şekilde 66. Otoyol’da son sürat ilerlemektedir. Kahraman, Radyatör kasabası yazılı tabelanın yanından çok süratli bir şekilde geçerken, tabelanın arkasında

gizlenip suçluları bekleyen, beklerken de uyuklayan kasabanın şerifi görüntüye girer. Şerifi, çevreciymiş gibi yapan tır örneğinde olduğu gibi ilk önce izleyici fark eder; çünkü daha önce belirttiğimiz gibi kahraman ışıktan yoksundur. Şerif “*benim kasabamda hız yapamazsın*” diyerek ışıklarını yakar ve kahramanın peşine düşer.

V. Propp, Rus halk masallarını incelerken, bu masallarda iki temel özellik dikkatini çeker. Birincisi bu masalların çeşitliliği, ikincisi tekdüzeliğidir. V. Propp önce, incelediği Rus masallarının oluşturuca bölümlerini saptamış, sonra bu bölümleri göz önünde bulundurarak, masalları birbirleriyle karşılaştırmıştır. V. Propp’un kullandığı temel anlatı birimi işlevdir. İşlev bir kişinin gerçekleştirdiği eylemdir. Bu işlev olay örgüsündeki anlamına göre tanımlanır. Masalda kişilerin üstlendiği işlevler, anlatının değişmez öğeleridir. Bundan sonraki sorun da bu işlevlerin masallarda ortaya çıkış sıralarıdır (Kıran ve Kıran, 2007: 167, 169). V. Propp, yüzeydeki çeşitlilik, çok renklilik altında, yüzlerce masala ortak olabilecek “işlevsel” birimleri bulup ortaya çıkarmak, bir başka deyişle, halk masalının yapısını düzenleyen değişmez yasaları belirlemek amacıyla otuz bir işlev saptamıştır. (Propp, 2011: XI). Sırasıyla otuz bir işlev şu şekildedir:

- 1- Uzaklaşma, 2- Yasaklama, 3- Yasağı çiğneme, 4- Soruşturma,
- 5- Bilgi toplama, 6- Aldatma, 7- Suça katılma, 8- Kötülük (eksiklik),
- 9- Aracılık (geçiş anı), 10- Karşıt eylemin başlangıcı, 11- Gidiş,
- 12- Bağışçının ilk işlevi, 13- Kahramanın tepkisi, 14- Büyülü nesnenin alınması, 15- İki krallık arasında yolculuk (bir klavuz eşliğinde yolculuk), 16- Çatışma, 17- Özel işaret, 18- Zafer,
- 19- Giderme, 20- Geri dönüş, 21- İzleme, 22- Yardım, 23- Kimliğini gizleyerek gelme, 24- Asılsız savlar, 25- Güç iş, 26- Güç işi yerine getirme, 27- Tanı(n)ma, 28- Ortaya çıkarma, 29- Biçim değiştirme,
- 30- Cezalandırma, 31- Evlenme.

Propp’un çıkarmış olduğu otuz bir işlevden üçüncüsü, bu kesitte işlemektedir. Şimşek McQueen bir an evvel Mac’i bulmak ve izlencesine kaldığı yerden devam edebilmek için çok süratli bir şekilde giderken, hız yasağını çiğnediğinin farkında bile değildir. Şimşek McQueen yasağı çiğnemiştir ve kanun koruyucu da suç işleyeni yakalamak için iş başındadır.

Anlatının deęişmez öęesi olarak yasağın çiğnenmesi işlevi, radyatör kasabasındaki hikâyenin başlangıcını oluşturmaktadır.

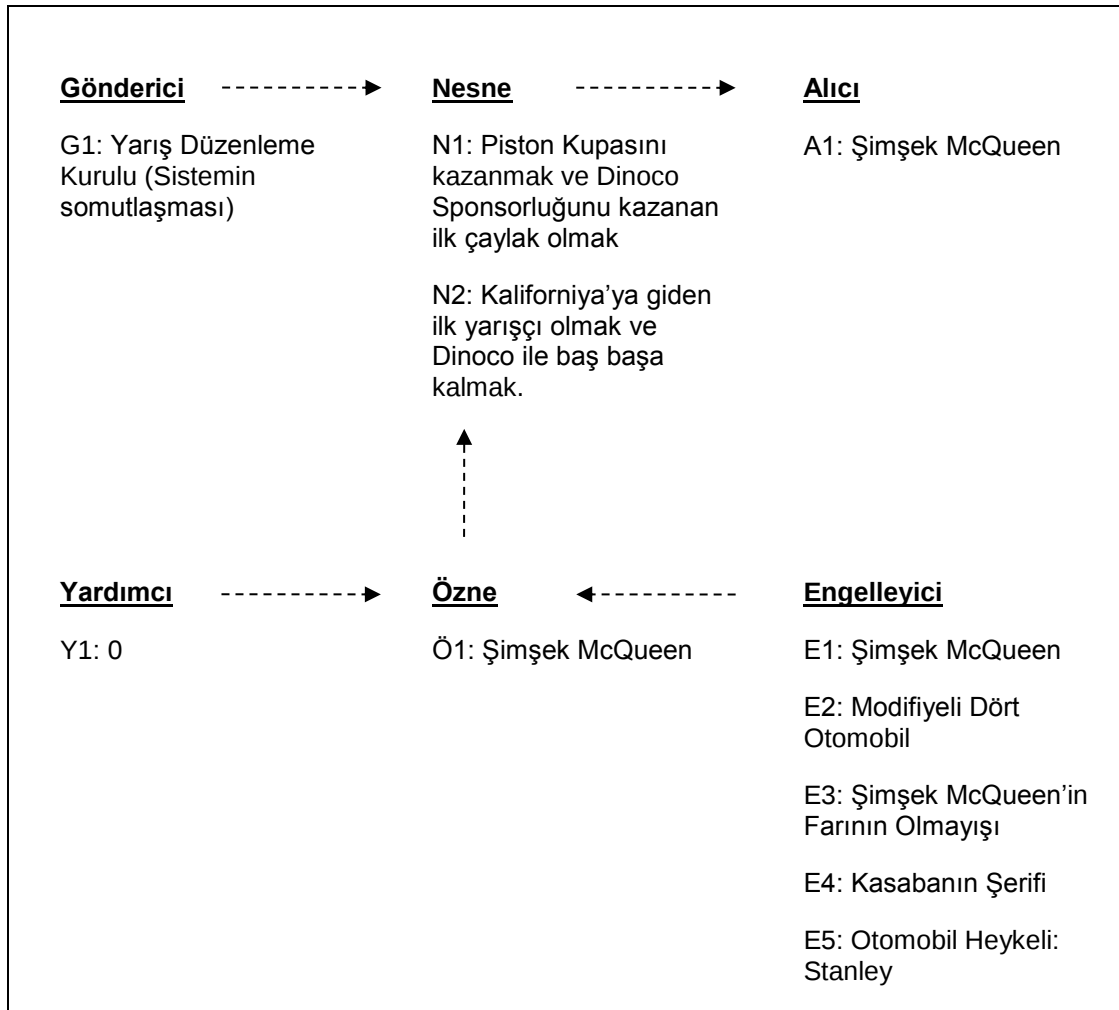
Şimşek McQueen bir süre ilerledikten sonra arkasından gelen kasabanın şerifini fark eder ve “*belki bana yardımcı olabilir*” düşüncesi ile yavaşlamayı düşünür; fakat şerif birden Şimşek McQueen’e ateş etmeye başlar. Şerif’in ateş etmeye başlaması ve buna devam etmesi ile kahraman, sanki suçluymuş gibi Şerif’ten kaçmaya çalışır. Kesme ile Radyatör Kasabası görüntüye girer. Kasabada terk edilmiş bir görüntü hâkimdir. Bomboş sokaklar, cılız ışıklar, taşraya özgü lambanın etrafında uçuşan küçük otomobil sinekler... Nereden geldiğı belli olmayan yavaş bir müzik, kasabanın sesçil evrenini oluşturmaktadır. Kamera tek bir müşteriye hasret kasaba sakinlerini göstermeye başlar. Lastik dükkânı işleten Guido, Guido’nun yardımcılığını yapan küçük bir İtalyan kaldırıcı olan Luigi, üzerinde “*kurucumuz Stanley*” yazan bir otomobil heykel, otomobil heykelin yanındaki çiçekleri sulayan kırmızı bir itfaiye aracı, trafik lambasının ne kadar sürede yanıp söndüğünü tartışan Fillmore ve Sarge ve onların tartışmalarına kulak misafiri olan Flo ve Ramone. Kasaba ve karakterler bu görüntüleri ile sanki derin bir uykudaymış gibi izleyiciye sunulur. Kasabanın terk edilmişliğine sanki karakterler de uyum sağlamıştır.

Piston Kupası’nın yapıldığı ışıltılı ve hareketli şehirle tamamen zıt bir görüntü oluşturan bu kasabanın ve sakinlerinin derin sessizliğini giderek yaklaşan silah sesleri bozar. Şimşek McQueen önde, kasabanın şerifi arkada kasabaya giriş yaparlar. Şimşek, buranın eyalet otoyolu olmadığını en sonunda anlar; fakat artık dönülmez bir yola girmiştir. Daha önce böyle bir karmaşa içerisinde hiç kalmadığı belli olan kahraman, kasabanın içerisinde bir o yana bir bu yana savrulup durur. Dikenli tellere takılır, kasaba sakinlerinin dükkânlarını darmadağın eder. Şimşek McQueen’in arkasına dolanan dikenli teller ise, üzerinde “*kurucumuz Stanley*” yazan otomobil heykele takılır. Şimşek, arkasına taktığı heykel aracılığıyla kasabanın dışarıyla bağlantı sağladığı yolunu kullanılamaz hale getirir. Kasabanın kurucusu olan Stanley, kasaba sakinleri tarafından heykeli yapılarak

kutsanmıştır. Tarihsel bir süreci ifade eden, geçmişle günümüz arasında köprü vazifesi gören ve kasaba sakinlerine bu anlamda güç veren kasabanın tek heykeli, dışarıdan gelen bir yabancı tarafından kullanılarak kasabanın tahrip edilmesine aracılık etmiştir. Fakat bu kesitin devamında heykelin tekrar koruyucu görevini üstlendiğini görmekteyiz. Sanki heykel canlanmışçasına elektrik kablolarına takılır ve bu şekilde Şimşek McQueen'in cezasını çekmeden kasabadan ayrılmasına izin vermez. Şerifin yapamadığını yapan heykel, kahramanı kablolarla sabitledikten sonra havada süzülerek eski yerine konar. Kablolarla takılarak baş aşağı asılan Şimşek McQueen'in yanına gelen şerif ise, adeta kahramanın başına geleceklerin sinyalini önceden verir. *“Evlat başın çok büyük belada”*.

Campbell'a göre (2010: 72) mitolojik yolculuğun –maceraya çağrı- olarak belirlediğimiz- bu ilk aşaması kahramanı çağıran ve onun ruhsal ağırlık merkezini toplumunun sınırlarından bilinmeyen bir bölgeye çekmiş olan kaderi belirtir. Bu önemli hazine ve tehlike bölgesi çeşitli biçimlerde sunulabilir: uzak bir ülke, bir orman, yeraltında, dalgaların altında ya da göğün üstünde bir krallık, gizli bir ada, sisli dağ tepesi ya da derin bir düşü hali; fakat hep tuhaf biçimde akışkan ve çok biçimli varlıkların, hayal edilmez eziyetlerin, insanüstü görevlerin ve olanaksız zevklerin yeri. Kahramanın düştüğü Radyatör Kasabası ise haritalardan silinmiş, kimsenin uğramadığı, terk edilmiş bir kasabadır. Artık herkes için uzak bir uzamdır. Yalnızca bir rastlantı sonucu insanların yolu buraya düşmektedir. Kahramanın hatası sonucu kasaba yolu kullanılamaz hale gelmiştir. Böylece bu kasaba, kahramanı yolun tamir edilmesine kadar hiçbir yere göndermeyerek kahraman için “eziyet verici” fakat dönüştürücü ve hayat verici bir uzam olacaktır.

Radyatör Kasabası'na giriş kesitinin özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 13: Radyatör Kasabası Kesitinin Eyleyenler Şeması

Bu kesitte gönderici, özne ve nesne konumunda herhangi bir değişiklik olmamıştır. Yardımcı rolünde bir değişiklik söz konusudur. Kasaba kesitinde Şimşek McQueen'in (Ö1) yardımcısı konumunda herhangi bir eyleyen yoktur (0). Şimşek McQueen'in (Ö1) engelleyicisi konumunda kendi benliği nedeniyle yine bizatihi kendisi (E1), Şimşek McQueen'in ışıktan yoksun oluşu (E2), modifiyeli dört otomobil (E3), Şimşek McQueen'i kasabanın içine sürükleyen ve kasabanın yolunun tahrip edilmesine dolaylı olarak sebebiyet verdiren kasabanın şerifi (E4) ve Şimşek McQueen'in ceza çekmeden

kasabadan ayrılmasına engel olan otomobil heykeli “Stanley” (E5) bulunmaktadır.

3.1.2.11. Canlı Haber

Şimşek McQueen’in havada asılı görüntüsünden sonra kesit değişir, ekran canlı yayın ekranına döner. Sabah olmuştur. Yarışın bitiminden sonra Şimşek McQueen ile röportaj yapan Kori Turbowitz bu sahnede de karşımızdadır ve uluslararası yarış pistinden canlı olarak bildirmektedir. Tüm kameralar yarış alanına ilk gelen Mac’in römorkunun açılmasını ve Şimşek McQueen’in basına poz vermesini beklemektedir. Fakat römorkun açılması ile Şimşek McQueen’in içinde olmayışı herkesi şaşırtır. Bu görüntüden sonra kahramanın kaybolması ile ilgili canlı haberler ekrana getirilir. Birçok farklı ülkede ve dilde kahramanın kaybolması ile ilgili canlı yayınlar yapılmaktadır. Yarışçıların bu konuda görüşlerine başvurulur. Şimşek McQueen’in kaybolması *talk show*’da espi malzemesi olarak kullanılır. Hükümet başkanları Şimşek McQueen’in bir an evvel bulunması ile ilgili halkın karşısında konuşma yapar. Kahramanın nerede olduğu ana haber bültenlerinde sıkça tartışılan ve herkesin merak ettiği bir konu haline gelir.

Şimşek McQueen’in kaybolması hem ulusal hem de uluslararası alanda büyük ilgi görmektedir; çünkü Şimşek McQueen bir yıldız adaydır. Yıldız adayı üzerinden büyük bir kamusal ilgi yaratılmakta hatta bu kayboluş hikâyesi magazinselleştirilmektedir. Kendini henüz kanıtlayamamış bir yıldız adayı bile haber malzemesi haline getirilerek tüm dünyanın tüketimine sunulmaktadır. Daha önce de belirttiğimiz gibi “ünlü” sattırır. Bir kültür endüstrisi ürünü veya bir kayboluş hikâyesi sistem için hiç fark etmez. Var olan ideoloji bir muammadan tüketilecek bir nesne çıkarabilmektedir. Bu kesitte Şimşek McQueen ile ilgili kayboluş hikâyesi canlı haberlerle, programlarla izleyiciye aktarılmaktadır. “Ramonet’e göre televizyonun habercilik anlayışı anıdalık esasına dayanmaktadır. Haber iletmek günümüzün üstün teknolojiye sahip televizyonculuğunda olayı oluşum

halinde göstermek, izleyicilerin olaya ve oluşmakta olan tarihe tanıklık etmelerini sağlamak demektir” (Ramonet’ten akt. Şeker, 2003: 62). Parsa’ya göre (1993: 24) ise bir olayı canlı olarak izlemek izleyici açısından heyecan vericidir ve olayın görgü tanığı olma duygusu yaratmaktadır. Canlı yayın haberciliği ile izleyici olan bitenlerle ilgili görgü tanıklığına davet edilmektedir. Bu şekilde izleyicinin gözünde Şimşek McQueen’in yıldızlık imgesi pekiştirilmekte ve sıradanlıktan yoksun benliği vurgulanmaktadır. Ayrıca izleyici canlı yayın haberciliği ile görgü tanığı olmaya davet edilmekte, bu durumda izleyicinin filme katılmaya çağırılmasında önemli bir rol oynamaktadır.

3.1.2.12. Eril İktidarın Yitirilmesi

Kahramanın kayboluşu ile ilgili haberlerden sonra kesit değişir ve Şimşek’in uyuyan görüntüsüyle sahne açılır. Radyatör Kasabası’nda sabah olmuştur. Şimşek, uyku ve uyanıklık arasında “*olamaz, neredeyim ben*” diye sayıklarken karşısında Radyatör Kasabası’ndaki tek çekici araç olan Mater’ı bulur. Mater’ın Şimşek McQueen’e dediği ilk şey “*günaydın uyuyan güzel*” dir. Bu kesite kadar karşımızda etkin bir durumda olan ve edilgin konumda olmayı sonuna kadar yadsıyan bir özne vardı. İzleyiciye eylem halinde, pasifliği reddeden, iktidar sahibi ve kendi izlencesinin peşinde tek başına yürüyen güçlü bir erkek imgesi sunulmaktaydı. Bu kesit ile eril özne, yüzyıl boyunca uyuyan ve bir prensin gelip kendisini öperek uyandırmasını bekleyen edilgin ve dişil bir masal kahramanına benzetilmektedir. Şimşek McQueen artık erkeğe atfedilen özelliklerden yoksundur.

Büker (2001: 79) *Korku Burnu* filminin tanıtma yazılarında bir erkeğe ait olduğundan pek şüphe duyulmayan, başını ve bacaklarını yatay devinimin tüm çerçeveyi kaplamamasından ötürü göremediğimiz yeşilin üzerinde beliren gövde ile ilgili şu yorumda bulunur: Gövdenin bacakları yok. Bacağın yitirilmesi çok önemli; çünkü bacak *fallik* bir uzuv. Bu bağlamda erkin, gücün yitirilmesi demek. *Moby Dick*’te Kaptan Ahab bacağını kapan dev balinanın

peşindedir. Bacağı yitirmek edilginliğe yol açar. *Rear Window*'da (Arka Pencere) L. B. Jeffries (James Stewart) bacağı kırıldığı için bağımsızlığını, gücünü yitirir. Artık o yetkin bir gövdeye sahip değildir. Gövdesi eksiktir, filmin sonunda ikinci ayağını yitirdiğinde eksik katlanır. Bir erkek "eksik gövdeye" sahip olmaya dayanamaz. Mater'ın "*günaydın uyuyan güzel*" diyerek kahramana seslenmesinin ardından Şimşek McQueen'in tekerleklerine vurulan kilit gösterilir. Şimşek McQueen bu haliyle hareketten yoksun kılınmış, tutsak edilmiştir ve eril iktidarını yitirmiş gözükmetedir. Bir yarış otomobilinin tekerlekleri onun hareketini sağlayan en önemli iktidar nesnesidir. Şimşek McQueen'in izlencesine ulaşması için eylem halinde olması gerekmektedir; fakat tekerleklerle vurulan kilit, kahramanın edilginliğine ve eril iktidarını kaybetmesine neden olmaktadır. Tekerlek burada *fallik* bir nesnedir. Penisin ve dolayısıyla erkek iktidarının simgesel bir temsili. Yukarıda belirtilen karakterlerin bacaklarını yitirmeleri, Şimşek McQueen'in tekerleğini yitirmesi ile aynı niteliktedir. Ortada iktidar kaybına uğrayan bir kahraman vardır. Filmin açılışında kadir-i mutlak olarak takdim edilen Şimşek McQueen, artık erkini ve gücünü yitirmiştir. O artık yetkin bir gövdeye sahip değildir, gövdesi eksiktir.

Gövdesi eksik hale gelen ve iktidar kaybına uğrayan öznenin cinsel kimliği bu sekanstan sonra yeniden inşa edilmektedir. Sancar (2009: 29) erkeklik belirtisi olarak şu özelliklerin kabul edildiğini belirtmektedir: Güç, akıl, aktiflik, çatışmadan kaçmamak, şiddet uygulayabilmek, rekabet becerisi ve başarı tutkusu, teknolojik bilgiye ve uzmanlığa sahip olmayı istemek, risk alma ve macera peşinde koşma arzusu ve kahramanlık istencine sahip olmak. Kadınsılık özellikleri olarak ise; duygusallık, pasiflik, barışçılık, anlayışlı ve şefkatli olmak. Şimşek McQueen'in bu kesite kadar sergilediği erkeklik imgesi, artık kadınsı özelliklerle dönüşmeye başlamaktadır. Artık Şimşek McQueen, Sancar'ın belirttiği erkeğe atfedilen özelliklerden yoksundur. Erkek kimliği kadınsılık özellikleri katılarak yeniden inşa edilmektedir. Özne istese de, istemese de.

3.1.2.13. Yeni Engelleyicilerin Ortaya Çıkması

Kesit değişir. Şimşek McQueen, kasabanın yollarını tahrip etmesi sonucu trafik mahkemesine getirilir. Kelepçeler hâlâ lastiğine takılıdır. Kasabının sakinleri mahkemede hazır bulunmaktadır. Kasabanın şerifi Şimşek McQueen'e avukatının nerede olduğunu sorar; fakat Şimşek'in o an için bir avukatı olmadığından mahkeme ona avukat atamaya karar verir. Şerif'in *"Hey, onun avukatı olmak isteyen var mı"* sorusu üzerine, herkes bir adım geri çekilir, Mater ise olduğu yerde kalır. Bunun üzerine Şimşek McQueen'in avukatı Mater olur. Trafik mahkemesi ve mahkeme tarafından sanığa avukat tayin edilmesi öykünün gerçekgibiliğini arttıran öğelerdir. Öykü, izleyici için aşına kılınmaya devam etmektedir.

Yargıç Doc Hudson mahkemeye teşrif eder ve kürsüsüne çıkana kadar şu sözleri sarf eder: *"Pekala Şerif, kasabamı kim enkaza çevirdi bilmek istiyorum. Onun kaportasını istiyorum. Hapislerde çürümesini istiyorum. Hayır, daha iyisi onu hapis çürüyene kadar hapse tıkacağım. Sonra onu yeni bir hapse yollayıp, ömrünün sonuna kadar orada tutacağım"*. Yargıç, Şimşek McQueen'i görünce şaşırır, yüzünde biraz korku belirir ve konuşması kesilir. Daha sonra ise konuşmasına şu şekilde devam eder. *"Onu atın hemen buradan şerif, mahkemeden çıkarın şunu. Kasabadan da hemen gitsin. Dava kapanmıştır"*. Yargıç'ın konuşmasının ardından mahkeme kapısı açılır ve mavi bir Porshe olan Sally –kadın- içeri girer. Şimşek McQueen, Sally'den ilk bakışta çok etkilenir. Sally'i avukatlık bürosundan kendisi için geldiğini sanır ve onu hemen yemeğe davet eder. Fakat Sally kendisi için gelmemiştir, Sally kasaba avukatıdır.

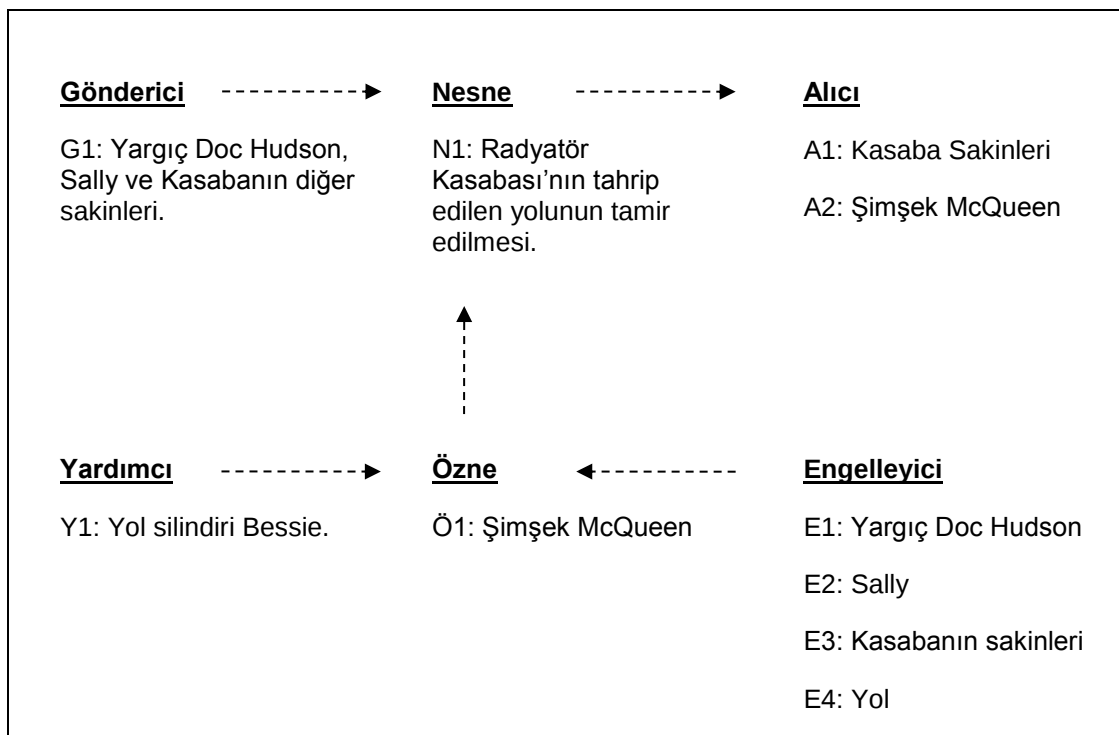
Sally, Yargıç Doc Hudson'dan Şimşek McQueen'in kasabanın yolunu onarmasını ister. Fakat Yargıç, Şimşek McQueen'in yarış arabası olduğundan kasabada yerinin olmadığını belirtir. Bunun üzerine Sally konuşmasını kasaba sakinlerine yöneltir. Radyatör Kasabası'nı överek söze başlar. O tam bir kasaba aşığıdır. Kadınsal özellikler devrededir. Kasaba sakinlerinin işlerini yapabilmesi için yolun tamir edilmesinin önemine dikkat

çeker. Onlara kasabanın yolunun tamir edilmemesi halinde olacakları bir bir anlatır. Eğer yol tamir edilmezse kasabaya müşteriler gelemeyiz, eğer müşteriler gelmezse de kasaba sakinleri işlerini kaybeder. Kasabanın tamire layık olduğunu vurgulayarak, diğer arabaların bu anlamda bilinçlenmesini sağlar. Bunun üzerine Yargıç Doc Hudson kararının kendiliğinden değiştiğini belirtir. Şimşek McQueen, kasabanın yolunu tamir etmeye mahkûm edilir. Şimşek McQueen'e verilen ceza, günümüzde özellikle yıldızlara verilen kamu hizmeti cezalarını andırır. Çeşitli küçük suçlar işleyen günümüz yıldızları bazen bir kamu kuruluşunda belli bir zaman diliminde çalışmaya mahkûm edilirler. Bazen, bir sağlık kuruluşunun temizlik işlerinde bazen de posta şirketinde kurye olarak görevlendirilir. Bu tarz cezalar çoğunlukla yıldızlara nadiren de sıradan vatandaşlara uygulanır. Mahkûmlara, hapis cezası yerine bu tarz kamu işleri yaptırılır. Filmin bu kesitinde Şimşek McQueen'in işlediği suça karşı hemen bir trafik mahkemesi kurulmuştur, mahkeme tarafından sanığa bir avukat tayin edilmiştir. Yargıç bir kesit sonra Şimşek McQueen'in kamu hizmetine mahkûm edildiğini, kendisinin gözetiminde kasabanın yolunu tamir etmesi gerektiğini kahramana söyler. Şimşek McQueen'in bir yıldız adayı olması ve yarış alanında geleceğin yıldızlarından biri olacak olması bu cezanın verilmesinde etkilidir. Daha önce gerçekgibiliğin filmin en başında kurulduğunu belirtmiştik. Bu kesitte yıldıza verilen kamu hizmeti cezası filmin gerçekgibiliğine, öykünün doğal kılınmasına katkı getiren bir diğer öğedir.

Daha evvel 66. Otoyol'un yerini Eyaletlerarası Otoyol Sistemi'ne bıraktığını ifade etmiştik. Eyaletlerarası Otoyol Sistemi, 66.Otoyol'un yolcular tarafından kullanılmamasına, dolayısıyla müşterilerin artık Radyatör Kasabası'ndan alışveriş yapmamasına yol açmıştır. Sonuç olarak ortada zaten bir tüketici kitlesi yoktur. Sally, Şimşek McQueen'in kasabadan ayrılmasına mani olan otomobil heykel Stanley gibi kasabanın koruyuculuğunu üstlenmektedir. Eğer Şimşek McQueen'in kasabadan gitmesine izin verilirse, kasabanın yollarını tamir edecek hiç kimse kalmayacaktır. Unutulan Radyatör Kasabası, yollarının bozuk olması nedeniyle gittikçe yok olmaya mahkûm edilecektir. Bunun önüne geçmenin

tek nedeni, yolların tamir edilmesidir. Kasabaya tek tük müşterinin gelmesi buna bağlıdır. Sally'nin dolayısıyla kasaba sakinlerinin izlencesi, Şimşek McQueen'in izlencesi ile çakışmaktadır. Bu durumda iktidar konumunda olan Yargıç Doc Hudson, kasaba sakinlerinin kendisini etkilemesiyle kahramanın izlencesini bozmaktadır.

Mahkeme salonu kesitinin özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 14: Mahkeme Salonu Kesitinin Eyleyenler Şeması

Mahkeme salonu kesitinde Şimşek McQueen'in (Ö1) izlencesi engellenmiş ve bölünmüştür. Yeni eyleyenler ortaya çıkmıştır. Bunlar, yeni bir gönderici ve alıcı, yeni bir nesne, yeni bir yardımcı ve engelleyicidir. Bu kesitteki gönderici Yargıç Doc Hudson (G1), Sally (G2) ve kasabanın diğer tüm sakinleridir (G3). Gönderici, Şimşek McQueen'i (Ö1) kasabanın yolunu tamir etmeye göndermektedir. Nesne, kasabanın yolunun tamir edilmesidir

(N1). Şimşek McQueen (Ö1) üstün bir güçten emir almaktadır. Bir başka deyişle bu kesitte de Şimşek, yine bağımlı özne konumundadır. Gönderici konumunda olan Yargıç Doc Hudson (G1), Sally (G2) ve kasabanın diğer tüm sakinleri (G3), aynı zamanda hem engelleyici (E1, E2, E3) hem de bu durumdan yarar sağlayacak olan alıcı (A1) konumundadır. Alıcı konumuna Şimşek McQueen'in (A2) kendisini de yazmak gerekmektedir; çünkü nesneye ulaşılması halinde kahraman bu durumdan yarar sağlayacak ve izlencesine devam edecektir. Diğer bir engelleyici ise kahramanın kasabada kalmasına sebebiyet veren bizatihi yolun kendisidir (E4). Kasabanın yolunun tamir edilmesinde, Şimşek McQueen'in yardımcısı konumunda ise, yol silindiri olan Bessie (Y1) bulunmaktadır.

Şimşek McQueen N1 ve N2'ye ulaşabilmesi için ortaya çıkan yeni nesneyi gerçekleştirmek zorundadır. Yeni nesnenin gerçekleştirilmesi, Şimşek McQueen'in kısa bir süreliğine asıl nesnelerini görmezlikten gelmesine bağlıdır. Radyatör Kasabası'nda Şimşek McQueen'in ulaşması gereken tek bir nesne vardır artık. O da kasabanın tahrip edilen yolunun tamir edilmesidir. Bu nesne gerçekleşinceye kadar asıl nesneler eyleyenler şemasında gösterilmeyecektir.

Mahkeme salonu kesiti itibariyle, Greimas'ın dörtlü şemasının bu anlatıda nasıl işlediğini ortaya koyabiliriz. Dörtlü şemanın ilk aşaması sözleşme ya da eyletimdir. Anlatının başlangıç durumudur. Gönderici ile özne arasında bir sözleşme yapılır. Bu aşama bir yaptırtma aşamasıdır. Şimşek McQueen (Ö1) ile Yargıç Doc Hudson ve Sally başta olmak üzere kasaba sakinleri arasında bir sözleşme yapılmıştır. Bu sözleşme Şimşek McQueen'in rızası ile olmamıştır; fakat kahraman izlencesine devam etmek istiyorsa bu sözleşme gereği kasabanın yolunu tamir etmek zorundadır. Mahkeme kesitinden sonra Şimşek McQueen'in kasabanın yolunu tamir etme süreci devreye girecektir. Bu süreç Şimşek McQueen'in edinç evresini oluşturmaktadır. Yani edinç evresi, sözleşme gereği kahramanın yerine getirmek zorunda olduğu eylemlerin, geçirmek zorunda olduğu dönüşümlerin ortaya çıktığı ve eyleme geçebilmek için kahramanın gereksindiği

yeteneklerin kazanıldığı aşamadır. Eğer Şimşek McQueen edinç aşamasını başarılı bir şekilde gerçekleştirirse, üçüncü aşama olan edim aşamasına geçebilir. Yani Şimşek McQueen, isteği, gücü ve bilgisini birleştirerek eylemini gerçekleştirebilecektir. Son aşama ise tanınma ve yaptırımdır. Yani bitiş aşamasıdır. Bu aşamada Şimşek McQueen yaptığı eylemlerin sonunda ya ödüllendirilir ya da cezalandırılır. Yani kahraman, sözleşme gereği kasabanın yolunu tamir etmeyi başarır, Piston Kupası'nda yarışabilmek için Kaliforniya'ya gidebilecektir. Eğer edinç aşaması yarıda kesilir, Şimşek McQueen kasabanın yolunu tamir edemezse/etmezse yani edim aşamasına geçilemezse, Şimşek McQueen ceza olarak Kaliforniya'daki yarışa gidemeyecektir.

Kasabadaki anlatı kahraman için yeni başladığından, mahkeme salonu kesitinde sadece birinci aşama (başlangıç durumu) gösterilmektedir. Anlatının devamında ise Şimşek McQueen'in kasabanın yolunu tamir edebilmek için göstereceği çaba, geçirdiği dönüşümler ve aynı zamanda yolun tamir edilme süreci yani edinç ve edim evresi gösterilecektir. Bu bağlamda özne konumu açısından anlatının dörtlü şeması şu şekildedir:

ÖYKÜ			
1	2	3	4
Sözleşme ya da Eyletim	Edinç	Edim	Tanınma ve Yaptırım
Başlangıç Durumu			Bitiş Durumu
Yargıç Doc Hudson, Sally başta olmak üzere kasabanın diğer tüm sakinleri, kasabanın yolunu tahrip eden Şimşek McQueen'in yolu tamir etmesini istemektedir. Şimşek McQueen ile gönderici arasındaki sözleşme, kasabanın tahrip edilen yolunun onarılmasıdır.	-----	-----	-----

Şekil 15: Radyatör Kasabası Kesitinin Dörtlü Şeması

3.1.2.14. Kaçma Teşebbüsü

Kesit değişir. Gönderici rolündeki Yargıç Doc Hudson, Şimşek McQueen'e tam olarak ne yapması gerektiğini açıklar. Şimşek ilk olarak, biraz katrana bulanmış bir yol silindiri olan Bessie'e bağlanmalı, ardından yolun en başından başlayarak yolun bitişine kadar yolu tamir etmelidir. Gönderici, kahramanın nesnesini bu kesit ile açık bir şekilde açıklamıştır; fakat kahramanın bu söylenenler karşısındaki duruşundan, onun yarış pistleri

için tasarlandığı ve bu pis işlerin ona göre olmadığı anlaşılmaktadır. Şimşek McQueen'in aklında Kaliforniya'ya bir an evvel gitmek ve Dinoco'ya -kendi ifadesiyle- yağ çekmek vardır. Fakat engelleyiciler onun izlencesini takip etmesine mani olmaktadır. İzlencesine devam edebilmesinin tek koşulu daha önce belirttiğimiz gibi bu yolun tamir edilmesidir.

Doc Hudson sözlerini bitirdiğinde Mater, Şimşek McQueen'in kilidini açar. Bu sözlerin üzerine işinin başına geçmesi beklenen kahraman, kilidinin açılması ile son sürat kasabadan kaçmaya başlar. Kasabadaki pis işi yapmayacak olması ve daha da önemlisi izlencesine kaldığı yerden devam edecek olması onu neşeye boğar. Sanki yitirdiği iktidarını geri almış gibi yolda son sürat ilerler. Fakat birden yavaşlamaya başlar ve sonunda durur; çünkü benzini bitmiştir. Benzininin bittiği yerde şerif ve Sally bekler. Sanki kaçma teşebbüsünün olacağını önceden biliyorlarmış gibi orada hazır beklemektedirler. Şimşek McQueen uyurken benzinini boşaltmışlardır. Bu durum karşısında kahramanın jest ve mimiklerinden onun fazlasıyla iktidarını yitirdiğini anlarız. *Fallik* bir nesne olan tekerleğin kitlenmesi Şimşek McQueen'in iktidarını yitirmesine neden olmuştu. Benzininin boşaltılması ise iktidar kaybının diğer bir göstergesidir; çünkü tekerlek gibi benzin de *fallik* bir nesnedir. Kahraman, bir otomobilin en önemli iki uzvundan yoksundur artık. O gövdesi eksik bir kahramandır.

Donovan'a göre (2010: 19) insan aklının üstünlüğü ve gerçeğin tüm diğer yönlerine hükmetme hakkı olduğu iddiası, mutlak kibire ve küstahça gurura hatta tek bir türün –erkeklerin- şovenizmine götürür. Çünkü doğal olarak insan (erkek) akli ile övünen düşünceye göre akılcı varlıklar, yaratılışın efendileridir ve “akıldan” yoksun kalanlara –kadınlara-, insan olmayan varlıklara ve dünyanın kendisine- akli götürme hakları vardır. Brannan'a göre ise her erkek yeterli derecede akli olarak kabul edilir ya da doğal olarak, bir aileyi yönetme kapasitesine sahiptir. Kadınlar ise Locke'un teorisine göre, doğal olarak akıldan yoksun görülürler ve doğal olarak özgür ve eşit birey statüsünün dışında tutulurlar (Brannan'dan akt. Donovan, 2010: 22). Akla sahip olmak, eril iktidarın en önemli özelliklerinden biridir. Bu kesit ile Şimşek

McQueen'in diğ er bir yoksunluđu daha ortaya  ıkmıřtır. O da akıldan yoksunluktur. Tekerleğinin kilitlemesi ile eril iktidarını kaybeden řimřek McQueen, akıl yoksunluđu ile kasabadan ka mayı bařaramamıřtır. Akılcı davranmamıř olması onun kadınsılığına g nderme yapmaktadır.       egemen ideoloji akılcı davranıřı erkeklikle, akılcı olmayan davranıřı ise kadınla eř değ er tutmaktadır. Bu yoksunluklar řimřek McQueen'i kadınsılařtırmakta, ayrıca iktidarını kaybeden kahraman imgesi bu yolla pekiřmektedir.

3.1.2.15.     : Bakıřın Nesnesi

Ka ma teřebb s n n ardından kesit değ iřir ve řimřek McQueen, yol silindiri Bessie'yi arkasına takarak yolu tamir etmeye bařlar. Kasaba sakinlerinden Stanley'in eři, kırmızı itfaiye aracına ř yle seslenir: "*Kırmızı, biraz  ekilir misin? řu seksi arabaya bir g z atmak istiyorum*". Berger (2007: 47) erkeklerin kadınları seyrettiğini, kadınlarsa seyrediliřlerini seyrettiklerini belirtir. Bu kesit itibariyle kahraman bakıřın nesnesi haline gelmiřtir. Burada erkek bakıřı yerine, kadın bakıřı s z konusudur. Bu sekansın seyredenini kahraman değildir. Seyretme g revini erkekten devralan kadın otomobil, kahramanı bakıřının nesnesi haline getirmektedir.

Mulvey'e g re (2008: 239, 243) sinema bir takım olası hazlar sunar. Bunlardan biri *skopofilidir* (g zetlemecilik). Bakmanın kendisinin bir zevk kaynağı olduđu durumlar vardır, aynen bakılmada da zevk olduđu gibi. Belirleyici erkek bakıřı kendi fantezisini, uygun bi imde řekillenmiř diři fig re aktarır. Geleneksel teřhirci rolleri i inde kadınlar, bakıla-sı-lık mesajını veren, g    g rsel ve erotik etki amacıyla kodlanmıř diři g r n řleriyle aynı anda hem bakılan hem teřhir edilendir. Cinsel nesne olarak teřhir edilen kadın, erotik temařanın ana motifidir. Ana akım sinemada bu řekilde iřleyen s re , bu filmde farklı bir řekilde iřlemektedir. Bu kesitte bakıla-sı-lık mesajını veren kadın değil, iktidarını kaybetmiř olan řimřek McQueen'dir. Kahramanın  alıřırken ki g    g rseli cinsel bir  ağrıřım uyandırmaktadır. řimřek

McQueen'in çalışırken izlenmekten keyif aldığı söylenemez; fakat burada bakmanın kendisi kadın bakışında bir zevk haline gelmektedir. Kahraman edinç evresinin henüz başında seyirlik bir nesneye dönüşmüştür. Bu süreç edinç evresi boyunca devam edecektir.

3.1.2.16. Chick Hicks Kazanıyor

Şimşek McQueen bütün gücüyle yolu tamir etmeye çalışır. Hem toz toprak içinde çalışmaya hem de Bessie'den dökülen katrana katlanmak durumundadır. Filmin başında kadir-i mutlak bir varlık olarak takdim edilen kahraman, artık yolun tamir edilmesinde çalışan üstü başı kir içinde bir işçidir. Aşkın düzeyde sunulan kahraman, artık zorluk çeken, pislener, horlanan, kasaba sakinleri tarafından bir yıldız olarak tanımlanmayan ve eksiklikleri olan bir varlığa dönüşmüştür. Şimşek, kendisini kusursuz bir hız ve aerodinamik aracı ve ünlü bir yarış arabası olarak tanıtmaya çalışsa da göndericisi ile yaptığı sözleşme gereği bu zorlu edinç evresini yaşamak zorundadır.

Kesit değişir. Kasaba yolunun tamir edilmesi uzaktan gelen iki müşteri nedeniyle yarıda kalır. Eyaletlerarası otoyol nedeniyle kasabaya uzun zamandır hiç müşteri gelmemiştir. Bu durum herkesi çok şaşırtır ve heyecanlandırır. Kasaba sakinleri müşterilerin gelmesi halinde neler yapılması gerektiğine dair defalarca prova yapmışlardır. Şimdi bu provaları hayata geçirme imkânını elde etmişlerdir; fakat müşteriler kasabaya bilinçli olarak gelmemiştir. Eyalet otoyolunu ararlarken yolları kazara Radyatör Kasabası'na düşmüştür. Kısa bir izlenim sonucunda kasabayı hiçliğin orta yerine benzeten bu çift, Şimşek McQueen gibi bir an evvel kasabadan gitme yolunu ararlar. Kasaba sakinlerinin satış yapabilmek için çok çaba sarf etmesine rağmen satış gerçekleşmemiştir. Çift kasabadan ayrılırken Şimşek McQueen tarafından durdurulur. Kendisini çifte tanıtmaya çalışan kahraman, bu kasabada isteği dışında tutulduğunu, Kaliforniya'ya gidebilmek için ekibinin aranması gerektiğini, böylece Piston Kupası'nı kazanabileceğini

belirtir. Bu sözlerin karşısında çiftin tepkisi kapılarını kilitlemek ve oradan hemen uzaklaşmaktır. Bunun üzerine Şimşek McQueen, acziyetinin, esaretinin ve çaresizliğinin göstergesi olan şu sözlerle çiftin arkasından bağırmaya başlar. *“Bunlar doğru, size söylüyorum. Bana yardım etmelisiniz. Beni burada bırakmayın. Köylüler cehennemimdeyim. Her saniye zekâ seviyem düşüyor. Onlardan biri oluyorum”*.

Gövdesi eksik olan kahraman, bu sözlerle yardıma ihtiyacı olduğunu çok açıkça belirtir. Benmerkezci, bireyci ve narsist bir kahramanın her şeye gücünün yetmemesinin göstergesidir bu kesit. İzleyici, kahramanın ters yol kesitinden hatta yarışın en başından itibaren yardıma ihtiyacı olduğunu zaten farkındadır. Ama bu yardım isteğinin kahraman tarafından dile getirilmesi, bireyci, benmerkezci ve narsist benliğin yarılmasının bir göstergesidir. Kolektif dayanışmayı öven film, inşa ettiği kahramanını tutsak ederek dönüşüme zorlamaktadır. Özdeşleşmenin tam anlamıyla sağlanması için bu dönüşümde kaçınılmazdır. Çünkü yabancı doğa ve sakinleri karşısında güçsüzlüğü gün gibi ortaya çıkan kahramanla izleyicinin özdeşleşmesi bir hayli zordur.

Fakat Şimşek McQueen için bu zorlu zamanlar geçicidir. Kahraman yara alır, izleyici de aciz durumdaki kahramanla özdeşlik kurmada zorlanır; fakat bu durumun değişeceğini geleneksel anlatı sinemasının kodlarına aşina olan izleyici bilir. Oluk’a göre (2008: 81) geleneksel anlatı sinemasında öyküyü sürükleyen, anlatıdaki diğer kişiler ve olayları bağlayan dolayısıyla anlatıya bütünlük kazandıran ve izleyici için temel özdeşleşme nesnesi olan karakter, başkarakterdir. Film bu karakter etrafında kurulur, izleyici filmde önce başkarakteri arar, onunla özdeşleşir. Bu açıdan geleneksel anlatı sineması başkarakterin serüvenidir. Oluk (2008:22) klasik kalıplar içinde işleyen bir öyküde eksikliğe, yokluğa, dengenin ve düzenin bozulmasına sadece sonradan düzeltileceği için izin verildiğini belirtir. Çocukluğumuzdan beri dinlediğimiz, okuduğumuz, izlediğimiz tüm kurmaca anlatılar bu modeli izledikleri için artık bir anlatıda düzen bozulduğunda biliriz ki bu düzen sonunda tekrar kurulacaktır. Dolayısıyla kahraman anlatı devam ettikçe

eksikliklerinden kurtulacaktır. Bu da özdeşliğin er geç kurulacağını göstergesidir.

Müşterilerin gitmesinin ardından hayal kırıklığına uğrayan kasaba sakinlerini “her şey iyi olacak” diyerek yine Sally teselli etmektedir. Sally kasaba sakinlerinin umutlarının devamını sağlayan, aynı zamanda kasabayı dışarıya karşı korumaya çalışan bir –kadın- karakterdir. Kesit değişir. Sally’nin sözlerinin ardından Piston Kupası ile ilgili son dakika haberleri radyodan duyulmaya başlar. “*Şimşek McQueen’den hâlâ haber yok. Bu arada Chick Hicks Kaliforniya’ya ulaştı ve yarış pistinde çalışmaya başlayan ilk yarış arabası oldu*”. Bu haberin devamında Chick Hicks’in röportajına yer verilir. “*Buraya diğer yarışmacılardan önce gelmek güzel bir şey aslında. Bilirsiniz her şeyden önce bana avantaj sağlıyor*”. Chick’in Kaliforniya’ya ulaşması ile Şimşek McQueen Kaliforniya’ya giden ilk yarışçı olmak ve Dinoco ile baş başa kalabilmek olarak belirlediği ikincil nesnesine ulaşamamıştır. Şimşek McQueen ikincil nesnesi ile ayrışimsal bir ilişki içerisindedir. Bu durumu şu şekilde ifade edebiliriz: (Ö1 U N2). Şimşek McQueen artık anlatı boyunca ikincil nesnesi ile ayrışimsal bir ilişki içerisinde olacak, asla bağdaşık ya da birleşik durumda olamayacaktır. Fakat fizlencesi tam anlamıyla sona ermemiştir. Çünkü asıl nesnesi olan Piston Kupası’nı kazanmak ve Dinoco sponsorluğunu elde etmek (N1) henüz gerçekleştirilmeyi beklemektedir. Şimşek McQueen asıl nesnesi (N1) ile ayrışimsal bir ilişki içerisinde olsa bile izlencesine devam etmek zorundadır; çünkü özne N1 ile bağdaşık ya da birleşik bir ilişki içerisinde olma ihtimalini hâlâ sürdürmektedir.

Chick Hicks’in bu sözleri üzerine Şimşek McQueen, Kral’ın konuşmasının ardından kendisi için kurduğu hayali bu sefer rakibi için kurmaya başlar. Piston Kupası’nı ve Dinoco sponsorluğunu kazanmış ve bu sponsorluk sayesinde her alanda yıldız olmuş bir Chick Hicks hayali bile kahramanı kızdırmaya ve harekete geçirmeye yeter. Şimşek McQueen’in Radyatör Kasabası’na düşmesinden itibaren hemen yanibaşında saf bir çekici olan Mater bulunmaktadır. Şimşek McQueen hemen yanibaşından

ayrılmayan Mater'a dönerek göndericisi ile yaptığı sözleşmenin/kasabadaki nesnesinin içeriğinin ne olduğunu *"Mater bakalım anlamış mıyım? Bu yol bittiğinde eve gidebileceğim. Anlaşma bu değil mi?"* diyerek onaylatmaya çalışır. Mater, Şimşek McQueen'in bu sözlerini *"aynen öyle yapacaklarını söylediler"* diyerek onaylar. Şimşek ise bu sözlerin üzerine *"çekil yolumdan, bitirmem gereken bir yol var"* diyerek büyük bir azimle çalışmaya başlar.

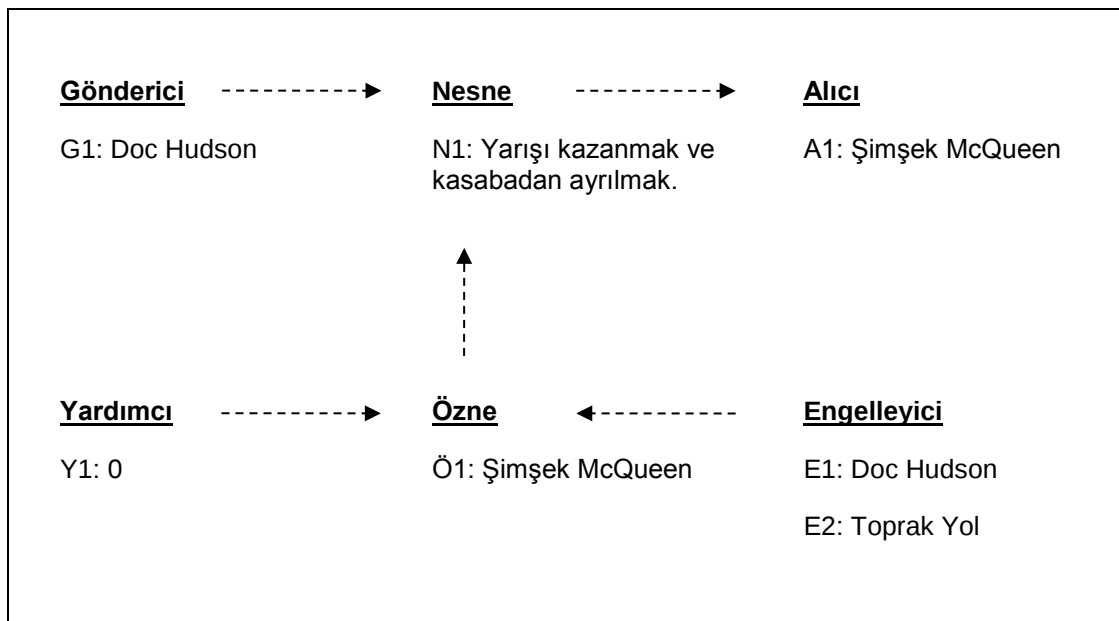
3.1.2.17. Yarışa Davet

Kesit değişir. Şimşek McQueen büyük bir çaba göstererek yolu kısa bir süre içinde bitirir. Mater, Doc Hudson'a giderek bu durumu haber verir. Bunun üzerine kasaba sakinleri tamir edilen yolu görmek için toplanırlar. Fakat tamir edilen yol kimseyi tatmin etmemiştir; çünkü yol tamir edilmemiş aksine yamanmıştır. Sally yolun tamiri konusunda Şimşek McQueen ile tartışmaya başlar. Bunun üzerine Doc belirir ve sözleşmenin gereğini kızgın bir şekilde Şimşek McQueen'e yineler. *"Yolu tamir etmen konusunda anlaşmıştık, daha beter etmeyecektin. Şimdi sök hepsini, yeniden başla"*. Doc'un sözleri Şimşek McQueen'i kızdırır. *"Dinle babalık. Ben buldozer değilim. Yarış arabasıyım"*. Bunun üzerine Doc, Şimşek McQueen'i ikisi arasında gerçekleşecek bir yarışa davet eder. Eğer yarışı kahraman kazanırsa hiçbir şey yapmadan kasabadan gidebilecektir, yolu da Doc Hudson tamir edecektir. Eğer yarışı Doc Hudson kazanırsa, kahraman tamir ettiği yolu sökecek ve yeniden düzgün bir şekilde yapacaktır.

Kesme ile yarış zamanına atlar kamera. Mater, Guido ve Luigi hariç diğer araçlar ciddi bir şekilde yarışın sonuçlanmasını beklemektedir. Şerif yarışın nerede başlayıp nerede biteceğini ve kuralları açıklamaktadır. Ferrari aşığı olan Guido ve Luigi ellerinde Ferrari ve İtalyan bayrakları ile Şimşek McQueen'in yanına gelirler. Onlar da yitik nesnelerini açıklarlar. Gerçek bir yarış arabasına *pit* bakımı yapabilmek. Fakat Şimşek McQueen yarışın bir tur olduğunu, yardıma ihtiyacı olmadığını, ayrıca kendisinin *solo* çalıştığını söyleyerek onları uzaklaştırır. Benmerkezci, bireyci ve narsist özne bir kez

daha kendisini gösterir. Şerif, yarışçıların motorunu çalıştırmalarını söyler. Guido'da her iki yarışçının arasına gelerek yarışı başlatır. Şimşek McQueen, tozu dumana katarak iyi bir çıkış yapar ve gözden kaybolur. Fakat Doc Hudson yerinden bile kımıldamamıştır. Bunun üzerine Doc, kasabanın çekicisi Mater'ı yanına çağırır ve yavaş yavaş yarış yolunda ilerler. Herkes şaşkınlıkla olan biteni izlemektedir. Kamera kesme ile Şimşek McQueen'in son sürat gidişine götürür izleyiciyi. Fakat Şimşek McQueen, toprak yoldaki virajı alamaz ve yoldan çıkarak kaktüslerin arasına dalar. Herkes bu görüntüye tanık olur. Doc Hudson ve Mater, kahramanın yanına gelir. Doc kaktüslerin arasına sıkışmış olan Şimşek McQueen ile dalga geçer. *"Hey, neydi? Cadillac gibi uçmak mıydı yoksa Bmw gibi sokmak mıydı? Kafam karıştı da. Yol yaptığın gibi yarışyorsun. Rezil"*. Bunun üzerine Doc Hudson yarışa kaldığı yerden devam eder. Onun yarışı kazandığını anlarız. Mater'da Şimşek McQueen'i sıkıştığı yerden kurtarır. Kahraman yarışı kaybetmiştir ve kasabanın yolunu tamir etmeye mecburdur artık.

Topraklı yoldaki yarış kesitinin özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 16: Topraklı Yoldaki Yarış Kesitinin Eyleyenler Şeması

Yarışın başına gidecek olursak, gönderici ile Şimşek McQueen arasında yeni bir sözleşme yapılmıştır. Gönderici Şimşek McQueen'in nesnesini açıkça belirtmiştir. Nesne, Şimşek McQueen'nin Doc Hudson'ı yapılacak olan yarışta yenerek kasabanın yolunu tamir etmekten kurtulması, ayrıca kasabadan ayrılabilir olmasıdır (N1). Bu yarış kuran yani gönderici konumunda Doc Hudson (G1) vardır. Özne konumunda Şimşek McQueen (Ö1) vardır. Şimşek McQueen (Ö1) yarış kazanırsa, bu durumdan yarar sağlayacak olan yine bizatihi kendisidir. Bu nedenle alıcı Şimşek'tir (A1). Gönderici bu yarış kuran olsa da, ancak Şimşek McQueen'in yarış kaybetmesi halinde bir yarar sağlayacaktır. Yardımcı konumunda kimse yokken, engelleyici konumunda hem yarışacağı yarışçı Doc Hudson (E1) hem de toprak zemin (E2) vardır; çünkü Şimşek McQueen daha önce toprak zeminde hiç yarışmamıştır. Daha önce belirttiğimiz gibi Şimşek McQueen, arayan öznedir. Bu tür öznedeki istemek kipliği ilk sıradadır. Ama bilgiye ulaştıkça istemek kipliğinin yerini bilmek alır ve özne doğruluk öznesine dönüşür. Dolayısıyla artık özne, bilgisinin ve gücünün farkındadır. Bu bağlamda Şimşek McQueen'in isteğinin olduğunu, bilgisinin olmadığını söyleyebiliriz. Eğer bilgisi olsaydı yani toprak yolda viraj almayı becerebilseydi nesnesine ulaşabilecekti. Bu kesitte bilginin eksikliği kahramanın en büyük engelleyicisi konumundadır. Bu eksiklik kahramanın izlencesini devam ettirebilmesinin önüne geçmiştir. Şimşek McQueen'in virajı alamayacağını bilerek bu yarış kurgulayan, bilgisinin ve gücünün farkında olarak iktidarını devam ettiren ise Doc Hudson'dır. Her şeyi tamir ettiğinden kasabanın hem doktoru hem de yargıcı yapılan Doc Hudson, doğruluk öznesi konumundadır.

Dörtlü şemada ise anlatı şu şekilde gelişmektedir. Sözleşme ya da eyletim daha önce belirttiğimiz gibi Şimşek McQueen'in kazanması halinde öznenin kasabadan yolu tamir etmeden ayrılması, yolu Doc Hudson'un tamir etmesi, Doc Hudson'un kazanması halinde ise kahramanın yaptığı yolu sökerek düzgün bir şekilde yeniden yapmasıdır. Göndericisi ile Şimşek

McQueen arasındaki sözleşme budur. Fakat Şimşek McQueen yarışı kazanamamıştır. Çünkü kahraman toprak yol için ne şimdi ne de daha önce hiçbir çalışma yapmamıştır. Önceki yarış tecrübelerine güvenerek yarışmaya çalışmıştır. Bu nedenle bu toprak yolda virajı alamamış ve yoldan dışarı savrulmuştur. Edinç evresini tamamlayamamış olan Şimşek McQueen, edimi gerçekleştirememiştir. Dolayısıyla dörtlü şemanın son kısmı olan ödül veya ceza kısmında payına düşen cezadır. Sözleşme gereği daha önce yapmış olduğu yolu sökerek, daha düzgün bir yol yapmak zorundadır. Bu bağlamda topraklı yoldaki yarış kesitinin Dörtlü Şeması şu şekildedir:

ÖYKÜ			
1	2	3	4
Sözleşme ya da Eyletim	Edinç	Edim	Tanınma ve Yaptırım
Başlangıç Durumu			Bitiş Durumu
Gönderici Doc Hudson ile özne konumunda olan Şimşek McQueen arasında bir sözleşme yapılır. Bu sözleşmeye göre ikisi arasında bir yarış düzenlenecektir. Yarışı Şimşek McQueen kazanırsa yolu tamir etmeden kasabadan ayrılabilcek, yolu da Doc Hudson tamir edecektir. Eğer yarışı Doc Hudson kazanırsa Şimşek McQueen daha önce yapmış olduğu yolu sökerek düzgün bir yol yapacaktır.	Şimşek McQueen daha önce topraklı yolda hiç yarışmamıştır. Topraklı yolda yarışmadığı halde bu yarış için herhangi bir hazırlık yapmamıştır. Şimşek McQueen için bu evrede herhangi bir çaba söz konusu olmamıştır. Bu nedenle topraklı yoldaki virajı alamamış, yarışı kaybetmiştir.	Edinç evresini tamamlayamamış olan kahraman, edim evresini de doğal olarak gerçekleştirememiştir. Topraklı yolda virajı alamayan Şimşek McQueen, yoldan çıkarak aşağı savrulmuş ve yarışı bitirememiştir.	Edim evresini gerçekleştiremeyen Şimşek McQueen, bu anlatı sonunda cezalandırılmıştır. Sözleşme gereği ceza, daha önce üstünkörü bir şekilde onardığı yolu sökerek yeni, düzgün bir yol inşa etmektir. Sonuç olarak Şimşek McQueen izlencesini bir süre daha ertelemek zorunda kalır.

Şekil 17: Topraklı Yoldaki Yarış Kesitinin Dörtlü Şeması

3.1.2.18. Yol Yarılanır

Kesit değişir. Yarışı kaybeden kahraman, yeniden yolu tamir etmeye koyulur. Sözleşmenin gereği olarak daha önce yaptığı yolu sökerek yeniden yapmaya çalışmaktadır. Şimşek McQueen'i yine güç durumdayken görürüz. Bu esnada kasaba sakinlerinden Ramone, Sarge, Fillmore, Flo ve Mater kahramanı çalışırken izlemektedir. Ramone ve Fillmore kahramana boya ve yakıt önerisinde bulunurken, Flo –kadın- ise “*Onu çalışırken seyretmek dilimi damağımı kuruttu. İçecek isteyen var mı?*” diyerek laf atar. Kahraman bu kesitte daha önce ifade ettiğimiz gibi yine bakışın nesnesi konumundadır. Kahramanın her saniyesi kasaba sakinleri tarafından izlenmekte, kadın otomobiller tarafından ise cinsel bir obje, pornografik bir beden olarak görülmektedir. Bakışın öznesi konumunda yine kadın, seyirlik nesnenin ve bakıştan alınan hazzın kaynağı olarak ise yine Şimşek vardır. Kahramanın *fallik* gücünü hâlâ kazanamadığı bu “bakış”tan anlaşılmaktadır.

Şimşek McQueen kasabadaki izlencesini sona erdirmek için sabah akşam çalışır. Hem somut hem de soyut engelleyicilerle mücadele eder. Edinç evresi kahraman için çok zorlu geçer; fakat kahraman yolun yarısını istenilen biçimde yapmayı başarır. Kesit değişir. Kasaba sakinleri tamir edilen yolun yarısını görünce çok heyecanlanırlar ve yolun üzerinde adeta dans ederler. Çünkü haritadan silinen ve unutulmuş Radyatör Kasabası, uzun zamandır böyle düzgün bir yol görmemiştir Doc Hudson kimseye belli etmeden Şimşek McQueen'i kendi içinden tebrik eder. “*Bu aylak gerçekten iyi iş çıkarmış*”. Bu fısıltıya sadece izleyici tanık olur. Kahramanın yaptığı iş herkes tarafından takdir görmüştür. Kahraman, Greimas'ın dörtlü şemasında hâlâ edinç evresindedir; fakat bu aşamanın başında değildir artık. Aşama kaydetmiştir.

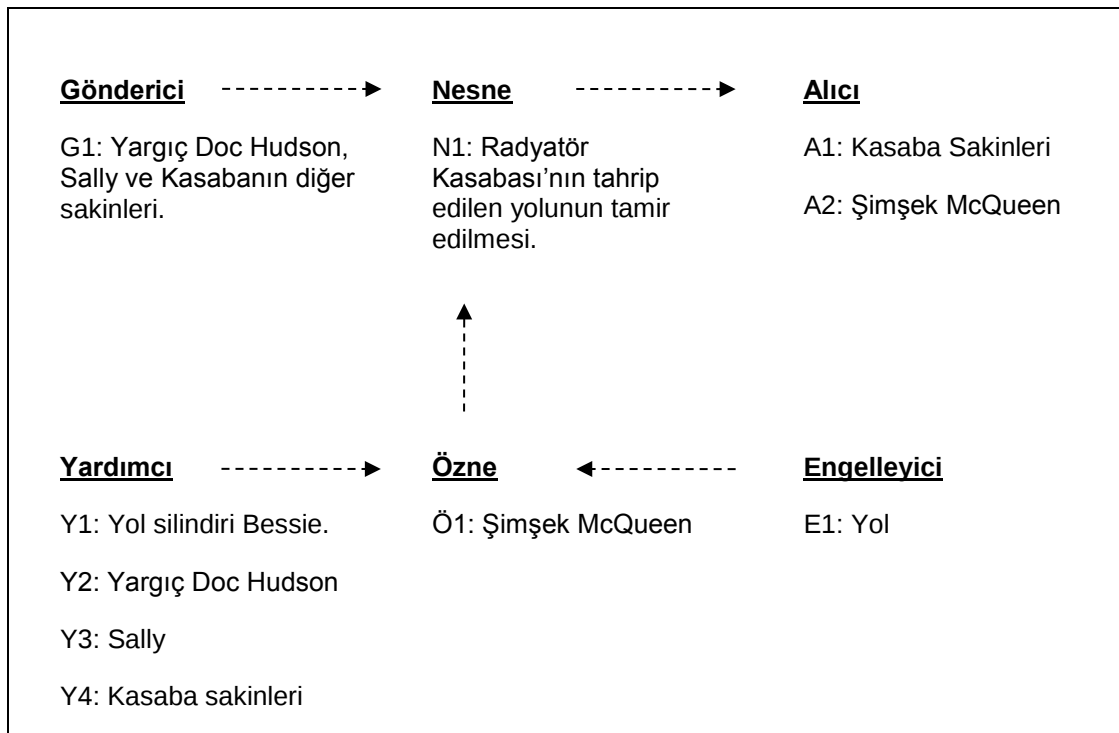
Kesme ile Şimşek McQueen'in topraklı yoldaki kesitine geçer kamera. Kahramanı alamadığı virajı almaya çalışırken görürüz. Kahramana şerif gözcülük etmektedir. Doc Hudson'da şerifin yanına gelir. Şimşek McQueen, virajı almak için defalarca deneme yapar; fakat bir türlü virajı almayı

beceremez. Yine başarısız olduđu bir denemesinde kahraman, karşısında Doc Hudson'u bulur. Doc, bu virajın nasıl alınabileceđi konusunda Şimşek McQueen'e taktik verir; fakat Şimşek bu taktiklere hiç kulak asmaz. Doc'un düşünceleri kahraman için hiçbir şey ifade etmemektedir. Şimşek McQueen, Doc'a saygı duymadığı için ona canı gönülden inanmamaktadır. Anlatı devam ettikçe eyleyenlerin farklı rollerde olabileceđini belirtmiştik. Bir kesitte alıcı rolünde olan eyleyen diđer bir kesitte gönderici olabilmektedir. Ya da bir kesitte engelleyici olan bir eyleyen diđer bir kesitte yardımcı rolünde olabilmektedir. Bu kesitte daha önce Şimşek McQueen için engelleyici konumunda olan Doc'un, viraj konusunda kahramanın yardımcısına dönüşmektedir. Fakat Şimşek, Doc'un sözlerini tam anlamıyla dinlemediğı ve önemsemediğı için bu kesitteki yardım tam anlamıyla gerçekleşmez. Fakat bu bir ekmedir ve ileride biçilecektir. Şimşek McQueen hem yol yapımında hem de virajı alma konusunda yani edinç evresinde ilerleme kaydetmiştir; ama edinç evresi Şimşek McQueen için devam etmektedir. Kahraman hâlâ eksik ve güç durumdadır.

3.1.2.19. Yardım

Virajı alma çabalarından sonra kesit deđiştir. Şimşek McQueen hız kaybetmeden yolu tamir etmeye çalışmaktadır. Toza, çamura bulanmış, iyice pislenmiştir. Eskisinden daha iyi bir görünüme kavuşan yol, kasaba sakinlerinin kendi dükkânlarının da görünümlerini deđiştirmeye sevk eder. Hem Şimşek McQueen hem de Radyatör Kasabası için deđişim ve dönüşüm başlamıştır sanki. Şimşek yolu yapmaya çalışırken Guido ve Luigi onun sızıntı yaptığını söyleyerek problemi hemen giderir. Ayrıca Guido, Şimşek'i kendi mağazasına davet eder, orada onunla iyice ilgilenebileceđini belirtir. İyi bir yolun karşılığıdır bu yardım. Guido ve Luigi'nin gitmesi ile kahramanın yanına, Sally ve kırmızı itfaiye aracı gelir. Kırmızı, kahramanı baştan aşağı yıkar. Tüm kirinden arındırır. Sally, temizlenen kahramanı Dost Koni'de kalmaya davet eder. Sally'de onun iyi bir iş çıkardığını düşünerek karşılığını

bu şekilde ödemek ister. Şimşek için yeni bir evre başlamıştır artık. Öznenin izlencesini devam ettirmesinde engelleyici konumunda olan kasaba sakinleri, öznenin edinç evresinde gösterdiği çabaya ve başarıya bağlı olarak yavaş yavaş birer yardımcıya dönüşmektedir. Şimşek McQueen'in kasabadaki izlencesini gerçekleştirmede engelleyici konumunda olanların yardımcılarla yer değiştiriyor olması, kahramanın başarılı olacağının da göstergesidir kuşkusuz. Yardım kesitinin özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 18: Yardım Kesitinin Eyleyenler Şeması

Yardım kesitinde gönderici, nesne, alıcı ve özne konumlarında herhangi bir değişiklik olmazken, engelleyici ve yardımcı konumlarında değişiklikler söz konusudur. Şimşek McQueen'in (Ö1) kasaba yolunun yarısını tamir etmesi sonucu kasaba sakinlerinden gelen yardım, onun

Radyatör Kasabası'nda talihinin değişmeye başladığının bir göstergesidir. Şimşek McQueen (Ö1) için başlangıçta engelleyici konumunda olan Yargıç Doc Hudson (E1), Sally (E2) ve kasabanın diğer sakinleri (E3), bu kesitte eyleyen konumu açısından yardımcı konumuna dönüşmeye başlamıştır (Y2, Y3, Y4). Şimşek (Ö1) için Radyatör Kasabası'ndaki tek engelleyici konumunda artık sadece yolun (E1) kendisi vardır.

Kesit değişir. Sally, Şimşek McQueen'e davetini yaptıktan sonra utangaç bir şekilde evine dönerken Şimşek, Sally'nin bagajının üzerindeki tribal dövme'yi görür. Tribal dövme cinselliğini ön plana çıkarmak isteyen kadınlar tarafından genellikle bel hizasına yaptırılmaktadır. Böylelikle kadın, dövmesinin görünmesini sağlayarak kendi bedenini teşhir etmektedir. Sally'nin dövmesi sanki tam bel hizasına yapılmıştır. Bu durum Şimşek McQueen için erotik bir etki uyandırmaktadır. Bu kesitte Sally, Mulvey'in belirttiği gibi bakıla-sılık mesajını vermektedir. Şimşek ise seyreden konumundadır. Bakışın öznesi kahramanken, bakışın nesnesi Sally'dir. Şimşek McQueen arzusunu Sally'nin bedeni üzerine yönlendirir. Geleneksel anlatı sineması bu filmde ilk olarak erkek bedenini bakışın nesnesi olarak sunarken, bu kesitte yine erkek egemen bakış açısını devreye sokmuştur.

Yolun yarısını tamamlayan Şimşek McQueen, bu şekilde gücünü ispatlamıştır. Bu durum kahramanın kasaba sakinlerinin yardımını kazanmasını sağlamıştır. Belki de en önemlisi Sally'nin davetidir. Çünkü yolun yarısını kısa bir sürede kusursuz bir şekilde tamamlayan kahramanın gücü karşısında etkilenen yine kadındır. Bu nedenle Şimşek McQueen'in edinç evresindeki mücadelesinin erken ödülü, sanki Sally'nin teşhir edilen bedenidir. Sally aracılığı ile Şimşek, eril iktidarını yeniden kazanmaya başlamıştır. Kadın yine bakılan, erkek yine bakandır. Bakışın sahibi olan erkeğin zevk alması amaçlanmıştır, dolayısıyla Sally'nin bedeni teşhir edilen bir ikon olarak sunulmaktadır. Kasabaya geldiğinden bu yana bakışın nesnesi konumunda olan Şimşek McQueen, dönüşümün yavaş yavaş başlaması ile eril iktidarını yeniden elde etmektedir. Kahraman adeta yitirdiği iktidarını geri almak istemektedir ve bu kesit itibarıyla geri kazanmaya başlamıştır.

3.1.2.20. En İyi Dost: Mater

Şimşek McQueen, yalnız bir kahramandır. Bireyci ve benmerkezci benliği onu yalnızlaştırmıştır. Her şeyi kendisinin yapabileceğine olan sonsuz inancı, etrafında kimsenin kalmamasına neden olmuştur. Daha önce menajeri Harv ile olan konuşmasında onun yalnız olduğunu izleyici anlamıştı. Filmin başında “dost” yoksunluğu üzerine yapılan ekme bu sekans itibarıyla biçilmeye başlanmaktadır. Kesit değişir. Gece olmuştur. Mater, Şimşek McQueen’i küçük bir oyuna davet eder. Şimşek gitmek istemese de, “*ben her şeyi başarırım*” iddiasıyla Mater’ın bu oyununa katılır. Oyunun amacı tarladaki traktörleri korkutmak ve onların devrilmelerini sağlamaktır. İlk başta tedirgin olan Şimşek, oyunun içine dâhil oldukça bu durumdan oldukça keyif alır. Mater’ın aksine Şimşek’in bir kornası yoktur. Ama onun güçlü bir motoru vardır. Motorunu çalıştıran kahraman bir anda tüm traktörleri devirmeyi başarır. Bu durum öznenin gücünü açıkça ortaya koyar. Bu kesitte yapılan güç gösterisi, öznenin iktidarının Mater tarafından tanınmasını sağlar. Kasabaya geldiğinden bu yana kadınsı özellikleri vurgulanan kahraman, yolun yarısının tamamlanmasından sonraki kesitlerde yeniden erkeksi özellikleri sergilemeye başlamıştır.

Oyun dönüşünde Mater ile Şimşek McQueen, Sally hakkında konuşurlar. Mater, Şimşek McQueen’in Bayan Sally’e aşık olduğunu vurgular. Şimşek, bu durumu inkâr etse de aslında bu durumun gerçek olduğunu izleyici bilir. Bu esnada Sally bu konuşmalara kulak misafiri olur. Oluk’a göre (2008: 21) her öykü bir arayış içerir. Her öykü kahramanı mutlaka bir şeyler (aşk, para, mutluluk, huzur, özgürlük vb.) arar, bir şeylerin yoksunluğunu çeker ve bunlara ulaşmak için eyleme geçer. Filmin başında kahramanın yoksun olduğu şey çok açık bir şekilde vurgulanmıştır. Piston Kupası’nı kazanan ve Dinoco sponsorluğunu elde eden ilk çaylak olmak. Kahraman, hayatta tek yoksun olduğu şey olarak bu nesnenin farkındaydı. Rastlantı sonucu kasabaya yolunun düşmesi, onun yoksunluklarının farkına varmasını sağladı. Dostluk, dayanışma ve aşk. Geleneksel anlatı sinemasının kullandığı ana temalardan sadece bir kaçı bu anlatı da işlemektedir ve kahraman şu an

için bunlardan yoksundur. Bu olgular anlatının devam etmesi ile birlikte, yavaş yavaş kahramanın hayatında önemli bir yeri işgal etmeye başlamıştır. Kahraman, anlatı devam ettikçe bu olgulara ulaşacak, bu şekilde yoksunluklarından kurtulacaktır. Kahraman ancak bu şekilde seyircinin ideal ego'su haline gelecek ve seyirci ile kahraman arasında özdeşlik kurulacaktır. Bu geleneksel anlatı yapısına Griffith'den bu yana izleyici aşınadır.

Mater, Şimşek McQueen ile konuşurken geri geri gider. Şimşek McQueen, Mater'ın kaza yapabileceğini, bu durumu sona erdirmesini ister. En iyi dost kesitinde kahramanın bir başka yoksunluğu daha ortaya çıkmıştır. O da dikiz aynalarıdır. Mater'ın dikiz aynası vardır ve Mater, kendisini en iyi geri vites kullanıcısı ilan eder ve bunu Şimşek McQueen dâhil izleyiciye de kanıtlar. Geri geri gitmek de filmde yapılan ekmelerden biridir. Final yarışında biçilecektir. Kasaba kesitinden itibaren karşımızda doğruluk öznesine dönüşmek için acı çeken bir kahraman vardır. Onun bilgiye ulaşması gerekmektedir. Öznenin bilgi boşlukları bu kesitlerle dolmaktadır. Geri geri gitme sekansı da öğrenilmesi gereken bilgilerden yalnızca bir tanesidir. Film, yarış kazanılacaksa ancak bilgiye hâkim olan yarışçının kazanabileceğinin mesajını bu şekilde izleyiciye vermektedir.

Şimşek McQueen, dikiz aynalarını belki final yarışı için kullanabileceğini belirtir. Mater'da Şimşek McQueen'e bu yarışı bu kadar önemli kılanın ne olduğunu sorar. Şimşek McQueen klasik cevabını tekrarlar. *"Hayatım boyunca bunun hayalini kurdum. Tarihte bu kupayı kazanan ilk çaylak ben olacağım. Kazanınca da güçlü, büyük bir sponsorum olacak. Özel helikopterler filan. Artık tampon yağı ve paslı eski arabalarla işim olmaz"*. Mater son cümlelerin üzerine paslı eski arabaların nesi olduğunu sorar. Şimşek McQueen'de Mater'ı kastetmediğini, diğer paslı arabaları kastettiğini söyler; fakat Mater kırılmıştır. Mater, bu durumun üzerinde çok durmadan, yitik nesnesini açıklar. *"Günün birinde bu helikopterlere bende binebilir miyim"*? Mater, hayatı boyunca hep bu helikopterlere binmek istemiştir. Şimşek McQueen inandırıcı olmamakla beraber, Mater'ın isteğini yapabileceğini söyler. Bunun üzerine Mater, Şimşek McQueen'i en iyi dostu

ilan eder. Bu cümlelerin ardından duygusal bir müzik başlar. Şimşek McQueen'in bu cümleden etkilendiği jest ve mimiklerinden belli olur. Kahraman, sıklıkla yitik nesnesi olarak Piston Kupası'nı tekrarlasa da, izleyici onun yoksunluklarının ne olduğunu artık çok iyi bilmektedir.

3.1.2.21. Amerikan Bayrağı

Sabah olur. 1942 model askeri bir jeep olan Sarge'ın Amerikan bayrağını göndere çekmesiyle kesit değişir. Film bu şekilde doğrudan hangi ideolojiden beslendiğini açıkça ortaya koyar. Karşı komşusu Fillmore ise Sarge ile aynı anda Amerikalı gitar virtüözü Jimi Hendrix'ten bir klasik çalmaktadır. Ayrıca filmin başındaki kesitte Şimşek McQueen, Kral'ın konuşması sürerken kurmuş olduğu hayalinin içinde Amerikan ideolojisinin birtakım yansımalarını izleyiciye sunmuştu. Oscar törenlerinin meşhur kırmızı halısı, Dünyalar Savaşı filminden bir kesit, meşhur Hollywood yazılı tepe ve Hollywood yıldız kaldırımı. Bunun dışında tabi ki Piston Kupası'nın doğrudan beslendiği *Nascar*. Hepsi Amerikan ideolojisinin ürünleridir. Bu film anlatısı burada bir araç olarak kullanılarak var olan egemen ideolojiyi izleyiciye aktarmakta ve aşılamaktadır. Egemen ideolojinin kendisini meşrulaştırmak ve var olan düzeninin devamını sağlamak ve korumak için sinema ideolojik bir aygıt olarak kullanılmaktadır. Diken ve Laustsen (2012: 28), Althusser'in en önemli ideolojik aygıtların okul ve kilise olduğunu iddia ettiğini, bugün ise bu listeye sinemayı da eklemenin gerektiğini vurgulamaktadır.

Comolli ve Narboni'ye göre (2008) filmlerin büyük bir kısmı kapitalist üretim sistemi tarafından ve başat ideoloji içinde üretilmekte ve dağıtılmaktadır. Filmler bir mala dönüşür ve bilet satışlarıyla ve anlaşmalarla bir değişim değeri kazanır. Tüm bunlar pazarın kuralları tarafından belirlenmektedir. Değişim değeri kazanan filmler ise maddi bir ürün olmasından dolayı sistemin ideolojik bir ürünüdür. Her film ekonomik sistemin bir unsuru olduğu için aynı zamanda var olan ideolojik yapının da bir parçasıdır. Nesneler, stiller, biçimler, anlamlar, öyküleme geleneği; hepsi

ideolojik söylemin altını çizer. Film ister ticari, isterse büyük işler peşinde olsun, modern ya da geleneksel olsun, ister eski sinemaya ya da yeni sinemaya bağlı olsun, bunların tümü büyük olasılıkla o eski bildik ideolojinin yeniden sunumu olacaktır. Metin ideolojiye tabidir. Bu filmin göndere çekilen Amerikan bayrağı altında nasıl tümünden şekillendiği açıkça ortadadır.

Ryan ve Kellner ise (2010: 18) Comolli ve Narboni'den farklı bir biçimde Hollywood sinemasında olup bitenlerin çoğunun ideolojik olduğunu; fakat Hollywood'dan çıkan tüm gerçekçi anlatı ürünlerinin özü itibariyle ideolojik olmadığını belirtir. Ayrıca sinemasal ideolojinin bu şekilde ele alınmasının farklı tarihsel dönemlerde ortaya çıkmış filmler arasındaki kaçınılmaz ayrımların yitip gitmesine ve filmlerin farklı toplumsal koşullarda benimsendiği çok sayıda kendine has söylem ve temsil stratejilerinin göz ardı edilmesine neden olduğunu vurgular. Animasyon film anlatılarının tümünün ideolojik bir yapıya sahip olduğunu belirtmek belki aşırı genellemeci bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Ele alınan iki animasyon filminin ideolojik olduğunu yaptığımız çözümlemelerden hareketle açıkça ifade etmek nasıl mümkünse, diğer animasyon film anlatılarının da maddi bir ürün olması, bu metinleri pazarın bizatihi kendisinin belirlemesi ve bu kapitalist ekonominin içinde şekillenmesinden ötürü ideolojik metinler olduğunu belirtmek çok da yanlış gözükmemektedir.

3.1.2.22. Hudson Hornet

Bayrak kesitinden sonra kâbus gören Şimşek McQueen kesme ile görüntüye girer. Kâbus, Şimşek McQueen'e izlencesini hatırlatır; çünkü rüyasında yine Piston Kupası'nı kazanamadığını görür. Bunun üzerine benzin alıp bir an evvel yolu tamir edebilmek için Şerif'i bulmak zorundadır. Şimşek McQueen, Doc Hudson'ın araba tamir ettiği yere girer. Şerifi sorar. Doc, o an Şerif'i tamir etmektedir. Bu nedenle oradan bir an evvel uzaklaştırılan Şimşek, kızgınlıkla bir teneke kutusuna vurur. O teneke kutusu da Doc'un garajının açık kapısından içeri girer. Teneke kutu birkaç şeyi devirir ve

gürültü yapar. Bunun üzerine Şimşek McQueen, Doc'un garajından içeri girer. Rastlantı yine devrededir. Kahraman etrafı inceler. Garajı pis bulan Şimşek, bir an duraklar. Çünkü hayatı boyunca sahibi olmak istediği Piston Kupası karşısındadır. Hem de bir değil, üç adet Piston Kupası. Kahramanın yitik nesnesi olan Piston Kupası, Doc Hudson tarafından üç defa kazanılmıştır. Bir sezonda en çok yarış kazanma rekorunu kıran Hudson Hornet aslında Doc Hudson'dan başkası değildir ve Şimşek McQueen onu tanıyamamıştır.

Şaşkınlıkla olan biteni izleyen Şimşek, Doc'un gelmesi ile birlikte kendine gelir. Garajına izinsiz girilmesine çok kızan Doc, onu garajından hemen çıkarır. Viraj kesitinde Doc'un söylediklerini önemsemeyen çünkü ona saygı duymayan Şimşek McQueen, onun ünlü bir yarış arabası olduğunu öğrenince Doc'tan numaralarını kendisine öğretmesini ister. İşler kahraman adına değişmiştir artık. Yitik nesnesini defalarca gerçekleştirmiş ünlü bir yarışçı vardır karşısında. Kahraman araçsal bir bakış açısıyla bu durumdan yararlanmak ister. Doc ise daha önce yardım etmeyi denediğini belirtir. Şimşek McQueen heyecanla Doc'un kazandığı Piston Kupalarını vurgular; fakat Doc onları birkaç boş kâse olarak niteler ve garajından içeri girerek kapısını kapatır.

Kahramanımız daha önce belirttiğimiz gibi arayan öznedir. Yani isteği ve gücü vardır; fakat bilgisi yoktur. Doc Hudson ise Piston Kupası'nı defalarca kazanan ünlü bir yarış arabasıdır. Yani yarış kazanabilmek için tüm gereklilikleri zamanında yerine getirmiştir. Edinç evresini gerektiği gibi yerine getiren Doc, edim evresinde bunu ortaya koyarak ödül olarak Piston Kupası'nı kazanmıştır. Bu bağlamda Doc Hudson'un doğruluk öznesi olduğunu söyleyebiliriz; çünkü bilgisi vardır ve izlencesini bu şekilde sürdürmüştür. Arayan özne olan Şimşek McQueen, doğruluk öznesi olmak için Doc Hudson'dan yardım almak zorundadır. Bilgiye ulaşması, ancak bilgisi olan bir yol gösterenin sayesinde mümkün olacaktır.

3.1.2.23. Yabanıl Doğa

Kesit değişir. Şimşek McQueen, Doc'un ünlü bir yarış arabası olduğunu heyecanlı bir şekilde kasaba sakinleri ile paylaşır; fakat kasabalılar bu duruma inanmaz hatta kahramanla alay ederler. Onun hasta olabileceğinden şüphelenirler. Kasabalıların bu sözleri Sally'nin, Şimşek McQueen'e benzin doldurması ile yarıda kesilir. Şerif durmasını söyler Sally'e; fakat Sally, kahramana güvendiğini açıklar ve ona biraz dolaşmayı teklif eder. Şimşek'in kasabada kalması için en büyük engelleyici konumunda olan Sally, artık en büyük yardımcı eyleyenlerinden biri olmuştur. Sally'nin Şimşek McQueen'e güvenmesi, kasaba sakinlerinin de yavaş yavaş ona güveneceğinin bir göstergesidir.

Benzin alan Şimşek McQueen, Sally ile birlikte yola çıkar. Sally gidecekleri istikamete giderken, Şimşek McQueen bir an duraksar ve tam ters istikametteki kasabanın çıkışına doğru bakar. Kaçabilecekken kaçmaz. Sally ona güvenmiştir, o da bunu boşa çıkarmaz. Şimşek McQueen önemli bir eşiği geçmiştir. Kahraman için dönüşüm kaçınılmazdır artık. Şimşek'in erginlenmesi için bu kasabada bir süre daha kalması gerekmektedir. O da bunun farkındadır. Böylece yarışabileceği dünyaya dönme zamanı geldiğinde, erginlenen ve yoksunlukları olmayan bir kahraman olacaktır.

Yabanıl doğa kesiti başlar. Sally ile birlikte Şimşek McQueen artık yabanıl doğa içerisinde. Yolculuk boyunca iki otomobil birbirine kur yapar. Rekabetçi toplumun bir inşası olan Şimşek McQueen'in yabanıl doğa içerisinde ilk defa yavaşladığı ve doğanın içinde ilk defa yolculuk yaptığı jest ve mimiklerinden okunmaktadır. Bu onun için şok edici bir durumdur. Doğa onu oldukça etkilemiştir. Tabi ki doğayla özdeşleştirdiği Sally'de öyle. Sally yine bakışın nesnesidir. Jant motelin önünde dururlar. Şimşek McQueen, gördüğü binanın ne olduğunu sorar. Sally, Jant motelin eskiden anayol üzerindeki en uğrak yer olduğunu söyler. Şimşek McQueen'e bu durum pek inandırıcı gelmez; çünkü şu an burası tenhalıktan sineklerin uçuştuğu bir uzam haline gelmiştir. Bu mekânı öven Sally'nin sözleri üzerine Şimşek

McQueen kafası karışık bir şekilde, “*senin gibi bir Porsche buraya nasıl düşer*” diye bir soru sorar. Bu sorunun üzerine Sally’nin hikâyesini dinlemeye başlarız:

“*Aslında ben Los Angeles’ta avukattım. Sol şeritte hızlı yaşıyordum*”. Şimşek McQueen “*demek öyle yaşıyordun ha, zengin miydin? Canım bir ipucu arıyorum*” diyerek araya girer. Sally “*evet, tamam. Hayatım öyleydi ama biliyor musun hiç mutlu değildim*” der. Şimşek McQueen bu sözlerle çok şaşırır. Sally sözlerine devam eder. “*Evet, Kaliforniya’dan ayrıldım. Yollara düştüm ve sonunda burada arızalandım. Doc beni tamir etti, Flo da yanına aldı. Aslında hepsi aldı ve buradan ayrılmadım*”. Şimşek McQueen yine araya girer. “*Evet, anlıyorum. Biraz dinlenip, akünü şarj etmeye ihtiyacın vardı. İyi de aradan zaman geçince niye geri dönmedin*”. Sally bu soruya cevap olarak “*âşık oldum*” yanıtını verir. Şimşek McQueen bu yanıtı karşılık bir hayli üzülür ve bir soru daha sorar. “*Corvette mi?*” Sally gülererek hayır yanıtını verir. Uçurumun kenarına gelip yabanıl doğayı göstererek “*işte bunlara sevdalandım*” der. Şimşek McQueen bu durum karşısında oldukça etkilenir ve “*öylece geçiyorlar, ne kaçırdıklarının farkında bile değiller*” diyerek, arabaların eyaletlerarası otoyolu kullanarak bu muhteşem doğayı kaçırmalarını eleştirir. Sally eskiden bunun böyle olmadığını belirtir. Duygusal bir müzik başlar ve iki karakter arasındaki diyalog şöyle gelişir.

-SALLY: *Eskiden böyle değildi.*

-ŞİMŞEK: *Öyle mi?*

-SALLY: *Evet. Kırk yıl önce eyaletlerarası yol yoktu.*

-ŞİMŞEK: *Gerçekten mi?*

-SALLY: *Evet. Arabalar ülkeyi çok farklı bir yoldan geçerci.*

-ŞİMŞEK: *Peki nasıldı?*

-SALLY: *Yol arazinin içinden geçmiyordu. Araziyle uyumluydu. Yükselir, alçalır, kavislenirdi. Arabalar yolu zamandan kazanmak için değil, iyi zaman geçirmek için kullanırdı.*

Bu diyalogun devamında çalan müzik eşliğinde eski görüntüler gösterilir. Eski Radyatör Kasabası izleyiciye aktarılır. Düzenin bozulmasından önceki güzel zamanlar. Sonra diyalog şu şekilde devam eder:

-ŞİMŞEK: *Sonra ne oldu?*

-SALLY: *On dakika kazanmak için yolu açığa aldılar.*

Bu diyalogun devamında ise modernizmin kasaba üzerindeki yıkıcı etkileri izleyiciye aktarılır. Eyaletlerarası otoyol yapılmıştır ve artık 66. Otoyola gerek kalmamıştır. Kapitalist sistemde hızın önemi, 66. Otoyol'un atıl duruma düşmesine neden olmuştur. Bu nedenle de kasabaya artık müşteri gelmez olmuştur. Modernizm, Radyatör Kasabası'nı haritalardan silmiştir. Kasaba ve sakinleri artık unutulmuştur ve onlar yalnızdır. Bu kesitin sonunda Şimşek McQueen ve Sally, yabancı doğadan kasabaya geri döner. Sally'de diğer kasaba sakinleri gibi Şimşek McQueen ile yitik nesnesini paylaşır. Günün birinde Radyatör Kasabası'nın haritalara tekrar çıkmasının bir yolunu bulabilmek. Bu kesit Şimşek McQueen'in şu sözü ile sona erer: *"Arada bir yavaşlayıp bir şeylerin tadını çıkarmalı"*. Şimşek McQueen için dönüşüm tamamlanmak üzeredir. Hayatını hız üzerine inşa eden bir kahraman için, bu söylem çok önem taşımaktadır. Filmin başında *"Hız, ben hızım"* diyerek izleyiciye seslenen Şimşek, artık hız değildir. Kahraman bir eşiği daha aşmıştır. Bilgiye tam anlamıyla ulaşmasında çok az bir yolu kalmıştır. Artık neredeyse doğruluk öznesine dönüşmüştür; fakat henüz yol tamamlanmamıştır.

Dökmen (2010) kadınlardan ve erkeklerden beklenen rollerin, davranışların, duyguların ve faaliyetlerin farklı olduğunu belirtir. Kadınların daha duyarlı, ilgili ve bakım verici vb. olarak algılanmaları; erkeklerin ise bağımsız, atılgan, kuvvetli vb. olarak algılanmaları toplumsal cinsiyet farklılıklarından kaynaklanmaktadır. "Erkeği kültürle ve dolayısıyla bilgiyle, kadını doğayla ve dolayısıyla kaosla eşleştiren bir tutum söz konusudur" (Kılınç, 2006: 17). "Williams ve Best, Amerika, Avrupa, Asya ve Avustralya'daki 25 ülkedeki kadın ve erkeğe benzer özelliklerin yüklendiğini

belirlemişlerdir. Erkekler için, duygusal anlamlardan aktif ve güçlü; psikolojik ihtiyaçlardan baskınlık, özerklik, saldırganlık, başarı vb; ego durumlarından eleştirici ana-baba ve yetişkin; kadınlar için ise, duygusal anlamlardan pasif ve zayıf; psikolojik ihtiyaçlardan bağımlılık, saygı, yardımseverlik, bakım vericilik, dostluk vb; ego durumlarından bakım verici ana-baba ve uyumlu çocuk gibi özellikler yüklenmiştir. Ayrıca erkekler için macera seven, mantıklı ve kendine güvenen, kadınlar için ise zayıf, yufka yürekli, duygulu, kibar gibi özellikler yüklenmiştir” (Dökmen, 2010: 108). Dökmen’in vurguladığı gibi bu iki cinsiyet arasındaki farklılıkların bazıları biyolojik olmasına karşın çoğu farklılık tamamen kültürel ve sosyaldir.

Bu kesitte yabanıl doğa ile özdeşleşen bir erkek yerine kadındır. Sally, yabanıl doğada boy gösteren serüvenci ve fetihçi erkeğin rolündedir. Toplumsal cinsiyet rolleri gereği kadının yeri dışarısı değildir; bu alan serüvenci erkeğin alanıdır. Geleneksel anlatı sineması ve reklam ürünlerinde izleyiciye hep bu şekilde bir sunum yapılmıştır. Tek düze giden hayatından sıkılıp, doğaya dönerek macera peşinde koşan genellikle erkektir. Bu kalıp yargılardan biridir; fakat bu anlatıda bu durum kırılmıştır. Doğa içerisinde atı ile salınan ve her karış toprağa hâkim olduğunu jest ve mimikleriyle ifade eden bir erkek imgesi yoktur. Sally, yabanıl doğa içerisinde erkeğe özgü bir güce-iktidara sahipmiş gibi salınır. Şimşek ise hayatı boyunca ilk defa böyle bir deneyim yaşamaktadır. Doğa içinde fetişleştirilen bu kesitte kadındır.

“Gilman, erkek merkezli, erkeği merkeze alan bir toplumda yaşadığımızı ve kültürümüzün her yönüyle bu erkek merkezli önyargıyı yansıttığını iddia eder. Gilman bu önyargıyı, erkek duyarlılığının yıkıcılığından dolayı yok edici olarak görür. Kadının olumlu duyarlılığından ve yumuşak karakterinden dolayı, kadın merkezli ya da daha doğrusu anne merkezli bir dünyanın çok farklı olacağını ifade eder. Erkeklik savaş demektir. En temel kadınsı itki birleştirmek, bir araya getirmek ve inşa etmektir. En temel erkeksi itki ise yaymak, dağıtmak ve tahrip etmektir” (Gilman’dan akt. Donovan, 2010: 96). Doğayla uyum içerisinde olan Sally’dır. Toplumsal cinsiyet rolleri ya da kalıp yargılar gereği Sally, yaşadığı yabanıl doğaya karşı son derece

duyarlıdır ve koruyucu bir refleks geliştirmiştir. Eril iktidarın doğa üzerindeki yıkıcı etkisine karşı, yabanıl doğa ile uyum halinde ve inşa edici bir reflekstir bu. Kadınsı itki gereği tahrip etmenin karşısında, çevreci, duyarlı ve duygusal bir kadın karakter vardır.

Sally'nin söylemi anaerkil bir söylemdir. Anaerkil söylem bu kesitte ataerkil söylemle çatışmaktadır. Gilman'ın teorisinin özünde kadınlar hayatı olumlayıcı, erkekler ise ölüm yönelimli bir din yaratmıştır. Bu bağlamda kadın, erkek gibi hayat almak yerine hayat vermektedir. Çünkü kutsal olan şey doğumdur. Ayrıca Sally, ekofeminist bir söyleme sahipmiş gibi sunulmaktadır. “Bu terim ekoloji ve feminizmin bir araya gelmesine işaret etmektedir. Kadınlarla doğa arasında olumlu bir özdeşleşim ise çağdaş ekofeminist hareketin öncülüdür. Ekofeminist teorisinin temel ilkesi, kadınların egemenlik altına alınmalarıyla doğanın egemenlik altına alınmasının bir bütün oluşturduğudur. Bu teoriye göre suçlanmayı hak eden erkek merkezli dünya görüşüdür. Çünkü eril dünya görüşü doğa ve kadın üzerinde hegemonya kurmaktadır. Erkeklerin yabani hayatı kadınlardan ayrı olarak kendilerini gerçekleştirebileceği eril bir saha olarak görmeleri bu teorisyenler tarafından eleştirilmektedir (Donovan, 2010: 385-391). “Kültürel feminizmden beslenen ekofeminizm kadınların doğayla ilişkilendirilen değerlerini ve tinselliklerini yücelterek, teknolojiyi ve eril şiddeti eleştirmektedir” (Değerli, 2006: 53).

Sally serüven vadeden doğayı kendisi seçmiştir. Kendisinin göndericisidir. Doğayla özdeşlik kurmuştur. Doğanın üzerinde kurulan eril iktidarı eleştirmektedir. Doğanın hayat veren yanının erkek iktidar tarafından yok edildiğini vurgulamaktadır. “Bedenin doğaya yakınlığını çağrıştıran irrasyonel/kaotik duyguların akıl ile oluşturduğu karşıtlık, düalist ve toplumsal cinsiyetlendirilmiş bağlam üzerinden kadına yüklenir. Kadınlık ile ilişkilendirilen duygular doğal, düzensiz, irrasyonel ve sübjektif olana göndermede bulunurken, erkek akıllı kültürü, düzeni, evrenseli, rasyoneli ve zihinsel olanı temsil eder. Tanımlanan bu akıl dünyasının düzenini bozma olasılığına sahip olan bu duygulara ve onların temsilcisi olan kadına bu dünyada yer yoktur” (Nazlı, 2006: 14). Ya da eril iktidarın izin verdiği

kadarıyla vardır. Aslında Sally, hem yabancı doğa hem de kasaba hakkında mevcut sisteme karşı eleştirel bir söylem içerisindeymiş gibi yapmaktadır. Sally'nin tüm söylemleri eleştirelmiş gibi yapmak, ekofeminist gibi yapmak çatısı altında değerlendirilebilir. Çevreci bir tasarıma sahip olmayan, hız ve rekabetçi toplumun bir inşası olan *Porsche* marka Sally, bu söylemiyle varoluşuna aykırı bir duruş içerisine girmektedir. Geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergileyen bu film, sanki ekolojik ve sosyolojik bir sorunun varlığına işaret ediyormuşçasına bir söylem geliştirir. Filmin temel sorunu sanki yabancı doğa ve kasabanın modernizmin yıkıcı etkisine maruz kalmasıymış gibi izleyiciye sunulur. Zaten bu kesit filmin içerisinde çok küçük bir yeri işgal etmektedir. Geleneksel anlatı sineması temel olarak başkahramanın amacı ve kişisel dünyasına odaklandığından bu tarzın özelliklerini sergileyen bu anlatı da bu kesit ile eleştirelmiş gibi yapmaktadır. Sisteme kökten bir eleştiri yoktur. Ana akım sinemanın genel karakteristiği bu bağlamda “*mış gibi*” yapmaktır. Bu kesitte de bu tavrını sürdürmektedir. Tüm sistemi ve ele alınan sorunun arka planını eleştirmek ve izleyiciyi düşünsel bir katılıma çağırmak yerine, genel içerisinde küçük bir yeri işgal eden tek bir sorun ele alınmıştır. Ele alınan bu sorunda, kahramanın izlencesinin gerçekleşmesine odaklanılarak kurban edilmektedir.

3.1.2.24. Yol Biter

Sally'nin gitmesi ile kesit değişir ve Şimşek'in yanına Mater gelir. Mater Şimşek'e bir şey söyler; fakat bunu ne izleyici ne de Şimşek anlar. Kısa bir süre sonra uzaktan traktörler belirir. Şimşek ile Mater'ın daha evvel birlikte korkutup devirdikleri traktörlerdir bunlar. Anlaşılan Mater, onları korkutmayı başaramamıştır. Bir anda kasabanın üzerine doğru gelen traktörleri kırmızı itfaiye aracı, kornası ile etkisiz hale getirmeyi başarır. Fakat tüm traktörler etkisiz hale getirilemez. Kasaba sakinleri traktörlerin evlere ve dükkânlara zarar vermesini önlemeye çalışırken, Şimşek başıboş kalmış bir traktörle ilgilenmek üzere onun peşinden gider. Traktör, Şimşek'i alamadığı virajlı yola

getirir. Bu kesitte de yine rastlantı işlemektedir. Yol boş değildir, yol üzerinde Doc Hudson vardır. Yeniden eski günlerdeki gibi hız yapmak için kendisine güveninin gelmesini beklemektedir. Şimşek, bu ana tanıklık eder. Doc, motorunu çalıştırır ve yola koyulur. Doc, kendi eşiğini aşmıştır artık. Eski günlerdeki gibi yolda ilerleyen Doc, Şimşek'in alamadığı viraja gelir. Şimşek'e daha önceden tavsiye ettiği gibi yapar ve virajı çok rahat bir şekilde alır. Şimşek edinç evresinin son aşamasına gelmiştir. Virajın nasıl alınması gerektiğini izleyerek öğrenmektedir hatta öğrenmiştir. Bu kasaba için son çabadır.

Şimşek'in kendisini görmesi üzerine, Doc son sürat garajına gider. Şimşek de peşinden. Şimşek, Doc'un çok iyi ve müthiş olduğunu, çok iyi sürdüğünü ve onda hâlâ iş olduğunu belirtir. Doc, bu övgülere karşı Şimşek'in garajından gitmesini ister. Şimşek, Doc'a bir soru yöneltir. Bu sorunun cevabı filmde gizli kalan tek bilgidir. *"Yarışçılığın zirvesindeyken nasıl bırakabildin?"* Doc, bu sorunun cevabı ile gizli kalmış bilgiyi açığa çıkartır. *"Bıraktım mı sanıyorsun"*. Doc bu cümlemin üzerine, duvarda asılı duran bir çerçevenin ışığını yakar. Gizem ortadan kalkar. Bu ne bir fotoğraftır ne de bir resim. Bu çerçevelenip duvara asılan eski bir habere dair gazete sayfasıdır. Hudson Horne'tin kaza yaparak sezonu kapattığının haberidir. Bunun üzerine Doc *"onlar beni bıraktı. Toparlandığımda geri döndüm. Sıcak bir karşılama bekliyordum. Ne dediler sence? Sen tarih oldun. Benim yerime bir çaylakla çalıştılar. Büyük tutkularım vardı. Ama gösterme fırsatım olmadı. Bunu unutmuyorum. Bir daha asla dönmek için"*. Bu sözler fotoğrafın açıklayıcısı olarak sunulur. Adeta fotoğrafı demirler. Doc Hudson tüm bunlardan kaçmak için ise bu kasabaya yerleşmiştir ve bir gün onlardan birinin kendisini bulabileceğini hiç tahmin etmemiştir. Şimşek kendisinin onlar gibi olmadığını iddia eder, kendisini savunmaya geçer hemen. Doc bunun üzerine, Şimşek'i sorgular. *"Kendin dışında bir şeye özen gösterdiğin hiç oldu mu hızlı çocuk? Sadece bir örnek ver, tüm sözlerimi geri alayım"*. Şimşek düşünür; fakat bulamaz. Bu durum Şimşek'in benmerkezci ve bireyci

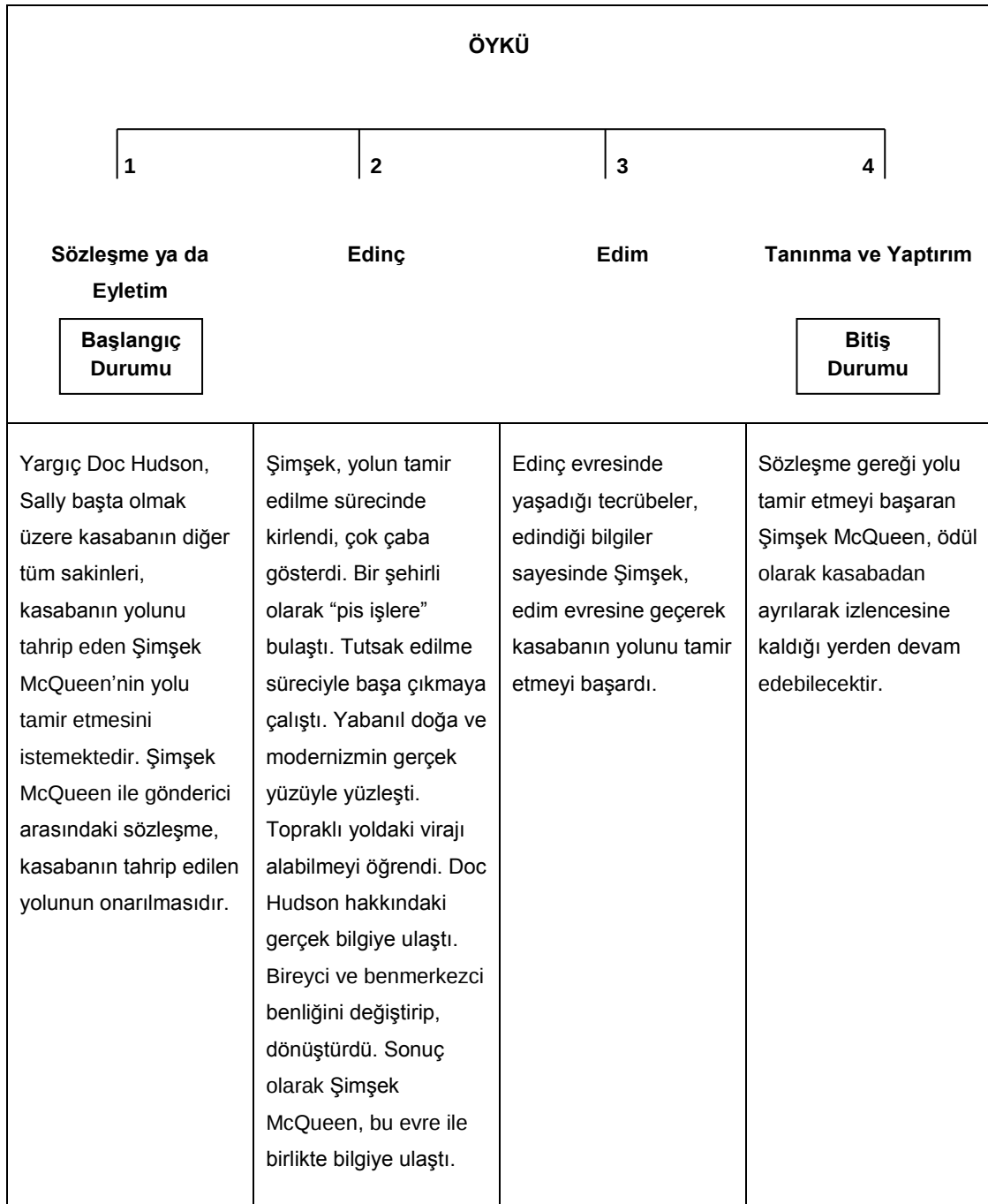
benliğine indirilen ağır bir darbedir. O ilk defa ciddi anlamda bu durumu düşünmeye sevk edilmiştir.

“Aristoteles, *Poetika* adlı eserinde tragedya karakterleri konusunda dört hedefe yönelmenin gerekliliğinden bahseder. Bu dört hedeften ilki karakterlerin iyi olması gerektiğidir” (Aristoteles, 2011: 50). Doc, bir farkındalık yaratmıştır. Artık öznenin dönüşümü için hiçbir şey eksik kalmayacaktır. İzleyici, Şimşek’in bu eksik yanını değiştireceğinden ve dönüştüreceğinden emindir artık. Buna şüphe yoktur. İzleyicinin üzerinde kahramanın arzulanan etkiyi doğurabilmesi için, her iki tarafın iyilik anlayışının birbirine uyması gerekmektedir. Doc’un yarattığı farkındalık ile iyi olma konusundaki eksikliğini giderecek olan kahramanla özdeşlik kurmak seyirci açısından artık problem olmaktan çıkacaktır.

Şimşek McQueen, bilgiye de ulaşmıştır. O artık arayan özne değil, bilgisine ve gücüne inanan doğruluk öznesidir. “... bir tregedyada en çok hoşsa giden şeyler öykünün bölümleridir: Olayın gidişini tersine çeviren anlardır (*peripeteia*), tanınmalardır (*anagnorisis*). *Peripeteia* bir eylemin tersine döndürülmesini yani bahtın dönüşünü ifade eder. *Anagnorisis* ise bilgisizlikten bilgiye geçiştir” (Aristoteles, 2011: 31, 41). Şimşek için baht dönüşü kasabanın yolunu yarılacağı zaman gerçekleşmiştir. Engelleyici rolünde olan eyleyenler, yardımcı eyleyenine dönüşmeye başlamıştır. Kahramanın bilgisizlikten bilgiye geçişi ise Sally ile yabanıl doğa kesitinde kasabanın modernizmin yıkıcı etkisine maruz kalması hakkında edindiği bilgiler ve Doc Hudson hakkında edindiği bilgiler sayesinde gerçekleşmiştir. Belirttiğimiz gibi o artık bilginin sahibidir. Edinç evresini tamamlayan Şimşek McQueen, artık edim evresindedir. Yol bitmelidir artık.

Kesit değişir. Radyatör Kasabası’nda sabah olmuştur. Kasabada sesçil evreni her zaman olduğu gibi ilk olarak ordu marşı ve klasik müzik çatışması inşa etmektedir. Mater uyanır ve bitmiş yolu fark eder. Hemen yanında Doc Hudson belirir. Şimşek yolu bitirmiştir. Birden tüm kasaba sakinleri Mater’ın yanına gelir. Herkes biten yol karşısında şaşkındır. Daha

da önemlisi Şimşek'in yolu bitirerek gitmiş olması herkesi üzer. Şerif ve kırmızı itfaiye aracı ağlar. Fakat Şimşek gitmemiştir. Gitmeden önce yapması gereken son bir şey daha vardır. Yargıç Doc Hudson (G1), Sally (G2) ve kasabanın diğer sakinlerinin (G3) gönderici olduğu bu izlencede, Şimşek McQueen (Ö1) Radyatör Kasabası'nın tahrip edilen yolunu tamir ederek (N1) nesnesine ulaşmıştır. Bu izlencenin gerçekleştirilmesinden fayda sağlayacak olan kasabanın sakinleri (A1) ve Şimşek McQueen'dir (A2). Şimşek McQueen kasabadaki nesnesini gerçekleştirdiğine göre artık yarıda bıraktığı izlencesini tamamlayabilmek için yola çıkabilecektir. Bu nedenle kasabadaki yolculuğu da bitmek zorundadır artık. Campbell (2010: 222) bu durumu şu şekilde açıklar. Kahramanın macerası birtakım erkek ya da kadın, insan ya da hayvan kişileşmelerinin yardımıyla sona erdiğinde, maceracının yaşam değiştiren gezisinden dönmesi gerekir. Yolun tamamlanması ile ilgili olan bu kesiti daha önce yarım bıraktığımız dörtlü şema üzerinde şu şekilde gösterebiliriz:



Şekil 19: Yolun Tamamlanması Kesitinin Dörtlü Şeması

Şimşek McQueen, kasabanın yolunu tamir etmesi ile aslında kendi iç yolunu onardı, inşa etti. Tahrip ettiği kasaba yolu kendi iç yolunun eğretilemesel bir karşılığıdır. Filmin başında sadece pist ışıkları ile yolunu

bulabilen, pist dışında kendi yolunu aydınlatamayan dolayısıyla yolunu kaybetmiş bir kahraman vardı. Yolunu kaybetmesi zaten anlatıda somutlaşmıştı. Edinç evresini başarılı bir şekilde tamamlayan özne, kasabanın yolunu-iç yolunu tam anlamıyla tamir ettiğinde erginlenen bir kahramana dönüştü. O artık eskisi gibi değildir. Değişip, dönüşmüştür. Bilgiye ulaşarak doğruluk öznesi olmuştur. Hayatındaki eksik olan şeyi bulmuştur ve onu gidermiştir. Campbell'a göre (2010: 42) kahramanın mitolojik macerasının standart yolu geçiş ayinlerinde sunulan formülün büyütülmüş halidir: ayrılma-erginlenme-dönüş. Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerler. Burada masalsı güçlerle karşılaşılır ve kesin bir zafer kazanılır. Kahraman bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner. Şimşek, bir rastlantı sonucu yaşadığı dünyadan ayrılmak zorunda kalmıştır. Ayrılma gerçekleşir. Tekrar eski düzenine kavuşabilmesi, dünyasına geri dönebilmesi için erginlenmesi gerekmektedir. Edinç evresi sonucunda Şimşek, erginlenmeyi başarmıştır. Kracauer'e göre eğer kişi sabreder, meşru sayılır sıkıntıya özgü sabır gösterirse, işte o zaman neredeyse bu dünyaya ait olmayan bir huşu yaşar. (Kracauer'den akt. Büker ve Akbulut, 2009: 33-34). Şimşek tüm sıkıntılara göğüs gererek, ruhunu arındırmayı başarmıştır. Artık edinç evresi sonucunda kazandığı aydınlanmayı yaşamaktadır. Campbell'in de vurguladığı gibi, Şimşek benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle yarış dünyasına geri dönecektir.

3.1.2.25. Işıklı Kasaba

Kesit değişir. Şimşek, kasabadan ayrılmadan önce yapması gereken şeyleri sıralamaya başlar. Bunlar kasaba sakinlerinin müşterilerinin olmamasından kaynaklanan sorunlara bulunan küçük çözümlerdir. Doc Hudson'ın Şimşek'e yönelttiği "*Kendin dışında bir şeye özen gösterdiğin hiç oldu mu hızlı çocuk?*" sorusu Şimşek'in böyle bir dönüşüm geçirmesinde ve böyle bir davranışta bulunmasında büyük bir etkiye sahiptir. Şimşek

erginlenmeden önce, sadece kendi “Ben”inin farkında olan, diğer “Ben”lerin ise farkında olmayan ve onların isteklerine cevap vermeyen benmerkezci ve bireyci bir kahramandı. İhtirasını yenerek erdeme ulaşan Şimşek McQueen, aşk, dayanışma ve dostluk gibi duyguları yakından hissederek büyük bir dönüşüm geçirdi. Şimşek, Guido ve Luigi’ye lastiklerini değiştirmiş, Fillmore’un organik yakıtını almış, Sarge’ın askeri teçhizatını kullanmış ve Ramone’ye kendisini boyatmıştır. Bu şekilde neredeyse tüm kasabalıya yardım etmiş, onların isteklerini doyurmuş, tatmin etmiştir. Şimşek benliğini değiştirip, dönüştürdüğüünün kanıtını bu kesitte böylece ortaya koyar. Şimşek’in sadece benliği değişmemiş, aynı zamanda dış görünüşü de değişmiştir. Bu şekilde kahramanın dönüşümü dış görünüşü ile somutlaşmıştır.

Havanın kararması ile yapılması gereken son bir şey kalmıştır. Şimşek’in “*hava mı kararıyor yoksa*” demesiyle *life could be dream* (hayat rüya olabilirdi) şarkısı çalmaya başlar ve kasaba sakinleri tabelalarının ışıklarını açar. Radyatör Kasabası tıpkı eski günlerdeki gibi aydınlanmıştır. Işıl ışıldır artık. Şimşek’in dokunuşuyla aydınlanmıştır. Sanki üzerindeki ölü toprağı kalkmış, kasaba ruhuna yeniden kavuşmuştur. Kasabalılar müzik eşliğinde dans ederler. Şimşek, böylece Sally’nin yitik nesnesini tam anlamıyla gerçekleştirmese de, şimdilik büyük ölçüde gerçekleştirmiştir. Kepes, yapay ışıklandırma konusunda şunları söyler:

“Evlerimizde ve sokaklarımızda yapay ışıklandırma olmasaydı kendimizi yönlendiremezdik ve mallarımızın ve kişilerimizin dolaşımı göreceli olarak damla damla akmaya indirgenirdi. Şimdiki durumda yirmi dört saatin tamamı yararlanmaya açıktır ve doğanın geceyle gündüz arasındaki keskin eklemlenmesi, kentlerimizde tek bir gündüz-gece zaman dokusu içinde birbirine karışmıştır. Dahası ne kadar kaoscul, mahvedici ya da okunaksız olursa olsun bir kent, akşam indiğinde ve ışıklar yandığında dönüşür. Pencerelerden, ışıklı levhalardan, şaşırtıcı görüntülerden, araba farlarından, trafik ışıklarından, sokak ışıklarından çıkan noktalar, çizgiler, düzlemsel figürler ve ışık hacimleri, akışkan, aydınlık bir harita oluşturacak biçimde birleşirler. Dikkatlice tasarlanmış ışık düzenlemesi, insanları

belli bölgelerde bir araya toplamakta kullanılabilecek önemli bir araç haline gelebilir” (Kepes, 1996: 186-187).

Modernizmin yıkıcı etkisi sonucunda haritalardan silinen, hiçbir müşterinin gelmediği, dolayısıyla yalnızlaşan bir uzam haline gelen Radyatör Kasabası, kasabaya gelen yabancı tarafından yeniden ruhuna kavuşmuştur. Uzamın ruhu ışıktır. Bu kesitte daha doğrusu film anlatısı boyunca kent ve kasaba üzerinden karanlık ve aydınlık çatışması kurulmuştur. Kent yirmi dört saat boyunca aydınlıktır ve uyumaz. Sürekli nefes almaktadır. Karanlık değildir. Filmin başında da yarışın yapıldığı uzam ısıtılı ısıldı. Eyaletlerarası otoyolun yapımı ile Radyatör Kasabası ise, karanlığa gömülmüştü. Yan anlamda ise terk edilmiştir. Kasaba, ısıtılı bir dünya tasarlayarak yeniden eski günlerini yaşamakta ve kente öykünmektedir. Kepes’in vurguladığı gibi bir kent ne kadar kaos içinde, mahvedici ya da okunaksız olursa olsun, akşam indiğinde ve ışıklar yandığında dönüşür. Radyatör Kasabası ışıklı tabelalar sayesinde dönüşmüştür. Bu da benliğini değiştirip, dönüştüren yabancı sayesinde olmuştur.

Kasabada herkes mutludur. Sally ve Şimşek, romantik aşk mitini gerçekleştirmektedir. Aşk, geleneksel anlatının olmazsa olmaz çekirdek öğelerinden biridir. Fakat bu durum fazla uzun sürmez. Her şey bir düzene girmişken, anlatı yeniden tersine çevrinir. Uzaktan ışık belirir. Çok fazla ışık. Kasabalılar bunların müşteri olduğunu zanneder; fakat onlar müşteri değildir. Helikopterler, Mac ve basın neredeyse herkes Şimşek’i almak için kasabaya gelmiştir. Şimşek McQueen, bulunmuştur. Menajer Harv, yine telefon bağlantısı üzerinden Şimşek’le konuşur. Şimşek’in kayboluşunu reklam malzemesi olarak kullanmıştır. Bu sayede televizyona, radyoya her yere çıkmıştır. Bu konuşma sürerken Şimşek, Sally’nin yanına gelir; çünkü aşk her şeyden üstündür. Artık Şimşek’in izlencesi, hayatında en önemli yeri işgal etmemektedir. Sally, her şey için Şimşek’e teşekkür eder. Şimşek ise sadece bir yoldu diye cevap verir. Sally ise sadece bir yol olmadığını, bunun çok daha fazlasını ifade ettiğini belirtir ve aradığı şeyi bulmasını temenni eder.

Daha önce belirttiğimiz gibi, yol sadece bir yol değildir. O, eğretilemesel olarak kahramanın kendi bozuk benliğidir. Şimşek, kendi benliğini onarmıştır ve Sally’de bu durumun farkındadır.

Şimşek’in Radyatör Kasabası’nda olduğunu yetkililere haber veren, Doc Hudson’dır. Doc, bu kesitte Şimşek McQueen için engelleyici konumunda gibi gözükse de, aslında o yardımcıdır; çünkü Şimşek McQueen’in izlencesini devam ettirmesi gerekmektedir. Doc, öznenin hayatındaki yitik nesnesine ulaşmasını istemektedir. Bu durumu kasabalıların iyiliği için yaptığını söylese de, aslında kendi iyiliği için de yapmıştır. Çünkü eksik kalan hayalleri, Şimşek’i gördükçe aklına gelmektedir. Bu durumla yüzleşmek yerine, Şimşek’in bu kasabadan gitmesini tercih etmiştir. Ama belirttiğimiz gibi Doc, hangi niyetle yapmış olursa olsun Şimşek McQueen’in izlencesinin devamını sağladığından bu kesitte yardımcı konumundadır. Şimşek’in gitmesi ile kasaba yeniden karanlığa gömülür. Şimşek McQueen sanki lakabı gibi kasaba için kısa süreli bir aydınlık yaratmıştır. Fakat geleneksel anlatı yapısı gereği bu durumun fazla uzun sürmeyeceğini izleyici bilir. Bu kısa süreli bir hüzündür. Kasaba yeniden aydınlığa kavuşacaktır.

3.1.2.26. Yarış Başlıyor

Kesit değişir. Yeni bir gün ve yeni bir uzam izleyiciyi karşılar. Piston Kupası için Kral, Chick Hicks ve Şimşek McQueen arasında üçlü yarış yapılacaktır. Şimşek, yine römorkun içinden bize seslenir. “*Hız, ben çok hızlıyım. Zafer. Biri kazanır, ikisi kaybeder. Hız, hız, hız*”. Şimşek, bu cümleyi filmin başındaki gibi söyleyememektedir artık. Hız, hız derken Sally ile dolaştığı yabanıl doğa ve kasaba sakinleri aklına gelir. Kahraman için dönüşümün diğer bir kanıtı da budur. Onun için hiçbir şey eskisi gibi değildir.

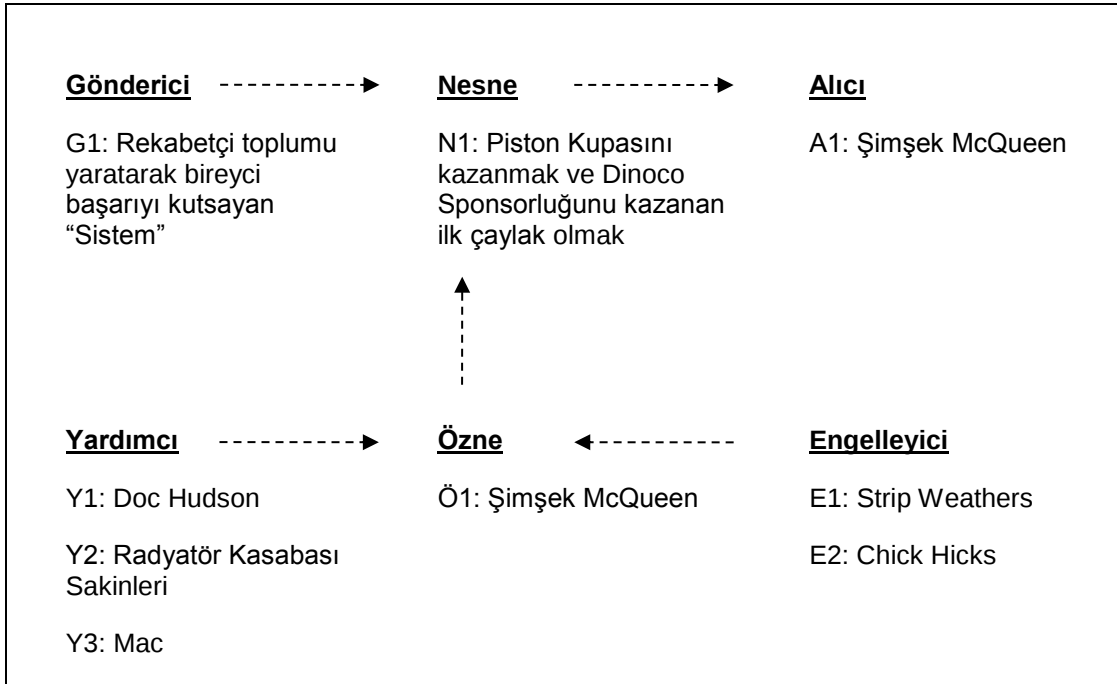
Yarış başlar. Şimşek, yarış esnasında Radyatör Kasabası’ndan kesitler hatırlamaktadır. Ayrıca aklında Sally ile geçirdiği güzel dakikalar vardır. Bu da onun gerilerde kalmasına neden olmaktadır. Hatta bu hayaller

onun pistin dışına çıkmasına bile neden olur. Tam bu sırada tanıdık bir ses Şimşek ile iletişime geçer. Anlatının başında Şimşek, tüm *pit* ekibini kovmuştu. Bu nedenle etrafında kimse kalmamıştı. Bu nedenle Mac, Şimşek'in tek kişilik *pit* ekibi oldu. Peki, kulaklıktan gelen bu ses kime ait? Bu ses Doc Hudson'ın. Doc Hudson, kasabanın yargıcısıdır, aynı zamanda otomobilleri tamir ettiği içinde kasabanın doktorudur. Campbell (2010: 20) doktoru, mitolojik âlemin çağdaş ustası olarak bütün gizli yolları ve doğru sözleri bilen kişi olarak tanımlar. Büründüğü rol tamamen, mitlerdeki, söyledikleri tuhaf maceranın sınav ve dehşetlerinde kahramana yardımcı olan "Yaşlı Bilge Adam"ın rolüdür. Birdenbire ortaya çıkıp korkunç canavarı öldürecek olan büyülü parlak kılıcı gösteren, bizi bekleyen kismet ve hazinelerle dolu kaleyi haber veren, en öldürücü yaralara iyileştirici merhemini süren ve sonunda büyülü geceye uzanan büyük maceranın ardından muzaffer kişiyi normal yaşama döndüren de yine odur. Bu bağlamda Doc'un, Yaşlı Bilge Adam rolünde olduğunu açıkça ifade edebiliriz; çünkü Şimşek'in izlencesini daha evvel defalarca gerçekleştiren ve dolayısıyla bilginin sahibi olan odur. Ayrıca Şimşek'in kasabadan ayrılmasını sağlayarak izlencesini devam ettirmesini sağlayan ve topraklı yoldaki virajı nasıl alması gerektiğini de öğreten odur. Bu kesitte Şimşek'in en ihtiyacı olduğu vakitte birdenbire ortaya çıkıp ona yol gösteren Doc Hudson'dır.

Ayrıca Campbell (2010: 89) doğaüstü yardımcının biçim olarak erkek olmasının seyrek görülmediğini vurgulamaktadır. Peri kültüründe o ormandaki küçük bir adam, kahramanın ihtiyaç duyacağı tılsımları ve öğütleri sağlayacak bir büyücü, keşiş, çoban ya da demirci olabilir. Daha yüksek mitolojiler, bu rolü rehber, öğretmen, kayıkçı, ruhları öte dünyaya aktaran kişi figüründe geliştirmektedir. Bu kesitte doğaüstü yardımcı konumundaki araba, doktordur ve yine erkektir.

Doc Hudson'un yanında, Radyatör Kasabası sakinleri bulunmaktadır. İlk yarışın sonunda Kral, Şimşek'e şu tavsiyede bulunmuştu. *"Bu tek kişilik bir iş değil evlat. Aklını başına devşir ve kendine iyi bir ekip lideri ve ekip bul. Arkanda işlerini yapan iyi adamların olmadığı sürece kazanamazsın"*.

Şimşek, artık iyi bir ekip liderine ve ekibe sahiptir. Kral'ın daha evvel ektiği, bu kesitte biçilmiştir. Bu anlatıyı eyleyenler şemasında şu şekilde gösterebiliriz:



Şekil 20: Yarış Başlıyor Kesitinin Eyleyenler Şeması

Şimşek McQueen (Ö1), anlatının başındaki eyleyenler şemasında kendisinin engelleyicisi konumundaydı. Kasabadaki yolculuğu onun dönüşümünü sağladığı için, artık kendi izlencesinin engelleyicisi konumunda değildir. Ayrıca kendisine yeni yardımcıları bulmuştur. Yarış başlıyor kesitinde özne için yardımcı konumunda Doc Hudson (Y1), Radyatör Kasabası sakinleri (Y2) ve taşıyıcı Mac (Y3) bulunmaktadır. Şimşek McQueen, artık eksiklikten yoksun ve erginlenmiş bir kahramandır. Artık yarışın kazanılmaması için hiçbir neden kalmamıştır.

Şimşek, Doc Hudson'ın taktikleri ile yoluna son sürat devam eder. Kral ve Chick Hicks'i yakalar. Şimşek, Chick'in yanından geçerken, Chick ona

vurur ve geri düşmesine neden olur; fakat Şimşek geri geri sürerek Chick'in yanından geçer. Şimşek geri geri sürmeyi Mater'dan öğrenmiştir. O, edinç evresindeki bazı yetenekleri izleyerek öğrenmiştir. Şimşek artık edim evresindedir ve Radyatör Kasabası'nda öğrendiklerini bir bir uygulamaktadır. Bu ekmeye burada biçilerek kapanır. Şimşek, ikinciliği kapar. Fakat Chick arkasından yetişir ve onu sıkıştırır. Bu esnada Şimşek'in lastiği patlar ve *Pit*'e girmek zorunda kalır. Şimdi sıra Guido'dadır. Guido'nun yitik nesnesi, profesyonel bir yarış arabasının *pit* ekibinde görev almaktır. Guido çok hızlı bir şekilde Şimşek'in lastiklerini değiştirir ve onu yarışa kayıpsız döndürür. Şimşek, kasabalıların yitik nesnelere bir bir ulaşmalarını sağlamaktadır. Yarış tekrar başlar. Şimşek, Doc Hudson'ın tavsiyesi üzerine yolun en solunu kullanır. Bu esnada yine Chick Hicks, kötücül yanını gösterir ve her iki yarışçıya birden çarpar. Şimşek, pistin dışındaki çimenlere savrulur ve buradan tekrar piste dönmeye çalışmaktadır. Bu kesit, kasabadaki topraklı yolu andırır. Şimşek, Doc Hudson'ı izleyerek virajın nasıl alınması gerektiğini izleyerek öğrenmiştir. Edinç evresini başarılı bir şekilde tamamlayan Şimşek, edim evresinde bu yeteneğini ortaya çıkarır ve çimenli yoldan piste dönmeyi başarır. Bu ekmeye bu kesitte biçilmektedir. Anlatıda geçen ekmeler filmin bitişine doğru bir bir biçilmektedir.

Şimşek'in yarışı kazanmasına metreler kala, Chick Hicks yine devrededir. Kral'ın arkasında yarışı bitirmek istemeyen Chick, son bir çaba ile Kral'a arkasından çarpar ve onun taklalar atarak pisten çıkmasına neden olur. Kral'ın kaza geçirmiş görüntüsünü ekranlarda gören Şimşek, bir an onu Doc Hudson'a benzetir. Doc Hudson'ın trajik hikâyesi ile Kral'ı özdeşleştiren Şimşek, bitiş çizgisini geçmez ve izlencesini sonlandırmaz; çünkü Şimşek için hayatta en önemli şey Piston Kupası ve Dinoco sponsorluğu değildir artık. Bunun üzerine Chick Hicks birinci olur. Şimşek, Kral'ın yanına gelir ve "*bence Kral son yarışını bitirebilmeli*" diyerek onu arkasından itirmeye başlar. Kral "*az önce Piston Kupası'nı kaybettin, farkında mısın*" diyerek kendisini ittiren Şimşek'e seslenir. Şimşek ise geçirmiş olduğu büyük dönüşümü göstermek istercesine bir yanıt verir. "*Tanıdığım mızımız, yaşlı bir yarış arabası bana*

şöyle demişti. Kupa dediğin boş bir kâsedir". Böylece Kral önde Şimşek arkada bitiş çizgisini geçerler. Chick Hicks birinci olması üzerine seyircilerden büyük bir ilgi beklemektedir; fakat hiçbir şey istediği gibi gerçekleşmez. Yarışı izleyen herkes olan bitenin farkındadır. Herkes Şimşek'i alkışlamaktadır.

Kesit değişir. Yarışın bitışı ile Şimşek, kasaba sakinlerinin yanına gelir ve ödülünü toplamaya başlar. Doc, Şimşek için *"sen çok değerlisin evlat"* derken, Dinoco, Şimşek ile sponsorluk anlaşması imzalamak ister. Anlaşma, Şimşek'in Dinoco'nun yeni yüzü olmasıdır. Şimşek kazanmadığını belirtir. Dinoco yetkilisi ise *"yarışmak sadece kazanmak değildir"* diyerek filmin temel mesajının ortaya çıkmasını sağlar. Filmin başında paslı arabalardan nefret eden ve onlarla sadece araçsal bir bakış açısı nedeniyle birlikte olan Şimşek, büyük çıkışını onlarla yaptığını ifade ederek bu öneriyi kabul etmez, sadece bir şey rica eder. O da Dinoco helikopterinin Mater'ı gezdirmesidir. Bu şekilde Şimşek, Mater'ın da yitik nesnesine ulaşmasını sağlayacaktır. Filmin sonu, Şimşek McQueen'in değişip, dönüşmesinin somutlaşmasıdır. Bu kesit sadece buna aracılık etmektedir.

Filmi eyleyenler şeması açısından değerlendirecek olursak, rekabetçi toplumu yaratarak bireysel başarıyı kutsayan sistemin gönderici olduğu bir izlencede Şimşek (Ö1), nesnesine ulaşamamıştır. Yani Şimşek, Piston Kupasını kazanamadı ve Dinoco Sponsorluğunu kazanan ilk çaylak olmayı başaramadı (N1). Bu bağlamda alıcı konumunda olan Şimşek (A1), izlencesini tamamlayamadığından herhangi bir çıkar da sağlayamadı. Bu izlencede, engelleyici ve karşı özne konumunda olan Chick Hicks (E2) üstünlük sağlayarak, Şimşek'in nesnesine ulaşmasını engellemiştir. Fakat Şimşek McQueen'in nesnesine ulaşamaması izleyici açısından tatminsizlik yaratmamaktadır. Film anlatısının temel motifi dostluk, dayanışma, aşk ve yarışmanın sadece kazanmak olmadığıdır. Bu bağlamda düşünürsek, Şimşek McQueen'in bu yarışı kazanmaması yani nesnesine ulaşmaması gerekmektedir. Geleneksel anlatı yapısı gereği eksikliklerinden kurtulan kahraman bir dahaki yarışmada birinci geleceği zaten belli olduğundan, *katarsis* bu şekilde sağlanmaktadır. Dörtlü şema açısından bir değerlendirme

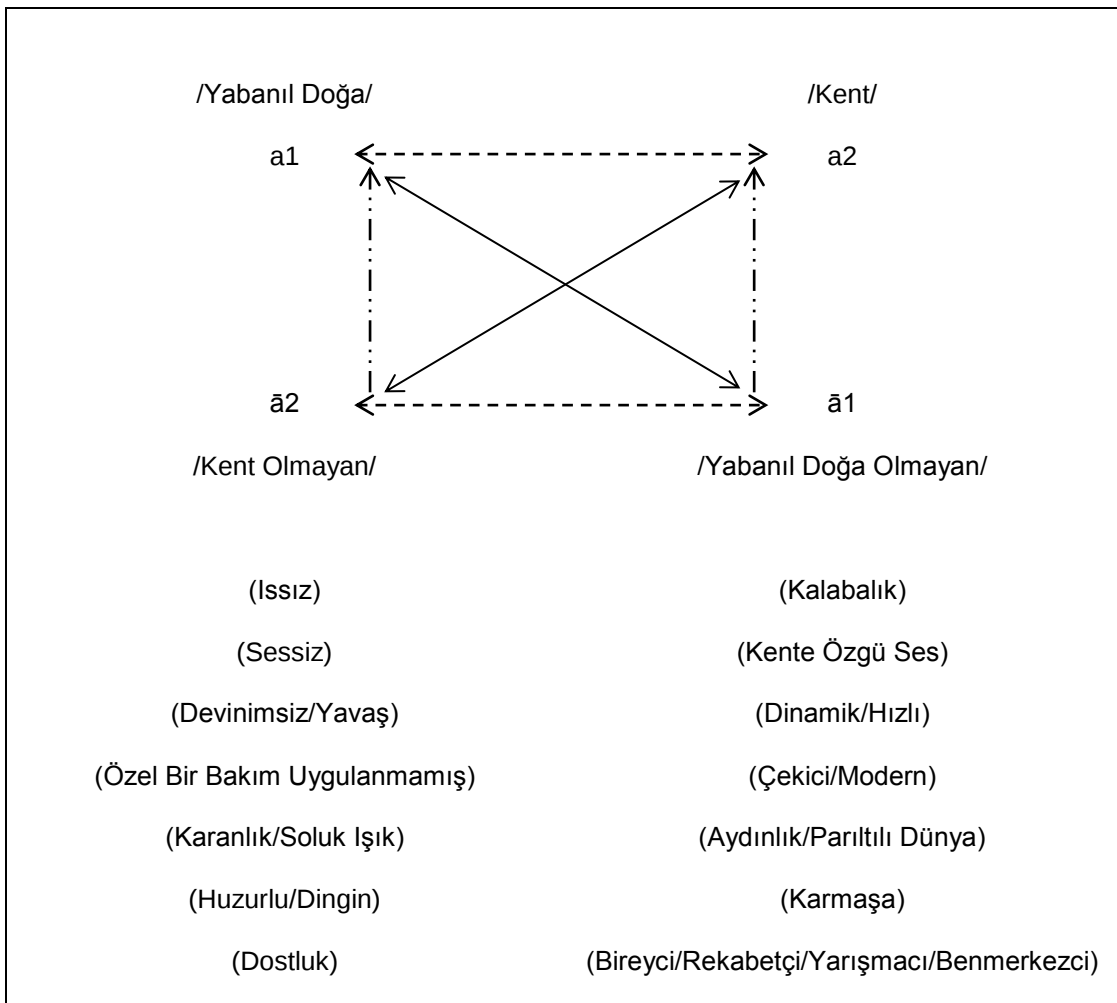
yapacak olursak, Şimşek McQueen film boyunca edinç evresindeydi. Kasabada öğrendiği bir takım yetileri, final yarışında uyguladı. Edinç evresini başarılı bir şekilde bitiren Şimşek McQueen, edim evresinde bunları uygulamaya koydu ve neredeyse başarıyordu. Yani dörtlü şemanın son evresi gereği ödüllendirilecekti. Edinç ya da edim evresinin yoksunluğundan değil, geçirdiği değişim ve deneyimlerinden ötürü bitiş çizgisini geçmeyerek nesnesine ulaşamadı. Hayattaki en önemli şeyin kupa olmadığının farkına varan Şimşek, bir kahraman olarak sahip olduğu bir takım eksiklikleri yolun tamir edilme sürecinde giderdi. Bunun sonucunda ise ödül Piston Kupası değildi, filmin bize daha önemli olarak sunduğu dostluk, aşk, dayanışma gibi bir takım olguları elde etmeyi başardı. Kendi ruhunu bu olgularla yücelten Şimşek McQueen, izleyici için özdeşlik sağlanacak geleneksel anlatı sinemasının örnek bir kahramanına dönüştü ve asıl ödülünü bu şekilde kazanmayı başardı.

3.1.2.27. Radyatör Kasabası Yeniden Haritalarda

Yarışın ardından günler geçer, kesit değişir ve Şimşek'i yeniden Radyatör Kasabası'nda görürüz. Bir süre kalmak için gelmiştir. Sally ile Jant Motel'in önünde yine yabanıl doğanın karşısındadırlar. Şimşek, yarış merkezini bu kasabada kurmaya karar verir. Bu durumda kasaba yeniden haritalara çıkacaktır. Sally'nin yitik nesnesi bu şekilde kısa sürede gerçekleşecektir. Modernizmin yıkıcı etkisi sonucu haritalardan silinen kasaba ya da 66. Otoyol, böylelikle eski günlerine kavuşacaktır. Bu durum Sally'i çok etkiler. Geleneksel anlatı sinemasının temel motifi işlemeye başlar. Eril iktidar karşısında iyice etkilenen Sally, Şimşek ile öpüşecekken, Mater helikopterle gelip onların öpüşmelerini engeller. Şimşek bu duruma kızamaz; çünkü Mater onun en iyi dostudur. Filmin başında dost yoksunluğu içerisinde olan Şimşek, bu eksiğinden de kurtulmuştur. O artık eksiklikten yoksun insanbiçimci bir yarış arabasıdır. Filmde tüm boşluklar böylece dolar. Sally, Şimşek'e Flo'nun yerine kadar yarışmayı teklif eder. Şimşek ise dolaşmayı

tercih olarak sunar; fakat Sally bunu kabul etmez. Hareketli bir müzik başlar. Sally önde Şimşek arkada yabancı doğa içerisinde yarışmaya başlarlar. Böylelikle yarış aslında hiçbir zaman bitmez.

Arabalar adlı filmde, yabancı doğa ve kent karşıtlığı sık sık karşımıza çıkar. Greimas'ın diğer bir anlatı çözümleme yaklaşımlarından biri olan göstergebilimsel dörtgen yöntemine göre bu karşıtlığı şu şekilde somutlaştırabiliriz:



Şekil 21. Arabalar Filminin Göstergebilimsel Dörtgeni

Bu göstergebilimsel dörtgende yabancı doğa (a1) ve kent (a2) karşıtlık ilişkisi içinde, kent olmayan (ā2) ve yabancı doğa olmayan (ā1) ise alt-karşıtlık

ilişkisi içindedir. Kent (a2) ve kent olmayan ($\bar{a}2$), yabanıl doğa (a1) ve yabanıl doğa olmayan ($\bar{a}1$) çelişkinlik ilişkisi içindeyken; yabanıl doğa (a1) ve kent olmayan ($\bar{a}2$), kent (a2) ve yabanıl doğa olmayan ($\bar{a}1$) arasında ise bütünleyicilik ilişkisi söz konusudur. Saptanılan yabanıl doğa ve kent karşıtlığı derin yapıda çözümlendiğinde ise şu kavramlara ulaşıldı: Yabanıl doğanın altında ıssız, sessiz, devinimsiz, özel bir bakım uygulanmamış, karanlık, huzurlu ve dostluk; ölümün altında ise kalabalık, kente özgü ses, dinamik, çekici, aydınlık, karmaşa ve bireyci. Bu dörtgenden hareketle şu sonuçlara ulaşılmıştır.

Arabalar filmi, anlatının dengede bulunduğu uzam olarak izleyicinin karşısına kenti çıkarır. Kent, yarışın geçtiği uzama ev sahipliği yapmaktadır. Kentin sesçil evrenini ritmik bir müzik ve kente dair tüm hareketli sesler oluşturmaktadır. Kent; kalabalıktır, canlıdır ve her yönüyle dinamiktir. Diğer bir yandan ise bu kalabalık, belirli bir karmaşa duygusu yaratmaktadır. Kent modern bir görünüme sahiptir. İzleyici, filmin ilk kesitlerinde aydınlık ve ışıltılı bir dünyanın kapılarından içeriye çağrılmakta, böylece kent ve kent hayatı aşkın düzeyde konumlanmaktadır. Anlatının başkahramanı konumundaki Şimşek McQueen, yarışın geçeceği diğer bir kent olan Kaliforniya'ya giderken anlatıdaki temel denge bozulur. Özne, kişisel özellikleri ve engelleyiciler tarafından yolundan alı konulur. Anlatıdaki dengenin tersine çevrinmesiyle özne kendisini Radyatör Kasabası'nda bulur. Kasabanın sesçil evrenini kentin aksine yavaş bir müzik oluşturmaktadır. Kasaba soluk ışık altında karanlıktır. İssız, sessiz ve hareketsiz görünümü sanki onun derin bir uykuda olduğu izlenimini yaratmaktadır. Kentin kalabalık görünümünün aksine kasaba unutulmuş ve bakımsız bir görünüme sahiptir. Modernizmin yıkıcı etkisi sonucu haritalardan silinmiştir. Fakat anlatıda özne konumunda olan Şimşek McQueen, doğruluk öznesine bu uzamda dönüşür. Kasaba ve yabanıl doğa, kahramanın benliğinde değiştirici ve dönüştürücü bir rol oynar. Sistemin yarattığı bireyci ve benmerkezci kahraman, bu uzamda erginlenir. Radyatör kasabası kahraman için dostluğun yaşanıldığı, kolektivizmin varlığını sürdürdüğü, yarışın ve rekabetin öteki ilan edildiği, huzurlu ve dingin

bir yer haline gelir. Böylelikle hem kasaba hem de yabanıl doğa kahraman aracılığıyla izleyicinin gözünde kutsanır. Kasabanın, sistem karşısındaki yenilgisi ve daha evvel içinde bulunmadığı yabanıl doğa hakkında bir hayli bilgi sahibi olan kahraman, yıldız konumundan aldığı güçle bu uzamları eski parıltılı günlerine tekrar kavuşturmak ister. Filmin başında renkli ve canlı görüntüleriyle kasaba ve yabanıl doğa karşısında öne geçen kent, anlatının sonuna doğru bu üstünlüğünü yitirir ya da kısa bir anlığına izleyicinin böyle bir yanılgıya düşmesine izin verilir.

Anlatı boyunca yabanıl doğayı kutsayarak ekofeministmiş gibi yapan, dostluğa ve dayanışmaya önem veren kasaba aşığı Sally, filmin son kesitinde yarışın başlatıcısı olarak karşımıza çıkar. Bu şekilde hız toplumu ve rekabetçi toplum yeniden kutsanmaktadır. Böylelikle filmin bitiş yazıları öncesindeki son görüntüsü yine yarışmakla ilgilidir. Bu görüntünün ardından film resmi olarak biter ve bitiş yazıları akmaya başlar. Bitiş yazılarının hemen yanında ise anlatı görüntülerle devam etmektedir. Bu görüntülerde Radyatör Kasabasının yeniden haritalara çıktığını ve müşterilerle yeniden canlandığını görürüz. Tüm kasaba sakinleri yitik nesnelere ulaşmış bir şekilde hayatlarına mutlu bir şekilde devam etmektedir.

Geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergileyen *Arabalar* filmi, Oluk'un (2008: 86) da vurguladığı gibi toplumsal amaçları gündeme getirmez. Yaşanılan döneme ait sosyal, politik, ekonomik durum ya görmezden gelinir, karakterler tamamen bu faktörlerden soyutlanmış bir dünyada yaşarlar ya da bu faktörler, karakterlerin ilişkisine sadece bir fon olarak geri plana yerleştirilir. Dolayısıyla bu film izleyiciyi düşünsel değil duygusal bir katılıma çağırmaktadır. Radyatör Kasabası dışarıdan gelen yabancı sayesinde kurtarılır. Film anlatısı bu soruna bu şekilde yüzeysel bir çözüm bulur. Bu yıkıcı etkiye neden olan sistem sorgulanmamaktadır. Ne modernizmin yıkıcı etkileri ne de bu etkinin kasaba üzerinde yarattığı toplumsal sorunlar ele alınmaktadır. Bu sorunlar daha önce belirttiğimiz gibi Şimşek McQueen'in izlencesinin gerçekleşmesine odaklanılarak kurban edilmektedir. Tüm geleneksel anlatı filmlerinde olduğu gibi kapalı yapı özelliği gösteren bu film,

bitiş yazılarının yanında akan mutlu görüntüler ile tüm boşluklarını doldurarak izleyiciyi tatmin etmekte ve onları doyuma ulaştırıp arındırarak final yapmaktadır. Böylelikle anlatı, kent ve yabanıl doğa karşıtlığında üstünlüğü tekrar kente ve kente dair imgelere verirken izleyiciyi de yarışa davet etmektedir.

3.2. WALL-E

Özgün Adı : Wall-E

Yönetmen : Andrew Stanton

Senaryo : Andrew Stanton, Jim Reardon

Müzik : Thomas Newman

Kurgu : Stephen Schaffer

Yapımcı : Jim Morris

Yapım Yılı : 2008

Süre : 98 dk

Stüdyo : Pixar Animation Studios

Dağıtıcı : Walt Disney Pictures

Seslendirme: Ben Burtt (Wall-E), Elissa Knight (Eve), Jeff Garlin (Captain), Fred Willard (Shelby Forthright, BNL Ceo), MacInTalk (Auto), Ben Burtt (M-0), John Ratzenberger (John), Kathy Najimy (Mary), Sigourney Weaver (Ship's Computer).

Tür : CGI (Bilgisayarda Üretilmiş İmge)

Dünya Hasılatı : \$521,268,237

3.2.1. Wall-E Filminin Hikâyesi

Geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergileyen *Wall-E* adlı filmin başkahraman konumunda *Arabalar* filminde olduğu gibi yine bir erkek vardır. Bu filmde, Wall-E (Waste Allocation Load Lifter–Earth Class, Atık Toplama Yükleme Kaldırıcısı–Dünya Sınıfı) adlı bir çöp toplama robotunun üzerinden bir öykü izleyiciye sunulmaktadır. Anlatı, her tarafı çöplerle kaplı pis ve kirli

dünya görüntüleriyle başlar. Tüketim çılgınlığı sonucunda dünya devasa bir çöp kutusuna dönüşmüş ve bu nedenle dünyada yaşanılacak hiçbir yer kalmamıştır. Bu durum karşısında ise dünyadaki her alanda tekel konumunda olan BnL (*Buy and Large*-Satın Al ve Genişle) adlı dev şirket, *Axiom* adlı bir uzay gemisi inşa ettirerek insanoğlunu uzaya taşır. Dünya, çöp toplayıcı robotlar tarafından çöplerden arındırılincaya kadar insanoğlu bu gemide yaşamak durumunda hatta zorundadır. Diğer çöp toplayıcı robotların başına ne geldiği filmde sunulmazken, bu grubun çalışan tek üyesi ve anlatının kahramanı olan Wall-E, 700 yıldır bıkip usanmadan çöpleri sıkıştırmakta ve dünyada yer açılması için çöpten kuleler inşa etmektedir. Kahramanın dünyada yerine getirmek zorunda olduğu tek işi budur. Sıradan bir çöp toplama gününde dünyada halen var olan yaşamın göstergesi niteliğindeki bir bitki ile karşılaşan kahraman, onu sığınağına götürür ve koleksiyonuna dâhil eder.

Günlerden bir gün bu bitkiyi bulmakla görevli yüksek teknolojiye sahip bir arama robotu olan Eve (*Earth Vegetation Evaluator*-Dünya Bitki Değerlendirme Robotu), bir uzay gemisiyle dünyaya gönderilir. Eve'nın görevi bu bitkiyi bulmak ve onu *Axiom*'a götürmektir. İlk bakışta Eve'dan etkilenen ve ona âşık olan Wall-E, onun dikkatini çekmek için birçok yol dener. Fakat Eve'nın dikkatini çekmek o kadar kolay değildir; çünkü onun için önemli olan kendisine verilen görevdir. İzencesini, yitik nesnesini (bitkiyi) bulmak üzerine kurmuştur. Çıkan bir toz bulutu nedeniyle Wall-E, Eve'yı sığınağına götürmek durumunda kalır ve sahip olduğu koleksiyonunu Eve'ya bir bir göstererek onu etkilemeye çalışır. Kahramanın bitkiyi Eve'ya göstermesi sonucu bitkiyi haznesine alıp kendisini kapatan Eve, o andan itibaren kendisini dünyaya getiren uzay gemisinin gelmesini beklemeye başlar. Her ne yaptıysa Eve'yı çalıştıramayan Wall-E, Eve'yı almaya gelen uzay gemisinin arkasına takılarak, aşkının peşinden *Axiom*'a gider. 2008 yapımı olan *Wall-E* adlı film, başkahraman konumunda olan Wall-E'nin, aşkı Eve'nın, dünyaya dönmek için otomatik pilotla savaş veren *Axiom*'un kaptanı McCrea'nın ve tembel, obez insanoğlunun hikâyesidir.

3.2.2. Wall-E Filminde Öznenin Sunumu

3.2.2.1. Özne: Robot-İnsan

Ana akım sinemadaki heteroseksüel bakışın başka bir örneği olan *Wall-E* adlı filmin öznesi konumunda meraklı, romantik, aşkının peşinden hiç bilmediği bir gezene korkusuzca giden ve kendisini insanoğlu için hiç düşünmeden feda eden Wall-E adlı çöp toplayıcı bir robot bulunmaktadır. Ana akım sinema bu sefer erkeğin hikâyesini bir robot üzerinden izleyiciye anlatmaktadır. Aynı zamanda o erkeğin başkahraman konumundan hareketle, insanoğlunun dünyaya dönüş hikâyesini de izleyiciye aktarmaktadır. Animasyon sinemasının başlangıcından bu yana insanbiçimci karakterleri sıklıkla kullandığını daha önce belirtmiştik. Bu anlatıda ise karşımıza insanlaşan bir robot kahraman çıkmaktadır. Baudrillard'a göre nesneleri insanbiçimselleştirmenin en yetkin örneği, robotlardır. Tam bir işlevsellikle tam bir insanbiçimselliğin bireşimi olan robot, bu niteliklerinden dolayı en ülküsel nesnedir (Baudrillard'dan akt. Altınel, 2003: 109). Ülküsel nesne olarak nitelenen robot, bu anlatıda izleyicinin karşısına nesne konumunda değil, romantik bir özne olarak çıkmaktadır.

“Görsel sanatlar genelinde ve fantastik, bilim kurgu gibi gerçeğe sıkı sıkıya bağlı kalınması gerekmeyen yapıtlar özelinde de, insanbiçimci yaklaşım (*antropomorphizm*) antikçağdan bu yana süregelmektedir. Teknolojik gelişmeler sonucunda insanın normalde yapamayacaklarını yapar hale gelmesi, bedeni üzerinde gerçekleştirilen farklılaşmayla mümkün olmuştur. Kullanılan gereçler kadar bunların organikle uyumu sağlanarak ilk örnekleri bilimkurgu öykülerinde, filmlerinde görülen *siborg* terimi, bugünün bireyini tanımlamaktadır. *Siborglar*, *androidler*, robotlar filmlerin karakterleridir ve insanüstü yetenekleri sergilense de insanbiçimci temsillerinden vazgeçilmemiştir. Zaman içinde robotların psikolojik sorunları da, *androidlerin* üreme yetenekleri de filmlere konu edilmiştir” (Er, 2009: 71-72). Bugünün bireyi makineyi bir uzantısı gibi kullanmaya başladığından bu yana bu

anlamda melez bir kimlik kazanmıştır. Organik yapıya mekaniğin eklenmesi sonucu farklı bir yapı ortaya çıkmıştır. Bu anlatıda sanki bu melez yapı (organik-mekanik), teknolojinin önlenemez yükselişiyle evrilmiş ve insanbiçimci özellikleri tam anlamıyla bünyesinde barındıran bir “Robot-İnsan”a dönüşmüştür. Özne konumunda olan bu “Robot-İnsan” (Wall-E) organik bir kimliğe sahip olmasına rağmen, tam anlamıyla mekanik bir formun içerisinde izleyiciye sunulmaktadır. Çöple kaplanmış dünyada kendisine ilginç gelen nesneleri sevdiği müzik eşliğinde toplayarak kendi koleksiyonunu oluşturmak, 1969 yapımı bir müzikali hayranlıkla izleyerek filmdeki romantik aşka öykünmek, yıldızları seyrederek hayal kurmak, tek dostu olan karafatmayı beslemek ve sevdiği kadın için heykel yapmak gibi kısacası insana ait her ne özellik varsa bu mekanik bedende mevcuttur. Meraklı, duyarlı, zeki, romantik ve gözü pek olan anlatının kahramanı bu nedenlerden ötürü oldukça insanbiçimcidir (organik).

3.2.2.2. Çöp Dünya: Distopya

Film, uzay görüntüleri ve sesçil evreni oluşturan *Put On Your Sunday Clothes* (en fiyakalı elbiselerini giy) şarkısı ile başlar. 1969 yapımı olan *Hello Dolly* adlı müzikal filmde, Barnaby ve Cornelius karakterleri, sonucu ne olursa olsun güzel bir gün geçirmek, eğlenmek, kızlarla tanışmak gibi amaçlarla tıkılıp kaldıkları kasabadan çıkarak hayallerini gerçekleştirebilecekleri şehir olan New York’a gitmeye karar verirler. Bu filmin içinde yer alan *Put On Your Sunday Clothes* şarkısı şehre gitme eyleminden hemen önce Cornelius karakteri tarafından seslendirilir ve şarkı “*orada*” tümleci ile başlar. Bu tümleç New York’a karşılık gelmektedir. Cornelius’un söylediği eğlenceli şarkıya Barnaby de eşlik eder. Daha sonra bu şenlik havası diğer karakterlerin şarkıya katılmaları ile tamamlanır. Hem şarkı söylenir hem de dans edilir. Bu iki karakter için bu şehir, hayallerin gerçeğe dönüştüğü bir uzam, bir ütopya olacaktır. Şehrin ütöpik tarafı şarkıda zaten açıkça vurgulanmaktadır.

Wall-E adlı film ise bu hareketli şarkıyla birlikte uzayın uçsuz bucaksız el değmemiş doğasının görüntüleriyle başlar. İzleyici bu görüntüler ve şarkı ile birlikte aynen müzikal filmde olduğu gibi neşeli ve umut dolu bir anlatının içine çekildiğini ve çağrıldığını zannedebilir. İzleyici, *Hello Dolly* adlı müzikale ve *Put On Your Sunday Clothes* şarkısının söylendiği kesite aşına ise bu durum daha da pekişebilir. Fakat kamera dünyayı göstermeye başladığı andan itibaren bir şeylerin farklı olduğu izleyici tarafından yavaş yavaş anlaşılmaya başlar. Dünyanın etrafı toz bulutuna benzer bir doku tarafından sarılmıştır. Kamera dünyaya yaklaşmaya başladığı andan itibaren toz bulutu sanılan dokunun, aslında binlerce belki de milyonlarca uyduya ait olduğu anlaşılır. Kamera, uydu çöplüğü arasından sıyrılarak izleyiciyi dünyanın içine doğru çeker. Bilindik dünya görüntüsünün aksine, dünya sarı bir toz bulutu tarafından örtülmüştür. Bu renk, izleyicinin hastalıklı bir dünyanın hikâyesini izleyeceğinin adeta bir göstergesidir. Kamera çöpten gökdelenleri, çalışmayan nükleer enerji santrallerini, rüzgâr tribünlerini, çöp yığınlarının yanında ufacık kalmış gökdelenleri ve hiçbir yaşam belirtisi olmayan terk edilmiş şehri genel açı ile göstererek bu savımızı doğrular.

Filmin henüz başında gösterilen bu imgeler Cornelius ve Barnaby'nin hayallerinin şehrine, ütopyalarına hiç benzememektedir. 1969 yılının New York'u ile gelecekte herhangi bir zaman dilimine ait olan ve yaşam belirtisi olmayan bu şehir görüntüleri arasında büyük bir farklılık söz konusudur. *Hello Dolly* adlı müzikal ile *Wall-E* adlı film bu anlamda birbirine oldukça ters düşmektedir. Bu tezat ilişki filmin hemen başında sesçil evreni oluşturan hareketli ve neşeli *Put On Your Sunday Clothes* şarkısı ile distopik bir dünyaya ait görüntülerin üst üste bindirilmesi ile yaratılmıştır. *Wall-E* adlı film, bu anlamda distopik bir dünyanın kapılarını izleyiciye açarak anlatısına başlar.

“Ütopyalar, ideal hedefleri ortaya koyarak ve bir anlamda içinde yaşanılan zamanın ve toplumun ilacı olabilecek tasarılarını sunarken, distopyalar sunulan bu ilacın yan etkilerini ve tehlikelerini simüle ederek göstermektedirler. Distopyalar özellikle 20.yüzyılın ilk yarısında ortaya çıkan

baskıcı, totaliter iktidar sistemlerine yönelik bir karşı çıkışın araçları olmuşlardır. Distopya terimi ilk defa John Stuart Mill tarafından 1868 yılında yaptığı bir konuşmada ortaya atılmıştır. Mill, distopya terimini hayal edebilecek en kötü yönetimi ya da durumu, kaosu, savaşı ve zorbalığı tanımlamak için kullanmaktadır” (Roth’dan akt. Başaran, 2007: 76). “Distopyaların (Karşı- Ütopya) ortak özelliği, toplumları gelecekte bekleyen tehlikeleri göstermektir. Bu tehlike bazen makineleşen bir toplumda insanın duygu, düşünce ve değer sistemleri ile yok olup gitmesi, bazen de insan özgürlüklerinin, demokratik hakların kurulacak bir despotik devlet tarafından yok edilmesidir. Distopyaların sosyolojik birer ikaz olarak da değerlendirilmesi bu bağlamda mümkündür” (Yumuşak Canbaz, 2012: 47, 54). Ütopya sözlüğündeki bir tanıma göre ise distopya, toplumumuzun belirleyici çizgilerinden birinin acemice azması sonucu kötüye gitmiş bir gelecek dünyasının betimidir. Reklamın egemenliği altındaki toplum, ekolojik veya enformatik karşı-ütopya olarak değerlendirilir. Aynı zamanda karşı-ütopyalara, distopya da denir (Sarcey’den akt. Yumuşak Canbaz, 2012: 49). *Wall-E* adlı film, anlatının henüz başında yaratmış olduğu distopik uzam (çöp dünya) ile adeta gelecekte yaşanılabilecek bir tehlikeyi gözler önüne sermektedir. Tüketime aşırı derecede artması sonucu ortaya çıkacak olan muhtemel sonuç distopik dünya görüntüleriyle canlandırılmaktadır.

Put On Your Sunday Clothes şarkısı yavaş yavaş azalarak sonlandıktan sonra, çöp yığınlarının arasında aynı şarkı ile ilerleyen kahraman (Wall-E) görüntüye girer. Kamera, kahramanın nesnesinin ne olduğunu izleyiciye anlatmaya başlar. Wall-E bu hareketli ve neşe dolu parçayı dinleyerek çöp yığınlarının arasında dolaşmakta, çöpleri sıkıştırarak çöpten küpler oluşturmakta ve bu çöpten küpleri de üst üste koyarak şehirde yer açılması için kuleler oluşturmaktadır. Öznenin yerine getirmek zorunda olduğu tek nesne budur. Kahraman yerine getirmek zorunda olduğu bu nesnenin dışında, çöpleri istiflerken hoşuna giden ilginç nesneleri de yanına almaktadır. Bu durum kahramanın insanbiçimci özelliklerinden kaynaklanmaktadır. Bu terk edilmişlikte dünyada yaşayan tek organik canlı

ise karafatmadır ve kahramanın tek arkadaşıdır. Çöp kulesinin tepesindeki kahramanın görünümüyle birlikte uzam genel açıyla ekrana yansır. Sapsarı, hastalıklı bir atmosfer ve boyları gökdelenleri de aşan dev çöpten kuleler. Ardından terk edilmiş distopik şehir görüntüsü üzerinde, filmin ismi tekinsiz bir müzik eşliğinde belirir: *Wall-E*. Filmin başında çalan umut dolu ezgiler, yerini şehrin genel görünümüyle uyumlu korku filmlerinin müziklerini andıran ezgilere bırakmıştır.

3.2.2.3. Tekelci Kapitalizm

Kamera, şehrin sokaklarında ilerleyen Wall-E'yi izleyiciye takdim etmeye başlar. Bu takdim ile izleyici, hem kahraman hakkında hem de dünyanın neden bu halde olduğuna dair yavaş yavaş bilgi edinir. Kahraman kendi sığınağına giderken, *BnL* adlı şirketin logosunu taşıyan bir alışveriş merkezinin, benzin istasyonunun ve bir bankanın önünden geçer. Yerde aynı logoyu taşıyan paralar ve *Buy N Large Times* isimli bir gazete mevcuttur. Daha sonra ise tüm şehrin tepeden tırnağa *BnL* logosunu taşıyan restoranlar, her türlü yiyecek ve içecek ürünlerini tanıtan reklam panoları ve seyahat araçları ile dolu olduğunu görürüz. Şehirdeki her mecra, araç ve mekân *BnL* logosunu taşımaktadır. Bu dev şirket ülkedeki her şeye sahip olmakla birlikte, ülkenin yönetimini de ele geçirmiştir. Distopik anlatının diğer bir ögesi bu kesit ile ekranlara yansır: Kapitalist sistem içerisinde tekelci devasa bir şirketin ülkeyi baştan aşağı ele geçiren varlığı. Bu bağlamda hem tekelci kapitalizmden hem de filmin ana motifi olan tüketim toplumundan bahsetmemiz gerekmektedir.

Film, kapitalist bir ülkedeki tek el hâkimiyetini ve tek el hâkimiyetinin yarattığı sonuçları göstererek anlatısına başlamaktadır. En gelişmiş tek elci kapitalist toplum olan Amerika'nın (dolayısıyla dünyanın) gelecekte başına gelebilecekler, *BnL* adlı tek elci şirket ve tüketim toplumu üzerinden tahayyül edilmektedir. *BnL* adlı bir şirket ülkede her alanda tek el konumuna gelerek kendi krallığını ilan etmiştir. Bu dev şirketin her alanda söz sahibi olduğu

geleceğin kapitalist sisteminde insanlar, tüketimin esiri haline gelerek dünyayı büyük bir çöp kutusuna dönüştürmüşler ve dolayısıyla dünya yaşanılacak bir yer olmaktan çıkarılmıştır. Tekelci kapitalizm, dev şirketlerden oluşan bir sistemdir. Bu anlatıda tekelci kapitalizmin hangi uç boyutlara gelebileceği dev bir monopol şirket yaratılarak imgenlenmiştir.

“Monopol sadece bir tek firmanın olduğu piyasadır. Bu nedenle monopol, tam rekabet piyasasıyla taban tabana zıt bir piyasadır. Monopolcü firmanın ürettiği malı ikame edecek başka bir mal yoktur. Monopolcü bir firma başka firmaların piyasaya girişini engeller ve böylece varlığını sürdürür. Monopol piyasası denildiğinde, tek satıcının bulunduğu, satılan malın yakın ikamesinin olmadığı ve başka firmaların piyasaya muhtemel girişlerine karşı engellemelerin olduğu bir piyasa düşünülmelidir” (Ünlüönen ve Tayfun, 2005: 83). “Sınırlı sayıdaki işletmelerden bir tanesi, sektörü etkileyebilecek kararları tek başına verebilecek güçtedir. Monopol bir güce sahip işletme tek başına aldığı kararlarla pazarı etkileme gücüne sahip olmaktadır. Alınan kararlar, üretim miktarı veya fiyat üzerinde olabilir. Böyle bir piyasada işletme normal kârın üzerinde aşırı bir kâr elde edebilecektir” (Aktepe ve Aktepe, 2008: 452). Yaratılan distopik uzamda küçük ya da küresel çapta işletmelerin yaşamasına dahi izin verilmemiştir. *BnL* adlı dev şirket, ülkenin her alanını ele geçirerek tam anlamıyla monopol durumunda konumlanmıştır. Ülkedeki her şey ama her şey bu firmanın gözetimi ve denetimi altındadır. Bu şirketin egemenliği altındaki alanlardan biri de iletişim endüstrisidir. Bu bağlamda bu endüstrideki tekelleşmeyi de ayrıca ele almakta fayda vardır. Çünkü çözümlenen *Wall-E* adlı filmin bizi kendisi de bu endüstrinin parçasıdır.

İletişim endüstrisinde, kontrolün sayıları giderek azalan büyük şirketlerin eline geçmesiyle artan yoğunlaşmada, birbiriyle ilişkili, ama analitik düzeyde üç ayrı süreç söz konusudur: 1- Yatay ve dikey bütünleşme. 2- Çeşitlenme. 3- Uluslararasılaşma.

“Şirketler, belirli bir alt sektörde birden fazla ürünle/kuruluşla o sektördeki farklı hedef kitleleri ve dolayısıyla piyasayı kontrol etmeye çalışırlar. Örneğin genel izleyiciye seslenen bir televizyon kanalının

yanı sıra, bir de haber kanalı kurmak ya da farklı okuyuculara seslenen gazeteler çıkarmak yatay bütünleşme örnekleridir. Dikey bütünleşme, hammadde kaynağının ya da temel üretim girdilerinin temininden, nihai malın tüketiciye ulaştırılmasına kadar süren üretim zincirinin bütün halkalarını kontrol etmeye dönük bir yoğunlaşma biçimidir. Üretim sürecinin tamamı tek bir merkezden kontrol edilmeye başlandığında tekelleşme eğilimi güç kazanmaktadır. Çeşitlenme de, belirli bir araç üzerindeki kontrollerini, birleşme ve satın almalarla güçlendiren büyük şirketlerin, farklı sektörlerle el atarak kontrol alanlarını genişletmeleri söz konusudur. Örneğin müzik piyasasında söz sahibi bir holding, kitap yayıncılığı ya da kablolu televizyon sektörüne girebilir. Uluslararasılaşma da ise ürünlerin ulusal pazarların yanı sıra, uluslararası pazar içinde üretiliyor olmasıdır” (Adaklı, 2006: 36-37).

Bu bağlamda düşünürsek, *BnL* adlı dev şirketin bu yoğunlaşma süreçlerinin hepsini bir bir yaşadığı sonucuna rahatlıkla ulaşabiliriz. Filmin henüz başında gösterilen *BnL* logolu alışveriş merkezi, benzin istasyonu, para, banka, restaurant, her türlü yiyecek ve içecek ürünlerini tanıtan reklam panoları, gazete, tren, seyahat istasyonu gibi farklı sektörler yoğunlaşma sürecindeki çeşitlenmeye örnek olarak gösterilebilir. Bu yoğunlaşma biçimi filmin başında özellikle vurgulanmıştır. Günümüz şirketlerinin çok üstünde, radikal bir biçimde yoğunlaşmasını sürdüren *BnL*, her alanda tekelleşerek ülke piyasasına egemen tek şirket haline gelmiştir. Hatta daha da ileri giderek ülke yönetimini de ele geçirmiş, siyasal iktidar haline dönüşmüştür. Günümüzde de küresel medya pazarı, sayısı çok fazla olmayan çokuluslu şirketlerin hâkimiyeti altındadır. *Wall-E* filminin dağıtıcısı konumunda olan *Walt Disney Pictures*'da bu çok uluslu şirketler listesinde yer almaktadır. Küresel medya pazarının liderleri arasında yer alan bu şirket tarafından üretilen bu filmin izleyiciyi nasıl bir katılıma çağırdığı ve özne üzerinden kurulan söylem, çözümlemenin sonunda ortaya konacaktır.

3.2.2.4. Tüketim Toplumu

Tekelci kapitalist bir şirketin hegemonyası altında yaşayan insanların yarattığı tüketim toplumunun aşırı tüketmesi sonucunda dünya büyük bir çöp kutusuna dönüşmüştür. Kahramanın hikâyesine ve bu anlatıdaki görevine geçmeden önce kapitalizmin yarattığı bir toplum olarak dünyayı yaşanmaz hale getiren “tüketim toplumu” kavramına değinmemiz, anlatının sunduğu yapının daha iyi anlaşılabilmesi adına büyük önem taşımaktadır.

“Tüketim toplumunun ortaya çıktığı tarihsel süreç olarak genellikle 2.Dünya Savaşı sonrası ve yer olarak da Amerika Birleşik Devletleri gösterilir. Savaş sonrası oluşan toplumsal refah, 1929 ekonomik bunalımını tekrarlamamak için tercih edilen ve toplam talebi artırmayı hedefleyen Keynesyen ekonomi politikalarının tercih edilmesi ve Fordist üretim tarzı sonucu Amerikan toplumunda başlayan ve diğer batılı ülkelere yayılan tüketimdeki artış, tüketim toplumu/tüketim kültürü kavramını ortaya çıkarmıştır” (Dağtaş, 2003: 78). “Modern -ya da postmodern- kapitalizmin en ayırt edici özelliklerinden biri, üretim ve dolaşım süreçlerinin birbiriyle örtüştüğü kaotik bir sisteme sahiptir. Bu sistemde üretimin öncelliği değilse de, artık üstünlüğü söz konusu değildir. Modern kapitalizmin egemenliği altındaki toplumlara şimdilerde yaygın olarak “tüketim toplumu” adının verilmesinin ardında bu gerekçe yatmaktadır. Gerçekten de, sistemin ve doğal olarak bu sistem içinde yaşayan insanların ilgisi hızla üretim süreçlerinden tüketim süreçlerine kaymıştır” (Argın, 2003: 115). “Tüketim toplumu aynı zamanda tüketimin öğrenilmesi toplumu, tüketime toplumsal bir biçimde alıştırılma toplumdur; yani yeni üretim güçlerinin ortaya çıkmasıyla ve yüksek verimlilik taşıyan ekonomik bir sistemin tekelci yeniden yapılanmasıyla orantılı yeni ve özgül bir toplumsallaşma tarzı” (Baudrillard, 2004: 95). “Tüketim kültürü ise, tüketicilerin çoğunluğunun yararcı olmayan statü arama, ilgi uyandırma, yenilik arama gibi özelliklerle öne çıkan ürün ve hizmetleri arzuladıkları hatta peşine düşüp, edinip sergiledikleri bir kültürün tanımıdır” (Odabaşı, 1999: 25).

“... tüketim kültürü terimi tüketim toplumunun kültürüne gönderme yapar. Bu terim simgesel üretim, gündelik tecrübeler ve pratiklerin genel bir yeniden örgütlenişinin kitlesel tüketime yönelik hamleye eşlik ettiği varsayımına yaslanır. Birçok inceleme tüketim kültürünün kökenlerini reklamın, büyük mağazaların, tatil gezintilerinin, kitlesel eğlencenin, boş zamanın vb. gelişimini orta sınıflar açısından İngiltere’de on sekizinci yüzyıla, işçi sınıfı açısından İngiltere, Fransa ve Amerika Birleşik Devletleri’nde on dokuzuncu yüzyıla dek geri götürür” (Featherstone, 2005: 183). “1980’lerde başlayarak günümüze kadar uzanan zaman diliminde tüketim toplumu ve tüketim kültürü kavramlarının sıkça kullanıldığını görüyoruz. Eğer tüketimi, bir toplumda yüksek olduğu, fazla olduğu anlamında kullanıyorsak bu durum iki önemli oluşum biçiminde ortaya çıkar. Birincisi, toplum hem çok üretiyordur, hem de çok tüketiyordur. Sanayileşmiş kapitalist ekonomilere sahip toplumlarda olduğu gibi. Başta ABD, Almanya, Fransa gibi ülkeler örnek olarak gösterilebilir ve bunları tüketim kapitalizmi ya da tüketici kapitalizminin egemen olduğu toplumlar denilebilir. İkinci durum ise, ürettiğinden daha fazlasını tüketen ya da tüketmeye çalışan toplumları açıklar” (Odabaşı, 1999: 18). Bu bağlamda anlatının geçtiği uzamı birinci oluşumun içerisinde değerlendirmeliyiz. Betimlenen bu toplum, tüketici kapitalizminin egemen olduğu tüketim toplumudur.

Baudrillard (2004) nesneler çağını yaşadığımızı yani nesnelerin ritmine ve onların hiç kesintisiz art arda gelişlerine göre yaşadığımızı belirtir. Geçmiş uygarlıkların tümünde dayanıklı nesnelerin, araçların veya binaların kuşaklarca insandan daha uzun yaşadığını, günümüzde ise onların doğmasını, gelişmesini ve ölmesini izlediğimizi vurgular. Bu vurgu, anlatıdaki çöp dünyanın nedenini açıkça ortaya koymaktadır. “Tüketim, dünyanın her yerinde bireylerin yaşamında giderek büyüyen bir rol oynuyor. Bazı insanlara göre tüketim çağdaş Amerikan toplumunu olduğu kadar gelişmiş dünyanın geri kalan kısmını da tanımlıyor. Birçok belirgin şey –fast food, tişörtler, Walt Disney Dünyası’nda geçirilen bir gün- ve birçok da bu kadar belirgin olmayan

şey –bir ders, tıbbi hizmet, top sahasında bir gün- tüketiriz. Yaşamak için sahip olmamız gereken birçok mal ve hizmeti tüketiriz” (Ritzer, 2000: 17).

Tüketim, sadece gereksinimlere dayanmaz. Tüketmenin temel motivasyonunun altında arzular vardır. Kapitalist sistem, tüketimi güdülemek için arzulara seslenmektedir. “... Batı kapitalizmini benimsemiş toplumlarda, üretilen malların gösterge ve semboller kullanılarak tüketicilerin çoğuna satılmasıyla, tüketim ile arzular arasında bir bağlantı kurulmuş olur. Satın alınan giysiler ya da belli tarzda mobilyalar aracılığı ile belli bir kişilik kalıbına girebilme arzusu, ekonomik durgunluk dönemlerinde de ortadan kaybolmamaktadır. Böyle dönemlerde bu arzular, bir işi olan insanları hatta işsiz olanların bile bir kısmını etkilemeye devam edebilmektedir. Arzular bir müddet bastırılabilmekte, yeniden yeşil ışık yanıp zorunlu kesintilerden sonra insanların eline geçen gelir tekrar yükseldiğinde ise yeniden aktif hale gelebilmektedir” (Bocock, 1993: 13). “Büyük bir kapitalist üretim endüstrisine sahip olmayan ülkelerde bile, buralarda yaşayan insanların çoğu, kendilerini kapitalizmin mallarını tüketmek için arzu duymaya kaptırmış bulunuyorlar. Arzu ister blucinler, kâğıt kalem cinsi nesneler, televizyonlar, radyolar, otomobiller için, isterse bir uçak yolculuğu yapabilmek için duyulsun; bu mal ve deneyimler, batı medyası ile ilişkide olan kişiler temel gereksinimlerini giderebildikleri sürece, satın alınması arzu edilen şeyler olacaklardır” (Bocock, 1993: 60). İnsanların arzularına ve haz duygusuna seslenerek tüketimi körükleyen ise kapitalizm ile doğan reklam endüstrisidir.

Anlatının henüz başında, tüketim toplumu sonrası dünya karamsar bir biçimde betimlenmiştir. Böyle bir dünyanın ortaya çıkmasında kapitalist sistemin en etkili yardımcılarından biri olarak önemli bir konumu işgal eden reklam endüstrisi yer almaktadır. Bu endüstrinin böyle bir toplumun ortaya çıkmasındaki rolüne kısaca değinmek, tüketim toplumunun ve sistemin daha iyi anlaşılabilmesi için önem teşkil etmektedir. Reklam endüstrisinin temel amacı satışın artmasına katkı getirmektir. Günümüzde bu endüstri, iletişim teknolojilerindeki büyük gelişme nedeniyle etkisini oldukça arttırmıştır. İnsanlar, reklam iletilerinin kaçış fırsatı vermeyen hegemonyası altında

günlük hayatlarına devam etmek zorunda kalmaktadır. Dolayısıyla kaçış fırsatı tanımayan bu reklam iletileri, insanların hem bilinçaltını hem de bilinçüstünü etkileyerek tüketim toplumunun yaratılmasında büyük bir rol üstlenmektedir.

“Kapitalizm, bugünkü aşamasına bazı sektörlerden maksimum boyutlarda yararlanarak ulaştı. Reklamcılık, kapitalizmin gelişmesine önemli katkılarda bulunan sektörlerin başında gelmektedir ve kapitalizmin kârından da ciddi bir pay almaktadır. Enformasyon çağı olarak adlandırılan bu çağda reklamcılık, sistemin kalıcılığını ve sürekliliğini sağlayan bir sektör konumunda. Reklamcılık bu avantajlı ve ayrıcalıklı konumunu kapitalizme olan sadakatine, kapitalizm de bu denli güçlenmesini ve örgütlü bir şekilde yaygınlaşmasını, pazarlamanın en önemli dallarından biri olan reklamcılığa borçlu” (Çetinkaya, 1992: 31). “Reklamlar, bir yandan belli bir ürün ya da hizmetin satın alınmasını teşvik ederek hem kapitalizmin ekonomik yeniden üretimine hizmet ederken, diğer yandan da sahip oldukları içerikleriyle kapitalizmin toplumsal yeniden üretimine hizmet eden bir toplumsallaşma işlevi görür. Reklam metinleri tüketicinin ürünü veya hizmeti kullanarak sınıf atlayacağı, yaşamının olumlu anlamda değişeceği, bir gruba ait olacağı ya da farklı olacağı gibi iletiler sunmakta, ürünün tanıtımı ise geri planda kalmakta ya da hiç yer almamaktadır” (Dağtaş, 2009: 19,39).

“Sahip olmak ve haz duymak arasında büyük bir ilişki vardır. Her şeye sahip olmak –bir gücün de gösterisi olacağından- hazzı besler. Bölüşmek yerine sahip olmak, günümüzün geçerli davranış biçimidir. Sahip olmak geçerli davranış biçimi ve tek hedef olunca, insan giderek daha açgözlü ve ihtiras sahibi olur. Çünkü ne kadar çok şeyi olursa, o kadar mutlu olacağına inanır. Sahip olmak ve haz duymak. Reklam bu ikisini bir hayli harekete geçiriyor. Reklamlarla gönderilen her mesaj, insanların sahip olma duygularına gönderilen mesajlardır. Reklamlar bizi birtakım şeylerden mahrum olduğumuz sonucuna ulaştırmaya (en azından öyle düşündürmeye) çalışmaktadırlar. Ardından da, bu mahrum olduğumuz şeylere sahip olmamız gerektiğini söylerler” (Çetinkaya, 1992: 105). Bu bilgiler ışığında anlatının

geçtiği uzamı daha iyi tanımlayabiliriz: Kapitalist tekelliliğin en üst düzeye ulaştığı, her alanda tekel haline gelen bir şirketin ülkeyi (hatta dünyayı) ele geçirerek kendi krallığını ilan ettiği, kapitalist sistemin bir parçası olan reklam endüstrisi ile tüketimein körüklendiği dolayısıyla açgözlülüğün durdurulamaz bir boyuta ulaşarak insanoğlunun nesnelerle yetinmeyerek, dünyayı da tükettiği distopik bir uzam. *Wall-E* adlı bu film, her alanda tekel konumunda olan bir şirketin ülkeyi (dünyayı) ele geçirirse ne olur sorusuna cevap olarak distopik öğeleri içinde barındıran bir dünya betimi yaparak anlatısına başlar.

Anlatıya kaldığımız yerden devam ederek, çöp dünya içerisinde karşılaştığımız kahramanın izlencesini açıklamaya başlayabiliriz.

3.2.2.5. Özne'nin İzlencesi

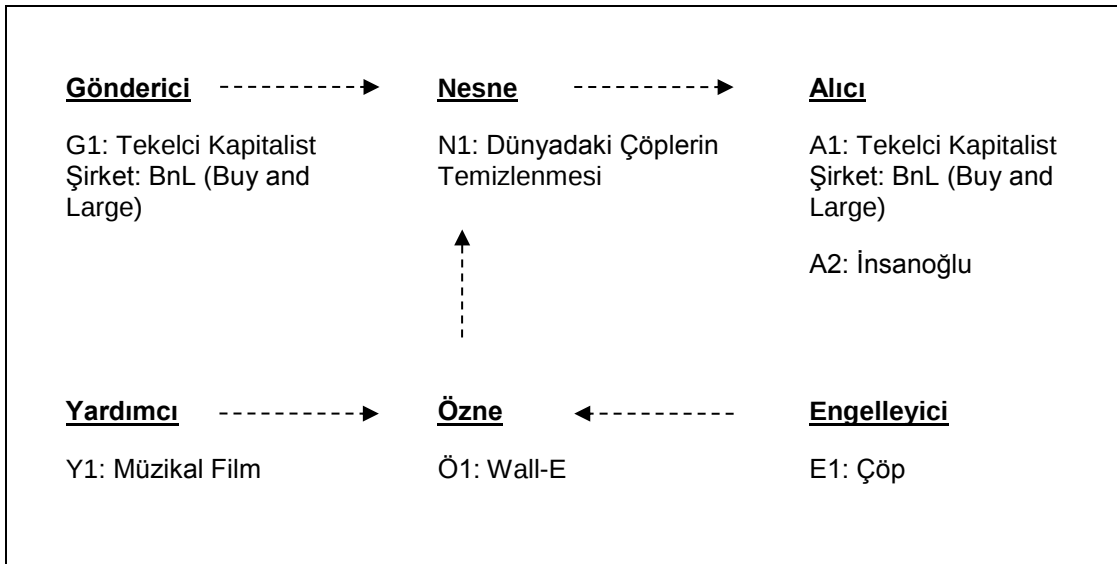
Wall-E, BnL Merkez Seyahat İstasyonu yolunda ilerlerken yanında dijital reklam panoları belirir. Bu reklam panolarında çöple kaplı distopik dünya görüntüleri ile *Axiom* içindeki ütopyik yaşam görüntüleri ekrana yansır. Bu iletilerde şu ifadeler yer alır:

“Evinizin içi çöple mi doldu? Uzayda yeterince yer var. BnL yıldız gemileri her gün uzaya çıkıyor. Siz burada yokken biz etrafı temizleyeceğiz. BnL filosunun göz bebeği Axiom. Beş yıllık gezintinizi ihtişam içinde yapın. Kaptanınız ve otomatik pilotunuz rotayı kesintisiz eğlenceye doğru çevirirken, sizler yirmi dört saat boyunca tam otomatik mürettebatın hizmetlerinden yararlanın. Keyfinize bakın. Uçan koltuklarınız sayesinde büyük anneniz bile bu eğlenceye katılabilir. Yürümenize gerek yok. Axiom. Bir yıldız gemisinde kendinizi bir yıldız gibi hissedin”.

Anlatı bu iletilerle birden reklam metnine dönüşür. Bu iletilerde insanların ütopyalarına seslenilmektedir. Bu yolla insanlar tüketim ve yıldız olabilmek ihtimaline çağırılmaktadır. Klasik reklam endüstrisi kodları bu kesitte devrededir. Bu iletilerin ardından BnL şirketinin başyöneticisi olan (CEO-

Chief Executive Officer) Shelby Forthright sözü devralır. “BnL sayesinde son sınırimız uzay”. Başyöneticinin bu sözleri ile tekелci kapitalizmin devam edeceği yeni uzam açıklanmış olur.

“Siz burada yokken biz etrafı temizleyeceğiz” iletisi ile birlikte ekranda çöpleri sıkıştıran birden fazla Wall-E robotu belirir. Daha önce belirttiğimiz gibi diğer robotların başına ne geldiği hakkında anlatı, izleyiciye bir ipucu sunmamaktadır. Bu nedenle kahramanımızı diğer robotlardan ayırarak biricik olarak ele alacağız. Takdim kesitinin özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 22: Takdim Kesitinin Eyleyenler Şeması

Bu kesitin öznesi/başkahramanı konumunda Wall-E (Ö1) bulunmaktadır. Wall-E (Ö1) bir göndericiye gereksinim duymadan, kendi kararıyla hareket eden ve kendi kendisinin göndericisi konumunda olan özerk özne değildir. Üstün bir güçten emir alan, kendisinden üstün bir güce boyun eğen ve dolayısıyla göndericisi başka bir eyleyen olan bağımlı bir öznedir. Bu bağlamda kahramanın göndericisi konumunda her alanda tekelleşerek kendi krallığını ilan etmiş BnL şirketi (G1) yer almaktadır. BnL (G1) şirketi özneyi,

insanoğlu dünyada yokken dünyadaki çöpleri temizlemekle görevlendirmiştir (N1). Kahramanın yitik nesnesi çöpleri sıkıştırmak ve dünyada yer açılması için çöpten kuleler inşa etmektir. Alıcı konumunda BnL şirketinin bizatihi kendisi (A1) ve dünyada tekrar yaşama fırsatını bulacak olan insanoğlu bulunmaktadır (A2). Özne konumunda olan Wall-E'nin, bu durumdan fayda sağlayacağı hakkında en ufak bir bilgi yoktur. Ejderhanın koruduğu şatodan kızını kurtaran bir prence, kızını ödül-nesne olarak sunan Kral hikâyesindeki durum bu filmde söz konusu değildir. Kahramana herhangi bir ödül vaat edilmemiştir. Dünyada çok fazla çöpün olması (E1), Wall-E'nin (Ö1) engelleyicisidir. Nasıl, *Arabalar* filminde özne konumunda olan Şimşek McQueen'in engelleyicilerinden biri bitirmek zorunda olduğu kasabanın yoluysa, bu kesitte de bitip tükenmeyecek gibi görünen çöplerin kendisi engelleyici konumundadır. Wall-E'nin (Ö1) yardımcısı konumunda ise izlencesini kolaylaştıracak, ona nesnesine ulaşmada yardım edecek herhangi bir eyleyen yoktur. Fakat Wall-E (Ö1) için dünyayı daha yaşanılır kılan tek şey izlediği müzikal filmidir. Bu nedenle müzikal film (Y1) kahramanın yardımcısıdır. Müzikal filmin anlatıdaki işlevi ile ilgili ayrıntılı bilgi ilerde verilecektir. Tek organik canlı olan karafatma kahramanın arkadaşı konumundadır; fakat kahramanın yardımcısı değildir. Bu kesitte Wall-E (Ö1) ile nesnesi arasında ayrışimsal bir ilişki söz konusudur. Bu durumu şu şekilde ifade edebiliriz: (Ö1 U N1). Wall-E'nin 700 yıldır tek başına yürüttüğü bu izlence, sanki bitip tükenmeyecek ve asla sonu gelmeyecek gibidir. Bu ayrışimsal ilişkinin bağdaşık duruma geçip geçmediği anlatının sonunda ortaya çıkacaktır.

Özne konumu açısından anlatının dörtlü şeması ise şu şekildedir:

ÖYKÜ			
1	2	3	4
Sözleşme ya da Eyletim	Edinç	Edim	Tanınma ve Yaptırım
Başlangıç Durumu			Bitiş Durumu
Özne konumunda olan Wall-E ile öznenin göndericisi konumunda olan BnL (Buy and Large) şirketi arasındaki sözleşme, kahramanın dünyadaki çöpleri temizlemesidir.	Özne konumunda olan Wall-E, dünyadaki çöpleri temizlemek konusunda edinç evresini yaşamamıştır. Buna gerek yoktur. Kahraman, gerekli bilgi ve yetenek ile donatılarak tasarlanan çöp toplama robotudur.	Özne konumunda olan Wall-E, gerekli bilgi ve yeteneğe sahip olduğundan doğrudan kendisine verilen görevi yerine getirmeye başlamıştır. Edinç sürecini yaşamayan kahraman, doğrudan edim evresinden başlamıştır.	Üstün bir güçten emir alan ve boyun eğen bağımlı özne konumunda olan Wall-E'ye, dünyadaki çöpleri temizleme görevini başarı ile tamamlasa ya da bu görevde başarısız olsa bile herhangi bir ödül ya da ceza vaat edilmemiştir. Gönderici ile özne arasındaki sözleşme bu nedenle tek taraflıdır. Bu sözleşmenin alıcısı konumunda Özne değil, BnL şirketi ve insanoğlu yer almaktadır.

Şekil 23: Takdim Kesitinin Dörtlü Şeması

3.2.2.6. Metinlerarasılık: Hello Dolly

Anlatı, var olan sistem ve uzam hakkında yeterli bilgiyi izleyiciye sunduktan sonra, kahramana odaklanır. Tek işi çöpleri ezip, onları sıkıştırarak dev çöp kulelerine eklemek olan Wall-E'yi sığınağına girerken gören izleyici, onunla birlikte sığınağın içine diğer bir deyişle kahramanın dünyasına girer. Kahraman, yoğun bir iş günü sonrası yorgun ve bitkin olarak evine dönen bir insan gibidir. Işıkları yakar. *Put On Your Sunday Clothes* şarkısını mırıldanır. Sığınağının içi, çöp toplarken değerli bulup yanına aldığı nesnelerle doludur. Günümüz insanının işten eve döndüğü zaman yaptığı ilk şey gibi o da hemen televizyona yönelir. Diğer insanlardan farklı olarak, 1969 yapımı *Hello Dolly* adlı müzikal filmin kasetini video oynatıcıya koyar. Film oynarken, çöp toplarken yanına aldığı nesneleri arşivci titizliğiyle döner dolabına yerleştirmeye koyulur. Kahraman bu görüntüsüyle eski eşyalara oldukça değer veren ve onları titizlikle saklayan antikacı görünümündedir. Bu esnada kahramanın gözü müzikal filme kayar; çünkü ekranda müzikal filmin çekirdek öğelerinden biri olan romantik aşk miti gerçekleşmektedir. Filmde kadın ve erkek, romantik bir müzik eşliğinde el ele tutuşmaktadır. Kahraman da müzikal filmin büyüüne kapılır, filmdeki karakterlere öykünerek kendi ellerini birleştirir. Çöp dökmeye çıktığı sırada ise aynı müziği dinleyerek gökyüzündeki yıldızlara uzun uzun bakar. Kahraman, jest ve mimiklerinden anlaşılacağı üzere asıl nesnesi dışında içten içe geliştirdiği diğer bir nesneyi de izleyiciyle bu kesitte paylaşır. Bu da müzikal filmlerdeki gibi el ele tutuşabileceği bir kadına duyduğu özlem, romantik aşktır.

Hello Dolly isimli filminden hareketle müzikal filmin bu anlatıda kullanılarak nasıl bir metinlerarası ilişki yarattığını, minimal diyalog kullanımı ile sessiz bir filmi andıran bu anlatıda nasıl bir dil inşa ettiğini ve bu metinlerarası alışverişin çoksesli söylemi nasıl yarattığını açıklamak, çözümlenen metnin doğasını daha iyi anlamlandırabilmemiz açısından önem taşımaktadır. "... Julia Kristeva, postmodern eleştiri alanında, bir metnin başka metinlerle, başka söylemlerle kurduğu ilişkileri ve söylemin sürekli olarak başka söylemlere açık olduğu, her söylemin aynı zamanda başka

söylemlere yer vererek bir çokseslilik özelliğiyle belirlediği olgusunu göstermek için metinlerarası kavramını ortaya atar. Metinlerarasına başvuran bir yazar, onu bir dönüşüm işlemine tabi tutarak yeni bir anlamla donatmakta, daha önce okuduğu bir metinden kimi kırıntıları olduğu gibi metnine yerleştirmesiyle yetinmeyerek, bir yeniden yazma işlemiyle yeni bir anlam alanı yaratmaktadır ” (Aktulum, 2007: 11,14).

“Kristeva’nın ortaya attığı ve 1960’lı yılların sonlarından başlayarak her yazınsal çözümlemenin artık zorunlu bir aşaması olarak görülen metinlerarasılık, kabaca iki ya da daha çok metin arasında bir alışveriş, bir tür konuşma ya da söyleşim biçimi olarak anlaşılabilir. Kavram genel anlamıyla bir yeniden yazma işlemi olarak da algılanabilir. Bir yazar başka bir yazarın metninden parçaları kendi metninin bağlamında kaynaştırarak yeniden yazar” (Aktulum, 2007: 17). “Metinlerarası ile bir metne ayrışıklık özelliği katılırken, bir yazar daha önce okuduğu bir metinden aldığı sözceleri kendi metnine yerleştirirken, ayrışık unsurlar yeni anlamlarla donatılır. Metnin anlamı metin-dışı unsurlarla desteklenerek açıklanır. Böylelikle, okurun katılımını gerektiren, yeni bir okuma düzeyi oluşturulur. Öyleyse metinlerarası yalnızca bir metni başka bir metne aktarmak değil, böyle bir eylemle yeni bir anlam yaratma işlemidir” (Aktulum, 2007: 166). Müzikal filmin, anlatıda kullanılarak nasıl bir metinlerarası ilişki yarattığını ve analitik bağına ortaya koymadan önce müzikal filmin özelliklerine de değinmek gerekmektedir.

“Müzikal, sesli film döneminin ürünü olduğundan, film türü haline gelmesi de biraz gecikmiş; dolayısıyla, türün belirlenmesinde otuzlu yılların toplumsal özellikleri ve Hollywood’un büyük stüdyo yapısı çok etkili olmuştur. Böylece müzikaller, çarpıcı, zengin dekorlar önünde kalabalık oyuncu kadrosuyla gerçekleştirilen, bol şarkı ve dans numarası içeren, eğlenceli, sıkıntıları giderici müzikal komediler, kaçış filmleri olarak tanımlanmışlardır. Bu tanım, Broadway geleneğinden yararlanan sinema endüstrisi tarafından, dönemin ekonomik sorunlarıyla bunalmış seyircilere yönelik müzikal filmler aracılığıyla yapılmış ve seyircinin gösterdiği ilgiyle onaylanmıştır” (Abisel,

1995: 182). Dyer'in, müzikallerde toplumsal gerilime neden olan şeyler ve bunların ütopycacı çözümlerine ilişkin modeli şöyle özetlenebilir:

“1. Yoksunluk, yoksulluk ve zenginliğin eşitsiz dağılımı, müzikalin ütopycacı çözümünde yerini bolluğa ve eşit dağılımına bırakacak. 2. Yabancılaşmış emeğin, işin eziyet haline gelmesinin, kent yaşamının ortaya çıkardığı tükenmişliğin yerine, işin oyuna dönüşmesinin, kentin ütopikleşmesinin yarattığı enerji geçecek. 3. Araçsal, sürprizsiz, sıradan yaşamın sonucu olan kasvetin yerini, etkin yaşamın, dramın ve heyecanın sağladığı yoğunluk alacak. 4. Burjuva demokrasisi, reklamlar ve cinsiyet rollerinden kaynaklanan yönlendirilme yerini, kendiliğinden açık ve dürüst iletişimin yarattığı geçirgenliğe terk edecek. 5. Herkesin her şeyi resmi yollara bağlı kalarak kendi başına çözmesine dayanan yaşamın parçalılığı ise yerini, ortak ilgileri ortak mekânda, ortak eylem içinde sergileyen cemaate bırakacaktır” (Dyer'dan akt. Abisel, 1995: 186-187).

“Müzikallerde söz, diyaloglar aracılığıyla olduğundan daha fazla, şarkı sözleriyle önem kazanmaktadır. Müziğin ritmini ve dansın enerjisini paylaşan seyircinin, kurulan fantastik dünyaya katılmasında; aşk öyküsünün karakterleriyle özdeşleşmek kadar, şarkı sözlerinin duygusuna ve anlamına katılmak da büyük yer tutar. Karakterlerin duygularını açıklayan ya da o andaki betimlemesini yapan şarkılar, çoğu kez seyircinin de hislerine tercüman olma niyetindedir. Klasik müzikallerde bu durum kendini açıkça ortaya koymakta; seyirci kurulan fantastik dünyaya ve eğlence ritüeline katılmak üzere, şarkılar aracılığıyla davet edilmektedir. Yaşamsal uzlaşmazlıklar, toplumsal çelişkiler tümüyle duygusal düzleme indirgenmiş ya da en iyisinden mesleki sorunların içinde yok edilmiş olduğundan, sevgililerin başarıya ulaşp birbirlerine kavuşmaları, evlenmeleri, her şeyi yoluna koyar. Ütopycacı bir dünyada, yaşam düzeninin nasıl kurulacağı hiç belirtilmese de işlerin bundan sonra hep iyi gideceği anlaşılır” (Abisel, 1995: 212-213). “Bir yandan şarkı sözleri ve bakışlarla, öte yandan izleyiciyi de dansa dâhil eden numaralarla, seyircide yaratıcı sürece katılıyormuş yanılsaması yaratılır.

Seyirciye doğrudan “sen” diyerek yönelmekle elde edilen bu durum, Collins’e göre ideolojilerin bireyleri özneye dönüştürmesinin bir örneğidir. Yani seyirci metnin o anda doğrudan kendi şahsına yöneldiğine inanmakta, özne olarak konumlanmakta ve metnin ideolojisine açılmaktadır (Collins’ten akt. Abisel, 1995: 214).

Müzikalin, sayılan bu özellikleri dışında başka işlevleri de vardır. Hollywood’un eğlence biçimlerinden biri olarak müzikaller, çeşitli fanteziler inşa ederek gerçekliği kırmakta ve bu nedenle gerçek hayatın karşısında konumlanmaktadır. Dolayısıyla, yaratılan bu fanteziler sayesinde sinemanın oyalanma isteğini büyük oranda tatmin eden bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır. Anıları fetiş hale getirerek, geçmişe yönelik özlemin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu nedenle izleyici günümüze değil, nostaljik bir tutum içerisinde büyük bir özlem ile geçmişe bağlanmak için çağırılır. Müzikal sinema, yaşamın aşılabilir sorunlarına karşı alaycı bir tavır geliştirerek izleyiciye ütopyik bir dünya sunar. Müzik, eğlence ve dans gibi öğeleri kullanarak izleyiciyi var olan sorunlardan uzaklaştırarak ya da var olan sorunları müzik, eğlence ve dans ile çözerek, izleyiciyi eğlenceli bir anlatıya davet eder. Müzikal filmlerin sonu genellikle masalsi bir mutlu sonla biter. Anlatıdaki karakterlerin rüyaları bir şekilde gerçeğe dönüşür. Âşıklar kavuşur, heteroseksüel aşk kutsanır ve anlatı büyük olasılıkla ya evlilikle ya da evlilik vaadiyle sona erer. Hikâyenin başındaki tüm düğümler çözülerek, bütün karanlıklar aydınlığa kavuşur. Sorunları çözülen tüm karakterler ve tabi ki hikayenin olmazsa olmaz aşıkları, müzik, dans ve eğlence dolu ütopyik dünyalarından mutlu bir şekilde izleyiciye veda ederler.

Bu bağlamda müzikal filmin kullanılarak, anlatıda nasıl bir metinlerarası ilişki yarattığını şu şekilde açıklayabiliriz. Minimal diyalog kullanımı ile *Wall-E* adlı film, sessiz film örneklerine benzemektedir. Bu nedenle müzikal film, bu filmde ilk olarak öykü anlatma aracı olarak kullanılmaktadır. Öykü ve bilgileri aktarmak için anlatıcı olarak işlev görmektedir. Duygusal veya anlatısal bağlamda öyküyü açıklayacak şarkı, video gibi araçlar bu filmde eksikliği tamamlar niteliktedir. Anlatıdaki ilk işlevi

budur. Eğlenceli, sıkıntıları giderici nitelikleri olan ve kaçış filmleri olarak tanımlanan müzikal filmler, filmin başkahramanı olan Wall-E içinde sıkıntılarından kurtulmanın bir aracı olarak işlev görmektedir. İnsanbiçimci özellikleri fazlasıyla bedeninde barındıran kahraman için, bütün gün yorucu ve sıkıcı çöp toplama eylemi ile geçmektedir. Eski eşyaları doldurarak yarattığı kendi dünyasında *Hello Dolly* adlı müzikali izleyerek sıkıntılardan kaçmakta ve anlıksal rahatlama yaşamaktadır. Ekonomik sorunlarla bunalan insanlarda müzikalin yarattığı rahatlama ve mutlu olma duygusu, insanbiçimci kahramanımız için de geçerlidir. Kahramanın dünyadaki izlencesi, insanoğlunun dünyayı büyük bir çöp kutusuna dönüştürmesi ve tekelci kapitalist bir şirketin onları uzaya taşıması sonucu başlamıştır. Kahraman, yaratılan bu distopik dünyaya ancak ütopyaların sunulduğu, daima mutlu sonla biten ve romantik aşk mitinin kutsandığı müzikal film aracılığı ile katlanmaktadır. Bu görüntüler ve şarkılarla, var olan kasvetli dünya kahraman tarafından katlanılır kılınmaktadır. Bu nedenle müzikal film, eyleyenler şemasında kahraman için yardımcı konumundadır. Müzikal filmin başka bir işlevi de budur.

Müzikal filmin diğer bir işlevi, başkahraman konumundaki Wall-E adlı robotun duygularını ifade etmesidir. *Hello Dolly* adlı filmi seyirci olarak izleyen Wall-E, metnin kendi şahsına yöneldiğine inanarak kendisini özne olarak konumlamakta ve metnin ideolojisine açılmaktadır. Kahraman, kendisini özne olarak konumlayarak filmde gördüğü aşk öyküsünün erkek karakteriyle özdeşlik kurmaktadır. Şarkının ve görüntünün yarattığı duygu seline kapılarak el ele tutuşan karakterlere hayranlıkla bakan ve böyle bir aşka büyük bir özlem duyan kahraman, içten içe geliştirdiği yitik nesnesini de müzikal filmin aracılığı ile izleyiciye sezdirmektedir. Ayrıca bu bizi erken anlatıma da götürmektedir. Müzikal film aracılığıyla filmin sonunu önceden haber veren bir erken anlatımdan bu bağlamda söz edebiliriz. “Erken anlatım Fransızca ‘*mise en abime*’ ya da ‘*mise en abyme*’ teriminin karşılığıdır. Armacılık sanatına benzeterek bir anlatının ya da tiyatro oyununun indirgeme yoluyla, yapının tümüne gönderme yapmasına erken anlatım denir. Böylece yapıtta

birden çok anlam katmanı ve bakış açısı oluşur. Yazında, geniş anlamda erken anlatım, bir yapıtın içine aldığı, yapıtın tümüyle benzerlik ilişkisi kuran bölüm olarak tanımlanır. Bu bölüm değişik biçimlerde gerçekleşebilir: Yapıtın özeti, eğretilmeli bir yansıma olabilir. Bir yapıtın izlekleri, yazılış biçimi ya da yapısı erken anlatımla yansıtılabilir. Erken anlatım, birkaç sayfa, bir tümce olabildiği gibi, yazarın bilinçli olarak kahramanlarına verdiği adlar da yaratılabilir” (Kıran ve Kıran, 2007: 349-350). Bu bağlamda düşünürsek, müzikal filmde el ele tutuşan iki karaktere öykünen Wall-E, filmin sonunda el ele tutuşacak romantik aşkını bularak izlediği müzikalin öznesi olmayı başaracaktır. Müzikal filmde geçen el ele tutuşma sahnesi ve tabi ki mutlu son, *Wall-E* adlı filmin mutlu sonuna gönderme yaparak izleyiciyi önceden bilgilendirmektedir. Mikro metnin makro metnin sonuna yaptığı bu gönderme bizi bu bağlamda erken anlatıma götürmektedir. Müzikal filmin anlatıdaki işlevlerinden biri de budur.

Müzikal filmin en son işlevi ise geçmiş ile gelecek karşıtlığını izleyiciye sunarak nostaljik bir etki uyandırmaktır. Bu bağlamda filmin başat kodlarından biri olan “nostalji”den de söz etmemiz gerekmektedir. “Nostalji – *nostos* (eve dönüş) ve *algia* (özlem), *nostalgia*- artık var olmayan veya hiç var olmamış bir eve duyulan özlemdir. Nostalji bir yitirme ve yer değiştirme duygusudur, ama aynı zamanda insanın kendi fantezisiyle arasındaki aşk ilişkisidir. Nostaljinin sinemaya özgü imgesi aynı anda gösterilecek iki kare ya da iki imgenin (sıla ile gurbetin, geçmiş ile şimdinin, rüya ile günlük hayatın) üst üste bindirilmesidir. Nostaljinin ütöpik bir boyutu vardır, ancak artık geleceğe yönelik değildir bu boyut. İlk bakışta, nostalji bir mekan özlemidir, ama aslında farklı bir zamana (çocukluk zamanımıza, rüyalarımızın yavaş ritimlerine) duyulan hasrettir. Daha geniş anlamda, nostalji, modern zaman fikrine, tarih ve ilerlemenin zamanına karşı bir isyandır. Nostaljik tezahürler ilerleme teknolojisinin yan etkileridir. İlerleme yalnızca bir zamansal ilerleyiş anlatısı değil, aynı zamanda mekânsal genişleme anlatısıdır” (Boym, 2009: 14, 16, 36).

Film bu nostaljik ilişkiyi müzikal filmdeki ütöpic görüntüler ve eski eşyalar üzerinden kurmaktadır. Betimlenen geleceğin dünyası hastalıklı bir şekilde gösterilirken, müzikal zamana ait eski dünya ise aşkın ve romantik düzeyde sunulmaktadır. Kahraman, geçmiş yaşama duyduğu özlemi, hem müzikal üzerinden hem de insanoğlunun geride bıraktığı eski eşyalar üzerinden gidermeye çalışmaktadır. Wall-E, dünyanın çöpe dönüşmediği devri özlemektedir. Kendi mekanik bedenine bakmaksızın, teknolojik köleliğin günümüzdeki kadar başat olmadığı, dünyanın tüketim çılgınlığı ile çöpe dönüşmediği “müzikal zamana” özlem duymaktadır. Dünyanın büyük bir çöp kutusuna dönüşmesi sonucu insanoğlunun uzaya taşınmasının hemen ardından dünyadaki izlencesi başlayan kahraman, nostaljik eşyaların ve dünyanın mutlu bir yer olarak tasvir edildiği müzikal filmlerdeki insanoğlunun izini sürmektedir. Kahraman, yitip giden zamana, insanlara, dünyaya ve tabi ki el ele tutuşabileceği romantik aşka karşı nostaljik bir tutum sergilemektedir. Bu bağlamda kahramanın nostaljik nesneleri hem müzikal bir aşk hem de yaşanılabilir bir dünyadır. Aynı zamanda kahraman, postmodernizmin yıkıcı etkisinin gözler önüne serildiği bu uzamda nostaljiyi bir savunma mekanizması olarak kullanmaktadır. Çalıştığı uzamın hastalıklı niteliğine karşın nostalji, kahramanın yardımcısı konumundadır. Postmodernizm, nostaljiyi devreye sokarak, onu tüketimin hizmetine sunmaktadır. Kahraman ise nostaljiyi tüketmemektedir. Bu tutumun tam aksine nostalji, Wall-E’nin gözünde kutsanmakta, fetiş haline getirilmektedir. Bu nedenle nostalji, kahramanın bu distopik uzamda tek başına yaşayabilmesine ve çalışabilmesine destek olan yardımcı rolündedir.

İnsanbiçimci niteliklerin eklemlenmesi sonucu izleyici tarafından insan gibi algılanan Wall-E, sonuç olarak yüzde yüz mekaniktir. Bu nedenle kahraman, kaybettiği ya da asla elde edemeyeceği/olamayacağı insanlığı/insan bedeni için de büyük bir özlem içindedir. Müzikal filmde romantik aşka öykünen kahraman, sonuç olarak insanların yaşadığı bir aşka öykünmektedir. İnsan bu anlatıda özne konumundadır ve kahraman asla insan olamayacaktır. Dolayısıyla insana özgü romantik aşkı da

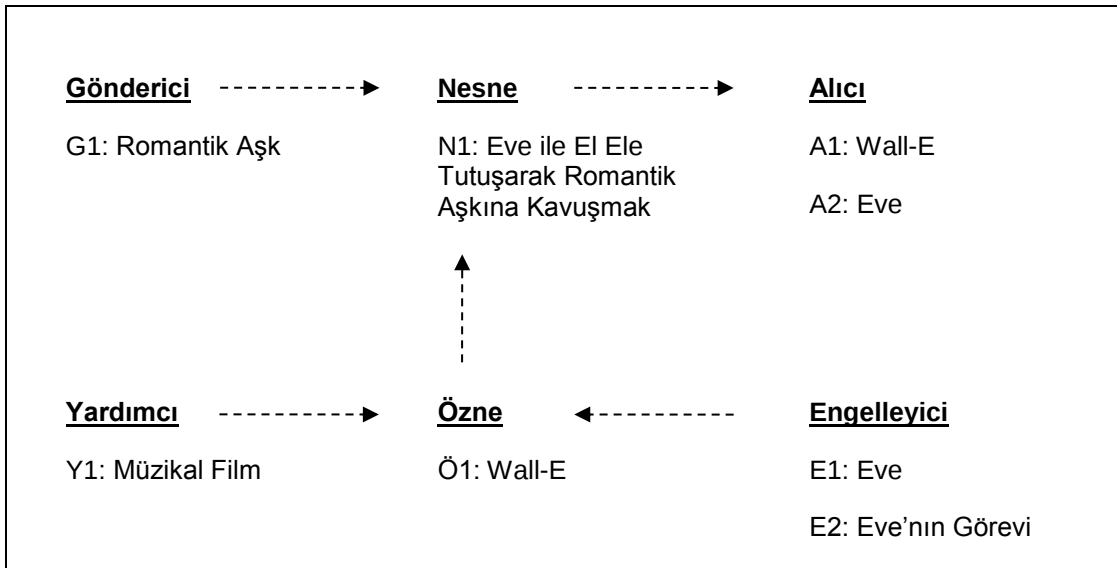
yaşayamayacak olan kahraman, kendine özgü mekanik aşkı yaşayacaktır. Bu nedenle aşkın düzeyde konumlanan insan bedenine özlem duymaktadır. Kahramanın nostaljik nesnelerinden biri de bu nedenle insan bedenidir.

3.2.2.7. Romantik Aşk: Eve

Wall-E, sıradan bir iş gününün sonunda sığınağına giderken, yolda kırmızı bir ışık fark eder ve kırmızı ışığın ne olduğunu anlamak için onu yakalamaya çalışır. Kırmızı ışığı boş bir araziye kadar kovalayan kahraman, bir anda yeryüzüne iniş yapmakta olan uzay gemisini fark eder. Bu kırmızı ışık yeryüzüne iniş yapmakta olan uzay gemisinin güdümlü lazerine aittir. Kahraman, hemen tepesinde inişe hazırlanan uzay gemisinin yaydığı sıcaklıktan kurtulmak için toprağı kazar ve toprağın içine saklanarak son anda kurtulur. Geleneksel film anlatısının Griffith'ten bu yana sıkça kullanılan kodlarından biri olan son an kurtuluşu, *Arabalar* filminde olduğu gibi geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergileyen bu filmde de böylece kullanılmış olur.

Uzay gemisinden, yuvarlak hatlara sahip ve ileri teknoloji ürünü olduğu her halinden belli olan bir robot indirilir. Böylece yeni bir eyleyenin anlatıya dâhil olması ile ilk kesit değişir. Kahraman, temel bir sembol olan sert köşeli bir kutu gibi tasarlanmıştır. Uzay gemisinden indirilen robot ise, yuvarlak hatlara sahiptir ve daire gibi tasarlanmıştır. Yuvarlak hatlarından ötürü gemiden indirilen robotun kadın olduğu hemen anlaşılmaktadır. Tasarımın erkek ve kadını temsil ederken kullandığı genel geçer formlar bu karakterlerin tasarlanmasında da kullanılmıştır. Böylece, geleneksel anlatı sineması izleyicisinin zihninde erkek ve kadına ait formlar, tekrar dolaşıma sokulmaktadır. Anlatının ilerleyen kesitlerinde isminin Eve olduğunu öğreneceğimiz bu robotun dünyaya gönderiliş amacı, hayatı temsil eden bitkiyi bularak *Axiom*'a geri dönmektir. Böylece insanoğlu da dünyada yaşamın tekrar başladığına inanarak, dünyaya geri dönebilecektir.

Wall-E, ilk bakışta Eve'ya âşık olur ve böylece izlencesi değişir. *BnL* şirketi tarafından dünyadaki çöpleri temizlemekle görevlendirilen kahraman, bu kesit itibariyle nesnesini unutarak kendisine yeni bir nesne tayin eder. Kahramanın yitik nesnesi, müzikal filmdeki karakterlerin el ele tutuştuğu kesit de olduğu gibi, Eve ile el ele tutuşarak romantik aşkına kavuşmak ve bu özlemini gidermektir. Böylece anlatının başında bağımlı özne konumunda olan kahraman yerini, bir göndericiye gerek duymadan kendi kendisinin göndericisi olan özerk özneye bırakır. Aşk ve kadına bağlanma, anlatının erkek kahramanını özerk özneye dönüştürmüştür. Kıran ve Kıran'a göre (2007: 295) bir göndericinin olmaması, onun özerk bir özne olarak gücünü ve bağımsız karakterini gösterir. Bu kesitin özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 24: Romantik Aşk Kesitinin Eyleyenler Şeması

Bu kesitin öznesi/başkahramanı konumunda Wall-E (Ö1) bulunmaktadır. Wall-E (Ö1) bu kesit itibariyle bir göndericiye gereksinim duymadan, kendi kararıyla hareket eden ve kendi kendisinin göndericisi konumunda olan özerk özneye dönüşmüştür. Kahramanın göndericisi

konumunda soyut bir olgu vardır. Romantik aşk (G1). Kahramanın nesnesi, müzikal filmdeki karakterlerin el ele tutuştuğu kesit de olduğu gibi, Eve ile el ele tutuşarak romantik aşk mitini gerçekleştirmektir (N1). Alıcı konumunda kahramanın bizatihi kendisi (A1) ve Eve (A2) bulunmaktadır. Wall-E'nin engelleyicisi olarak hem Eve'nın kendisini (E1) hem de Eve'nın kendisine verilen görevi (E2) gösterebiliriz. Wall-E'nin (Ö1) yardımcısı konumunda ise müzikal film (Y1) yer almaktadır. Çünkü kahraman romantik aşkın bilgisine bu metinlerden ulaşmaktadır. Bu metinler, kahramanın izlencesini gerçekleştirmesinde yol göstericidir. Bu kesitte Wall-E (Ö1) ile nesnesi arasında ayrışimsal bir ilişki söz konusudur. Bu durumu şu şekilde ifade edebiliriz: (Ö1 U N1). Geleneksel anlatı sinemasında romantik aşk mitinin genellikle gerçekleştiğini bilen izleyici, bu ayrışimsal ilişkinin bağdaşık duruma dönüşeceğini tahmin etmektedir. Geleneksel anlatı sinemasının kodlarına aşına olsak da bu izlencenin gerçekleşip gerçekleşmediği filmin sonunda ortaya çıkacaktır.

Eve, bitkiyi bulmakla görevlendirilmiştir. Kadın yine doğayla özdeşleştirilmektedir; fakat bu özelliğinin yanında erkeğe ait olan yok edici özelliklere de sahiptir. Kahramanın Eve'ya yaklaşması bu nedenle hiç kolay olmamıştır; çünkü Eve, kahramanı bir tehdit olarak algıladığından ona birkaç sefer ateş etmiş, onu öldürmeye çalışmıştır. Kahraman, Eve'nın bu yok edici tavrı karşısında ise oldukça korkmuş, hatta titremeye başlamıştır. Bu kesitte kahramanın eksiklikleri izleyiciye takdim edilmektedir. Wall-E, bu eksikliklerinden ötürü tam bir kahraman değildir; ama her geleneksel anlatı sinemasında olduğu gibi kahraman bu eksikliklerinden anlatının devamında yoksun kılınacak ve izleyicinin rahatlıkla özdeşlik kurabilmesi için dönüşüm geçirilmesi sağlanacaktır.

Eve, Wall-E'nin kendisi için bir tehdit oluşturmayacağını düşünerek kendi izlencesini sürdürmeye devam eder. Wall-E ise, dünyayı temizleme görevini yani ilk izlencesini sürdürmeyi tam anlamıyla bırakmıştır. Kahraman için yeni izlence, bir şekilde Eve'nın elini tutarak romantik aşkına kavuşabilmektir. Louis Armstrong'un seslendirdiği iki âşıktan bahseden *La*

Vie En Rose adlı romantik şarkının çatısı altında, bitki aramayı sürdüren Eve'nın hemen peşinde onu izleyen Wall-E'nin komik halleri ekrana yansır. Kahraman, izlencesini sürdürürken romantik komedi filmlerindeki sakar âşık gibidir. Müzik biter, bitkiyi bulamayan ve geminin dev mıknatısına yapışan Eve, ortalığı yine cehenneme çevirir. Wall-E, bu ortamdan faydalanarak Eve'nın yanına yaklaşmaya çalışır. Eve, kahramanın yanaşmasına yine müsaade etmez ve ona dünyadaki görevinin ne olduğunu sorar. Kahraman BnL şirketi tarafından kendisine verilen görevi Eve'ya göstererek anlatır. Wall-E, Eve'ya görevinin ne olduğunu sorduğunda ise gizli bilgi yanıtını alır. Birbirlerinin isimlerini öğrenirler ve robotlara özgü dijital bir sesle isimlerini defalarca tekrar ederler ve gülerler. Fakat bir anda kum fırtınası çıkar ve Wall-E, toz bulutu içinde kalan Eve'yı sığınağına götürmek durumunda kalır. Anlatının başından bu yana yüksek teknolojiye sahip, uçabilen ve gerektiğinde silahını çekinmeden kullanarak kendini koruyabilen Eve, bu kesitte kahramanın yol göstericiliği sayesinde son anda kurtulmuştur. Toplumsal cinsiyet kodları böylece yine devreye girmekte ve kadın korunulması gereken bir nesneymiş gibi izleyiciye sunulmaktadır.

Kum fırtınası nedeniyle sığınağına ilk defa misafir alan Wall-E, eski nesnelerden oluşturduğu koleksiyonunun en kıymetli parçalarını Eve'ya bir bir göstererek onu etkilemeye çalışır. *Hello Dolly'i* video oynatıcıya takarak Eve'nın da romantik aşk görüntülerinden etkilenmesini umar. Eve, müzikal filme ilgi gösterse de kahraman bir türlü Eve'nın elini tutmayı beceremez. Bunun üzerine kahraman son kozunu oynar ve hayat belirtisi olmayan bu distopik uzamdaki hayatın tek göstergesi niteliğinde olan bitkiyi Eve'ya gösterir. Eve bitkiyi tarar ve aradığı nesnenin bu bitki olduğunu anlar. İzlencesi gereği bitkiyi içindeki haznesine alır ve kendisini kapatarak BnL şirketinin kendisini dünyaya getiren uzay gemisini beklemeye başlar.

Wall-E'nin sıradan bir iş gününde Eve'nın dünyaya gelme sebebi olan bitkiyi bulup sığınağına getirdiği, izleyiciye daha önceki kesitlerde gösterilmişti. Dünyanın her yanını kaplayan insan yapımı tüm bu beton yığını, organik bir şeyin hayatta kalma şansını yok etse de, bu bitki dayanmış ve

betondaki çatlaklardan filizlenip boy vermiştir. Kahraman, her ne kadar mekanik bir yapıya sahip olsa da, onun da bu bitkiye benzer yanları olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. İnsanoğlu dünyayı terk ettikten sonra insan yapımı olan kahramanın hayatı tanıma ve romantik aşkına kavuşma arzusu 700 yıl boyunca sürmüştür. Kahraman, insanoğlunun izini sürme ve âşık olma arzusunu, dünyadaki beton yığınları arasındaki bir çatlak da büyütmeyi başarmıştır. Fazlasıyla insanbiçimci özelliklere sahip olan Wall-E ile yaşamın göstergesi olan bitki arasında bu nedenle güçlü bir bağ vardır.

Wall-E, kendisini kapatan Eve'yı günlerce uyandırmaya çalışır; fakat bir türlü beceremez. Romantik bir müzik başlar ve kahraman yine romantik âşık rolünü oynamaya çalışır. Wall-E, genç âşıklar gibi duvara bir kalp çizer ve içine kendi isimlerini yazar. Birlikte güneşin batışını izlerler. Kahraman, Eve'nın elini tutmaya çalışarak izlencesini gerçekleştirmeye çalışır; fakat Eve kapalı olduğu halde yine başaramaz. Wall-E, Eve'yı uyandıramayacağını anlayarak sonunda pes eder ve müzikaldeki romantik aşk mitini gerçekleştiremeyeceğini düşünerek ilk izlencesi olan dünyayı temizleme görevine geri döner. Kahraman çöp toplama işine başlamışken, Eve'yı dünyaya getiren uzay gemisinin yeryüzüne iniş yaptığını fark eder ve sevdiği kadını sonsuza kadar kaybetmemek için son sürat gemiye doğru ilerlemeye başlar. Fakat Eve, çoktan gemiye bindirilmiştir. Bunu gören Wall-E, hiç düşünmeden geminin dışındaki demirlere tutunur ve yeryüzünden ayrılan uzay gemisi ile *Axiom*'a olan yolculuğuna başlar. Wall-E, Eve'nın yok edici özellikleri gösterdiği kesitlerde izleyiciye korkak; fakat âşık bir kahraman olarak sunulmuştu. İzleyici, kahramanda özdeşlik kurabilmek için yara almamış, iğdiş edilmemiş ideal bir ego görmek ister. Kahramanın sevdiği kadın uğruna korkusuzca uzay gemisinin peşine takılması, kahramandaki yaraların yavaş yavaş dikilmeye başladığının göstergesidir. Bu kesitten sonra anlatı, kahramanın erginlenerek izleyicinin özdeşlik kurabileceği ideal egoya dönüşmesini izleyiciye sunmaya başlayacaktır.

Anlatıdaki denge, Eve'nın dünyaya gelmesi, Wall-E'nın ona âşık olması ve peşinden *Axiom*'a gitmesi ile bozulur. Anlatının kahramanı,

bozulan dengeyi tekrar esenlikli haline getirmek için aşkının peşinden *Axiom*'a gitmeli, birtakım karşı güçlerle savaşıarak yeniden dünyaya dönmelidir.

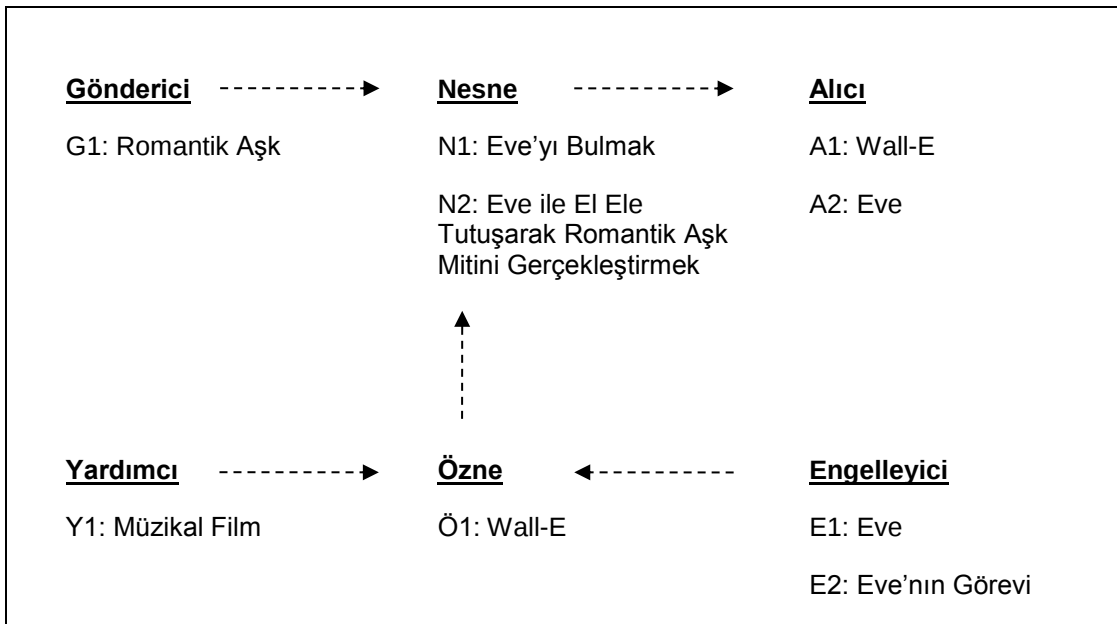
Bu anlatılardan yola çıkarak özne konumu açısından anlatının dörtlü şemasını şu şekilde gösterebiliriz:

ÖYKÜ			
1	2	3	4
Sözleşme ya da Eyletim	Edinç	Edim	Tanınma ve Yaptırım
Başlangıç Durumu			Bitiş Durumu
Bu kesitte öznenin göndericisi konumunda somut bir nesne ya da kişi yoktur. Soyut bir gönderici vardır. Öznenin göndericisi, romantik aşktır. Gönderici ile özne konumundaki Wall-E arasındaki sözleşme, müzikal filmdeki karakterlerin el ele tutuşmasında olduğu gibi Wall-E'nin de Eve'nın elini tutarak romantik aşkına kavuşmasıdır.	Özne konumunda olan Wall-E, romantik aşkı Eve'nın elini tutabilmek için oldukça çaba sarf etmiştir. Bu konuda sadece müzikal filmde gördükleri kadar bilgisi olan özne, bu uğurda Eve'nın yok edici tutumu karşısında ölümden dönmüş, türlü sakarlıklar sonucunda izleyicinin gözünde yara almış, Eve'nın uyanması için birçok yol denemiş ve en önemlisi sevdiği kadının peşinden hiç bilmediği bir uzama doğru yola çıkmıştır.	Özne konumunda olan Wall-E, öğrenirken aynı zamanda eylem içindedir. Hem edinç hem de edim evresini bir arada sürdürmeye çalışan özne, bu aşamada başarısız olmuştur; çünkü gerekli bilgi ve yeteneğe sahip değildir. Edinç evresini tamamlamasına az bir süre kala bu sefer başka bir engelleyici öznenin karşısına çıkmıştır. O da Eve'nın bitkiyi bulması sonucu kendisini dünyaya getiren uzay gemisinin yeryüzüne inerek, Eva'yı tekrar <i>Axiom</i>'a götürmesidir. Bu nedenle son aşamaya geçilemeden özne, tekrar edinç aşamasına geri dönmek zorunda kalacaktır.	Özne, eğer edinç ve edim aşamasını başarılı bir şekilde bitirseydi ödül olarak karşısında romantik aşkı Eve'yı bulacaktı. Belirttiğimiz gibi, yeni bir engelleyicinin ortaya çıkması ile özne, edinç ve edim aşamasını yeniden yaşamak zorundadır. Fakat özne için ödül-nesne yine değişmeyecektir. Geleneksel anlatı sinemasının kahramanına sunduğu ödül-nesne yine kadın olacaktır.

Şekil 25: Romantik Aşk Kesitinin Dörtlü Şeması

Wall-E, Eve ile tanıştıktan sonra izlencesini romantik aşk mitini gerçekleştirmek için değiştirmiştir. Kahramanın kendi kendisinin göndericisi olarak kurduğu izlencesini gerçekleştirecek gücü ve isteği vardır; fakat bilgiden yoksundur. Bu nedenle Wall-E, arayan öznedir. Doğruluk öznesine dönüşmesi ancak bilgiye ulaştıkça mümkün olacaktır. Bilgisinin ve gücünün farkında olan özne, böylece izlencesini gerçekleştirebilecektir; fakat şu an için anlatının kahramanı için böyle bir durum söz konusu değildir.

Eve'nın uzay gemisine bindirilerek *Axiom*'a götürülmesi sonucu, uzay gemisinin demirlerine tutunarak sevdiği kadının peşinden giden kahramanın izlencesi böylece yine değişmiştir. Özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 26: Yolculuk Kesitinin Eyleyenler Şeması

Wall-E'nin (Ö1) göndericisi konumunda yine romantik aşk (G1) vardır. Kahramanın nesnesi, uzay gemisine bindirilen Eve'nın peşinden giderek, ona ulaşmaktır (N1). Böylece kahraman, ikinci nesnesini gerçekleştirebilecek,

romantik aşkına kavuşabilecektir. Alıcı konumunda, kahramanın bizatihi kendisi (A1) ve Eve (A2) bulunmaktadır. Bu kesitte Wall-E'nin engelleyicisi olarak yine Eve'yı (E1) ve Eve'nin kendisine verilen görevi (E2) gösterebiliriz. Görev nedeniyle dünyaya indirilen Eve, aynı sebepten ötürü *Axiom*'a geri götürülmektedir. Eve, yerine getirmek zorunda olduğu görev konusunda oldukça kararlılık göstermekte, izlencesini hiçbir şekilde terk etmemektedir. Wall-E'nin aşkına cevap vermeden, görevini başarı ile yerine getirmeye çalışmaktadır. Bilgiden yoksun olan kahraman ise sevdiği kadının başına bir şeyin gelebileceğini düşünerek kendisini hiç düşünmeden tehlikeye atmaktadır. Romantik aşk uğruna izlencesini bırakarak sevdiği kadının peşinden bilmediği bir uzama doğru yolculuğa çıkmaktadır. Bu nedenlerden ötürü kahramanın izlencesini gerçekleştirmedeki en önemli iki engelleyici, Eve ve Eve'nin kendisine verilen görevidir. Wall-E'nin (Ö1) yardımcısı konumunda ise yine müzikal film (Y1) yer almaktadır. Çünkü kahramanın izlencesinin ortaya çıkmasında müzikal film büyük rol oynamaktadır.

Filmin ikinci yarısına geçmeden önce şu tespitleri yapmak, anlatıyı daha iyi anlamlandırabilmek adına önem taşımaktadır. Anlatının ilk yarısı, tekelci kapitalist bir şirketin egemenliğindeki toplumun tüketim çılgınlığına kapılarak her yeri çöplüğe dönüştürdüğü, distopik öğelerin bulunduğu geleceğin hastalıklı bir uzamında geçmektedir. İzleyici bu uzamla karşı karşıya kaldığı zaman, hem tekelci kapitalist sisteme hem de tüketim toplumuna ağır bir eleştirinin yapılacağı yanılgısına kapılabilir. İnşa edilen uzamın ve sistemin sorunsallaştırılacağını ve bu yolla düşünsel bir katılıma çağırılacağını zannedebilir. Film eleştirecekmiş gibi anlatısına başlasa da, vurgu romantik aşk miti üzerine yoğunlaşmakta ve kaymaktadır. Böylece eleştirel bakış yavaş yavaş göz ardı edilmeye başlamaktadır. Anlatı hem uzamı hem de sistemi kesitler ilerledikçe tekrar tekrar gözler önüne serse de, müzikal aşk filmin ilk yarısında oldukça ağır basarak düşünsel katılımın önüne geçmektedir. Geleneksel anlatı kodları devreye girerek eleştirel duruş müzikal aşk tarafından örtülmekte ve izleyicinin ilgisi romantik aşk mitine kaydırılmaktadır.

3.2.2.8. Amerikan Bayrağı

Uzay gemisi, dünyanın etrafındaki çöp yığınınına dönüşmüş uyduların arasından geçerek uzayın sonsuz boşluğunda yolculuğuna başlar. Eve'nın peşinden bilinmezliğe doğru giderek kendisine yeni bir izlenim kuran kahramanın da yolculuğu böylelikle başlamış olur. Uzay gemisi ile böyle bir deneyimi ilk defa deneyimleyen kahramanın görüntüleri ile birlikte çeşitli görüntüler de ekrana yansır: Güneş, çeşitli galaksiler, uzayın sonsuz boşluğu, Ay'ın yüzeyine dikilen Amerikan bayrağı, BnL reklam panosu vb. anlatının hangi ideolojiden beslendiğini açıkça ortaya koymaktadır. *Arabalar* filminde göndere çekilen Amerikan Bayrağı, bu filmde Ay'ın yüzeyine dikilmiş bir şekilde gösterilmektedir. Amerikan Bayrağı'nın gösterilmesi ile anlatı, söyleminin kaynağını bu yolla ifşa etmektedir. Böylelikle var olan egemen ideoloji animasyon sinemasını bir araç olarak kullanarak kendisini meşrulaştırmakta ve kendi ideolojisini izleyiciye aktarmaktadır. Sonuç olarak kapitalist üretim sistemi tarafından ve başat ideoloji içinde üretilen ve dağıtılan *Wall-E* adlı bu film de *Arabalar* filminde olduğu gibi hem Amerikan ideolojisinin taşıyıcısı hem de sistemin yeniden üretilmesi için bir araç konumundadır.

Ay'ın yüzeyine dikilen bayrağın diğer bir işlevi ise, Ay ve uzay üzerindeki Amerikan hegemonyasını bu film aracılığı ile tüm dünyaya kanıtlamaktır. Soğuk savaş döneminde Sovyetler Birliği ile ABD arasında geçen ve daha sonraki yıllarda diğer ülkelerle devam eden uzay yarışında Amerika'nın hâkimiyeti, geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergileyen animasyon sineması ile izleyiciye aktarılmaktadır. Böylelikle uzay yarışının birincisi olarak ABD ilan edilmektedir. Ay yüzeyinde Amerikan Bayrağı'nın yanı sıra bir de Amerikan kapitalist sisteminin tüm ülkeye sahip olan tek şirketi BnL'in reklam panosu gösterilmekte; böylelikle ABD bu anlatı aracılığı ile Ay üzerindeki iktidarını kanıtlamak için biraz daha ileriye gitmektedir. Böylelikle ABD, anlatı aracılığı ile hem teknolojik hem de ekonomik üstünlüğünü uzam olarak uzaya taşıyarak tüm dünyaya kanıtlamaya çalışmaktadır. Anlatı ile kurulan bu söylem sonuç olarak, Amerika'nın dünya

üzerindeki teknolojik ve ekonomik iktidarına ve bu iktidarın yeniden üretilerek dolaşıma sokulmasına hizmet etmektedir.

3.2.2.9. Axiom: Distopya

Filmin ikinci yarısı Eve'yı taşıyan uzay gemisinin BnL şirketine ait *Axiom* adlı dev uzay gemisine girişi ile başlar. Kesit değişir. Film, daha önce çöpe dönüşen dünyayı izleyiciye nasıl takdim ettiyse bu sefer de BnL şirketine ait uzay filosunun en büyüğü *Axiom*'u izleyiciye tanıtır. Bu tanıtıma da çöp dünya da olduğu gibi yine kahramanın izlencesi üzerinden yapılmaktadır. Wall-E, bir an evvel izlencesini gerçekleştirmek amacındadır; fakat makinelerle örülü *Axiom*'un kesintisiz ve düzgün bir biçimde işleyen mekanik sistemi şimdilik buna müsaade etmemektedir.

Bu uzam, çöp dünyanın hastalıklı sarı rengi ile değil; aksine alışveriş merkezlerinin tüketiciyi içine çeken ışıltılı ve rengârenk atmosferine benzer bir şekilde inşa edilmiştir. Başlangıçta bu durum izleyicide ütöpik bir uzam yanılsamasına sebebiyet verebilir. Hastalıklı dünya imgesinden sonra rengârenk ve ışıltılı bir uzamla karşılaşan izleyicinin böyle bir yanılgıya düşmesi çok doğaldır; fakat çöp dünyada olduğu gibi karşımızda yine distöpik bir uzam vardır. *Axiom*'da izleyiciyi ilk olarak robotlar karşılar. Hemen her yerde işleri değişik özelliklere sahip robotlar yürütmektedir. Eve'nın uzay gemisinden indirilmesinden, temizlenmesine ve içindeki bitkinin tespitine kadar her şeyi insanbiçimci mekanik robotlar üstlenmiştir. Eve'nın haznesindeki bitkinin tespiti ile Eve, diğer robotlar tarafından kaptan köşküne nakledilmek için gemi içinde küçük bir yolculuğa çıkartılır. İzlencesini Eve üzerine kuran kahraman da hiç düşünmeden Eve'nın peşinden gider. Bu küçük yolculuk aracılığı ile izleyici uzam hakkında daha fazla bilgi sahibi olmaya başlar. Eve'nın peşinden giden kahraman, robot sirkülasyonunun içinden geçerken uçan koltuklar üzerinde seyir eden, aynı renk elbise giyinmiş ve yanındaki arkadaşı ile önünde bulunan ekran üzerinden iletişim kuran birtakım obez insana rastlar. Fakat bu insanlar, kahramanın müzikal

filmde gördüklerine hiç benzememektedir. Bu kesit itibariyle uzamdaki distopik öğeler kendini ifşa etmeye başlamaktadır. Anlatı ilerledikçe yedi yüz yıldır bu gemide yaşayan insanların dünyadaki tüketim çılgınlığına kaldıkları yerden devam ettiklerini izleyici anlamaya başlar. İnsanlar, BnL şirketinin inşa ettirdiği bu uzay gemisinde istedikleri her türlü şeye gemideki hizmetkâr robotlar sayesinde istedikleri zaman ulaşma imkânına sahip olduklarından gittikçe daha fazla tüketmeye başlamışlardır. Yirmi dört saat boyunca tam otomatik mürettebatın hizmetlerinden faydalanan insanlar, yaşlılar için tasarlanan uçan koltuklar nedeniyle yedi yüz yıl içinde yürümeyi unutarak obez, tembel ve sürekli tüketen varlıklara dönüşmüşlerdir. Monopol şirket tarafından inşa edilen bu sahte cennette insanlar, istedikleri her şeye hiçbir şey vermeden ulaşma imkânına sahip olmaları nedeniyle düşünmeye gerek duymadan ve sorgulamadan yaşamayı öğrenmişlerdir. BnL hegemonyası altında yaşayan bu insanlar hem görevli robotlar olmadan yerlerinden kalkamayacak ve yürüyemeyecek kadar şişmanlamışlar hem de akıldan yoksun mekanik varlıklara dönüşmüşlerdir.

Sistem tarafından inşa edilen bu uzamda her şey teknoloji tarafından şekillendiği için, insani ilişkiler de yerini düğmeler ve ekranlar üzerinden yürütülen mekanik ilişkilere bırakmıştır. BnL şirketinin hegemonyası altında yaşamını sürdüren bu teknolojik köleler, yanındaki arkadaşı ile ekran üzerinden iletişim kurmaktadır. Makine ile gittikçe artan ilişkisi sonucu melez varlıklara dönüşen günümüz insanı, *Axiom*'da tamamen makineleşerek makine-insan'a dönüşmüştür. İnsanlar yedi yüz yıl boyunca organik formunu korusa da, içinde bulundukları mekânla son derece uyumlu bir şekilde mekanikleşmişlerdir. Sonuç olarak izleyicinin karşısında öznelliklerini kaybederek tüm benliğini sisteme devreden organik görünümlü mekanik varlıklar bulunmaktadır. Bu kesit itibariyle, müzikal film ile beslenerek oradaki aşka öykünen ve romantik aşkı peşinden *Axiom*'a gelen "Robot-İnsan" Wall-E ile teknolojik bağımlılık sonucu yürümeyi unutarak gittikçe makineye bağımlı hale gelen "İnsan-Makine" karşıtlığı ortaya çıkmaktadır. Wall-E, bu nostaljik

ve romantik aşka öykünen aşık görünümüyle insandan daha çok insan görünümündedir. Film anlatısının çekirdek öğelerinden biri budur.

Axiom'da insanların bulunduğu bölüm tamamen dijital reklam panoları ile kaplanmıştır. Bu reklam iletilerinden insanların kaçması mümkün değildir. İnsanların her anı sistem tarafından programlanmaktadır. İnsanların en temel ihtiyaçları inşa edilmiş mekanik düzen içinde giderilmektedir. Sıvı hale getirilmiş yiyeceklerden, giyecekleri kıyafetlere kadar her şey sistem tarafından belirlenmektedir. Daha önce belirttiğimiz gibi gemide yaşayan bu insanlar, öznelliklerini kaybederek aynı anda yemek yiyen, aynı elbiseleri giyen ve aynı zamanda uyuyan standart ve mekanik varlıklara dönüşmüşlerdir. Böylece karşımızda sistemin yarattığı, organik formunu koruyan fakat tam anlamıyla mekanik nesneler gibi davranan programlanmış makineler durmaktadır. *Axiom*'da uzamın dışında zaman da mekanik bir işleyiş sergilemektedir. Dünyadaki zaman algısının tıpatıp aynısı bu gemide yaratılmıştır. Böylece her şey sistem tarafından denetlenmekte, insanoğlu sistemin hegemonyası altında nesneleşmektedir.

“Anlatılmak istenen hikâye ile ilgili toplumsal, sosyal, fiziksel yapı gibi bilgiler, hiçbir alt metin olmadan mekânlar aracılığı ile gerçek dünyaya göndermeler yaparak sunulur ya da tamamen hayali bir tasvir ile seyircinin algısına yepyeni imajlar sunulabilir. Örneğin bilimkurgu filmlerinde öne çıkan, gelecek tasviridir. Bu bağlamda yönetmen fütüristik bir yaklaşımla mekânı tasarlar: Binalar makineleşir, renkler, imgeler donuklaşır, özetle mekânın tasarlanışında teknoloji ön plana çıkar” (Aslan, 2010: 59). *Wall-E* adlı bu film tam anlamıyla fütüristik bir yaklaşımla anlatısını sunmakta, bu bağlamda teknolojinin başat olduğu distopik uzamlar inşa etmektedir. Teknolojinin ön plana çıktığı; fakat renklerin donuklaşmadığı aksine canlandığı bir mekân olarak *Axiom*'u, Ritzer'in (2000) kavramsallaştırdığı “Tüketim Katedrali” ve insanların sürekli gözetim altında tutularak davranışlarının ehlileştirilerek denetlendiği gözetim toplumu bağlamında çözümlemek gerekmektedir. Bu mekân çözümlemesi, film anlatısının daha iyi anlaşılmasını ve söylemin daha iyi analiz edilebilmesi için önem teşkil etmektedir.

3.2.2.10. *Axiom*: Tüketim Katedrali

“Yeni tüketim araçları “tüketim katedralleri” olarak görülebilir. Yani birçok insan için büyü, hatta bazen kutsal, dinsel bir karaktere sahiptirler. Sürekli daha da fazla tüketiciyi kendilerine çekmek için bu tüketim katedrallerinin tüketim için daha da büyü, fantastik, sihirli ortamlar sunmaları ya da en azından sunuyor görünmeleri gerekir” (Ritzer, 2000: 26). Yeni tüketim araçları, her tür şeyi tüketmemizi sağlayan ortam ya da yapıları ifade etmektedir. Bu bağlamda düşünecek olursak *Axiom*’un yeni tüketim araçlarından alışveriş merkezlerine ya da seyahat görünümü altında tüketimi amaçlayan büyük yolcu gemilerine benzediğini ileri sürebiliriz. “... Erving Goffman’ın toplam kurum dediği şey vardır –yani içindeki insanlar üzerinde tama yakın bir denetim kuran kurum. Goffman’ın aklında cezaevleri ve akıl hastaneleri olsa da, bir toplam kuruma getirdiği tanım çeşitli yeni tüketim araçlarına, özellikle yolcu gemilerine uygulanabilir. Bir toplam kurum, uzunca bir süreliğine geniş toplumla ilişkisi kesilmiş çok sayıda insanın birlikte kapalı, resmi olarak yönetilen bir yaşam sürdüğü dinlenme ve çalışma yeridir. Denizdeyken gemiden inemezler, yolculuk sırasında ancak orada var olanlarla yetinebilirler ve gemi ne zaman ve neyi sunarsa ancak onu tüketebilirler” (Goffman’dan akt. Ritzer, 2000: 123). BnL’nin tasarladığı bu toplam kurumda çalışma da yoktur. İnsanı edilginleştiren, sürekli tüketmeyi aşıl原因 ve bedenlerini ehlileştiren sonsuz bir dinlenme yeri, sahte bir cennettir burası.

Bu tüketim katedralinde her şey belli bir düzen ve sınırlama içerisinde. İnsanoğlunun tüketim çılgınlığına kapılarak dünyayı çöpe dönüştürmesi sonucu BnL şirketi tarafından inşa edilen *Axiom*’da, dünyadaki tüketim toplumundan farksız olarak insanların her tür şeyi tüketmesine olanak veren yapısı nedeniyle tüketim çılgınlığının önüne geçememiş; aksine insanları aşırı tüketimin kölesi haline getirmiştir. Bitimsiz bir tatil köyünü andıran bu uzam, insanları tüketimin içerisinde tutmakta ve tüketim çarkının birer dişlisine dönüştürmektedir.

Yeni tüketim araçlarında birebir ilişkiler azalmıştır ya da tümüyle yok olmuştur (Ritzer, 2000: 67). Daha önce belirttiğimiz gibi bu mekânda insani ilişkiler doğrudan olmayan yollarla kurulmaktadır. Yan yana olan insanlar bile ilişkilerini kumandalar aracılığı ile yönettikleri dijital ekranlar üzerinden yürütmektedir. Günümüzde tüketim katedrallerinin büyülü atmosferleri içerisinde tüketim çılgınlığına kapılan müşterilerin birbirlerine bakmamaları hatta birbirlerini görmemeleri gibi *Axiom*'daki bu insanlar da birbirlerini görmemekte, teknolojik köleler olarak bilgisayar dolayımı ile iletişim yollarını kullanmaktadırlar. Odabaşı (1999: 41) “out”lardan çıkarak, yeni sunulan “in”lere geçmemizin beklendiğini ve tercihlerimizin ve zevklerimizin bir boşluk içinde, kendi kendine doğal bir süreçten geçerek oluştuğunu söylemenin safdillik olduğunu belirtmektedir. Filmin bir kesitinde “*Axiom müşterilerinin dikkatine. Maviyi deneyin. Yeni kırmızı*” anonsu yapılarak herkesin giydiği kırmızı üniformanın, yeni kırmızı sloganı altında sunulan mavi üniforma ile değiştirilmesi talimatı verilir. Bu talimatı alan mekanikleşmiş insanlar hiçbir zahmete girmeden tek tuşla üniformalarını değiştirirler. Odabaşı'dan hareketle bu kesit hakkında şunları söyleyebiliriz. Bu kesitteki sunum, kapitalist sistemin birtakım sahte ihtiyaçları nasıl yarattığını, insanların zevklerinin ve tercihlerinin sistem tarafından nasıl şekillendirildiğini ve insanların tüketime nasıl teşvik edildiğini açıkça ortaya koymaktadır. Geleneksel anlatı sinemasına eklenen bu animasyon filmi, *Axiom*'daki sunumlarında eleştirel bir ifade takınıyormuş gibi görünmektedir. İzleyici, çöp dünya görüntülerinde olduğu gibi *Axiom*'da da düşünsel bir katılıma çağırılıyormuş yanılsamasına kapılabilir. Kapitalist sistemin içinden çıkan bu film, sistemi ne kadar sorunsallaştırmakta, izleyiciyi düşünsel katılıma ne kadar çağırmakta, bu sorunun cevabı çözümlemenin sonunda ortaya konacaktır.

Bu uzam renkli, büyülü atmosferi ve insanların isteklerinin robotlar aracılığı ile hemen gerçekleştiriliyor olması nedeniyle adeta kutsal bir haz yaşama yeri olarak tanımlanabilir. Kowinski, alışveriş merkezlerini insanların tüketim dinlerini yerine getirmek için gittiği yerler olarak tarif etmektedir

(Kowinski'den akt. Ritzer, 2000: 26). Alışveriş merkezleriyle ilişki kurduğumuz *Axiom*'un bu tarz merkezlerden farkı ise, insanların kapitalist bir şirket tarafından dünyanın çöpe dönüşmesi sonucu bu uzama götürülmesidir. Burada insanoğlunun edilgen yapısı öne çıkmaktadır. Günümüz postmodern toplumlarında ise insanlar her şeyi bir arada bulabileceği bu mekânlara tüketmek için, tüketim dinlerini yerine getirmek için gitmektedir. Burada ise insanoğlunun etken yapısı ortaya çıkmaktadır. Tabi ki insanları tüketmeye sevk eden, onları tüketime manipüle eden birçok etken vardır. Bu etkenler nedeniyle insanların medya iletileri karşısında etken mi ya da edilgen mi olduğu hakkında çeşitli tartışmalar söz konusudur. Bu tartışmalar bu çalışmanın kapsamı dışında tutulduğundan burada gündeme getirilmeyecektir.

Tüketim amaçlı inşa edilen bu uzamın diğer bir farkı ve film anlatısının en önemli eksiği ise insanlar *Axiom*'da tüketmek için herhangi bir çaba göstermemekte, hiçbir şey üretmemekte ve dolayısıyla emek güçlerini kapitalist sisteme satmamaktadır. Ülkeyi hatta dünyayı yöneten kapitalist BnL şirketinin insanların emek güçlerine ihtiyaç duymadan bu sahte cenneti ve tüketim katedralini yaratarak amaçladığı şeyin ne olduğu, anlatıda çok açık bir şekilde ortaya konulmamaktadır. Bu sorunun cevabı gözetim toplumu başlığı altında cevaplanacaktır.

3.2.2.11. *Axiom*: Gözetim Toplumu

“Günümüzde inanılmaz bir hızla gelişen teknolojiyle birlikte gündelik yaşamın dinamikleri de aynı hızla dönüşüme uğramakta, “enformasyon toplumu” olarak adlandırılan toplumsal yapı giderek “gözetim toplumu”na dönüşmektedir. Post-modern bir özgürlükler çağı olması beklenen günümüzde, tüm ibreler giderek gözetim toplumundan yana kayarken; kamusal ve özel yaşamda beliren özgürlük/mahremiyet temelli yeni iktidar yapıları ortaya çıkmaktadır. Bu durum, insanların neredeyse tümünün kayıt altına alındığı, her hareketlerinin ve iletişimlerinin sürekli izlenmeye

başlandığı günümüz için, ütopyanın karşı-ütopyaya dönüşmesi anlamına gelmektedir” (Dolgun, 2008: 13-14). Anlatı da, özgürlükler/mahremiyet temelli yeni iktidar yapısı olarak BnL adlı dev kapitalist şirket, insanların sürekli izlendiği ve denetim altında tutulduğu karşı-ütopya olarak ise *Axiom* adlı dev uzay gemisi izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Anlatıdaki insanların dünyadaki yaşamları, iktidarın çeşitli gözetim pratikleri aracılığı ile büyük oranda denetlenmektedir. Kapitalist sistem, dünyadaki insanları tüketim toplumu haline getirerek dünyanın yaşanılmaz bir hale dönüşmesine neden olmuştur. Bunun üzerine, ülkede her alanda tekel olan ve hegemonik iktidarını her alana yayan BnL şirketi, insanların menfaati görünümü altında insanları, inşa ettirdiği dev uzay gemisi *Axiom*’a taşımıştır. Böylelikle, dünyada kısmen özgür olan ve iktidarın gözetlemesinden kaçmayı kısmen başarabilen insanlar kaçma olasılığı hiç olmayan ve yirmi dört saat boyunca iktidar tarafından denetlenen dev uzay gemisine diğer bir deyişle renkli ve büyülü hapisaneye hapsedilmişlerdir. Yedi yüz yıl boyunca *Axiom*’da yaşayan insanlar, siyasal iktidarın tasarladığı yaşam nedeniyle dünyadaki tüketim çılgınlığını devam ettirmişler, hareketsiz kalmalarına neden olan teknolojik kölelik nedeniyle de obez topluma dönüşmüşlerdir. Daha açık bir ifadeyle insanlar, siyasal iktidar tarafından hareketsiz, edilgen bir topluma dönüştürülmüştür.

“İktidarların tüm zamanlarda en büyük hayali, kişileri denetimleri altındaki belli mekânlara gönüllü olarak hapsederek gözetim altında tutmak ve devletin müdahale alanını bireylerin özel yaşamları aleyhine genişletmektir. Bu amaçla çeşitli dönemlerde ortaya atılan çeşitli bahanelerin yerini, günümüzde küresel terör ve anarşi korkuları almıştır. Nihai aşamada, bireylerin huzur ve güven arayışı içinde kendi rızaları ile gözetlenmeyi arzu ettikleri bir ortamda panoptik devlet anlayışı da resmen fiiliyata geçirilmiştir” (Dolgun, 2008: 15-16). BnL şirketi de iktidarların en büyük hayaline, insanları tüketim toplumuna dönüştürerek ve bu toplumun da dünyayı büyük bir çöp kutusuna çevirmesine neden olarak ulaşmıştır. Kapitalist şirketin dünyada yarattığı bu korku aracılığı ile insanlar, *Axiom*’da bir ömür geçirmeye rıza

göstermişlerdir. İnsanların bilmeden rıza gösterdikleri diğer şeyler arasında iktidarın hegemonyası altına kayıtsız şartsız girmek ve iktidar tarafından yirmi dört saat boyunca panoptik ve sinoptik bir şekilde gözetlenmek vardır. Böylelikle huzur ve güven arayışı içerisinde olan insanlar bilinçsiz bir şekilde modern zamanların dışlisine dönüştürülmektedir. Gözetim toplumu kavramını daha iyi bir şekilde açıklamak amacıyla, panoptikon ve sinoptikon kavramlarına değinmek gerekmektedir.

“Panoptikon ya da gözetim-evi –merkezi bir gözetleme kulesi etrafında birçok hücreden oluşan, bir gardiyanın birçok mahkûmu aynı anda denetleyebildiği büyük dairesel yapı- bir anlamda çelişkili de olsa, Jeremy Bentham’ın yaratıcı imgeleminin ürünüdür” (Watkin, 2008: 77). “Jeremy Bentham “Panoptikon”u yazdığında, Panoptikon temel olarak mimari bir modeldi. Ancak günümüzde Panoptikon mimari bir yapılanma olmanın ötesinde politik ve toplumsal bir yapılanmaya da gönderme yapar. Panoptikon, sıradan insanın günlük yaşamındaki iktidar ilişkilerini denetleyebilme mekanizmasıdır. Panoptikon hem kapitalist düzenin sürdürülmesi hem de iktidardaki güçlerin hegemonyasını devam ettirebilmesi için bir güvenlik ve verimlilik modeli haline gelmiştir. Bentham’dan günümüze kadar geçen sürede, bilimsel ve teknolojik gelişmeler sayesinde günümüz toplumlarına uygun yeni gözetim sistemleri, mekanizmaları geliştirilmiştir. Özellikle son otuz yıldır gelişen elektronik gözetim sistemleri ve teknolojileri kredi kartından, telefon, internet, metal dedektörler, tarayıcılar, parmak izi tanıma sistemleri, barkot okuyucular, kapalı devre kamera sistemlerine kadar uzanmaktadır” (Özarslan, 2008: 139, 141). Kavramı sosyal bilimlere kazandıran Michael Foucault’tur. Bentham’ın tasarladığı bu ideal cezaevi modelini Foucault, modern toplumlardaki iktidar ilişkilerini çözümlemede bir model olarak düşündü. Bu gözetleme modeli düşünür tarafından hapisaneler dışına çıkartılarak okullara, tımarhanelere, hastanelere, fabrikalara uyarlandı. “Günümüzde, sınır tanımaz bir hızla tırmanış gösteren enformasyon teknolojilerinin gelişim trendine bağlı olarak, gerek özel gerekse kamusal alanlar içinde kalan tüm gündelik yaşam ve toplumsal ilişkiler,

elektronik göz(ler) veya –popüler deyimle- “büyük ağabey” tarafından sürekli izlenir hale gelmiştir. Bentham’ın hayalini kurduğu, Foucault’nun akademik alanda kuramsallaştırdığı ve Orwell’in karşı-ütopya şeklinde tahayyül ettiği panoptik toplum, 20. yüzyılın sonlarından itibaren dünyayı baştanbaşa saran elektronik ağlar ve siber-uzay sayesinde mümkün hale gelmiştir” (Dolgun, 2008: 22)

Bu bağlamda düşünecek olursak BnL şirketi tarafından tasarlanan ve insanların yirmi dört saat boyunca gözetlendiği ve denetlendiği *Axiom*’un bizzatı kendisi panoptik bir mekândır. İktidar tarafından inşa edilen bu mekân korunaklı, güvenli; fakat bir o kadar da tehlikelidir. Robotların ve görünmeyen kameraların insanları denetlediği, elektronik ağların insanları sarmaladığı ve teknolojinin kullanılarak insanların köleleştirildiği bu uzamda insanların mahremiyeti yok olmuştur. Dünyanın çöpe dönüşmesi iktidara, insanların mahremiyetine girme hakkını tanımıştır. Yedi yüz yıl önce iktidarın bu geçici tecavüzüne rıza gösteren insanlar, yedi yüz yıl içinde mahremiyetin çöküşüne, kamusal alanın üstünlüğüne rahatlıkla boyun eğen ve düzeni sorgulayamaz hale gelen mekanik varlıklara dönüşmüşlerdir. Hat safhada olan düzen ve sınırlama sonucunda iktidarı rahatsız eden bedenler normalleştirilmiştir. İnsanların yerine robotların emek gücünü kullanan bu kapitalist şirket, inşa ettiği bu büyülü hapisane aracılığı ile insanları kendi iktidarına bağımlı kılmakta ve insanları kendi iktidarına karşı ehlileştirmektedir. Dolayısıyla insanları gözetim altında tutan BnL, kendi sonsuz iktidarını yaratmaya çalışmaktadır.

“Panoptikon, mimari bir yapıyı ifade etmekten öte, bir sistemin mantığını ve toplumsal denetime yönelik işleyiş mekanizmalarını ortaya koyar. Bu iç dinamikleri ile tüm toplumu dönüştüren ve bireyleri sürekli gözetim altında tutan disiplinler bir mekanizmadır. Foucault, panoptik toplum’u; ıslah temelli olarak kişisel ve sürekli bir gözetime dayanan, denetim/cezalandırma ve ödüllendirme gibi mekanizmalar yoluyla bireylerin belli kurallara göre dönüştürülmesini hedefleyen ve direkt bireyler üzerine uygulanan bir iktidar biçimi olarak tanımlar” (Dolgun, 2008: 22). İktidarın

uyguladığı bu elektronik gözetim ve denetim aracılığı ile sisteme eklemlenen bedenler bu yapı karşısında ne kadar faildirler? Bu sorunun cevabı çok açıktır. Robotların yardımı olmadan yerinden kalkamayacak olan bu bedenler, yapı karşısında fail olamayacak kadar sistem tarafından şişmanlatılmış ve aptallaştırılmışlardır. Yapı, yedi yüz yıl önce *Axiom*'a taşıdığı bu bedenleri değiştirip, dönüştürmüştür. Sistem, beden üzerindeki hegemonyasını toplumu obez varlıklara dönüştürüp, edilginleştirerek kurmuştur.

“Toplumsal beden iktidar için disipline edilmesi gerek bir nesnedir, iktidarın gözü süreğen olarak bu bedeni gözetlemekte, toplumsal bilinç yapısında iktidarın gözünü içselleştirmektedir. Tek merkezden yönetilen, herkesin belli kurallar içerisinde, davranışlarının neden ve sonuçlarını sorgulamadan hareket ettiği bir toplumsal düzen, toplumsal bireylerin nesneleştirildiği yani yok edildiği bir duruma gönderme yapar” (Çoban, 2008: 119). “İktidarın bedenle ilişkisi yeni bir olgu değildir, insanlık tarihi boyunca iktidardaki güçler hegemonyalarını devam ettirmek için bedeni kontrol altına almayı sağlayan mekanizmalar geliştirmişlerdir. Çünkü beden, kültürel ve toplumsal olarak oluşturulur. Tarihsel olarak ise bilgi ve iktidar tarafından oluşturulur” (Özarslan, 2008: 140). İktidar, insanları bu gemiye taşıyarak aslında onları bir nevi tecrit altına almaktadır. Tecritin doğasında insanları ıslah etmek vardır. Böylece en az sorunla en yüksek ıslah sağlanmakta, bedenler şişmanlatılarak edilginleştirilmektedir. İktidar bu yolla beden üzerinde mutlak kontrolünü sağlamaktadır. Anlatı da, şişmanlamak hareketsizlikle, hareketsizlikte düşünememekle ve sorgulayamamakla eşdeğerdir. Böylece hareketsiz kılınan bedenlerle inşa edilen bu toplumsal düzende, sistemin talimatlarına harfiyen uyan ve sistem için hiçbir tehlike oluşturmayan insanlar özne konumundan uzaklaştırılarak nesneleştirilmektedir. Beden üzerinde mutlak hâkimiyetini kuran BnL, dil ve kültür üzerinde de hegemonik iktidarını kurma amacındadır. Bu amaçla alfabe, sistemin eleğinden geçirilerek ve yeniden inşa edilerek küçük bedenlerin zihinlerine yerleştirilmektedir. İzleyici, anlatı da alfabenin a ve b

harflerinin anlamlarına tanık olmaktadır. “*A harfi: Axiom. Evim evim, güzel evim. B harfi: Buy N Large. En yakın dostunuz*”.

İktidar, insanların yeme alışkanlıklarını değiştirerek, beden üzerindeki hegemonik iktidarını sağlamlaştırmaktadır. *Axiom*’da yemekler tamamen sıvılaştırılmış bir halde ve *Coca Cola* bardaklarını andıran bardaklarda sunulmaktadır. İnsanlar da yeme ihtiyaçlarını hiçbir çaba harcamadan pipet aracılığı ile gidermektedir. Bu şişman ve hareketsiz görünümüleriyle insanlar, anaokullarında aynı anda mamalarını yiyen bebeklere benzemektedir. “Vatandaş, paket ürün ve hizmetlerin tüketimine ne kadar çok eğitilirse, çevresini şekillendirme konusunda da o kadar zayıf etkiye sahip görünür” (Illich, 1990: 94). Illich’in ifadesinden hareketle, geleceğin tüketicisi olan bu hareketsiz insanların yapı karşısında fail olabilmelerinin imkânsız olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Standartlaştırılmış ürünlere alıştırılarak obezleştirilen bu insanlar, iktidarın karşısında hiçbir tehlike arz etmemektedir. Böylece sistemin her alanda nasıl işlediği, insanları kendine bırakmadan her alanı nasıl doldurduğu ve sonuç olarak disipline edici gücün bedenleri nasıl ehliyelediği gözler önüne serilmektedir.

“Gözetlenen toplumların yükselişi, bütünüyle kaybolan bedenlerle ilgilidir. Bir şeyleri uzaktan gerçekleştirdiğimiz zaman, bedenler yok olur. Bedenlerin kaybolması, iletişim ve bilgi teknolojilerinin büyümesi ve yayılmasıyla açığa çıkan, modernitenin getirdiği ana sorunlardan biridir. 1960’lardan beri bedenler artan bir oranda yok olmaya başladı. İletişim ve bilgi teknolojileri sadece fax ve sabit telefonları değil, aynı zamanda e-posta, kredi kartları işlemleri, cep telefonları ve interneti de günlük hayatın içine sokmuştur. Bu da, ortak mevcudiyet olmadan da başka pek çok ilişkinin mümkün kılındığı anlamına gelmektedir” (Lyon, 2006: 33-34-35). İnsanların bu distopik uzamda birbirleri ile ekranlar aracılığıyla iletişim kurduklarını daha evvel belirtmiştik. Lyon’un vurguladığı gibi bu durumun bedenlerin kaybolmasına yol açtığını ve insani ilişkilerin gittikçe daha mekanik bir görünüme büründüğünü de ifade etmiştik. İletişim kurmanın ya da insani ilişkilerin mekanikleşmesinin ötesinde bu ekranlar ayrıca sistemin

meşruiyetinin sağlanmasında, insanların bu ekranlar aracılığı ile sistemin talimatlarını takip etmelerinde ve büyük bir itaatkârlıkla bu talimatları uygulamalarında önemli bir işlev görmektedir. Bu aşamada karşımıza Sinoptikon kavramı çıkmaktadır.

“Thomas Mathiesen, modernlik fırtına ve şiddet safhasını aşış son safhasına geçerken, insanları toplum olarak bilinegelen şeyin içinde bir arada tutmanın başlıca aracı olan Panoptikon’un yerini yavaş yavaş Sinoptikon’a bıraktığını iddia etmiştir. Bugünlerde azınlığın çoğunluğu gözetlemesi, seyretmesi değil, çoğunluğun azınlığı gözetlemesi, seyretmesi söz konusudur. Çoğunluğun seyretmekten başka seçeneği yoktur. Sinoptikon – çoğunluğu gözetlemek için bir azınlık tutmaktansa, çoğunluğu azınlığa hayranlıkla bakmaya cezbeden bir tür kendin yap Panoptikon’u- çok daha etkili ve ekonomik bir kontrol aracı çıkmıştır” (Bauman, 2000: 80, 133). Panoptikon’da azınlık çoğunluğu izlerken, sinoptikon’da çoğunluk azınlığı takip etmektedir. Bu, insanların çoğunluğu gözetlemesi anlamına gelmemektedir. Azınlık, çoğunluğu bu ekranlar sayesinde yine denetlemekte ve çoğunluk üzerinde tahakküm kurmaktadır. İnsanların boş zamanları böylece denetlenen, gözetlenen ve hegemonik iktidarın kurulduğu bir nesne haline gelmektedir. İnsanlara, iktidarın panoptik ve sinoptik bir şekilde gözetlediği bu teknolojik hapishaneden hiçbir şekilde kaçma imkânı tanınmamaktadır. Sonuç olarak yedi yüzyıl boyunca bu gemide yaşamını sürdüren ve bu yapıya gözlerini açan insanlar, çeşitli taktik ve stratejilerle iktidar tarafından dönüştürülerek normalleştirilmiş ve faillikleri ellerinden alınmıştır.

3.2.2.12. Yeni İzlençe: Bitki

Wall-E, Eve üzerine oluşturduğu izlencesini sürdürürken, Mary isimli bir karakterin önündeki ekranın kazara ortadan kalkmasına neden olur. Bu durum karşısında büyük bir şaşkınlık yaşayan Mary, gözlerini ilk defa önünde bulunan ekrandan *Axiom*’un büyümlü mekânlarına çevirir. Böylece yedi yüz yıl

boyunca farkındalıkları yok olan ve mekanik varlıklara dönüşen insanların ilk farkındalıkları ve insani duygulara yeniden kavuşmaları Mary üzerinden böylece kurulmuş olur. İnsanların gözlerini açan ve yaratılış gereği sahip oldukları farkındalıklarına yeniden kavuşturan, insanların yarattığı mekanik varlık Wall-E'dir. Geleneksel anlatı sineması gereği insanların distopik öğeleri içinde barındıran bu gemiden kurtulmaları ve bedenlerini özgürleştirmeleri gerekmektedir. Fakat bu özgürleşme ve farkındalık, yapıya zarar vermeden gerçekleşmek zorundadır. Sistem, içine hapsedtiği bedenlerin istediği zaman ve istediği ölçüde özgürleşmelerine izin vermektedir. Bunu da anlatının kahramanı aracılığı ile mümkün kılmaktadır. Bu durum kahramanı ideal egoya yaklaştırmakta, böylece izleyicinin kahramanla özdeşlik kurarak anlatının içine çekilmesi kolaylaşmaktadır.

Wall-E, Eve'nın peşinden kaptan köşküne kadar ilerler. Kaptan köşkü, *Axiom*'un ortasında her yeri rahatlıkla görebilen ve gözetleyebilen bir kulede yer almaktadır. Merkezde yer alan kule, mimari açıdan panoptikon'un gözetleyici locasına benzemektedir. Bu gözetleyici locada izleyiciyi bir insan değil, Auto adlı bir robot karşılar. Bu robot *Axiom*'un otomatik pilotudur ve teknolojik köleye dönüşen geminin kaptanının yerine gemiyi idare eden asıl mekanizmadır. Sistemin kaptana da güvenmediği böylece ortaya çıkmaktadır. Hiçbir organik varlığa güven duyulmayan bu tüketim ve gözetim katedralinin her yerinde insanın yerini insansız teknoloji almıştır. Böylece bu uzamda üst düzey bir akılcılaştırma ve sıkı bir düzen söz konusudur. "İnsanın yerini insansız teknolojinin alması çoğunlukla daha fazla denetime yöneliktir. Herhangi bir akılcılaştırılmış sistemde belirsizlik ve öngörülemezliğin başlıca kaynağı insanlardır. Hem bu sistemlerin içinde çalışan insanlar hem de bu sistemlerin hizmet ettiği insanlar. Robotlar ve bilgisayarlar gibi teknolojileri denetlemek çok daha kolaydır. Yerlerine geçerek bazı insanları bertaraf etmeye ek olarak bu insansız teknolojiler geri kalan insan çalışanlar ve sistemin hizmet verdiği insanlar üzerinde de giderek artan bir denetim kurar" (Ritzer, 2000: 117). Böylece *Axiom*'un ana kumanda robotunun ve diğer çalışan robotlarının, sistemin devamlılığına ve kusursuz bir şekilde

alışmasına hizmet ettiğini ifade edebiliriz. Böylece sistem, insandan kaynaklanan sürprizlerin, olumsuzlukların ve özgürlemezliklerin önüne geçmektedir. Tam otomatik bir yapıya sahip olan *Axiom* böylece siyasal iktidarın amaçlarını yerine getirmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

İzleyici, kaptan köşkünde hem geminin kaptanı B. McCrea hem de geminin ana kumanda robotu Auto ile tanışır. Böylece yeni eyleyenlerin girmesi ile kesit değişir. Kaptan B. McCrea yedi yüz yıl önceki kaptanların aksine, teknolojik bir köleye dönüşerek oldukça şişmanlamıştır. Önündeki kahveyi içemeyecek kadar şişmanlayan kaptan, otomatik koltuğu sayesinde kahvesini içebilmekte, gemideki her şeyi teknoloji sayesinde fazla düşünmeye gerek kalmadan tek tuşla yerine getirmektedir. Kaptanın gemide yerine getirdiği tek şey sabah anonsunu yaparak, insanlara seslenmektir. Bu nedenle, geminin idaresini elinde bulunduran kaptan değil, insanların bizzat yarattığı üstün düşünce gücüne sahip Auto'dur. Fakat kaptan iktidar ve özgürlük yanılsaması içinde olduğundan diğer insanlar gibi bu durumun farkında bile değildir.

Kaptan köşkünde Eve'yı karşılayan Auto, Eve adlı sondanın dünyadaki bitkiyi bulduğunu ve bitkiyi haznesinde taşıyarak yanında getirdiğini kaptana iletir. Auto, Eve'nın üzerindeki tuşlara dokunarak onu derin uykusundan uyandırır. Wall-E'de tüm olup bitene saklandığı köşesinden şahit olmaktadır. Kaptan, hiçbir sondanın daha önce olumlu sonuçla dönmediğini söylerken, yanıp sönen bitki sembolü butonuna basar. Bunun üzerine sirenler çalar ve dijital bir perde açılır. Perde de BnL logosu belirir ve şirketin başyöneticisi Shelby Forthright sözü devralır:

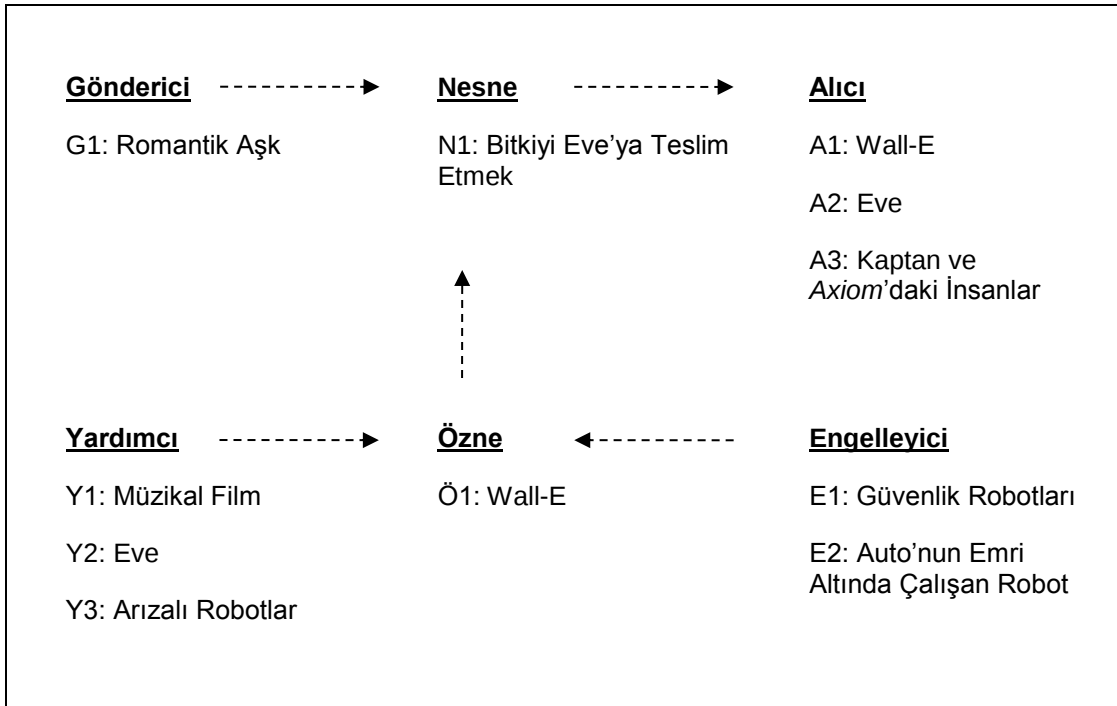
“Sizi tebrik ederim kaptan. Bu kaydı izliyorsanız, Dünya dışı bitkileri değerlendirme veya kısacası Eve sondası, dünyada devam eden fotosentezin varlığını kanıtlayan bir örnekle geri dönmüş demektir. Doğru duydunuz artık eve dönmenizin vakti geldi. Dünyadaki yaşam şartları artık uygun hale geldiğine göre yeniden kolonileştirme işlemini başlatabiliriz. Kullanım kılavuzundaki talimatları takip ederek elinizdeki bitkiyi geminin holo algılayıcısına

yerleştirin. Bu sayede Axiom, dünyaya dönüş rotanızı çizecek. Bu kadar basit. Ancak siz ve yolcularınız, uzun süredir düşük miktarda yerçekimine maruz kaldığından kemikleriniz zayıflamış olabilir. Ama geminin koşu pistinde atacağınız birkaç turdan sonra kısa sürede eski formunuza kavuşacağınızdan eminim. Konuyla ilgili başka sorularınız varsa, kullanım kılavuzuna bir göz atın. Yakında görüşmek üzere”.

Bu video üzerine kaptan, talimatları sırasıyla uygulamaya başlar. Bulguyu onayla talimatından sonra bir robot, Eve'nın haznesini açar; fakat Eve'nın haznesinde bitki yoktur. Bunun üzerine kaptan, Auto'dan tarayıcısını kullanarak emin olmasını ister. Tarayıcısını kullanan Auto'da bitkiyi bulgulayamaz ve haznesi hatalı teşhisi konan Eve tamir bölümüne sevk edilir. Bu esnada Wall-E'yi de gören kaptan şaşırır; fakat temizlenmesi için onu da Eve ile beraber gönderir. Wall-E, böylece ilk izlencesini gerçekleştirmiştir. Eve'nın peşinden *Axiom*'a gelen kahraman Eve'yı bularak ilk nesnesine ulaşmıştır. Fakat kahraman asıl nesnesine (Eve ile el ele tutuşmak ve romantik aşkına kavuşmak) halen ulaşamamıştır.

Bu durumda Eve görevini yerine getirememiş, başarılı olamamıştır. Eve için yerine getirmek zorunda olduğu görev her şeyden daha önemlidir, hatta Wall-E'den de önemlidir. Kahraman, romantik aşkı için kolaylıkla izlencesini sonlandırırsa da, bu durum Eve için geçerli değildir. Onun için varsa yoksa talimatlardır. Eve kararlı, Wall-E ise nostaljik ve romantiktir. Eve modern teknolojiye sahip ve soğuk, Wall-E ise eski teknolojinin ürünü ve insani duygulara sahiptir. Görevi yerine getiremeyip hatalı sonda teşhisi konan Eve hem bu duruma hem de bitkiyi kahramanın aldığını düşünerek ona çok kızgındır. Tamir edilmek üzere tamir bölümüne getirilen kahraman ve Eve, kahramanın Eve'nın başına bir şey gelebileceği endişesi ile ortalığı birbirine katması sonucu tamir olamadan diğer bozuk robotlarla birlikte tamir bölümünden ayrılmak zorunda kalmışlardır. Bu ayrılma normal şartlarda gerçekleşmediği için Wall-E ve Eve hakkında kaçak robot iddiasıyla

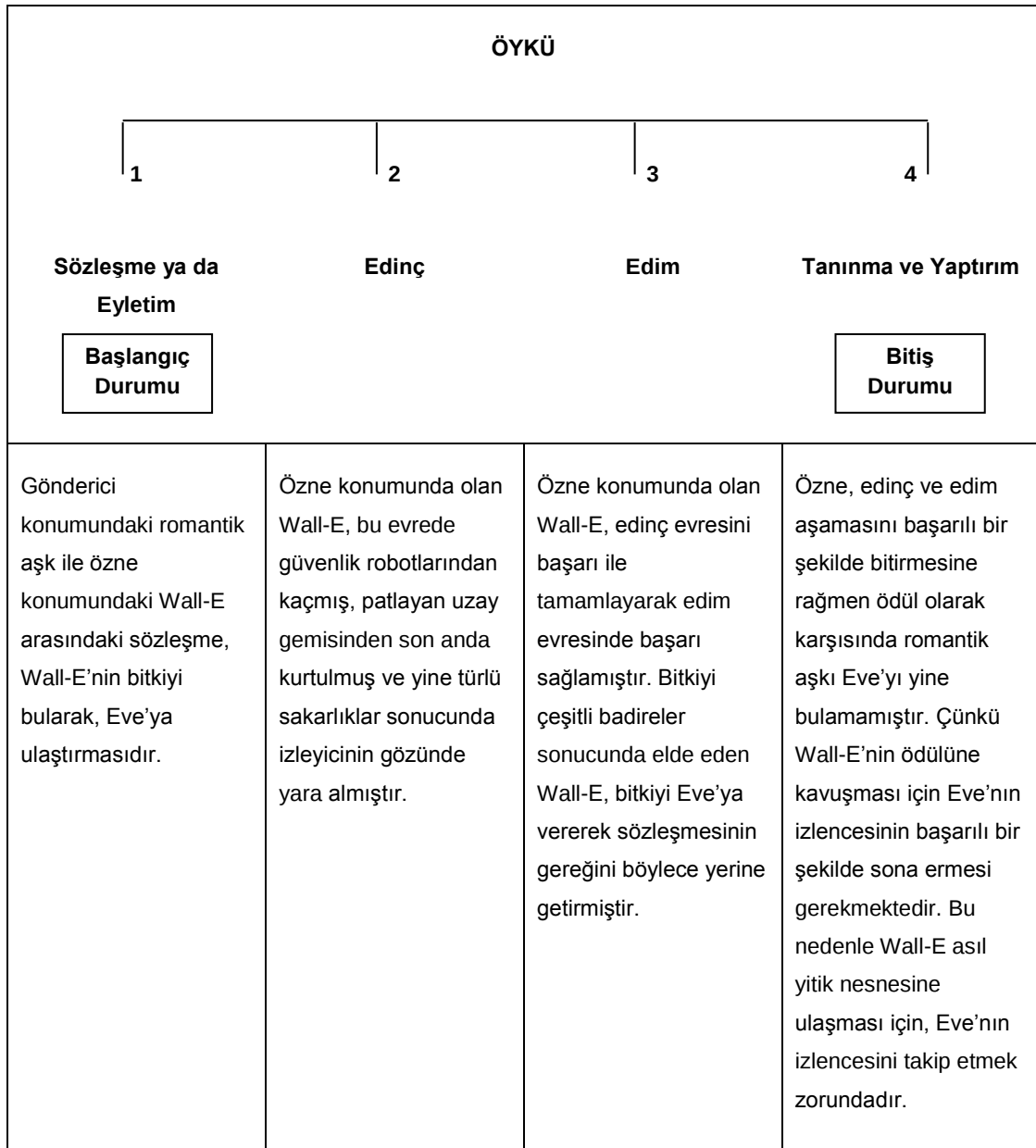
yakalama kararı çıkartılır. Kahraman ve Eve, sistemin güvenlikten sorumlu robotlarından kaçmaya başlar. Eve, başına bütün bu olumsuzlukların gelmesine sebep olan Wall-E'yi dünyaya dönmesi için bir uzay gemisine bindirmeye çalışır. Bu esnada Auto'nun emri altında çalışan bir robot, bulundukları bölüme gelir ve haznesinden Eve'nın getirdiği bitkiyi çıkartarak uzay gemisinin içine yerleştirir. Uzay gemisini uzayın derinliklerine yollamak ve orada yok etmek için düğmeye bastığı esnada, uzay gemisinin içinde her şeyden habersiz bitkiyi elinde tutan Wall-E bulunmaktadır. Eve, Wall-E'yi kurtarmak için harekete geçer, fakat geç kalmıştır. Uzayın derinliklerine fırlatılan uzay gemisi kendisini yok etmek için geri sayıma geçer. Kahramanı kurtarmak için uzay gemisinin ardından ilerleyen Eve, patlamayla bir anda durur ve kahramanın yok olduğunu zanneder. Fakat geleneksel film anlatı kahramanlarına benzeyen filmin kahramanı da son anda ölümden kurtulur. Geleneksel anlatı sinemasının önemli kodlarından biri olan son an kurtuluşu bir kez daha bu kesitte işler. Özne konumu açısından bu kesitin eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 27: Bitki Kesitinin Eyleyenler Şeması

Wall-E'nin (Ö1) göndericisi konumunda yine romantik aşk (G1) vardır. Daha önceki kesitlerde kaptanın yeşil butona basması ile açılan dijital ekranda BnL başyöneticisi dünyaya dönülmesi hakkında çeşitli talimatlar vermişti. Bitkinin Eve'ya ulaştırılmasında Wall-E'yi (Ö1) harekete geçiren, onu bu nesneyi elde etmesi için gönderen ilk bakışta BnL yöneticisinin talimatları gibi gözükse de öznenin asıl göndericisi romantik aşktır. Wall-E (Ö1), bitkiye bir talimat gereği değil, Eve'ya duyduğu sonsuz aşk nedeniyle ulaşmak istemektedir. Kahramanın nesnesi, kaybolan bitkinin bulunarak, Eve'ya teslim edilmesidir (N1). Böylece kahraman, asıl nesnesini gerçekleştirebilecek, romantik aşkına kavuşabilecektir. Alıcı konumunda, kahramanın bizatihi kendisi (A1), Eve (A2), Kaptan ve *Axiom*'daki insanlar (A3) bulunmaktadır. Bu kesitte Wall-E'nin engelleyicisi olarak kendisini ve Eve'yı yakalamakla görevlendirilmiş güvenlik robotları (E1) ve bitkiyi Eve'nın haznesinden alarak yok etmek isteyen Auto'nun emrinde çalışan robot (E2) bulunmaktadır. Bu kesitte Auto, öznenin engelleyicisi olarak açık bir şekilde gösterilmediği için engelleyici olarak şimdilik yazılmamıştır. Wall-E'nin (Ö1) yardımcısı konumunda ise yine müzikal film (Y1) yer almaktadır. Daha önce belirttiğimiz gibi kahramanın izlencesinin ortaya çıkmasında müzikal film büyük rol oynamaktadır. Diğer yardımcıları ise daha önce öznenin engelleyicisi konumunda olan; fakat bu kesit itibarıyla yardımcı eyleyenine dönüşen Eve (Y2) ve güvenlik robotlarından kaçmalarında yardımcı olan arızalı robotlardır (Y3).

Bu anlatılardan yola çıkarak özne konumu açısından anlatının dörtlü şemasını şu şekilde gösterebiliriz:



Şekil 28: Bitki Kesitinin Dörtlü Şeması

Uzay gemisinden son anda kurtulan kahraman, yangın tüpü aracılığı ile uzayda salınır. Eve'nın yanına gelen kahraman, haznesinden bitkiyi çıkartır ve Eve'ya uzatır. Bunu gören Eve, bitkiyi hemen haznesine alır ve mutlu bir şekilde kahramana sarılır. Yangın tüpünden çıkan beyaz köpük, Eve'nın çıkarttığı mavi ışık demeti ve uzay gemisinin motorlarından çıkan beyaz ışık aracılığıyla yaratılan romantik ortamda bu iki robot adeta dans etmektedir. Kahraman böylece asıl izlencesinden önce kurduğu ve basamak

olarak adlandırdığım izlencesini gerçekleştirir; fakat Eve'nın izlencesi henüz sonlanmadığından kahramanda tam anlamıyla yitik nesnesine ulaşamamış, dolayısıyla romantik aşk miti bu iki karakter arasında henüz gerçekleşmemiştir.

Bu iki robotun danslarını seyreden Mary, uçan koltuğunda oturan John'a kazara çarpar ve onun da ekranının kapanmasına neden olur. Böylece John'da Mary aracılığı ile farkındalık kazanır ve insani duygularını geri kazanmaya başlar. Böylece romantik aşk miti, insani duygularını tekrar kazanmaya başlayan bu iki karakter arasında da yaşanmaya başlar. *Axiom*'da ve anlatının başındaki çöp dünya dâhil olmak üzere, Wall-E haricinde kimse insani duygularla hissederek yaşamamaktadır. Hem müzikalden beslenen hem de nostaljik eşyalara ilgi duyan kahraman müzikaldeki romantik aşkını, betonlaşmış dünyada filizlenmeyi başaran bitki gibi içinde büyütmeyi başarmıştır. Kahraman, sahip olduğu tüm bu insanbiçimci özellikleri ile mekanikleşen Mary ve John'a ve tabi ki ileri teknoloji ürünü soğuk bir makine olan Eve'ya dokunarak onların farkındalık kazanmalarını, gözlerindeki perdelerin kalkmasını ve insani özelliklerini geri kazanabilmelerini sağlamıştır. Böylece bu karakterler anlatının öznesi gibi gerçekten yaşamaya yavaş yavaş başlamışlardır. Fakat Eve, görevini kahraman gibi tam anlamıyla bir kenara bırakmadığından, izlencesi halen sürmektedir ve bu nedenle kahraman da asıl nesnesine ulaşabilmek için kendisine yeni bir izlence belirlemek zorunda kalmaktadır.

3.2.2.13. Metinlerarasılık: 2001: A Space Odyssey

Eve, bitkiyi kaptana ulaştırmak için Wall-E'yi geride bırakarak, kaptan köşküne gider ve kaptana bitkiyi verir. Bunun üzerine çok şaşırان kaptan, dünyaya dönme kararını verir ve Auto'yu yanına çağırır. Kaptan, Auto'ya bitki algılayıcısını çalıştırması emrini verir. Fakat Auto bu emre itaat etmez ve kaptana eve dönemeyeceklerini belirtir. Kaptanın neden dönemeyiz sorusuna gizli bilgi karşılığını veren Auto, bitkiyi kaptanın elinden zorla almaya çalışır.

Gizli bilgiyi açıklaması için kaptan, Auto'ya emir verir. Bunun üzerine Auto, A113 kodlu gizli bilgiyi açıklayan videoyu dijital ekrana getirmek zorunda kalır. Çok gizli ibaresiyle başlayan video, BnL başyöneticisinin şu sözleri ile devam eder:

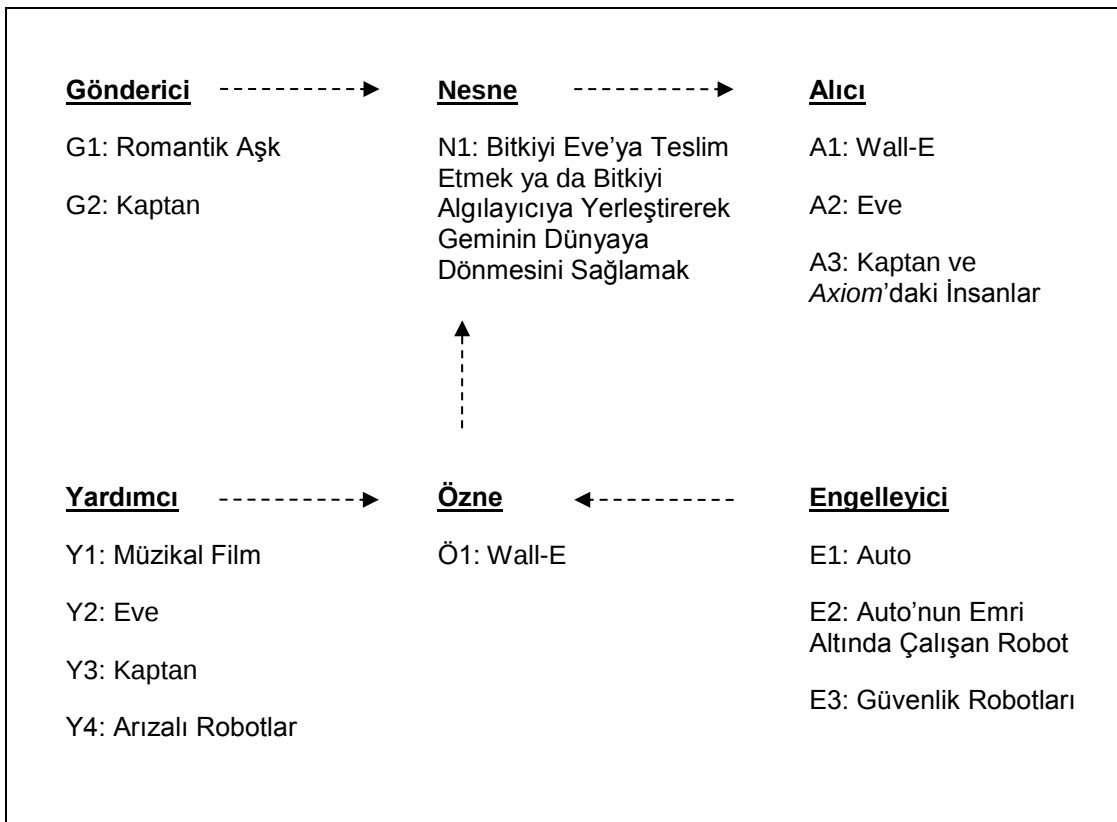
“Merhaba otomatik pilotlar. Size kötü haberlerim var. Dünyayı temizleme işlemi başarısız oldu. Giderek artan zehirli maddeler Dünyayı yaşanamaz hale getirdi. Korkarım, yeniden kolonileştirme işlemi iptal etmek zorundayız. O yüzden şimdilik rotanızda kalın. Bu sorunu halletmeye çalışmaktansa herkesin uzayda kalması daha kolay olacak. A113 koduyla her şeyi geçersiz kılan bir talimat veriyorum. Tam otomatik pilota geçip geminin tüm kontrolünü üstlenin ve sakın dünyaya geri dönmeyin. Tekrar ediyorum sakın dünyaya geri dönmeyin”.

Bu ifadelerden anlaşılacağı üzere Auto, göndericisi tarafından dünyaya dönmemekle ve rotada kalmakla görevlendirilmiştir. Gizli bilgiyi kaptana izlettiren Auto, bunun üzerine kaptandan bitkiyi geri ister. Kaptan ise, bu mesajın ne zaman geldiğini öğrenmek için bilgisayara talimat verir. Bu mesaj 2110 yılında çok gizlidir ibaresiyle otomatik pilota gönderilmiştir. Kaptan bu mesajın 700 yıl evvel gönderildiğini, artık durumun değiştiğini ve ayakkabı içindeki bitkiyi göstererek dünyaya dönmek zorunda olduklarını Auto'ya anlatmaya çalışır. Fakat Auto, verilen emri tekrar ederek dünyaya dönmemeleri gerektiği konusunda ısrar eder. Hayatta kalmayı değil yaşamak istediğini belirten kaptana karşın Auto, talimatlarını uyguladığını belirterek kaptana karşı gelir ve geminin kontrolünü devralır. Ritzer, tüketim katedrallerindeki bu akılcılaştırmayla ilgili bir akıldışılıktan bahseder. O da sistem üzerindeki denetimimizi tümüyle kaybederek, tam tersine sistemin sistemi yaratanları denetler hale gelmesidir. İnsanlar tarafından denetleniyormuş gibi gözüken bu akılcı sistemler, en tepedeki insanın bile denetiminin dışına rahatlıkla çıkabilir (Ritzer, 2000: 125). Ritzer'in vurguladığı gibi sistemin yarattığı akılcı bir sistem ve programlamanın en aşırı ucu olan Auto, emri altında çalıştığı kaptanın emirlerine itaat etmeyerek, denetimden

çıkar. Böylece insan, kendi yarattığı teknolojik düzen karşısında tamamen boyunduruk altına alınmaktadır.

Auto, emri altındaki robotu çağırarak bitkiyi kaptanın elinden aldırır, bitkiyi alan robot ise bitkiyi havalandırma boşluğuna fırlatır. Fakat bu esnada kahraman elinde bitki ile havalandırma boşluğunda belirir. Bunun üzerine Auto, Wall-E'nin elinden bitkiyi zorla almaya çalışır, alamayınca da kahramana elektrik vererek kahramanın devrelerini yakar ve onu havalandırma boşluğundan geminin çöplüğüne gönderir. Daha sonra ise Eve'yı kapatarak etkisiz hale getiren Auto, Eve'yı da havalandırma boşluğundan kahramanın yanına gönderir.

Bu kesitin özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



Şekil 29: Bitki Algılayıcısı Kesitinin Eyleyenler Şeması

Bu kesitte Wall-E'nin (Ö1) göndericisi konumunda romantik aşkın (G1) dışında bir de kaptan (G2) bulunmaktadır. 700 yıl evvel gönderilen talimata

karşı çıkan kaptan, Eve'dan bitkiyi algılayıcıya yerleştirmesini istemektedir. Wall-E'de (Ö1) Eve'nın izlencesini benimseyerek, kendisine yeni bir nesne edinmiştir. Wall-E (Ö1) asıl nesnesine ulaşmak isterken, yolculuk süresince birçok izlence kurmak zorunda kalmıştır. Kahramanın nesnesi, bitkiyi Eve'ya teslim etmek ya da bitkiyi algılayıcıya yerleştirerek geminin dünyaya dönmesini sağlamaktır (N1). Böylece kahraman, asıl nesnesini gerçekleştirebilecek, romantik aşkına kavuşabilecektir. Bu kesitin alıcı konumunda da yine kahramanın bizatihi kendisi (A1), Eve (A2), Kaptan ve *Axiom*'daki insanlar (A3) bulunmaktadır. Bu kesitte Wall-E'nin engelleyicisi olarak Auto (E1), Auto'nun emri altında çalışan robot (E2) ve güvenlik robotları (E3) bulunmaktadır. Wall-E'nin (Ö1) yardımcısı konumunda ise müzikal film (Y1), Eve (Y2), Kaptan (Y3) ve arızalı robotlar (Y4) yer almaktadır.

Anlatı, Hello Dolly dışında Stanley Kubrick tarafından yönetilen 1968 yapımı *2001: A Space Odyssey* adlı bilim kurgu filmi ile de metinlerarası bir ilişki kurmaktadır. *A Space Odyssey* filmindeki uzay gemisinde, yapay zekâsı üst seviyede olan, gemideki mürettebatla insan gibi etkileşim kurmayı beceren ve hatasız çalışan HAL 9000 isimli bir süper bilgisayar/oto pilot bulunmaktadır. HAL 9000, filmdeki geminin ana kumanda robotudur ve gizli görev nedeniyle uzay gemisinin kontrolünü ele geçirmiştir. *Wall-E* adlı filmde ise Auto adlı ana kumanda robotu A113 kodlu gizli görev nedeniyle kaptanın talimatlarına uymayarak geminin kontrolünü ele geçirmiş, her türlü iletişimi sonlandırmış ve kaptanı kamerasına hapsetmiştir. Bu nedenle Auto ile HAL 9000 arasında bu bağlamda ilişki kurulmuştur. *Wall-E* adlı filmin, *A Space Odyssey* adlı bilim kurgu filmi ile metinlerarası ilişki kurduğu tek öge bu değildir. Kaptan McCrea'nın güvertesine çıktığı ilk sahnede *The Beautiful Blue Danube* (Johann Strauss) parçası çalmaktadır. Bu parça *A Space Odyssey* filminin kullandığı çekirdek parçalardan biridir. *A Space Odyssey* filmine gönderme yapılan asıl vurgu ise *Also Sprach Zarathustra*'nın (Richard Strauss) kullanıldığı kesittir. *A Space Odyssey* filminde *Also Sprach Zarathustra*'nın kullanıldığı sahne de, bir maymun-adam bir yığın kemik

içerisinden bir kemik alır ve diğer kemiklere bu kemikle vurarak onları kırar. Böylece maymun-adam aleti keşfetmiş olur ve bu müzik eşliğinde maymun-adam artık kısmen ayaktadır ve dik durmaktadır. Böylece aleti keşfeden maymun-adam, elinde tuttuğu kemik ile diğer maymunlara karşı üstün gelir ve sahip oldukları su birikintisini korumada kabilesine üstünlük sağlar. Böylece *A Space Odyssey* filminde bu parçanın kullanımı, maymun-adamın, insana evrilmesini anlatan bir ifade biçimi olarak öne çıkmaktadır.

Wall-E adlı filmde ise kaptan ve diğer tüm insanlar *Axiom* adlı gemide yaratılan sahte cennette şişmanlatılarak, yürüyemeyecek varlıklar haline getirilmişlerdir. İnsanların bir şeye ulaşmak için yerlerinden kalkma ihtiyacının olmaması ve onca zamandır uzayda kalmaları sonucu insanlar, yardım olmadan yerlerinden kalkamayan koca bebeklere dönüşmüşlerdir. Emekleyen bebekten yürüyen yetişkine evrilen insan, bu anlatı da tam tersi bir evrim geçirmiştir. Fakat bu şişman insanlar siyasal iktidarın yarattığı bu tüketim ve gözetim katedralinden kurtulmaları için tekrar yürümek zorundadırlar. Diğer bir deyişle insanlar yürümeyi yeniden öğrenmek zorundadır. Geminin kaptanı McCrea, umutların tükendiği bir anda Kubrick'e selam gönderircesine *Also Sprach Zarathustra*'nın eşliğinde bir bebek gibi yerinden doğrulur ve yürümeye başlar. *Also Sprach Zarathustra*, *A Space Odyssey* filminde maymun-adamdan insana evrilmenin dili olurken, *Wall-E* adlı filmde ise bebek-insandan yetişkin-insana evrilmenin dili olur. Böylece bitkinin muhafaza edildiği botun, ayakları çıplak bebek görünümünde olan insanoğlunun yeniden yürümesine yapılan bir atıf, bir gösterge olduğunu belirtebiliriz. Ayağa kalkıp yürüyen Kaptan McCrea, Auto ile son bir mücadeleye kalkışır ve insanların makine ile olan kavgası Kaptanın, Auto üzerindeki *manual* düğmesine basması ile insanların lehine sona erer. Böylece teknoloji karşısında köleye dönüşen insanlar, kaptanın kendi dümeni üzerinde yaptığı bu hamle ile anlatıda özgürleştirilmiş ve insanlıklarını yeniden kazanmışlardır.

Tabi ki kaptan, insanlık için tek başına savaşmamıştır. Anlatının kahramanı, Eve ve arızalı robotlar insan ile makine arasındaki mücadelede

kaptandan daha önemli bir rol üstlenmiştir. Elektrik devreleri bozulan Wall-E, Eve tarafından yine son anda kurtarılmış; fakat ana kartı yanan Wall-E tam anlamıyla tamir edilememiştir. Kahraman, bitkinin uzayın derinliklerine fırlatılarak kaybolmasına engel olarak bitkiyi kurtarır ve Eve'ya teslim etmek ister. Wall-E, Eve'nın bitkiyi kaptana ulaştırma süreci içerisinde defalarca Eve'nın elini tutmayı denemiş; fakat Eve'nın tam kalp hizasında yanıp sönerak yapması gereken görevi hatırlatan yeşil bitki, kahramanın izlencesinin başarı ile sonlanmasına her seferinde engel olmuştur. Eve, görevini halen kalbinde taşımaktadır; bu durum kahramanın edinç evresinde yeterli çabayı gösterememesinden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla edinç evresini başarı ile tamamlayamamış olan kahraman, edim evresine geçememekte böylece sevdiği kadını etkileyemeyerek izlencesini sonuçlandıramamaktadır. Fakat anlatının sonuna doğru kahraman, edinç evresinde başarı göstermiş ve sevdiği kadını etkilemeyi başarmıştır. Aşk hakkında bildikleri sadece müzikal filmde gördükleri kadar olan kahraman, anlatının başından sonuna kadar geçen süre zarfında aşkın incelikleri ve onunla nasıl başa çıkılacağı hakkında birçok şey öğrenmiştir. Aşkı için izlencesini sonlandıran kahraman, izlencesinin yerine sevdiği kadının izlencesini koymuştur. Dolayısıyla edinç evresi kahraman adına tamamlanmıştır ve kahraman edim evresine geçerek izlencesini başarı ile sonuçlandırabilir artık.

Wall-E, bitkiyi Eve'ya uzatır; fakat Eve bitkiyi bir süre inceledikten sonra fırlatır ve Wall-E'nın anlatının başından bu yana istediği şey olan el ele tutuşma eylemini gerçekleştirmek ister. John, Mary ve kaptan gibi Eve'da artık değişip, dönüşmüştür. İzlencesini hiçbir koşulda yarım bırakmayan, kalbi üzerinde taşıyan Eve için artık hayatta görevden daha önemli bir şeyler vardır. Eve'da Wall-E gibi bilgiye ulaşmıştır. Fakat bu sefer kahraman, Eve'nın elini tutmaz, bundan önce yapılması gereken daha önemli bir şey vardır. O da bitkinin algılayıcıya yerleştirilerek geminin dünyaya dönüşünün gerçekleştirilmesidir. Böylece kahraman, arayan özne konumundan, doğruluk öznesi konumuna geçer. Kahraman izlencesini artık sadece isteği ile

belirlememekte, ulaştığı bilgi ve gücü ile yolunu aydınlatabilmekte ve asıl izlencesinin yerine daha önemli gördüğü farklı bir izlenceyi koyabilmektedir. Kahraman artık bilginin sahibidir. Başlangıçta aşk ve *Axiom*'daki insanlar hakkında bilgisi az olan ya da hiç olmayan kahraman, anlatının sonuna doğru bilginin sahibi olarak değişim ve dönüşüm geçirmiş, erginlenmiştir. Böylece kahramanın eksiklikleri tamamlanmış, ideal özne konumuna yaklaşmıştır. Wall-E, izleyici için artık tam anlamıyla özdeşlik kurulabilecek aşkın bir öznedir.

Wall-E, bitkiyi yeniden Eve'ya verir ve birlikte ortak izlencelerini gerçekleştirmek için yola koyulurlar. Sesçil evreni oluşturan *Put On Your Sunday Clothes* şarkısı eşliğinde ve arızalı robotların yardımlarıyla birlikte Auto'nun görevlendirdiği güvenlik robotlarını alt etmeyi başarırlar. Wall-E ve Eve'nın güvenlik robotlarıyla mücadelesi ile kaptanın Auto ile mücadelesi paralel kurguyla izleyiciye aktarılır. Filmin son bölümü algıyı sürekli sıcak tutmak için izleyiciyi kurtuluşa odaklar ve böylece anlatı oldukça uzun bir sona kalkar. Wall-E, kaptanın Auto ile yaptığı mücadele sırasında algılayıcının kapanmasını engellemek için kendi bedenini bir tampon gibi kullanır. Böylece Wall-E, insanlık için gözünü kırpmadan kendisini feda eden Hollywood'un süper kahramanlar listesinde yerini almış olur. Metinlerarası ilişkide daha önce belirttiğimiz gibi Kaptan McCrea, *Also Sprach Zarathustra* parçası eşliğinde yeniden yürümeyi öğrenerek Auto'yu durdurmayı başarır. Kaptanın bu mücadelesi dijital bir ekran sayesinde emekleyen tüm insanlara canlı olarak izlettirilir, böylece bebek insanlar da yetişkin insan olma ve insanlığını yeniden kazanma yolunda büyük bir adım atmış olur. İnsanların ve arızalı robotların kolektif çabaları sayesinde Eve da bitkiyi algılayıcıya koymayı başarır. Böylece bitkinin kaynağı onaylanır ve geminin rotası dünyaya gitmek üzere ayarlanır. Geleneksel anlatı sinemasının temel kodlarından biri de iyi insanların büyük bir ideal etrafında birleşerek, kötülükle mücadele etmeleridir. Bu anlatıda da bütün iyi karakterlerin birleşmesi ve anlatının kahramanının üstün çabası ile engelleyici konumundaki tek gözlü Auto saf dışı bırakıldı ve böylece insanoğlu makineler karşısında makinelerin

yardımla zafer kazandı. Böylece anlatıdaki dramatik çatışma artık son buldu. Kurtuluş kesitinin özne konumu açısından dörtlü şeması şu şekildedir:

ÖYKÜ			
1	2	3	4
Sözleşme ya da Eyletim	Edinç	Edim	Tanınma ve Yaptırım
Başlangıç Durumu			Bitiş Durumu
Gönderici konumundaki romantik aşk ve kaptan ile özne konumundaki Wall-E arasındaki sözleşme, Wall-E'nin bitkiyi bularak, algılayıcıya ulaştırmasıdır.	Özne konumunda olan Wall-E, bu evrede birçok kez son anda kurtularak yara almıştır. Aşkın incelikleri ve onunla nasıl başa çıkılacağı hakkında birçok şey öğrenmiştir. Hem insanlık hem de aşk hakkında bilgiye ulaşmış, arayan özne konumundan çıkarak doğruluk öznesine dönüşmüştür. Özne, aşkı ve insanlık için bedenini hiç düşünmeden feda etmiştir. Dolayısıyla özne, anlatının sonunda erginlenerek ideal özneye yaklaşmıştır.	Özne konumunda olan Wall-E, edinç evresini başarı ile tamamlamıştır ve edim evresine geçerek bitkinin algılayıcıya ulaşmasını sağlamıştır.	Özne, edinç ve edim aşamasını başarılı bir şekilde bitirmiş, böylece insanların dünyaya dönmelerini sağlamıştır. Sözleşmenin alıcı tarafında bulunan kaptan, Eve ve insanlar ödülleri bu izlencenin gerçekleşmesi sonucunda almışlardır. Özne, bu izlencenin gerçekleşmesinden belli bir doyum sağlamıştır; fakat bu izlence öznenin asıl izlencesi değildir. Bu nedenle özne için bir ödül de şimdilik söz konusu değildir.

Şekil 30: Kurtuluş Kesitinin Dörtlü Şeması

Dünyaya dönüş ve kurtuluş bölümüne geçmeden önce filmde kullanılan bilinçaltı reklam öğelerine değinmemiz, filmin tüketime dair olan söylemini anlamamız açısından önem taşımaktadır.

3.2.2.14. Bilinçaltı Reklam

“Reklam iletişiminde iletinin güdüleyici özellik taşıması son derece önemlidir. Bir ürün ya da hizmetin satışını gerçekleştirecek, bir düşüncüyü benimsetecek kişi ya da kurumlar öncelikle hedef kitlenin, tutum ve davranışlarını etkileyen öğeleri bulmak ve incelemek durumundadırlar. Bunlar bilinçli ya da bilinçsiz biçimde bireyi etkileyen gizli düzeneklerdir. Reklamcılar, bu farklılık yarışında iletilerini çeşitlendirerek, tüketici davranışlarını ve ruhsal kuramları da göz ardı etmeden iletiler kurgulamaları gerekmektedir. Bu bağlamda bilinçaltı reklam olarak tanımlanan reklam iletileri göze çarpmaktadır” (Küçükdoğan, 2011: 102, 105).

“Bilinçaltı kavramı genellikle gizli görsel iletinin her türü için kullanılmaktadır. Örnek olarak *Mark Crispin Miller* (1990) filminin içindeki sahnelerde ürün adlarının, logolarının, billboardlarının kullanılması ürün konumlandırması olarak değerlendirmektedir. Örneğin kimi filmlerde logolar ya da ürün ambalajları gösterilmektedir. Bir başka söz edilmesi gereken benzer konumlandırma *E.T.* (1982) filmindedir. Sahnelerden birinde yer alan *Reese’s Candy* şekerinin yenmesi söz konusu markanın satışlarını filmin gösterimini izleyen üç ay içerisinde %66 arttırmıştır. Bilinçaltı reklamcılık, görsel açıdan teknik olarak iki sınıfta incelenmektedir: 1- Hızlı Şekilde Görüntülenen İletiler: Ekran üzerinde izleyicinin ayırt edemeyeceği hızda görüntülenen imgeler. 2- Reklam İçinde Saklı Bilinçaltı İletiler: Afiş içerisinde dikkatli gözlerin dışında ayırt edilemeyecek biçimde gömülü, yerleştirilmiş sözcük ya da görsellerdir” (Küçükdoğan, 2011: 119-120).

Wall-E adlı film, Pixar stüdyolarında üretilmiş ve Walt Disney Pictures tarafından da dağıtımı yapılmıştır. 1979 yılında Lucasfilm’in bilgisayar

bölümünün bir parçası olarak kurulan Pixar Animation Studios, Apple'ın CEO'su Steve Jobs tarafından 1986 yılında satın alınmıştır. Steve Jobs, Walt Disney Şirketi tarafından 2006 yılında satın alınan Pixar Animation Studios'un CEO'su olarak uzun yıllar görev yapmıştır. Bu bilgiler bağlamında düşünecek olursak Apple ürünlerinin bilinçaltı reklam tekniği kullanılarak gizli düzenekler şeklinde anlatının içine yerleştirilmiş olması çok da şaşırtıcı değildir. Yukarıdaki bilgiler ışığında değerlendirecek olursak, bu bilinçaltı öğelerin genellikle hızlı görüntülenilen iletiler/imgeler şeklinde kullanıldığını söyleyebiliriz. Bu bilinçaltı öğelerin anlatı da kullanım sırası şu şekildedir:

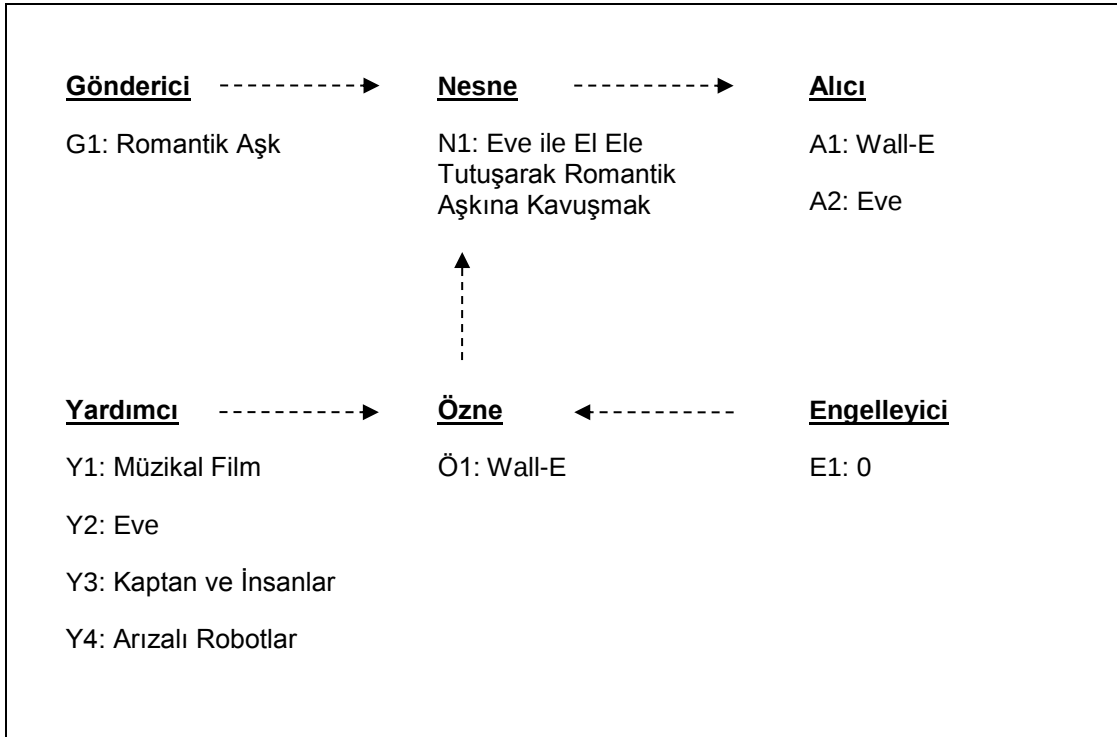
1. Wall-E'nin, müzikal filmi izlemek için kullandığı video oynatıcı Apple marka bir Ipod Classic'tir. 1-2 saniye ekranda duran Ipod Classic, Wall-E'nin daha büyük bir ekran görüntüsü almak için önüne televizyon ekranı kadar büyük bir mercek koyması ile kapanır.
2. Wall-E, güneş enerjisiyle çalışan bir sisteme sahiptir. Güneş enerjisiyle kendisini tam olarak şarj ettiğinde çıkan ses Apple Macintosh'un açılış müziğidir.
3. Wall-E'nin romantik aşkı Eve ise başlı başına bir Apple ürününü çağrıştırmaktadır. Beyaz kasasının pürüzsüz görünümü ve yüksek teknolojiye sahip tasarımı sanki onu Apple ailesinden biri yapmaktadır.
4. *Axiom*'un otomatik pilotu Auto'nun sesi ise Apple Macintosh'larda bulunan "*Text to speech*" programının robotik sesini çağrıştırmaktadır. Soğuk, monoton ve duygusuz bu ses tonu izleyicinin zihninde Apple imgelemi yaratmaktadır.

Tüketim toplumunu eleştiriyormuş gibi görünen bu anlatı, bilinçaltı reklam tekniğini kullanarak Apple marka ürünleri izleyicinin zihinlerine aşılama; böylece bu markayı fetiş hale getirerek tüketime hizmet etmektedir. Kapitalist sisteme ağır eleştiriler yöneltiyormuş yanılgısı yaratan bu anlatı, izleyicileri kapitalizmin büyük tüketicileri olmaya çağırılmaktadır. Gizli

düzenekler yoluyla Apple'ın reklamını yapan anlatı, teknoloji alanında bu markanın hegemonik iktidarına ve yükselişine hizmet eden bir aracı/araç konumundadır.

3.2.2.15. Dünyaya Dönüş

Modern bir Nuhun Gemisi'ni andıran *Axiom*, boş BnL pistine iner. Böylece anlatının başında boş gösterilerek ekilen pist, geminin dünyaya inmesi ile dolarak biçilmektedir. Geminin dünyaya bir gün dönecek olduğuna ilişkin vaat böylece gerçekleşmiş olur. Geminin kapıları açılır, bitkiyi elinde tutan kaptan önde, yürümeyi yeni yeni öğrenen diğer insanlar da arkada gemiden inerler. Böylece insanoğlunun yapay olmayan dünyaya bir başka deyişle öze dönüşü sağlanmış olur. İnsanların arasından kucağında Wall-E'yi taşıyan Eve'da çıkar. Kahraman, insanların kurtuluşu için kendi bedenini feda ettiği için bir an evvel tamir edilmek zorundadır. Eve, kahramanın sığınağına son sürat ilerler; çünkü kahramanı tamir edecek materyaller bu uzamın içinde saklıdır. Eve, Wall-E'nin zarar gören parçalarını yenileriyle değiştirir ve sığınanın tavanında bir delik açarak kahramanın güneş enerjisiyle şarj edilmesini sağlar. Wall-E şarj olur ve Apple Macintosh'un açılış müziği ikinci kez sesçil evreni doldurur. Eve, ellerini Wall-E'nin elleriyle birleştirmek için açar; fakat kahraman, Eve'yı hatırlamamaktadır. Kahraman kısa süreli bir hafıza kaybı yaşamaktadır. Eve, kahramanın hafızasını geri getirmek için sığınaktaki eski eşyaları gösterir, *Hello Dolly* adlı müzikalin bir kısmını izlettirir; fakat başaramaz. Eve, kafasını Wall-E'nin kafasına değdirir, küçük bir elektriklenme yaşanır. Bu sanki robotlara özgü bir öpüşmedir. Eve tam gidecekken, Wall-E parmaklarına değen Eve'nın elini tutar. Kahramanın hafızası yerine gelmiştir. Paralel kurguda kahramanın, *Hello Dolly*'de öykündüğü el ele tutuşma sahnesi oynamaktadır. Filmin bitişine doğru her şey yerli yerine oturmuştur. Böylece kahraman anlatının başındaki izlencesini gerçekleştirmiş, romantik aşkı Eve'ya kavuşmuştur. Bu kesitin özne konumu açısından eyleyenler şeması şu şekildedir:



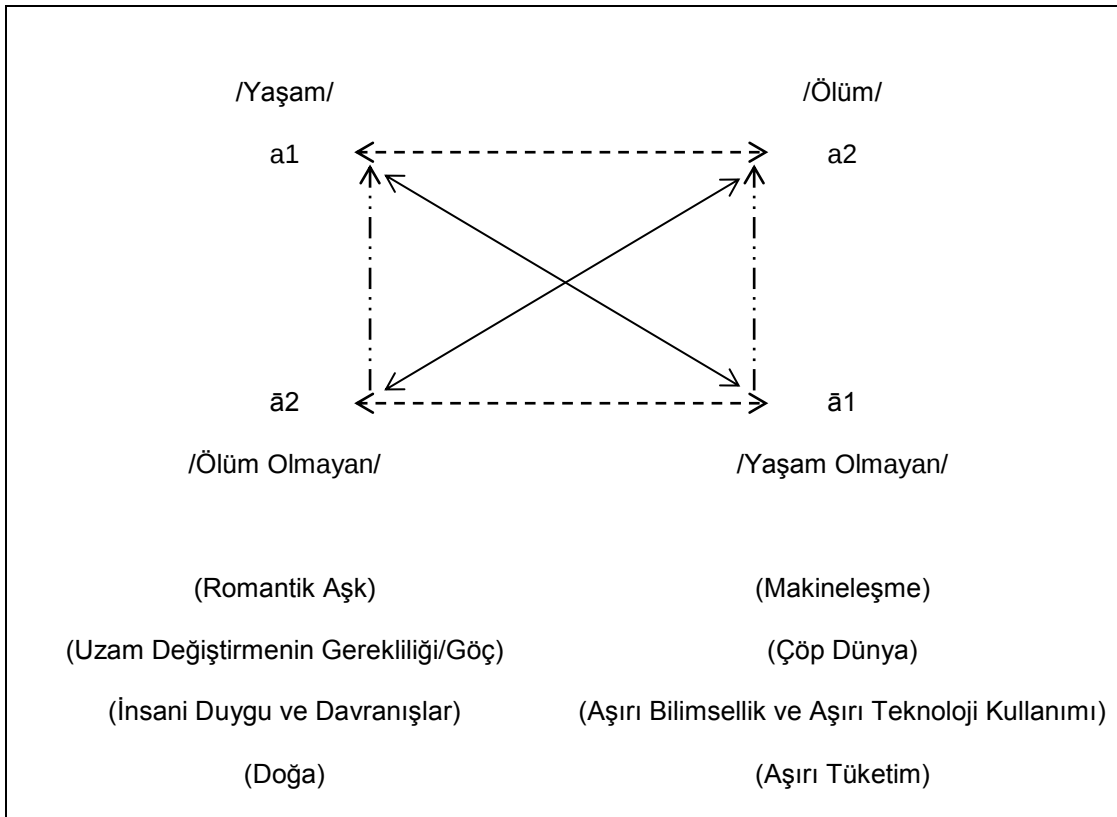
Şekil 31: El Ele Tutuşma Kesitinin Eyleyenler Şeması

Özne konumundaki Wall-E (Ö1), gönderici konumundaki romantik aşk (G1) tarafından yitik bir nesneye ulaşmak için görevlendirilmiştir. Kahramanın nesnesi, müzikal filmdeki karakterlerin el ele tutuştuğu kesit de olduğu gibi, Eve ile el ele tutuşarak romantik aşkına kavuşmaktır (N1). Alıcı konumunda kahramanın bizatihi kendisi (A1) ve Eve (A2) bulunmaktadır. Anlatının başında Wall-E'nin (Ö1) engelleyicisi konumunda Eve (E1) ve Eve'nin yerine getirmek zorunda olduğu görev (E2) bulunmaktaydı. Fakat anlatının sonunda Eve, görevini yerine getirdi ve Eve aşk hakkında bilgiye ulaşarak arayan özne konumundan çıktı ve doğruluk öznesine dönüştü. Böylece Wall-E'nin (Ö1) önünde izlencesini gerçekleştirmesini engelleyecek herhangi bir engelleyici kalmadı. Wall-E (Ö1), romantik aşkı Eve'nin izlencesini gerçekleştirmesini sağlayarak Eve'nin (Y2), kaptan ve insanların (Y3) ve arızalı robotların (Y3) kendisi için birer yardımcıya dönüşmesini sağladı. Sonuç olarak herhangi bir

engelleyicinin kalmaması ve yardımcı eyleyenlerin üstün gelmesi ile Wall-E (Ö1) izlencesini gerçekleştirdi. Wall-E'nin (Ö1) izlencesini gerçekleştirmesinde tüm bu etkenlerin dışında, kahramanın doğruluk öznesine dönüşerek erginlenmesinin de büyük bir payı vardır.

Kahraman, izlencesini gerçekleştirdi ve mutlu sona ulaştı. Anlatının başında ayrışımsal bir ilişki içinde olduğu nesnesiyle anlatının sonunda bağdaşık duruma geçti. Peki insanlar? Kaptanın önderliğinde botun içindeki bitkiyi toprağa ektiler. Kaptanın deyişiyle böylece çiftçiliği öğrendiler. *Hello Dolly*'nin romantik müziği eşliğinde el ele tutuşan Wall-E ve Eve, yuvalarına geri dönerek çiftçilik yapmayı öğrenen mutlu insanlar ve yeşeren dünya görüntüsüyle film sona erer. Böylece izleyici de mutlu sonla biten film aracılığıyla katharsise ulaşır.

Wall-E adlı filmde, yaşam ve ölüm karşıtlığı sık sık karşımıza çıkar. Greimas'ın diğer bir anlatı çözümleme yaklaşımlarından biri olan göstergebilimsel dörtgen yöntemine göre bu karşıtlığı şu şekilde somutlaştırabiliriz:



Şekil 32. Wall-E Filminin Göstergebilimsel Dörtgeni

Bu göstergebilimsel dörtgende yaşam (a1) ve ölüm (a2) karşıtlık ilişkisi içinde, ölüm olmayan (ā2) ve yaşam olmayan (ā1) ise alt-karşıtlık ilişkisi içindedir. Ölüm (a2) ve ölüm olmayan (ā2), yaşam (a1) ve yaşam olmayan (ā1) çelişkinlik ilişkisi içindeyken; yaşam (a1) ve ölüm olmayan (ā2), ölüm (a2) ve yaşam olmayan (ā1) arasında ise bütünleyicilik ilişkisi söz konusudur. Saptanılan yaşam ve ölüm karşıtlığı derin yapıda çözümlendiğinde ise şu kavramlara ulaşıldı: Yaşamın altında romantik aşk, göç, insani duygu ve davranışlar ve doğa; ölümün altında makineleşme, çöp dünya, aşırı bilimsellik ve aşırı tüketim. Bu dörtgenden hareketle şu sonuçlara ulaşılmıştır.

Wall-E adlı film aşırı tüketim sonucu büyük bir çöp kutusuna dönüşmüş hastalıklı dünya görüntüsüyle anlatısına başlar. Anlatının devam ettiği diğer bir uzam olan dev uzay gemisi *Axiom* da, aşırı bilimselliğin ve aşırı teknoloji kullanımının temsili niteliğinde izleyicinin karşısına çıkar. İnsanoğlu

kapitalist şirketin çatısı altında teknolojinin ve tüketimin kölesi haline getirilmiş, dahası makineleştirilmiştir. İnsanoğlu yaşamak için uzam değiştirmek zorunda bırakılmıştır. Sistem, insana yaşayabilmek ve var olabilmek için başka bir şans bırakmamakta, tek koşul olarak göçü salık vermektedir. İçinde bulunduğu düzeni iyileştirmek ya da devrimsel bir biçimde temelden değiştirmek mümkün değildir mesajı film anlatısı tarafından izleyiciye aktarılmaktadır. Anlatıda yaratılan bu uzamlar ölümü temsil ederken yaşam, bir robot olan Wall-E tarafından üstlenilir. Romantik aşkın peşinden koşan ve insani duygu ve davranışlara sahip olan makine, doğa yanlısı bir şekilde takdim edilir. Anlatı da, *Axiom*'un otomatik pilotu Auto'nun engelleyici olarak ortaya çıkmasından itibaren vurgu giderek aşka ve insanların kurtuluşuna kaymıştır. Tüketim toplumu ve bu toplumun dünyayı büyük bir çöp kutusuna çevirmesi, BnL adlı dev şirketin her alanda ilan ettiği hegemonik iktidarı, insanların bu hegemonik iktidara rıza göstermeleri sonucu giderek şişmanlayan ve edilginleşen bedenleri, yaratılan gözetim toplumu ve bu gözetim pratiklerinin her alana yayılarak mahremiyetin yok edilmesi, teknolojik bağımlılık sonucu köleleşen ve gerileyen zihinler, romantik aşka ve insanoğlunun büyük kurtuluşına kurban edilmiştir.

Anlatı, ölümün altında maddeleştirdiğimiz kavramları sorunsallaştırmadan izleyiciyi yüksek heyecanlı finaline hazırlayarak örtmekte ve toplumsal sorunlara yönelik herhangi bir imada bulunmamaktadır. Her şey filmin sonunda iki aşığın el ele tutuşmasına odaklanmıştır. Kahraman hafızasını geri kazanacak mı? Gemi dünyaya dönecek mi? Âşıklar el ele tutuşacak mı? Böylece dünyaya dönen insanların ve el ele tutuşan robot başkarakterlerin muazzam mutluluklarını gören izleyici, insanların neden dünyadan ayrıldıklarını ve dünyaya neden tekrar geri döndüklerini unutmakta ve bu durumu sorgulamayı da aklından geçirmemektedir. Bu durumu eleştirmeyi anlatının karakterleri de yapmamaktadır. İzleyici, özdeşleştiği karakterlerin aracılığı ile tüm dikkatini âşıkların kurtuluşuna ve insanların dünyaya dönüşüne vermekte böylece duygusal boşalımı gerçekleştiren izleyici, eleştirel duruşunu geleneksel anlatı kodları ile örten anlatının büyük

finaline kendisini bırakarak yaşamın karşısında konumlanan ölüme ait distopik uzamın tüm hastalıklı öğelerini unutmaktadır. Sonuç olarak romantik aşk mitine ve insanların büyük kurtuluşuna indirgenen anlatı, izleyiciyi düşünsel bir katılıma değil, duygusal bir katılıma çağırmaktadır.

Sadece Amerikalıların var olduğu diğer insanların ise göz ardı edilerek unutulduğu kültür endüstrisinin bir ürünü olan bu anlatının bizatihi kendisi de tüketilen bir metadır. Bu endüstri tüketim için vardır, bu nedenle geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergileyen bu anlatının izleyiciyi neden düşünsel bir katılıma çağırmadığı ve yaşamın karşısında konumlanan ölüm ve ölüme ait alt birimleri sorgulamadığı çok açıktır. *Wall-E* adlı bu film çevreci ya da ekolojist bir söyleme sahip değildir. Anlatının temel amacı bu konuları eleştirmek ya da sorunsallaştırmak değildir. Dünya neden çöplerle kaplı, bu kadar şey satın alırsak ve tüketirsek ve bu kadar çöp atmaya sürdürürsek bunları koyabilecek bir yer bulabilecek miyiz? Kapitalist sistem insanı ve tabi ki doğayı hiçe sayan bir yapıya mı sahiptir ve siyasal iktidarlar bu distopik uzamları bilinçli mi yaratırlar? Anlatı, bu soruların yanıtını izleyiciye şu şekilde verir: Romantik aşk miti ve insanların büyük kurtuluşu. Böylece geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergileyen bu anlatı da izleyicilerin dikkatini yine var olan toplumsal sorunlardan ve yapılardan uzaklaştırarak farklı bir yöne kaydırmakta, izleyiciyi duygusal bir katılım içinde tutmaktadır. Geleneksel anlatı kodlarını kullanarak ideolojiyi robotların gözünden ifşa ediyor“muş” gibi yapmakta, bu anlatı kodları ile tüm sorunlar mutlu sonla çözülmekte, böylece dünya izleyicinin gözünde temizlenmekte ve kurtulmaktadır. Tüketirken, tükendiğinin farkında olmayan izleyicinin yapı karşısındaki failliyi ve farkındalığı da bu şekilde köretilmektedir.

SONUÇ

Kitle animasyon sinemasında öznenin sunumu: *Arabalar* ve *Wall-E* örneği başlıklı bu çalışmada öznenin sunumu, toplumsal, kültürel ve ideolojik bir bağlam içinde çözümlenmiştir. Geniş kitlelere hitap eden ve araştırma nesnesi olarak seçilen iki film, başkahramanın özne konumuna odaklanarak çözümlenmiş böylece filmlerin söylemsel yapıları ortaya konulmuştur. Teknik düzeyin ötesine geçen bu çalışmada anlatıların başkahramanlarından hareketle Greimas'ın "*Eyleyensel Örnekçesi*", "*Dörtlü Şema*" ve "*Göstergebilimsel Dörtgen*" kuramı bağlamında filmlerden kesitler alınarak filmler incelenmiş ve çözümlenmiştir. Bu bağlamda bu çalışma, öznenin kitle animasyon filmlerindeki sunumunu göstergebilimsel inceleme yöntemini ve yüzeysel okuma tekniğini kullanarak çözümleyen niteliksel bir çalışma olma özelliği göstermektedir.

Kahraman olarak öznenin anlatıda izlencesini nasıl kurduğu, hangi söylemsel yapılar içinde yer aldığı ve film anlatısında nasıl inşa edildiği incelenmiştir. Kitle animasyon sineması ana akım sinemanın içinde yer almaktadır temel varsayımından hareketle kitle animasyon sineması, egemen konumda olan kültürel, toplumsal ve ekonomik yapılarla yakın bir ilişki içerisinde, kitle animasyon sineması Amerikan kültürünün ve ideolojisinin yayılmasına aracılık etmektedir, kitle animasyon filmlerinin anlatı yapıları geleneksel anlatı yapısının özelliklerini taşımaktadır ve kitle animasyon filmlerinde yaratılan özneler/kahramanlar ana akım film özneleri/kahramanları ile benzerlik göstermektedir gibi alt varsayımlar oluşturulmuştur. Bu varsayımlardan hareketle incelenen filmlerden şu sonuçlara ulaşılmıştır.

Ele alınan *Cars* (Arabalar) ve *Wall-E* adlı animasyon filmleri, geleneksel (klasik) anlatı sinemasının özelliklerini sergilemekte ve bu türün içinde yer almaktadır. Ele alınan animasyon filmleri giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşmakta ve insanbiçimci kahramanların tek bir öyküsünü izleyiciye aktarmaktadır. Animasyon film anlatısındaki bu öyküler sebep-

sonuç ilişkileri içinde ilerlemekte, böylece izleyicinin filmi izlerken herhangi bir belirsizliğe düşmesi ve anlatı içinde kaybolması engellenmektedir. Örneğin Radyatör Kasabası'nın yollarını tahrip eden Şimşek McQueen, kasabalılar tarafından yolu tamir etmeye mahkûm edilmekte, böylece kahramanın izlencesi bölünmektedir. Wall-E, romantik aşkı uğruna izlencesini bırakarak *Axiom*'a gitmekte, böylece kendisine yeni bir izence kurmaktadır. Ya da *Wall-E* adlı filmde insanoğlunun dünyaya dönmesi ayakkabı içinde muhafaza edilen bir bitkiye ve o bitkinin alıcıya yerleştirilmesine bağlanmaktadır. Kahramanların kurduğu ya da kurmak zorunda olduğu bu izlenceler ve öykünün devamlılığı sebep sonuç ilişkisi içinde inşa edilmekte, çağdaş film anlatılarındaki öznelerin ya da öykülerin belirsizliğini taşımamaktadır.

Araştırma nesnelerimiz olan filmlerdeki bu erkek kahramanlar, anlatının başında belirli bir izlenceye sahiptir ve yitik nesnelere ulaşmak için yol almaya çalışmaktadır; fakat kahramanların sahip oldukları bu izlenceler her iki filmde de rastlantı sonucu bölünmekte ve yaşamın doğal akışı böylece bozulmaktadır. *Arabalar* filminde römork'un içinde bulunan Şimşek McQueen'in oyuncak modellemesi sarsıntı sonucu römorkun arka kapısının açılmasını sağlayan tuşun üzerine düşer ve arka kapağın açılmasına sebebiyet verir. Şimşek McQueen arka kapaktan yola düşer ve kaybolur. Böylece kahraman asıl izlencesini gerçekleştirmek için ikincil izlenceler edinmek ve yaşamının bozulan dengesini yeniden esenlikli bir duruma getirmek zorunda kalmaktadır. *Wall-E* adlı filmde ise kahraman, dünyasına gelen yabancı kadın nedeniyle asıl izlencesini terk etmekte ve kendisine yeni bir izence tayin etmektedir. Yabancı kadın, film anlatısının başında var olan dengeyi bozan bir eyleyen olarak ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla kahramanlar asıl izlencelerini gerçekleştirmek, yitik nesnelere ulaşmak için kendilerine ikincil bir izence ya da izlenceler kurmak zorunda kalmaktadır. Yeni izlencenin belirlenmesiyle, anlatının geçtiği uzam da doğal olarak değişmektedir. *Arabalar* filminde Radyatör Kasabası, *Wall-E* adlı filmde ise *Axiom*, kahramanların yitik nesnelere ulaşmak için çaba göstermek zorunda oldukları yeni uzamlar olarak ortaya çıkar. Bu durumda yeni izlencelerini

başarı ile tamamlamak isteyen kahramanlar edinç evrelerini yerine getirmek zorunda kalırlar. Filmler, edinç evreleri ile mücadele halinde olan kahramanları konu edinerek anlatısına devam eder. Şimşek McQueen, tahrip ettiği Radyatör Kasabası'nın yolunu dahası kendi iç yolunu onarmak için bin bir güçlkle mücadele etmek zorunda kalır. Wall-E adlı kahraman ise romantik aşkı peşinden hiç bilmediği bir uzam olan *Axiom*'a gider ve nesnesine ulaşabilmek için ölümle bile burun buruna gelir. Geleneksel anlatı sinemasının temel kodlarından biri olan “*son an kurutuluşu*” edinç evresini yaşayan her iki filmin kahramanı üzerinden işler.

Anlatının başında yara alan ya da yoksunlukları olan bu erkek kahramanlar, geleneksel anlatı sinemasının başkahramanları gibi tam olarak iktidar sahibi de değildir. Şimşek McQueen, gözlerini Radyatör Kasabası'nda ilk kez açtığı anda kendisini tutsak edilmiş olarak bulur. Kasabalılar tarafından tekerleklerine kilit vurularak iğdiş edilmiştir. Şimşek, kasabadan kaçmak ister; fakat tam olarak erginlenmediği ve (anlatının başında) akıldan yoksun olduğu için kaçmayı başaramaz. Wall-E ise, Eve'nın yok edici özellikleri nedeniyle korkak bir tutum sergiler, korkudan titrer ve bu nedenle Eve'dan saklanmak zorunda kalır. Cesareten yoksun olduğu için romantik aşkının elinden tutmayı bile beceremez. Yeni uzamlarında edindiği ikincil izlencelerini gerçekleştirmede gücü ve isteği olan bu kahramanlar, bilgiden de yoksundur. Bu nedenle anlatı sonlanana kadar arayan özne konumunu sürdürmek ve doğruluk öznesine dönüşmeyi sabırla beklemek zorundadır. Kahramanın eksikliklerinin ve yoksunluklarının farkında olan izleyici de ideal egosunu bu nedenlerden ötürü kahramanda bulamamakta, onunla tam anlamıyla özdeşlik kuramamaktadır.

Ele alınan her iki animasyon film anlatısında öyküyü sürükleyen, anlatıya bütünlük kazandıran ve temel özdeşleşme nesnesi geleneksel anlatı sinemasında olduğu gibi başkarakterlerdir. Şimşek McQueen ve Wall-E adlı kahramanların serüvenleri izleyiciye takdim edilmekte, özdeşlik nesnesi olarak ön plana çıkarılmaktadır. Anlatının başında kırılan özdeşlik zinciri, olayların gelişimi ve sonuçlanmasıyla onarılır. Kahraman, anlatının sonuna

doğru eksikliklerinden yavaş yavaş kurtulur, edinç evresini başarıyla tamamlayarak edim evresine geçer. Anlatının başında ya kötü özelliklere sahip ya da bilgiden yoksun olan başkahraman/özne, anlatının sona ermesiyle bu eksiklikleri giderir. Arayan özne konumundan uzaklaşarak doğruluk öznesine dönüşür, aynı zamanda da erginlenir. İzleyicinin özdeşlik kuracağı ideal egoya yaklaşır. Kahraman, edindiği tüm bu yetenek ve bilgiyle birlikte engelleyicilerin üstesinden gelerek anlatının sonunda izlencesini başarı ile gerçekleştirir ve sonlandırır. Böylece anlatının başında ortaya konulan sorun ile bozulan yaşamın doğal akışı, anlatının sonuna kadar taşınarak ancak filmin sonunda kahraman tarafından çözülür. Dolayısıyla izleyicilerin ilgileri hiç azalmadan anlatının sonuna kadar sıcak tutularak korunur. *Arabalar* filminde Şimşek McQueen, tahrip ettiği kasabanın yolunu bin bir güçlkle karşılaştıktan ve büyük sıkıntılar yaşadıktan sonra onarmayı başarır. Anlatının başında benmerkezci ve bireyci olarak konumlanan kahraman, anlatının sonunda bu kötü özelliklerinden yoksun kılınarak erginlenir. Böylece kendi iç yolunu da onaran özne, hem kasaba sakinleri hem de izleyici tarafından kahraman ilan edilir. Artık yitik nesnesine ulaşması ve anlatının sonlanması için hiçbir koşul kalmamıştır.

Wall-E adlı filmde ise romantik âşık Wall-E, aşkı peşinden hiç düşünmeden *Axiom*'a gider. Korkak bir âşık olarak konumlanan kahraman, anlatının sonlanması ile gözü pek, kendi bedenini hem aşkı hem de insanoğlu için feda eden korkusuz kahramana dönüşür. Hem Şimşek McQueen hem de Wall-E için temel eksiklik bilgidir. Gücü ve isteği olan bu kahramanlar bilgiye ulaşarak ideal egoya yaklaşır. Şimşek McQueen, başat olarak dostluğun ve yardımlaşmanın, Wall-E ise aşkın bilgisine ulaşır. İncelenen her iki filmin kahramanı da böylece doğruluk öznesine dönüşmeyi başarır. Böylelikle geleneksel anlatı sinemasında bozulan toplumsal düzenin ve dengenin, anlatının sonunda tekrar eski haline getirilerek korunması ve başlangıçtaki dengenin yeniden sağlanması, incelenen her iki animasyon filminin ortak özelliği olarak öne çıkmaktadır.

Animasyon filmlerinde yaratılan özneler/kahramanlar, ana akım Hollywood film özneleri/kahramanları ile büyük bir benzerlik göstermektedir. Geleneksel film anlatısının tüm başkarakterleri bir isteğe/amaca sahiptir, bu istek anlatının başında izleyiciye açıkça sezdirilir ya da gösterilir. Bu kahramanlar, bu isteklerini gerçekleştirmeyi kendilerine amaç edinirler ve izlencelerini bu amaca, göstergebilimsel bir ifadeyle nesnelere ulaşmak için kurarlar. Bu amaç doğrultusunda edinç evresinden geçerek çeşitli yetiler kazanırlar ve bilgi sahibi olarak erginlenir, doğruluk öznesine dönüşürler. Süper kahraman örneklerinde ise başkahramanlar bu edinç evresini yaşamadan doğrudan edim evresinden başlayarak yitik nesnelere ulaşmaya çalışmaktadır. Bu türün kahramanları, yardımcılarının ve erginlenen bedenleri sayesinde film anlatısının sonunda yitik nesnelere ulaşırlar. Böylelikle bir istek sonucu belirlenen amaç doğrultusunda kurulan izlence, film anlatısının gelişim çizgisini ileri doğru taşımaktadır. Başkahramanların isimleri değişse de kurulan izlencelerin genel mantığı değişmemektedir.

Kitle animasyon sinemasının başkahramanlarının Hollywood ya da geleneksel anlatı sinemasının başkahramanları gibi kurdukları izlencelerinin genel mantığını şu şekilde özetlemek mümkündür: istek, istek sonucu elde edilmeye çalışılan yitik nesne, yitik nesneye ulaşmak için aşılma/yaşanma zorunda olunan edinç evresi, başarıyla sona eren edinç evresi sonunda gelen erginlenme, dönüşüm ve eksikliklerden yoksun kılınma, edinç evresinin başarıyla sona ermesiyle kazanılan bilgi ve yetilerle geçilen edim evresi, edinç evresiyle kazanılan bilgi ve yetilerle edim evresinde somut ve soyut engelleyiciler üzerinde kurulan mutlak üstünlük ve bu evre sonunda ulaşılan ödül nesne ya da yitik nesne. Bu bağlamda animasyon sinemasının başkahramanları ile geleneksel anlatı sinemasının başkahramanları arasında büyük oranda bir benzerlik olduğunu açıkça ifade edebiliriz. Çalışmanın alt varsayımlardan biri olarak kurulan bu benzerlik, Şimşek McQueen ve Wall-E isimli başkahramanlar üzerinden şu şekilde işlemektedir.

Şimşek McQueen, anlatının başında Piston Kupasını ve Dinoco Sponsorluğunu kazanan ilk çaylak olma amacındadır. Böylece anlatının henüz başında kahramanın isteği ve yitik nesnesi açıkça ortaya konmaktadır. Kahraman, çağdaş anlatının kahramanları gibi belirsizlik içinde oradan oraya savrulmamaktadır. Geleneksel anlatı sinemasının karakterleri, sınırları tanımlanmış kesin amaçlara sahiptirler. Çağdaş film anlatılarındaki kahramanların büyük bir kısmı ise kesin amaçlara sahip değildir. Bu kahramanlar amaçsızca seyahat ederlerken ya da anlatının içerisinde oradan oraya salınırken görülür. Animasyon sinemasının bu kahramanlarının geleneksel anlatı sinemasının kahramanları gibi amaçladıkları kesin nesneler vardır ve anlatı boyunca bu nesnelere ulaşmaya çalışmaktadır. Film anlatısı böylece ileriye taşınır. İzleyici de anlatının bu motif üzerinden işleneceğini rahatlıkla anlar. Fakat bunun için yaşamın doğal akışının bozulması gerekmektedir. Daha önce belirttiğimiz gibi Şimşek McQueen'in izlencesi rastlantı sonucu bölünür. Farklı izlekler ortaya çıkar; fakat temel izlek değişmez. Wall-E adlı kahraman ise *Hello Dolly* adlı müzikaldeki romantik aşka öykünür. Bu müzikaldeki kahramanlar gibi el ele tutuşabileceği romantik aşkın arayışı içerisinde. Anlatının başında kahramanın temel isteği ve yitik nesnesi de açıkça ortaya konur.

Wall-E'nin izlencesi de uzamın değişmesi sonucu bölünür. Fakat temel izlence hiçbir zaman değişmez. İncelenen her iki filmin kahramanı geleneksel anlatı sinemasındaki kahramanlar gibi eksikliklere, yaralara sahiptir. Anlatının başında ortaya konan nesnelere ulaşma süresi içerisinde bu kahramanlar, geleneksel anlatı sinemasındaki kahramanlar gibi bu eksikliklerinden anlatının sonuna doğru kurtulur, aşkın bir düzeye çekilir. Şimşek, bireyci, benmerkezci ve narsist benliğinden kurtularak aşkın ve dostluğun bilgisine ulaşır, Wall-E ise korkudan yoksun kılınarak müzikal aşkına kavuşur. Böylece erginlenerek kadir-i mutlak varlıklara dönüşen bu kahramanlarla özdeşlik süreci başarıyla gerçekleşmiş olur. Hem canlı hem de cansız engelleyicilerle mücadele ederek başarıya ulaşan Şimşek McQueen ve Wall-E, anlatının sonlanması ile birlikte geleneksel anlatı sinemasındaki kahramanlar gibi ödül-

nesnelere kavuşur. *Arabalar* filminde ödül-nesne dostluk ve aşk (Sally) iken, *Wall-E* adlı filmde ise ödül-nesne insanoğlunun dünyaya dönmesi ve romantik aşk Eve'dır. Sonuç olarak geleneksel anlatı sinemasındaki kahramanlara sunulan başat ödül-nesne olan bakışın nesnesi kadın, incelenen her iki animasyon filminin kahramanlarına da sunularak böylece değişmez.

Tüm geleneksel film anlatıları kapalı yapı özelliği göstermektedir. Böylece her biri kesin olarak belirlenmiş sonlara sahiptir. Geleneksel film anlatılarının gelişim çizgileri daha önce belirttiğimiz gibi sona doğru ilerleyen bir yapıyı içermektedir. Anlatının başında ortaya çıkan sorunlar, atılan düğümler anlatının sonunda çözülür. Geleneksel anlatı sinemasının başkahramanları gibi animasyon sinemasının yarattığı bu kahramanlar da, belirli bir gelişim çizgisi boyunca izleklerini sürdürmektedir. Bu çizgi boyunca belirli bir sona doğru ilerleyen Şimşek McQueen ve Wall-E, istekleri ile belirledikleri izlencelerini anlatının sonunda tamamlayarak nesnelere ulaşırlar, dolayısıyla anlatı mutlu sonla biter. Anlatıda tüm boşluklar dolar, tüm kapılar kapanır ve gelen mutlu sonla izleyicinin *katharsis*'e ulaşması böylece kaçınılmaz olur.

Yukarıda verilen bilgilerden hareketle çalışmanın ikinci bölümünde geleneksel anlatı sineması başlığı altında ele alınan Thomas Schatz'ın geleneksel ve çağdaş anlatı sineması arasındaki farklılığı içeren tablosu ve Peter Wollen'ın sinemanın yedi büyük günahı ve sinemanın yedi büyük erdemi adlı sınıflamasındaki maddeler bu bilgiler ışığında somutlaşmış olmaktadır. Bu maddeleri animasyon film anlatısı üzerinden tekrar ele alacak olursak aşağıdaki sonuçlar karşımıza çıkmaktadır.

Araştırma nesnelerimiz olan animasyon film anlatıları öykü öncelikli ve tek anlatımlıdır. Geçişli bir yapıya sahiptir. Başı, ortası ve sonu olan tek bir öyküyü izleyiciye aktarmakta ve bunu yaparken de açık ve anlaşılır bir dil kullanmaktadır. Çünkü anlaşılır ve kolay kavranır olmak bu tür için çok önemlidir. Geleneksel film anlatısı yüzyıldır aynı standart teknikleri

kullanmakta ve böylece izleyici zihninde aşinalık yaratmaktadır. Animasyon film anlatısı da belli başlı standart teknikleri kullanmakta, aynı kalıplardan yararlanmaktadır. Karşımızda varlığını gizleyen bir yönetmen vardır. Bu bağlamda anlatı da şeffaf ve saydamdır. Böylelikle izleyici izlediğinin bir film olduğunu unutmakta, izlediğinden uzaklaşmayarak tutarlı davranan ve motivasyonunu anlatı boyunca sürdüren Şimşek McQueen ve Wall-E ile özdeşlik kurarak film evreninin içine rahatlıkla girebilmektedir. Ele aldığımız animasyon film anlatıları belli başlı bir sona sahiptir. İzleyiciyi boşluğa düşürecek belirsizlikten kaçınmakta, tüm boşlukları doldurmakta ve anlatısını nedeni belli olan çatışmaları çözümleyerek sonlandırmaktadır. Bu nedenle kapalı metinlerdir. Doğrusal ve nedensel anlatıya sahip bu metinler, sonuç olarak izleyicide belli bir hoşlanma duygusu yaratan yapıntılardır.

Geleneksel anlatı sinemasındaki kahramanlarla büyük benzerlik taşıyan Şimşek McQueen ve Wall-E, anlatının başında bilgiden yoksun olarak izleyiciye takdim edilir; anlatının devamı ile bu eksikliklerden kurtulan bu kahramanlar bilgiye ulaşır. Fakat radyatör kasabasının neden haritalardan silindiğinin ya da dünyanın neden büyük bir çöp kutusuna dönüştüğünün bilgisine tam manasıyla ulaşamazlar. Geleneksel anlatı sinemasındaki kahramanlar gibi ulaşmış görünürler ya da daha doğru bir ifadeyle var olan sorunun yüzeysel bilgisine ulaşırlar, bu konuda derinlemesine bir bilgi sahibi değildirler. Bu sorunlara kendilerince pratik çözümler bulmaya çalışırlar. Modernizmin yok edici etkisi ya da teknolojik kölelik sonucu dünyayı yaşanmaz hale getiren insanoğlunun eylemleri, incelenen filmlerdeki kahramanlar ya da karakterler tarafından derinlemesine sorgulanmaz. Haritalardan silinen Radyatör Kasabası sakinlerinin kayıpları, kasabanın Şimşek McQueen aracılığıyla tekrar haritalara çıkması ile telafi edilir. Ya da, Wall-E'nin üstün çabası sayesinde tüketim çılgınlığı ile çöpleşen dünya tekrar yeşertilerek kurtarılır. Anlatı, bu tarz toplumsal ve ekolojik sorunlara animasyon film anlatısındaki kahramanlar üzerinden geçici çözümler üretmektedir. Kahramanlar da izlencelerini bu sorunları çözmek ya da var olan durumu sorunsallaştırarak izleyicileri düşünsel bir katılıma çağırmak

amacıyla kurmamaktadır. Anlatı da, geleneksel anlatı sineması kahramanlarıyla benzerlik gösteren bu kahramanların yapı karşısında fail olmaları amacıyla inşa edilmediği görülmektedir. Dolayısıyla yapı karşısında fail olamayan bu kahramanlarla özdeşlik kuran izleyici de duygusal katılım içinde kalmakta, dolayısıyla fail olamamaktadır. Var olan egemen ideolojinin de isteği aynı doğrultudadır. İnşa edilen yapıntılardaki kahramanlarla izleyici özdeşlik kurmalı böylece anlatının dünyasına çekilerek var olan sorunlar görmezden gelinmelidir. İzleyici, film anlatısının söylemini benimsemeli, bu yönde düşünmeli hatta hiç düşünmemelidir. Duyguları sömüren anlatılarla duygulanmalı, dolayısıyla egemen ideolojinin değerleri sorgulanmadan kabul görmelidir.

Var olan Amerikan ideolojisi yaratılan bu kahramanlarla izleyicilerin özdeşlik kurmaları sonucu asla sorgulanmaz ve sarsılmaz; aksine bu egemen ideoloji ele aldığımız film anlatıları üzerinden yeniden üretilerek konumu daha da sağlamlaştırılır. Dolayısıyla inşa edilen anlatı kahramanlarının bizatihi kendilerinin, izlencelerinin ve yarattıkları söylemlerin doğrudan Amerikan ideolojisine hizmet ettiğini belirtebiliriz. Sistem, anlatının başında ve devamında sorgulanıyormuş gibi algılansa da, var olan sorunlar kahramanların izlencelerinin gerçekleştirilmesine, romantik aşka ve büyük kurtuluşa odaklanılarak adeta kurban edilmekte, anlatıda bu sorunlara yüzeysel ve örtük çözümler üretilmektedir.

Hollywood endüstrileşmiş bir yapıya sahiptir ve yaygın bir biçimde üreterek tüm dünyaya yaydığı filmlerin temeli burjuva değerlerine dayanmaktadır. Ana akım *live action* filmlerde bu yapının hegemonyası açıkça hissedilmektedir. Mevcut sistemin ya da kapitalist ideolojinin ele aldığımız filmlerde de sorunsallaştırılmadığı gözlenmektedir. Geleneksel film anlatıları, anlatının henüz başında var olan yapıyı eleştirir gibi gözükmekte; fakat anlatının devam etmesi, kesitlerin ilerlemesiyle birlikte asıl sorun görmezden gelinerek mevcut ilgi ve alaka kahramana ve onun izlencesine kaymaktadır. Böylece sahte dünyada yaşatılan geçici tatminlerle gerçek dünyanın çözülmesi gereken sorunları unutturulmakta, izleyici yaşatılan bu

geçici hazla yaşadığı tüm sorunlardan hızla kaçmaktadır. Ele alınan animasyon film anlatılarında da durum değişmemektedir. Modernizmin yıkıcı etkisi ile haritalardan silinen Radyatör Kasabası ve tüketim çılgınlığı sonucu büyük bir çöp kutusuna dönüşen dünya, kahramanların izlencelerini gerçekleştirmeleri sonucu unutulmakta, her iki filmde de izleyicinin ilgisi anlatının yüksek heyecanlı finaline çekilerek var olan sorunlar görünmez kılınmaktadır. İzleyici, gerçek yaşamın sorunlarından hızla uzaklaştırılarak, yapının sanal eğlencesi içerisine çekilerek eritilmektedir.

Bu bağlamda aşırı genelleme yapmadan ele aldığımız filmlerden hareketle geniş kitlelere hitap eden animasyon film anlatılarının geleneksel anlatı sinemasında olduğu gibi, egemen konumda olan kültürel, toplumsal ve ekonomik yapılarla yakın bir ilişki içinde olduğunu, ideolojik bir altyapının üzerinde temellendiğini ve tabi ki Amerikan kültürünün taşıyıcılığını üstlendiğini ifade edebiliriz. Bir endüstri olan ana akım sinema, kapitalist üretim ve mülkiyet ilişkileri bağlamında içerikler ve karakterler inşa etmektedir. Dolayısıyla belirli stüdyoların hâkim olduğu, kapitalist üretim tarzı ve ilişkilerinin hegemonyası altında inşa edilen animasyon filmleri de günümüzün egemen ekonomik, sosyal, siyasi ve kültürel bağlamı içinde şekillenmektedir. Böylece egemen ideolojiyi kutsayan, eğlence ve kaçış amaçlı filmler üretilmekte ve yeniden üretilerek dolaşıma sokulmaktadır. Kapitalist sınıfın çıkarlarına aykırı ve kapitalist ideolojiyi eleştiren herhangi bir görüşün, düşüncenin dolayısıyla yapının önü böylece kesilmektedir. Bu endüstri tarafından üretilen neredeyse her yapıntı da belirli kodlar tekrarlanır: başarı, toplumsal cinsiyet, statü, kurtuluş, barış, romantik aşk, güzellik, hegemonik erkeklik vb. Bu kodlar Amerikan egemen bakış açısına göre izleyiciye takdim edilir. Bu kodların devrede olduğu anlatılar, izleyiciyi yapı karşısında bir failden ziyade egemen ideolojiye eklemlenmiş varlıklara dönüştürmektedir. Egemen bakış açısıyla üretilen *Arabalar* ve *Wall-E* adlı filmlerin kahramanlarının mevcut düzeni neden sorunsallaştırmadığı, izleyiciyi düşünsel katılıma neden çağırmadığı ve izleyicinin zihninde mevcut düzenle ilgili sorular oluşmasına neden izin vermediği böylece cevap bulmaktadır. Ele

aldığımız film anlatıları böylece geleneksel anlatı sinemasında olduğu gibi egemen bakış açısına eklemlenen kahramanlar yaratmakta, hegemonik bakış açısına zarar vermeyecek bu kahramanları dolaşıma sokmaktadır.

Ana akım sinemanın içinde yer alan ve geniş kitlelere hitap eden animasyon sineması, doğrudan egemen konumdaki kültürel, toplumsal ve ekonomik yapılarla ilişkilidir. Bu bağlamda düşünecek olursak geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergileyen her iki filmin uzamını kapitalist ideolojinin şekillendirdiğini açıkça ifade edebiliriz. *Arabalar* filminde Şimşek McQueen'in içinde bulunduğu toplum, yarışçı ve rekabetçi bireyi kutsayan bir toplumdur. Kahramanın erginlendiği uzam olan Radyatör Kasabası ise, modernizmin yıkıcı etkisine maruz kalan ve haritalardan silinen bir uzam olarak karşımıza çıkmaktadır. Erkeğin erginlenmesi ile haritalardan silinen Radyatör Kasabası tekrar haritalara çıkmakta, böylece erkeğe yine kahraman rolü yüklenmektedir. Kadın (Sally) her zaman olduğu gibi bakışın nesnesi ve ödül-nesne olarak konumlanmakta ve doğa içinde gösterilmektedir. Toplumsal cinsiyet rolleri bu anlatı da yine devrededir. Film anlatısındaki insanbiçimci bu kahramanlar geleneksel anlatı sinemasında genellikle olduğu gibi yine erkektir. Toplumsal cinsiyet kodlarının devrede olduğu bu anlatılar böylece var olan erkek ve kadın imgelerini izleyicilerin zihinlerine aşılama ve kalıp yargıları güçlendirmektedir.

Amerikan sineması günümüzde en çok izlediğimiz, en çok tercih ettiğimiz sinemadır. Bu sinemayı izlemek doğrudan olmasa da dolaylı bir şekilde Amerika'yı bilmek, tanımak demektir. Amerika'nın yaşam tarzı, düşünce yapısı ve ideolojik değerleri bu yapıntılarla dolaşıma sokulmaktadır. İzleyiciler filmlerdeki karakterler gibi konuşmaya, onlar gibi giyinmeye, evlerini onların evlerine benzetmeye ve onlar gibi yemeye içmeye başlamaktadır. Böylece tek bir merkezden aktarılan bu kültürel ve ideolojik imgeler insanların dünyayı algılama düzeylerini eşitlemekte, aynılaştırmakta daha doğru bir ifadeyle kısırlaştırmaktadır. Sonuç olarak bu iletilere maruz kalan tüm insanoğlu tektipleşmektedir. Bu bağlamda geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergileyen *Arabalar* ve *Wall-E* adlı filmlerin, Amerikan kültürünün

taşıyıcılığına hizmet ettiğini açıkça ifade edebiliriz. *Arabalar* filminde, *Nascar* yarışına benzeyen Piston Kupası, yarış esnasında gerçekgibiğe hizmet eden her türlü öge, 66. Otoyol, karakterlerin yaşam tarzı ve konuşmaları, marş eşliğinde göndere çekilen Amerikan Bayrağı ve peşi sıra çalınan Jimi Hendrix ve birçok öge, Amerikan kültürünün taşıyıcılığına hizmet eden imgeler olarak dolaşıma sokulmaktadır. Ayrıca bu tarz filmlerin hemen ardından film karakterlerine ait birçok ürün piyasaya sunulmaktadır. Bu durum erken bir anlatım gibi anlatının ortasında izleyiciye gösterilerek izleyicinin belleğine önceden kazınmaktadır. Şimşek McQueen'in küçük modellemeleri, çıkartmaları, *stickerları* vb. kültür endüstrisi ürünleri olarak taşıyıcı tır Mac'in römorkunda adeta tüketiciye önceden sunulmaktadır. Böylece filmin ardından tüketimin bitmeyerek devam etmesi ve çocukların hatta yetişkinlerin aynı ürünleri tüketerek tek tipleşen bireylere dönüşmesi amaçlanmaktadır. Böylece bu yapıntılar ve yan ürünleri sadece Amerikan kültürünün taşıyıcılığına hizmet etmemekte aynı zamanda tüketim, devamlı kılınarak kapitalist ideolojinin devamlılığı sağlanmaktadır.

Wall-E adlı filmde ise kahraman Wall-E'nin içinde bulunduğu uzam, doğrudan kapitalist ideolojiyi gözler önüne sermektedir. Anlatının başının geçtiği uzam, günümüzdeki tüketim çılgınlığının devam ederek her yeri yok etmesi üzerine kurulan bir *distopya* betimlemesidir. Her alanda tekelleşen BnL adlı dev şirketin yönetimi altında insanların aşırı tüketmeleri sonucunda, kendilerini ve dünyayı yok etmeleri gözler önüne serilmektedir. Film kara bir *distopya* olmasına rağmen doğrudan günümüz tüketim toplumundan ve bu toplumu yaratan kapitalist ideolojiden beslenmektedir. Filmin ikinci yarısının geçtiği uzam olarak *Axiom* ise, Ritzer'in "Tüketim Katedralleri" olarak nitelediği dev alışveriş merkezlerini andırmaktadır. Toplumsal cinsiyet rolleri *Arabalar* filminde olduğu gibi bu anlatı da yine devrededir. İzleyiciye yine bir erkek kahramanın (Wall-E'nin) hikâyesi takdim edilmektedir. Erkeğin erginlenmesi ile insanoğlu dünyaya dönmeyi başarmış, erkeğe yine kahraman rolü yüklenmiştir. Bu anlatıda ise bakışın nesnesi konumunda Eve bulunmaktadır. Yine kadın seyredilen, arzu edilendir. Anlatının başında Eve,

erkeğe dair özellikler gösterse de, anlatının ilerlemesi ile kadın yine korunması gereken bir varlık olarak sunulmaktadır. Dünyanın ve insanoğlunun kurtarılmasında kadın, erkeğin yardımı olmadan etkisiz kalmakta ancak erkeğin yardımıyla kadın tamamlanmaktadır. *Arabalar* filminde olduğu gibi daha doğru bir ifadeyle geleneksel anlatı sinemasındaki neredeyse tüm filmlerde olduğu gibi heteroseksüel tek eşli ilişki kutsanmakta ve erkek egemenliği herkesin beyaz olduğu bu anlatıda zihinlere yerleştirilmektedir.

Wall-E adlı filmde *Arabalar* filminde olduğu gibi Amerikan kültürünün taşıyıcılığına hizmet etmektedir. Dünyadaki reklam panolarından Amerikan yeme içme kültürü hakkında bilgi edinmek mümkündür. Ayrıca *Axiom* adlı gemide de insanların yeme içme alışkanlıkları izleyiciye aktarılmaktadır. Wall-E'nin sevdiği müzikalde de Amerikan rüyası açıkça görülmektedir. Kaçış filmleri olarak değerlendirilen bu tarz filmler, sistemin sorgulanmamasına ve devamına hizmet etmektedir. Yapıya zarar vermeden sistem içinde bulunabilen çözümler bu filmlerde açıkça izleyiciye aktarılmaktadır. Böylece tüm izleyicilerin zihninde sorunlardan kaçarak ya da onları göz ardı ederek Amerikan tarzı bir yaşam kurabilme imgesi inşa edilmektedir. *Arabalar* filminde olduğu gibi bu anlatıda da Amerikan bayrağı dolaşıma sokulmakta, Ay'a dikilmiş bir şekilde gösterilerek yine belleklere kazınmaktadır. Bilinçaltı reklamları Apple marka ürünler izleyicilerin zihinlerine aşılarda ve böylece film anlatısına maruz kalan izleyiciler potansiyel müşterilere dönüştürülmektedir. Aynı zamanda Amerikan yaşam tarzında önemli bir yere sahip olan bu ürünler, farklı kültürlere bu film anlatıları aracılığıyla taşınabilmekte bu durumda aynı ürünleri kullanarak tektipleşen bireylerin yaratılmasına neden olmaktadır. Ayrıca *Arabalar* filminde olduğu gibi *Wall-E* adlı filmin çeşitli ürünleri (oyuncak, poster, t-shirt vb.) de piyasaya sürülmekte, böylece filmin bitmesi ile aslında bitmeyen adeta yeni başlayan tüketime olanak sağlanmaktadır. Bu durum aynı oyuncaklarla oynayan, aynı kıyafetleri giyinen, aynı posterleri odalarının duvarlarına asan tek tip çocukların ve kısmen yetişkinlerin doğmasına aracılık etmektedir. Böylece

kültürel farklılıklar ortadan kalkmaktadır. Amerikan tarzı yaşam böylece çocukluktan yetişkinliğe hiç ayırım yapmadan tüm zihinlerde rahatlıkla yer bulabilmekte, yaşamakta ve yaygınlaşmaktadır.

Amerikan ideolojisinin dünyaya pazarlanması ve yayılmasında animasyon sinemasındaki insanbiçimci bu kahramanlar önemli roller üstlenmektedir. Egemen ideoloji (ekonomik, toplumsal, kültürel) zararsız olarak görülen insanbiçimci bu kahramanlar aracılığıyla dolaşıma sokulmakta, geleneksel anlatı izleyicisi de bu kahramanlar dolayısıyla Amerikan rüyasını sorgulamadan içselleştirmekte ve böylece egemen ideolojinin devamlılığı hiç durmadan sağlanmaktadır. Film anlatılarında özne konumunda sunulan animasyon kahramanları, tüm dünyaya Amerikan ideolojisini, kültürünü ve yaşam biçimini ihraç etme görevini bilinçsizce de olsa yürütmekte dolayısıyla mevcut egemen yapı karşısında fail olamamakta ve özne olduğunu zannettiği anlatılarda nesne konumundan çıkamamaktadır.

Sonuç olarak ele alınan kitle animasyon filmleri, Ana akım sinemanın içinde yer almakta ve geleneksel anlatı kodlarıyla inşa edilmektedir. Yaratılan kahramanlar da, egemen Amerikan ideolojisinin sözcülüğünü yaparak izleyicileri bu görsel eğlence şölenine davet etmektedir. Bu metinler, günümüzde sadece çocuklara değil aynı zamanda yetişkinlere de seslenmektedir. Teknolojinin hızla gelişmesi sonucu film anlatısı biçim ve içerik yönünden zenginleşmiştir. Hem görsel hem de derin okumalara olanak veren yapının ortaya çıkması, animasyon sinemasını sadece çocuklara seslenen bir meta olmaktan çıkarmıştır. Dolayısıyla karşımızda derin okumalara olanak tanıyan çok katmanlı metinler bulunmaktadır. Bu çalışmada, tezin araştırma nesneleri olan *Arabalar* ve *Wall-E* adlı filmler üzerinden bu çok katmanlı yapı Greimas'ın *Eyleyensel Örnekçesi*, *Dörtlü Şema* ve *Göstergebilimsel Dörtgen* bağlamında incelenmiş, yüzeysel ve derin okuma tekniği aracılığıyla çözümlenmiştir. Böylece çoklu okumaya olanak tanıyan bu metinler, salt teknik boyutta incelenmekten kurtarılarak farklı bir sahaya taşınmıştır. Özne konumu üzerinden başkahramana odaklanan bu çalışma geniş animasyon film evreni içinde farklı bir bakış açısı

sunmaktadır. Dolayısıyla farklı yöntem ve tekniklerle farklı animasyon film anlatılarının incelenmesi, bu çalışmanın kapsam ve sınırlılık nedeniyle dışarıda bıraktığı yönlerin ortaya çıkarılması adına önem taşımakta ve önerilmektedir.

Çalışmayı sonlandırırken ayrıca şunları belirtmek büyük önem taşımaktadır. Tüm animasyon sinema tarihi içinde yer alan anlatıların geleneksel film anlatısı kodlarına göre inşa edildiğini söylemek ve ana akım sinema içine dâhil etmek aşırı genellemeci bir yaklaşımdır. Yapılan bu araştırmayla tamamı bilgisayar ortamında üretilen (CGI) ve yüksek hasılat elde ederek kitle sineması haline gelen iki film incelenmiş ve çözümlenmiştir. Üretilen yorumlar ve ulaşılan sonuçlar sadece bu araştırma nesneleri ve türevleri için geçerlidir. Bundan sonra yapılacak olan çalışmalarda, araştırmanın kapsamı dışında tutulan animasyon film anlatılarının farklı anlatı biçimlerine sahip olup olmadığı, egemen sinema içinde yer alıp almadığı ve başat film anlatısı kodlarını kullanıp kullanmadığı ayrıntılı bir şekilde ortaya konabilir.

KAYNAKÇA

- ABİSEL, Nilgün; **Popüler Sinema ve Türler**, İstanbul, Alan Yayıncılık, 1995.
- ABİSEL, Nilgün; **Sessiz Sinema**, Ankara, De Ki Yayınları, 2. Baskı, 2010.
- ADAKLI, Gülseren; **Türkiye’de Medya Endüstrisi: Neoliberalizm Çağında Mülkiyet ve Kontrol İlişkileri**, Ankara, Ütopya Yayınevi, 2006.
- ADORNO, Theodor; **Kültür Endüstrisi: Kültür Yönetimi**, İstanbul, İletişim Yayıncılık, 2007.
- ADORNO, Theodor; “Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünmek”, çev. ve der. Erol Mutlu, **Kitle İletişim Kuramları**, Ankara, Ütopya Yayınevi, 2010, s.240-249.
- AKBULUT, Hasan, BÜKER, Seçil; **Yumurta: Ruha Yolculuk**, Ankara, Dipnot Yayınları, 2009.
- AKTEPE, Eyüp, AKTEPE, Cemalettin; “Uluslararası İşletmecilik”, ed. M. Mithat Üner, **Genel İşletmecilik**, Ankara, Detay Yayıncılık, 2008, s.399-457.
- AKTULUM, Kubilay; **Metinlerarası İlişkiler**, İstanbul, Öteki Yayınevi, 3. Baskı, 2007.
- ALTINEL YÜCEL, Halime; “Reklamlarda İnsanbiçimsellik”, **İletişim: Araştırmaları Dergisi**, Sayı 1, 2003, s.107-121.
- ALTUNDAĞ, C. Sinan; **Türk Sinemasında Anlatı-Kurgu İlişkisi: 9 ve Yazı Tura Filmlerinin Anlatı-Kurgu İlişkisi Açısından İncelenmesi**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ, 2006.
- ARGIN, Şükrü; **Nostalji ile Ütopya Arasında**, İstanbul, Birikim Yayınları, 2003.

ARİSTOTELES; **Poetika: Şiir Sanatı Üstüne**, çev. Samih Rifat, İstanbul, Can Yayınları, 5. Baskı, 2011.

ASLAN, Ece; “Sınırların Olmadığı Sınırlı Bir Kasaba: Dogville”, der. Açalıya Allmer, **Sinemekan: Sinemada Mimarlık**, İstanbul, Varlık Yayınları, 2010.

AYGÜN CENGİZ, Serpil; **Modernizm, Otomobil Kültürü ve Reklam**, Ankara, Ütopya Yayınevi, 1.Baskı, 2009.

BALABAN, Yüksel; **Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde Kullanımı: Mumya, Küçük Kardeşim ve Matrix İncelemesi**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2007.

BARTHES, Roland; **Göstergebilimsel Serüven**, çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 5. Baskı, 2009.

BAŞARAN, Tuna; **Soğuk Savaş Sonrası Bilim Kurgu Sinemasında Distopik Sistemler ve Kontrol Mekanizmaları**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 2007.

BAUDRILLARD, Jean; **Tüketim Toplumu**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2. Baskı, 2004.

BAUMAN, Zygmunt; **Siyaset Arayışı**, çev. Tuncay Birkan, İstanbul, Metis Yayınları, 2000.

BENVENISTE, Emile; **Genel Dilbilim Sorunları**, çev: Erdim Öztokar, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1.Baskı, 1995.

BERGER, John; **Görme Biçimleri**, çev: Yurdanur Salman, İstanbul, Metis Yayınları, 13. Baskı, 2007.

BENDAZZİ, Giannalberto; **Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation**, Bloomington, Indiana University Press, 1994.

BOCOCK, Robert; **Tüketim**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1993.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin; **Film History: An Introduction**, New York, McGraw-Hill Higher Education, 2. Baskı, 2003.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin; **Film Sanatı**, çev. Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2. Baskı, 2012.

BOYM, Svetlana; **Nostaljinin Geleceği**, çev. Ferit Burak Aydar, İstanbul, Metis Yayınları, 2009.

BRANIGAN, Edward; **Narrative Comprehension and Film**, London&New York, Routledge, 1992.

BÜKER, Seçil; **Sinema Dili Üzerine Yazılar**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 1985.

BÜKER, Seçil; "Müzikal Söylem Yaratıyor", **A.Ü. Basın-Yayın Yüksekokulu Yıllık 1986-1987**, Sayı 9, 1987, s.231-235.

BÜKER, Seçil; **Kim Korkar Hain Hitchcock'tan**, Ankara, Öteki Yayınevi, 2000.

BÜKER, Seçil; "Korku Burnu'nda Ölümsüz Tanrı Yıldıza Karşı", **Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları Yıllık 99'dan Ayrı Basım**, Özel Sayı "Sinema ve Televizyon" Mahmut Tali Öngören'e Armağan, 2001, s.77-94.

CAMPBELL, Joseph; **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2. Baskı, 2010.

CHATMAN, Seymour; **Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı**, çev. Özgür Yaren, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2008.

COMOLLI, Jean Luc, NARBONI, Jean; Sinema- İdeoloji- Eleştiri, çev. Mustafa Temiztaş, **Sinema: Tarih, Kuram, Eleştiri**, Ankara, Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Basımevi, 2008, s.99-112.

CULLER, Jonathan; **Yazın Kuramı**, çev. Hakan Gür, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2007.

ÇETİNKAYA, Yalçın; **Reklamcılık**, İstanbul, Ağaç Yayıncılık, 1992.

ÇOBAN, Barış; "Gözün İktidarı Üzerine", der. Barış Çoban, Zeynep Özarslan, **Panoptikon: Gözün İktidarı**, İstanbul, Su Yayınevi, 2008, s. 111-137.

DAĞTAŞ, Banu; **Reklamı Okumak**, Ankara, Ütopya Yayınevi, 2003.

DAĞTAŞ, Banu; **Reklam Kültür Toplum**, Ankara, Ütopya Yayınevi, 2009.

DEBORD, Guy; **Gösteri Toplumu**, çev. Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 3.Baskı, 2010.

DEĞERLİ, Özlem; "Doğa-Kadın Metaforlarına Ekofeminist Yaklaşım ve Bademler Köyü'nde Yeni Kadınlık Tanımları", **Kadın Çalışmaları Dergisi**, Sayı 1, 2006, s.52-65.

DEMİRİZ, Gülbin; **Televizyon Reklamlarında Canlandırma Uygulamalarının Reklam Anlatısına Etkileri: Vada Kampanyası Örneği**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2008.

DİKEN, Bülent, LAUSTSEN, Carsten; **Filmlerle Sosyoloji**, İstanbul, Metis Yayınları, 2010.

DOLGUN, Uğur; **Şeffaf Hapishane Yahut Gözetim Toplumu: Küreselleşen Dünyada Gözetim, Toplumsal Denetim ve İktidar İlişkileri**, İstanbul, Ötüken Neşriyat, 2008.

DONOVAN, Josephine; **Feminist Teori**, çev. Aksu Bora, Meltem Ağduk Gevrek, Fevziye Sayılan, İstanbul, İletişim Yayınları, 6. Baskı, 2010.

DÖKMEN, Zehra; **Toplumsal Cinsiyet: Sosyal Psikolojik Açıklamalar**, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2. Baskı, 2010.

EAGLETON, Terry; **Edebiyat Kuramı**, çev. Esen Tarım, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1990.

ELLIOTT, Anthony, LEMERT, Charles; **Yeni Bireycilik: Küreselleşmenin Duygusal Bedelleri**, çev: Başak Kıcı, İstanbul, Sel Yayıncılık, 2011.

ER, E. Gülay; "Siberkültürde Bedenin Görsel Sunumu: Serial Experiments Lain Adlı Anime Üzerine Bir Çözümleme", **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, Sayı 36, 2009, s.71-91.

ERDOĞAN, İrfan, ALEMDAR, Korkmaz; **Öteki Kuram: Kitle İletişim Kuram ve Araştırmalarının Tarihsel ve Eleştirel Bir Değerlendirmesi**, Ankara, Erk Yayıncılık, 2.Baskı, 2005.

FEATHERSTONE, Mike; **Postmodernizm ve Tüketim Kültürü**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2. Baskı, 2005.

FREUD, Sigmund; **Narsizm Üzerine ve Schreber Vakası**, çev: Banu Büyükkal ve Saffet Murat Tura, İstanbul, Metis Yayınları, 3.Baskı, 2010.

GÜNDEŞ, Simten; **Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları**, İstanbul, İnkılap Yayınları, 2003.

HÜNERLİ, Selçuk; **Canlandırma Sineması Üzerine**, İstanbul, Es Yayınları, 2005.

HESS, Uta, **Benmerkezcilik**, çev: Mustafa Tüzel, Ankara, Genesis Yayın, 2011.

ILLICH, Ivan; **Tüketim Köleliği**, çev. Mesut Karaşahan, İstanbul, Pınar Yayınları, 1990.

KEPES, Gyorgy; "Kent Ölçeğinde Dışavurum ve İletişim Üzerine Notlar", **Cogito**, Sayı 8, 1996, s.177-190.

KILINÇ, Kıvanç; “Toplumsal Cinsiyetin Mekansal Tarihini Yeniden Yazmak: Mimarlık ve Kadın Kimliği Üzerine Kuramsal Bir Çerçeve, **Kadın Çalışmaları Dergisi**, Sayı 1, 2006, s.16-23.

KIRAN, Zeynel, KIRAN, Ayşe; **Yazınsal Okuma Süreçleri**, Ankara, Seçkin Yayıncılık, 3.Baskı, 2007.

KÜÇÜKERDOĞAN, Rengin; **Reklam Nasıl Çözümленir: Reklam İletişiminde Göstergeler ve Stratejiler**, İstanbul, Beta Yayıncılık, 2.Baskı, 2011.

LOCKE, Lafe; **Film Animation Techniques: A Beginner’s Guide and Handbook**, Virginia, Betterway Publications, 1992.

LYON, David; **Günlük Hayatı Kontrol Etmek: Gözetlenen Toplum**, İstanbul, Kalkedon Yayıncılık, 2006.

MULVEY, Laura; “Görsel Haz ve Anlatı Sineması”, çev. Nilgün Abisel, **Sinema: Tarih, Kuram, Eleştiri**, Ankara, Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Basımevi, 2008, s.235-256.

MUTLU, Erol; **İletişim Sözlüğü**, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 4. Baskı, 2004.

NAZLI, Aylin; “Modernitenin Ötekisi: Kadın ve Bedeni”, **Kadın Çalışmaları Dergisi**, Sayı 1, 2006, s.10-15.

NOAKE, Roger; **Animation: A Guide to Animated Film Techniques**, London, Maxwell Pergamon Publishing Corporation, 1988.

ODABAŞI, Yavuz; **Tüketim Kültürü: Yetinen Toplumun Tüketen Topluma Dönüşmesi**, İstanbul, Sistem Yayıncılık, 1999.

OLUK, Ayşen; **Klasik Anlatı Sineması**, İstanbul, Hayalet Kitap, 2008.

ONEGA, Susana, LANDA, J. A. Garcia; **Anlatıbilime Giriş**, çev. Deniz Hakyemez ve Yurdanur Salman, İstanbul, Adam Yayınları, 2002.

ÖZARSLAN, Zeynep; “Gözün İktidarı: Elektronik Gözetim Sistemler”, der. Barış Çoban, Zeynep Özarslan, **Panoptikon: Gözün İktidarı**, İstanbul, Su Yayınevi, 2008, s. 139-153.

ÖZKAN, Egemen; **Canlandırma Sinemasının Biçimsel ve Anlatısal Özellikleri**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 2001.

ÖZÖN, Nijat; **Sinema, Televizyon, Video Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2000.

PARSA, Seyide; **Televizyon Haberciliği ve Kuramları**, İzmir, Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları, 1993.

PROPP, Vladimir; **Masalın Biçimbilimi**, çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 3. Baskı, 2011.

RITZER, George; **Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2000.

RİFAT, Mehmet; **Dilbilim ve Göstergebilimin Çağdaş Kuramları**, İstanbul, Düzlem Yayınları, 1990.

RİFAT, Mehmet; **Gösterge Eleştirisi**, İstanbul, Kaf Yayıncılık, 1999.

RUTHERFORD, Paul; **Yeni İkonalar: Televizyonda Reklam Sanatı**, çev. Mustafa K.Gerçeker, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2000.

RYAN, Michael, KELLNER, Douglas; **Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası**, çev. Elif Özsayar, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2. Baskı, 2010.

SAMANCI, Özge; **Animasyonun Ölenemez Yükselişi**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2004.

SANCAR, Serpil; **Erkeklik: İmkânsız İktidar (Ailede, Piyasada ve Sokakta Erkekler)**, İstanbul, Metis Yayınları, 2009.

SEGAL, Lynne; **Ağır Çekim: Değişen Erkeklikler, Değişen Erkekler**, çev: Volkan Ersoy, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1992.

SEGUELA, Jacques; **Yarın Çok Star Olacak**, çev: Mine Haksal, İstanbul, Afa Yayınları, 1990.

SEGUELA, Jacques; **Hollywood Daha Beyaz Yıkar**, çev: İsmail Yerguz, İstanbul, Afa Yayıncılık, 1991.

SOLOMON, Charles; "Animation: Notes on a Definition", ed. Charles Solomon, **The Art of the Animated Image: An Anthology**, Los Angeles, The American Film Institute, 1987.

ŞAKI AYDIN, Oya, "Canlandırma Sinemasında Tür Sorunu", **İstanbul Ticaret Odası Sosyal Bilimler Dergisi**, Sayı 17, 2010, s. 105-118.

ŞEKER, Mustafa; **Özel Televizyonlarda Haberin Seçimi ve Yapılandırılması (Ntv, Atv ve Show Tv Örneği)**, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, 2003.

ŞENLER, Filiz; "Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları", **Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi**, Sayı 3, 2005, s. 99-115.

TAYLOR, Charles; **Modernliğin Sıkıntıları**, çev: Uğur Canbilen, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2. Baskı, 2011.

TEKSOY, Rekin; **Dünya Sinema Tarihi**, İstanbul, Oğlak Yayınları, 2005.

TOPÇU, Y. Gürhan; "Dracula'da Vampir Kadın", **İletişim**, Sayı 10, 2001, s. 127- 147.

TOPÇU, Y. Gürhan; **Sinemada Yeni Yönelimler: Dogma 95 Örneği ve Anlatı Yapısının İncelenmesi**, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 2005.

ÜNLÜÖNEN, Kurban, TAYFUN, Ahmet; **Ekonomi**, Ankara, Nobel Yayın Dağıtım, 2005.

YUMUŞAK CANBAZ, Firdevs; “Ütopya, Karşı-Ütopya ve Türk Edebiyatında Ütopya Geleneği”, **Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi**, Sayı 61, 2012, s.47-70.

YÜCEL, Tahsin; **Tartışmalar**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1993.

ZIPES, Jack; “Frankfurt Okulu ve Kültür Eleştirisi”, çev. ve der. Erol Mutlu, **Kitle İletişim Kuramları**, Ankara, Ütopya Yayınevi, 2010, s.227-233.

WATKIN PEACE, Catherine; “Bentham’ın Panoptikon’u ve Dumont’un Panoptique’i”, der. Barış Çoban, Zeynep Özarslan, **Panoptikon: Gözün İktidarı**, İstanbul, Su Yayınevi, 2008, s. 77-85.

WEBSTER, Chris; **Animation: The Mechanics of Motion**, Oxford, Focal Press, 2005

WELLS, Paul; **The Fundamentals of Animation**, Switzerland, AVA Publishing Sa, 2006.

WHITEHEAD, Mark; **Animasyon Filmler**, çev. Aziz Turuskan, İstanbul, Kalkedon Yayınları, 2012.

ÖZET

MEDİN, Burak. Kitle Animasyon Film Anlatısında Öznenin Sunumu: Arabalar ve Wall-E Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2013.

Yapılan çalışmada, geniş kitlelere seslenerek kitle sineması haline gelen animasyon film anlatılarında öznenin sunumu incelenmektedir. Bu film anlatılarını; toplumsal, kültürel ve ideolojik bir bağlam içinde çözümlemek ve kahraman olarak özne üzerinden incelemek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda kahraman olarak öznenin izlencesini nasıl kurduğu, hangi söylemsel yapılar içinde yer aldığı ve animasyon film anlatısında nasıl inşa edildiği ortaya konulmuştur. A. J.Greimas'ın "*Eyleyensel Örnekçesi*", "*Dörtlü Şema*" ve "*Göstergebilimsel Dörtgen*" kuramı bağlamında çalışmanın örneklemini oluşturan *Arabalar* ve *Wall-E* adlı filmlerden kesitler alınarak filmler, varsayımlar ışığında çözümlenmiştir. Sonuç olarak kitle animasyon sinemasının, anlatısını inşa ederken geleneksel anlatı sinemasının kodlarını kullandığı, özelliklerini sergilediği, tasarladığı öznelerle ana akım film özneleri arasında büyük bir benzerlik olduğu, ayrıca egemen konumdaki kültürel, toplumsal ve ekonomik yapılarla yakın bir ilişki içinde kalarak Amerikan kültürünün ve ideolojisinin yayılmasına aracılık ettiği tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler

1. Animasyon Sineması
2. Geleneksel Film Anlatısı
3. Eyleyensel Örnekçe
4. Anlatının Sözdizimi: Dörtlü Şema
5. Göstergebilimsel Dörtgen

ABSTRACT

MEDİN, Burak. Presentation of the Subject in Mass Animation Film Narratives: Case Study of Cars and Wall-E, MA, Ankara, 2013.

In this study, the presentation of the subject in mass animation film narratives is analyzed. The purpose of this study is to examine these film narratives in the social, cultural and ideological context through the subject positions as actants. The hero as the subject actant is in his way on its narrative trajectory comes to a possession of a competence (being-able). The *Actantial Model*, *Narratives Syntax: Quartet Scheme* and *Semiotic Square* designates the deep and surface structures of *Cars* and *Wall-E*. As a result it is clearly observed that, while constructing the narratives, mass animation cinema is using the codes of the conventional narrative cinema, presenting its characteristics and there is a huge similarity between the subject characters of conventional narrative cinema and mass animation cinema characters. Also, it is proved that mass animation cinema is supporting to spread the American culture and ideology as being in a close relations to dominant cultural, social and economical structures.

Key Words

1. Animated Cinema
2. Traditional Film Narratives
3. Actantial Model (The Actants of Narration)
4. Narratives Syntax: Quartet Scheme
5. Semiotic Square

