



**Gülsüm Büşra ÇON**

Yüksek Lisans Öğrencisi

Gazi Üniversitesi

Radyo Televizyon ve Sinema  
Anabilim Dalı

İletişim:

conbusra@gmail.com

## ANİMASYON SİNEMASINDA POSTMODERN ANLATI: SHREK FİLMİ ANALİZİ

### Özet

1930'lu yıllarda terim olarak literatüre giren postmodernizm, 80'li yıllarla birlikte sinema alanında etkisini göstermeye başlamıştır. Postmodern sinema anlatısı, bir yandan klasik ve modern anlatı kalıplarını birlikte kullanarak 'everything goes' (her şey gider, her şey olur) temel fikriyle hareket ederken diğer yandan da bu anlatı türlerine kattığı yeni özellikler sayesinde izleyicileri alışılmışın dışında alımlama pratikleri geliştirmeye zorlamıştır. Bu çalışmada; postmodern anlatı tarzının sanata ve sinemaya olan etkilerini örneklemek için Postmodernizm kavramı açıklanmış, 2000'li yıllarla birlikte yükselişe geçen animasyon sinemasında, postmodern teknik ve içerik özellikleri açısından ilklere imza atmış olan Shrek filmi örnek olarak seçilmiştir. İroni, parodi, pastiş gibi oyuncu yollarla diğer masallara, mitlere ve filmlere çok sayıda referanslar veren, çift katmanlı anlatı yapısıyla hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap eden filmin, derin anlamını ortaya çıkarabilmek için metinlerarası inceleme yöntemi tercih edilmiştir. Shrek'in, orijinal bir anlatı tarzı geliştirerek geleneksel peri masallarının bilindik kalıplarını yıktığı ve postmodern anlatı tarzının animasyon sinemasındaki belirgin bir örneği olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Postmodernizm, Postmodern Anlatı, Postmodern Sinema, Animasyon, Shrek.

### POSTMODERN NARRATIVE IN ANIMATION CINEMA:

#### THE ANALYSIS OF THE FILM SHREK

### Abstract

Postmodernism, which entered into literature as a term in 1930s, started to show its effect in the cinema field in the 80s. The narrative of postmodern cinema, on the one hand, uses classical and modern narrative patterns together to act with the basic idea of everything goes (everything goes, everything happens), while on the other hand it has forced the viewers to develop unusual reception practices through the new features it adds to these narrative genres. In this study; the concept of Postmodernism is explained to illustrate the effects of postmodern narrative style on art and cinema. In the animation cinema which increased with the 2000s, the Shrek film that breaks grounds, was chosen as an example in terms of postmodern technique and content characteristics. In order to reveal the deep meaning of the film which appealed to both children and adults with its double-layer narrative structure, which gives many references to other tales, myths and movies through playful ways such as irony, parody, pastiche, intertextual examination method has been preferred. It was concluded that Shrek destroyed the familiar patterns of traditional fairy tales by developing an original narrative style and that the postmodern narrative style was a prominent example of animation in cinema.

**Key Words:** Postmodernism, Postmodern Narrative, Postmodern Cinema, Animation, Shrek

## Giriş

Orta Çağda evreni, her şeyi Tanrı merkezli açıklayan kilise düşünce sistemi; Rönesans, Reform ve daha sonra moderniteye temel oluşturan Aydınlanma hareketiyle birlikte kırılmış ve modernite, insanı merkez alan bir düşünce sistemi oluşturmuştu. “Tanrı’yı merkez alan klasisizm ve insanı merkez alan modernizmden sonra İkinci Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan postmodernizm akımıyla birlikte merkeze alınan özneler; aykırılık, şüphecilik ve teknoloji ile bütünleşmiş ve tam olarak karşılığı bulunamayan ‘şey’e dönüşmüştü” (Yetiş, 2008: 596). Klasik düşünce biçimlerine ve dinin egemenliğine güçlü ve ciddi bir karşı koyuş sergileyen modernite, ilerlemeci tarih ilkesiyle insanların kendilerine akli ve bilimi rehber aldığı takdirde yetilerini sınırsızca geliştirebileceğini, özgürleşeceğini, böylece evrensel bilgiyi elde etme başarısını gösterip dünyayı hâkimiyet altına alacağına inanıyordu. Modernizmin, evrensel bilgi olarak kabul ettiği üst-anlatılar ise (Aydınlanma, İdealizm, bilim, din, Hümanizm, Sosyalizm vb.) statükonun devamını sağlamak için kendi düşüncelerine uyum göstermeyen insanları baskı altına almaya yarayacak araçlara dönüşmüştü. Homojen bir dünya oluşturma isteği ile farklılıkları görmezden gelen, yok etmek isteyen bu modern anlayış dünya savaşlarına ve yıkımlara yol açmıştı. “Bu yıkımın nedenlerinin düşünürler tarafından sorgulanmasının sonuçları ise postmodernliğe açılan kapıları aralamıştı” (Yanar, 2008: 29)

Özellikle, 1979 yılında Fransız filozof Jean-François Lyotard’ın *La Condition Postmoderne/Postmodern Durum* eseriyle yaygınlaşan Postmodernizm, ‘Modernizmin insanı merkeze alan düşüncesini, evrensel bilginin bulunabileceği, tüm sorunların akıl, bilim ve üst-anlatılara duyulan güven sayesinde çözülebileceği düşüncelerini aşmayı hedeflemiştir. Duran’a göre (2008: 149) Postmodernizm; belli bir zamanın ve mekânın sözcüklerini kullanmak yerine gerçekliği olabildiğince yorumlayarak kendi bütünlüğü içinde anlamaya çalışmayı benimsemiş ve dil oyunlarında, bilgi kaynaklarında, bilim topluluklarında çoğulculuk ile parçalanmayı savunmuştur. Erinç’e (1994: 35) göre de Postmodernizm “her şeyden önce, bir eklektik

anlayış içinde, çoğulculuğu benimseyen ‘her şey olur’ parolasıyla kendini ortaya koyan bir akımdır. ‘Ya öyle-ya böyle’ değil, ‘hem öyle-hem böyle’ olur düşüncesi onu çoğulcu, çok yönlü bir akım haline getirir.”

Postmodernizmin düşünce geleneklerini oluşturan eklektizm, nostalji, yüzeysellik, metinlerarasılık gibi ilkeleri, sanata ve dolayısıyla film anlatısına da güçlü bir şekilde yansımıştır. Filmlerde, anti-kahramanların yer aldığı, şizofrenik bir zamanın ve mekânın, oyuncu tavrın ve genel anlamda eğlencenin ön planda olduğu postmodern anlatı yapısı kullanılmaya başlanmıştır. Büyükdüvenci ve Öztürk, (2014: 34) her şeyin bir oyun olduğu metinlerarası bir dünyada postmodern sinemanın, izleyicinin elinden bütün bildiklerini aldığını, izleyiciyi şaşkın ve sinemanın yeni diline karşı savunmasız bıraktığını ve bu metinleri okuma sorunuyla karşı karşıya olduğumuzu söylemiştir. 2000 yılı sonrası postmodern anlatılı animasyon filmleriyle sınırlandırılan bu çalışma ise bu yeni anlatı dilini örneklemek için ortaya konmuştur. Klasik ve modern anlatının da bazı tekniklerini kendine özgü biçimde kullanan postmodern anlatının öykü, zaman, mekân, karakter seçimine, dolayısıyla, anlatıya getirdiği farklılıklar, Andrew Adamson’un yönettiği, DreamWorks yapımı, *Shrek (2001)* filmi örneği üzerinden anlatılmıştır. Bu seçimin nedeni, *Shrek* filminin kendinden sonraki filmler için postmodern anlatı açısından ilham verici, öncü birçok niteliği barındırmasıdır. *Shrek*, farklı bir kahramanlık, zaman ve uzam sunumuyla animasyon severlerin karşısına çıkmış, çok katmanlı yapısıyla hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap etmiş, daha önceki yapımlarda rastlanmadığı kadar metinlerarası öğeyi, anlatısında kullanmıştır. Mihail Bakhtin, Roland Barthes, Julia Kristeva, Gérard Genette gibi kuramcılar tarafından geliştirilen metinlerarasılık bu sebeple çalışmanın inceleme yöntemi olarak belirlenmiştir. Metinlerarasılık ilkesine göre “Her metin bir alıntılar mozaigi olarak okunur, her metin bir başka metne dönüşür, bir başka metni içine alır” (Aktulum, 1999: 41). Metinlerarası ilişkilerin hepsinin temelinde ise oyun vardır. Postmodern anlatının amacı, metinleri bu oyuncu ve çoğulcu zemine çekmektir. *Shrek* filminin, zeminindeki bu oyuncu ve çoğulcu tavrı, anlatısındaki derin yapıyı ortaya çıkarmak adına, metinlerarası inceleme yöntemiyle

çözümlemesinden önce postmodernizm kavramının ortaya çıkışına, postmodernizmin farklı tanımlarına, postmodern sanatın ve sinema anlatısının genel özelliklerine değinmek yerinde olacaktır.

## Postmodernizm

İngiliz bir ressam olan John Watkins Chapman 1870 yılı civarında, Fransız izlenimci resminden daha modern ve avangart olduğu iddia edilen resim türünü tarif etmek üzere, estetik bir kategori olarak 'postmodern resim' den söz etmiştir (Best ve Kellner, 2011: 19). 1930'lu yıllarda Federico de Onis estetik bir açılımı ve yeniliği belirtmek için bu kavramı kullanılırken (Yanar, 2008: 26) Arnold Toynbee 'Bir Tarih İncelemesi' (1939) adlı eserinde modern dönemin sona ermesiyle başlayan yeni bir dönemi ifade etmek için postmodern terimini kullanmıştır. 1950'lerde modernizmdeki hemen tüm olgulara bir tepki olarak ortaya çıkıp mimarlık, sanat, politika, eğitim, toplum gibi çok farklı alanda kendinden söz ettirmeye başlayan postmodernizm 1980'lerin başında yaygın olarak kullanılan bir kavram olmuştur (Duran, 2008: 142-147).

Liotard'a göre (1997: 155-159) en önemli özelliği 'üst-anlatılara inanmamak' olan postmodernizm, modernizmin bir parçasıdır fakat yarattığı fark, modernin içerisindeki sunulamayan sunulamaktır. Üst-anlatılardan vazgeçen insan düşüncelerinde özgürleşebilecektir. Yazar, *Postmodern Durum* eserini şu cümlelerle bitirir: "Gelin, bütünlüğe karşı bir savaş başlatalım, gelin, sunulamayana tanıklık edelim, farklılıkları etkin kılıp, adın onurunu kurtaralım". Postmodernizm, kültürel söylemin yeniden tanımlanmasında, heterojenliği<sup>2</sup> ve farklılığı özgürleştirici güçler olarak öne çıkarır. Rosenau'nun (1998: 36) tanımıyla Postmodernizmin, bir dizi farklı, genellikle birbirleriyle çatışan eğilimlerden alınan unsurların bir araya gelmesinin temsilidir.

Jameson (2011: 10), postmodern çağı kapitalizm ile bağdaştırmıştır: "Postmodernizm, geç kapitalizmin kültürel mantığıdır; bir süreç olarak, salt metalaşmaların tüketimidir". Postmodernizm, "bir üslup çeşitliliği ve üslup heterojenliği kültürüdür, göndergenin ya da gerçeklik duygusunun yitirilmesine yol açan imaj ve simülasyon aşırılığı kültürüdür. Bunun ardından gösterge ve imajları bir anlatısal (narrative) ardışıklık oluşturacak şekilde birbirine zincirleme kapasitesinin eksikliği nedeniyle, zamanın bir dizi şimdiler halinde parçalanması; dünyanın mevcudiyetinin berrak, dolaysız, yalıtık, duygu yüklü yaşantılara şizofrenik bir ağırlık verilmesine yol açar" (Şahiner, 2013: 43-44). Bir çağ değişikliği yaratan postmodernizmi sosyalist bir perspektiften değerlendirdiğini söyleyen Eagleton (2015: 10) ise bu kavramı, "yüksek kültür ile popüler kültür arasındaki sınırların yanı sıra, sanat ile günlük yaşam arasındaki sınırları da bulanıklaştıran, derinlikten yoksun, merkezsiz, temelsiz, özdüşünümsel, oyuncu, türevsel, eklektik, çoğulcu bir sanatı az ya da çok yansıtan bir kültürel üslup" olarak tanımlar. Postmodernizmin bu farklı disiplinlerdeki tanımlarına bakarak, kavramın genel bir görüş birliğiyle tanımlanmasının zor olduğunu anlayabiliriz. Yine de postmodernizmin klasik ve modern dönemlerden farklı bir dönemi ifade ettiği konusunda uzlaşma vardır. Dönemlerdeki bu farklılaşmalar ve postmoderne atfedilen tüm bu özellikler mimaride, edebiyatta, resimde, müzikte ve sinemada kısacası sanatın tüm dallarında yansımaları bulmuştur.

## Postmodern Sanat

Toplum teorisi alanında modernlik ve postmodernlik arasında yapılan ayrıma ilave olarak postmodern söylem, estetik bilgisi ve kültür teorisi alanında da önemli bir rol oynar. Buradaki tartışma, sanat alanında modernizm ve postmodernizm arasında cereyan eder. Bu söylem içerisinde, modernizm "modern çağın sanat hareketlerini (*izlenimcilik, l'art pour l'art*<sup>3</sup>, *dışavurumculuk, gerçeküstücülük* ve *öbür avangart* hareketler) betimlemek için

<sup>2</sup> Çok türlü, ayrıncısten, ayrı türde gibi anlamlara gelir. Birbirinden bağımsız işlevleri olan değerleri/nitelikleri içeren bir bütünlüğü tanımlamak için kullanılmaktadır. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Heterojen> Postmodernizm için

bu kavram, modernizmin 'farklılıkları görmezden gelen, yok etmek isteyen tek kültürlü homojen bir dünya oluşturma' isteğinin reddidir.

<sup>3</sup> "Sanat için sanat"

kullanılabilirken, ‘postmodernizm, modernizmden sonra gelen ve ondan kopan çeşitli estetik biçimleri ve pratikleri betimleyebilir. Tartışmalar modernizm ve postmodernizm arasında keskin bir ayrım olup olmadığı ve bu hareketlerin göreceli imkânları ve kısıtlanımları konusunda toplanır (Best ve Kellner, 2011: 16-17).

Modernizm, gelenek ve şimdi arasında bir karşıtlık kurmuş, geleneğe sırtını dönmüştür. Buna karşın postmodernist sanatçılar antik dönemden başlayarak; Ortaçağ, Romantizm, Neo-Klasisizm gibi akımlardan etkilenmişler, farklı kültür ve dönemlerin sanat disiplinlerini taklit ederek geçmişle gelecek arasında bağ kurulmaya çalışmışlardır (Şahin, 2011: 7-8). Fakat Postmodernistler bunu yaparken eski sanatı yeniden canlandırma amacı taşımamışlardır (Göze, 2009: 24). Yüksek kültür ve kitle kültürü arasındaki eski ayrımları yerle bir etmek, modernizmin özerk, yaratıcı sanatçı nosyonuna meydan okumak, sanatın yalnızca bedende mevcut olmakla kalmayıp kitle kültürünün aşağılanan manzarası da dâhil her yerde olduğunu göstermek, postmodern sürecin en belirgin özelliklerini ifade eder. Postmodern dönemde sanat her yerdedir: Sokakta, bedende, happeningde<sup>4</sup> (Şahiner, 2013: 201). Jameson’a göre (2011: 131), bu anlamda her şey (gündelik yaşam, beden, politik temsiller) bir metin sayılabilir; öte yandan, çeşitli metinlerarası ilişkiler (*inter-textualities*), birbirini izleyen fragmanlar olarak birbirinin üstüne yerleştirilen geniş metin grupları şeklinde yeniden yorumlanabilirler. Buradan da anlaşılacağı gibi Postmodernizmin gözle görülür bir şekilde sanata yansımaları da en çok metinlerarasılık noktasında olmuş ve özgün eserler yerini ironi, pastiş, parodi, üstkurmaca gibi metinlerarası ilişkilerle oluşturulan, birbirine referans veren eserlere bırakmıştır.

Postmodern tarzdaki eserlerin özgün olma endişesi gütmemeleri ise üslup ve içerik olarak öncekilerin taklitlerinden ibaret oldukları anlamına gelmez. Lyotard (1997: 158) bu durumu şöyle açıklar: “Postmodern sanatçı veya yazar, felsefecinin konumundadır. Yazdığı metin, ürettiği çalışma ilke olarak daha önceden yerleşmiş kurallar

tarafından yönetilemez; benzer kategorilerin metne ya da çalışmaya uygulanmasıyla belirleyici bir yargıya göre yargılanamazlar. O zaman yazar ve sanatçı, yapılacak olmanın kurallarını formüle etmek için kuralsız çalışmaktadır.” Görüldüğü gibi, postmodern sanat; yüzeysel, çoğulcu, metinlerarası anlayışı öne çıkarırken yüksek kültüre hitap etme, seçkincilik, biriciklik, özgünlük gibi modernist sanat anlayışlarından birçoğunu ise reddeder. Yedinci sanat olan sinemada da bu ilkelerin içeriğe ve biçime olan etkisini, yarattığı farkları belirgin olarak görürüz.

## Postmodern Sinema

Sanat dünyasında ortaya çıkan modernizm karşıtlığı, 1980’lerde sinemaya da yansımıştır. Sarup’a göre (2004: 249) bir kitle kültürü eğlencesi olarak sinemanın başat biçimi, gerçekçi tekniklerin uyarlanmasından ve 19. yüzyıldaki roman ile dramaların sayıltılarından türeyen, başı, ortası ve sonu olan, neden-sonuç ilişkisini düz bir biçimde kuran bir anlatı diline sahip ‘klasik gerçekçi’ metinlerle bezenmiş Hollywood Sineması’dır. 1970’lerde oldukça etkili olan auteur kuramıyla birlikte anılan modernist film ise Hollywood’un egemen örnekçesine karşı tanımlanması gereken sinemadaki alternatif uygulamalardır.

İzleyici, Klasik Hollywood tarzı metinleri dolaysız, kolay bir biçimde okur ve çoğunlukla filmin kahramanıyla özdeşleşir. Modernist anlatı biçiminin egemen olduğu filmler öykülerini eğrisel bir gelişme içerisinde anlattıkları için izleyici tarafından okunmaları daha zordur. Çünkü metni okumak için ek söylemsel yeterliliklere sahip olmak gerekir. “Postmodern metinler ise bir yandan geleneksel anlatı biçiminin, diğer yandan da modernist anlatı biçiminin özelliklerini taşırlar. Bunun için de, karmaşık bir yapıya sahiptirler. Postmodern metinlerin bu özelliği, bu metinlerin, başka metinlerden alıntılar yaparak ya da o metinlere göndermede bulunarak yazılmasından kaynaklanır” (Göze, 2009: 25-26). Hazneci’ye göre (2016: 71) postmodern sinema; metinlerarası yapılanmaların ön plana çıkması, anlatısal derinliğin yerini görüntülerin ve efektlerin

<sup>4</sup> *Happening*, senaryo dâhilinde olmayan ve doğaçlama yoluyla yapılan bir çeşit sanatsal etkinliktir. Hayatımıza ilk kez 1959’da, Allan Kaprow’un New York Reuben

Galerisi’ndeki “6 Bölümde 18 Olay” adlı gösterisiyle girmiştir. <https://sanatkaravani.com/her-zaman-her-yerde-sanat-happening> adresinden alındı



yüzeysel etkileyciliğine bırakması, cinselliğin ve arzunun metalaşması, kurgusal hızlanma, kahraman figüründeki değişimler gibi başlıklarla anılmaktadır. David Bordwell ise özellikle son 40 yıllık dönemde Hollywood ve Avrupa sinemasının da etkisiyle oluşan belirli başlı dönüşümleri şu şekilde özetler: “Amaçsız kahraman figürünün yaygınlaşması, anlatsal olaylar arasındaki nedensellik bağlarının zayıflaması, biçimsel öğelerin ön plana çıkarılması ve bu yolla yönetmenin sanatsal varlığının ve niyetlerinin gösterilmesi, anlatının muğlak bir biçimde sonlandırılması ve bu yolla izleyicilerin filmin anlamı konusunda spekülasyonda bulunmasının sağlanması” (Gürata, 2004: 98). Bunların yanında postmodern sinema, çoğunlukla; geçmiş, şimdi ve gelecek algısını ortadan kaldırarak şizofrenik bir zaman ve mekân (uzam) algısı yaratır. Yitik geçmişi tekrar canlandırmak için tanıdık, bildik öğeleri çağırarak nostaljik duygulara seslenir.

Teknolojik gelişmeler sayesinde ortaya çıkan ‘gerçekliğin artırılması’ endişesi ise postmodernizmin sinemaya olan bir diğer etkisidir. “Yüzyılım iletişim araçları dünyayı küçük bir köye çevirmiş, yeni bir medya mantığı yaratmış, bu arada kişinin gerçekle olan ilişkisini değiştirmiştir. Bu kültür, izleyen bir kültürdür. İletişim çağında ‘gösterge’, ‘gerçeklik’ olmuştur” (Büyükdüvenci ve Öztürk, 2014: 32). Baudrillard da (2011: 13-15) enformasyon ve göstergeler çağında yaşadığımızı söylediği ‘Simülakrlar ve Simülasyon’ kuramında “teknoloji tarafından dönüştürülmüş, bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun, gerçeğin modeller aracılığıyla sentetik bir şekilde üretildiği, simülatif ve hipergerçek” bir durumun içerisinde olduğumuzu vurgular. Postmodern dönem olarak adlandırabileceğimiz bu evrede; animasyon sinemasının da gerçek dünyaya olabildiğince benzeme amacı gütmesi ve bu algıyı güçlendirmeye hizmet edecek 3D CGI<sup>5</sup> teknolojisine yönelmesi doğaldır. Postmodern anlatıların seyirciyi etkileyebilmek amacıyla teknoloji kullanımına verdiği önemi animasyon sineması için tartışacak olursak karşımıza *Toy Story/Oyuncak Hikâyesi* (1995) filmi çıkar. 3D CGI teknolojisiyle yapılan bu film, animasyon

sinemasındaki gelişmelerin fark edilmesini sağlamış Akademi Ödüllerinde “İlk uzun metrajlı bilgisayar animasyonunu mümkün kılan uygulama tekniklerini geliştirdiği ve buna ilham verdiği için<sup>6</sup>” jüri özel ödülüne layık görülmüş, sonraki yıllarda Akademi Ödüllerinde animasyon dalında en iyi film ödülleri kategorisinin açılmasını sağlamıştır. 3D CGI teknolojisiyle başarılı bir şekilde yapılan *Shrek* ise bu ödülü kazanan ilk film olmuştur. Postmodern anlatıda zaman, mekân ve kahraman sunumlarını *Shrek*’in anlatı yapısıyla birlikte çözümlmek bu yapıyı anlamak açısından daha kolay olacaktır. Bunun öncesinde postmodern anlatı tekniklerine kısaca bir göz atarsak bu tekniklerin aslında birbiri içine girdiğini fakat hepsinin temelinde oyunu ve çoğulculuğu amaçlayan metinlerarasılık ilkelerini barındırdığını fark edebiliriz.

### Postmodern Anlatı ve Metinlerarasılık

Mihail Bakhtin, Roland Barthes, Julia Kristeva, Gérard Genette gibi kuramcılar tarafından geliştirilen metinlerarasılık, hiçbir metnin daha önce yazılmış metinlerden bağımsız olarak yazılamayacağı fikriyle hareket eder. “Her metin bir alıntılar mozaigi olarak okunur, her metin bir başka metne dönüşür, bir başka metni içine alır” (Aktulum, 1999: 41). Bu anlamda her şey bir metin olarak okunabilir. Başka metinlere işaret etme ya da onları ima etme, onlardan alıntı yapma, kesip yapıştırma, bir araya getirme onları değiştirme, birkaç değişik anlatı ve metin türünü bir araya getirme, çarpıtma ya da uyarlama gibi metinlerarası yollar, yeni metin kurma biçiminin ana hatlarını meydana getirir”(Yıldızhan, 95-96). “Metinlerarasılıkla okurun ve yazarın zihninde kodları mevcut olan sembolik bir dil ile anlam, alabildiğince genişlerken metnin dokusu sıkı ve giriftir” (Türkdoğan, 2007: 170-171). “Klasik metnin benzeşiklik ve birlik ilkelerinin karşısına metinlerarası söylem ile bir ayrışıklık ve çökseslilik ilkesi çıkar” (Akyıldız, 2015: 60-61). Postmodernizmde metinlerarasılıktan amaç diğer metinlerde olduğu gibi yazarın fikirlerini destekleyen metinlere yer vermek değil, okuyucunun sürekli donanımını sınayarak çoğulculuk içerisinde gerçekleştirilmek istenen

<sup>5</sup> 3 Dimension- Computer Generated Image- 3 Boyutlu-Bilgisayarda Üretilmiş Görüntü

<sup>6</sup> [https://www.imdb.com/title/tt0114709/awards?ref=tt\\_awd\\_adresinden\\_alinmiştir](https://www.imdb.com/title/tt0114709/awards?ref=tt_awd_adresinden_alinmiştir).

oyunu kurmaktır (Karaburgu, 2008: 10). Postmodern anlatının amacı, metinleri bu oyuncu ve çoğulcu zemine çekmektir. Metinlerarası ilişkilerin hepsinin temelinde oyun vardır. “Postmodernizm; aslında kendinden önce de var olan metinlerarası yöntemleri farklı bir düzleme oturtmak suretiyle kullanır ve karakterize eder. Bu farklı düzlem; postmodern kurmacanın en temel hususiyeti olan **oyun** ve belirsizliktir. Oyun ve belirsizlik, iki temel noktaya dikkat çeker: Postmodern bilgi kuramına göre insan, varlığa dair kesin, nesnel ve tümel bir bilgi üretemez. Nesnel bilginin inşasının imkânsızlığından beslenen ‘amaç’ yitimi; var oluşun anlamsız ve amaçsız bir oyun olduğu düşüncesini de beraberinde getirmiştir. Şu hâlde bizzat kendisi bir oyun olan hayatı yansılayan kurmaca da bir oyun olacaktır. Böylece, oyuna dönüşen sanat eseri, kurmaca/gerçek çatışmasını oyun teması ve bu temaya dönük anlatım teknikleriyle destekleyerek işleyecektir” (Güngör, 2017: 195). **Çoğulculuk** ise her türlü sistemleştirmeye veya hazır sistemlerin içine çekilmeye reddiye, olarak tanımlanır (Ünal, 2008: 296). Postmodernistlere göre hiçbir ayrıcalıklı ve özel yorum yoktur, daha çok muhtemel yorumların çoğunluğu vardır. Çoğulculuk, farklı gerçeklik alanlarının, farklı yaşam görüşlerinin, farklı varoluş katmanlarının yan yana kurgu düzlemine taşınmasıyla gerçekleşir (Dilber, 2008: 507). Postmodernizm bağlamında geçmişe yönelimin beraberinde getirdiği kavram ise **nostaljidir**. Hazneci’ye göre (2016: 33) “Nostalji, bir toplumda bireysel ve kolektif kimliğin zeminini oluşturur. Toplumun tüm alanlarında yaşanan hızlı değişim, yenilenme ve tarihsizleşme durumu, bireylerde duygusal açıdan aşırı yüklemeye sebep olmakta, bu noktada da yitik bir geçmişin imgelerine geri dönüşü anımsatan ‘nostalji’ metaları devreye girmektedir.” Hazneci (2016: 60) film üreticileri açısından ekonomik olarak düşünüldüğünde bilinen bir anlatıyı yeniden üretmenin ya da metinlerarası bir formatta ‘sinematik kolaj’ haline getirerek sunmanın, karakterleri ya da filmi tanıtmaya derdi –ve bütçesi- olmaksızın belirli bir izleyici kitlesini garantilemek anlamına da geleceğini söyleyerek özellikle 2000’li yıllar itibarıyla izleyicinin beğenisini kazanan filmlerin devam filmlerinin üretip serileştirilmesine yönelik eğilimin önceki dönemlere kıyasla vizyondaki

ağırlıklarının artışı, benzer bir ‘tanıdık, bildik’ imajının kullanımıyla açıklamıştır. Metinlerarası stratejinin bütün teknikleri ise **ironi** yaratır. İroni kurgusal bir unsur olarak belirir; ancak teknik olarak ele alınamayacak kadar kurgunun niyetine sızmıştır (Ünal, 2008: 294). Postmodern bir bakış açısı olan öznelliği, farklılığı, değişkenliği göstermek açısından ironi, öncül metinlerle etkileşerek kurulu olanı yıkmaya amacını taşır. Genellemeler, kökleşmiş doğrular, kurulu değerler ironi kullanımı ile yeniden değerlendirmeye tabi tutulur (Aşkaroğlu, 2014: 78). Yanılsama, yani **parodi**; bir metni başka metnin ana dayanağı yapmaktır. Ana metnin temel dayanaklarını, içeriğini, biçimini gülünçleştirme, dönüştürme yolu olan parodi, büyük oranda klişeye karşı yürütülen bir deformasyon hareketidir (Tosun, 2008: 378). Bir metnin referans metnini taklit yoluyla, o metnin içerik, biçim veya herhangi bir bağlamını değiştirerek kullanmaktır. İki amaçtan birini taşır: ya referans metne saygı sunmak ya da onu karikatürize etmek (Ünal, 2008: 293). “Bu yüzden postmodern parodiyi sadece eski, benzersiz, özgün üsluplarla alay etme şeklinde algılamak doğru olmayabilir. Bir şeye karşı çıkmamanın en etkin yollarından biri onu gülünçleştirmektir” (Aşkaroğlu, 2014: 76). Parodi uygulamasında taklit edilen metnin konusu, ana metne tamamen yedirilmiş olabileceği gibi, ana metinde taklit edilen metinden bir cümle ya da bir kahraman da alınabilir (Koçakoğlu, 2010: 106). Parodiden farklı olarak **pastiş**, yani öykünme, eleştirel bir amaç taşımayabilir. Yazar, referans yazarın üslubunu benimseyerek, metni kendi metnine uyarlar. Sadece üslup değil, izlek veya içerik de uyarlanabilir. Jameson’a (2011: 56) göre pastişte parodinin gizli amaçları yoktur, alaycı güdüleri kopartılmıştır, gülme duygusundan ve geçici bir süre için kullandığımız anormal bir dilin altında sağlıklı bir dil bilgisel normallığın hâlâ var olduğu konusunda herhangi bir kanıdan yoksun, nötr bir uygulamadır. **Kolaj**; farklı metinlerden, nesnelere, resimlerden yararlanarak yeni bir bütünlük oluşturmaktır. Zaten parçalılık, kopukluk, ayrışıklık postmodern edebiyatın en temel özelliğidir (Tosun, 2008: 378). Kolajdaki bir araya getirmekle montajı ayıran nitelik, parçaların tam olarak bütüne kaynaşmamışlığıdır. Kolajda parçalar eğreti, görelî bir bütün oluşturur. Parçalar kopup geldikleri bütünü işaret etmeyi sürdürebilir.

Montajda ise tam bir bütünlük haline dönüşmüştür (Şahin, 2011: 152). Eserde iki ayrı anlam katmanının ayrı kodlarla oluşturulmuş olması ise **çift kodlamadır**. Burada her iki kodlama kendi bağlamı içinde geçerliliğe sahiptir. Çoğunlukla ironinin doğuşuna hizmet eden çift kodlamada; ironi, ya zıt niyetlerle düzgülenmiş iki ayrı bağlamın zıtlığından ya da bağlamların zamansal olarak örtüşmezliğinden doğar (Ünal, 2008: 294). **Çok Katmanlılık** kurmaca metinlere zengin anlatım imkânı sağlar. Çok katmanlı metinler, çoğul okumaya müsait anlam düzlemleri oluşturur. Yüzeydeki gösterenlerinin derindeki karşılıkları okuyucuya kendi birikimine göre bir anlam boyutu açar. Çok katmanlı yapıtların temel özelliği imgelerle dokunmuş metaforik yapılar olmasıdır. Bu yapının çözümlenmesi anlam düzlemlerini açığa çıkarır (Türkdoğan, 2007: 183). Yapıtın kendi kurmaca doğasına bilinçli bir şekilde dikkat etmesi olan **üst-kurmaca** da postmodern anlatıda eserin oyunlaşmasına bir katkı sunması bakımından hemen her zaman ironi içerir. Kimi eserlerde kendi fiziksel varlık kategorisine doğrudan atıf yapmaksızın kurmaca içinde kurmaca oluşturmak suretiyle kullanıldığı da görülebilir (Güngör, 2017: 199). Filmin yapımla eyleminin anlatılması, film içinde film anlatısının olması, yönetmenin yönetmen göreviyle aynı filmin içinde yer alması, anlatıcının izleyiciyle konuşması, yönetmenin ya da anlatıcının kahramanı ya da kişileri yönlendirmesi gibi yöntemlerle izleyiciye filmin kurgusallığının devamlı olarak fark ettirilerek anlatının 'kendine dönük bilinçlilik'<sup>7</sup> sergilemesidir.

Postmodern anlatı, yukarıda da söylediğimiz gibi, klasik ve modern anlatı kalıplarından hem içerik düzeyinde hem de teknik düzeyde faydalanmış, geçmişi görmezden gelmeyeip klişeleri dahi kendi tarzıyla bünyesine katarak farklılıklar yaratmıştır. Geleneksel ya da modern kahramanlardan oldukça farklı, kahramanlık olgusunu tartışmaya açacak

<sup>7</sup> Sinemaya David Bordwell ve Kristin Thompson'nun birlikte geliştirdikleri 'Neoformalizm'e ait bilgi kategorilerinden biridir. Kendine dönük bilinçlilik (self-consciousness), filmin izleyicinin varlığından haberdar olma ve bunu sergileme derecesinin olay örgüsünü nasıl biçimlendirdiğini anlamamızı sağlar. İzleyicinin bilincinde olmak türlere ve filmlere göre farklılık gösterebilir. Bütün filmler kendine dönük bilinçliliğe sahiptir ancak klasik anlatılı filmlerden postmodern anlatılı filmlere doğru

yepyeni bir karakter tarzı geliştiren, çizgisel bir zaman ve mekân kavramından ziyade şizofrenik bir zaman ve mekân çoğulluğunu tercih eden postmodern filmler anakronik<sup>8</sup> öğelere de anlatısında yer verirler. "Metinlerarası yöntemlerle, aşına olunan imgeleri tek bir filmsel anlatı içerisinde bir araya toplayarak yeni bir dil yaratırlar. Kendi kurmaca dünyalarının oyununu oynarlar" (Çolak, 2006: 94). "Postmodern metinler sürekli bir gönderme yapma ve alımlayıcısından, söylenmemişin anlaşılmasını, ortada olmayanı görmesini kısacası boşlukları doldurmasını talep eden bir hal içindedir" (Yıldızhan, 2004: 96-97). İzleyici ancak; parodi, pastiş, kolaj, ironi yapılan metne aşına ise, yapılan referansları tahmin etmekle ilgilenir. Bu yüzden, postmodern anlatıda filmin anlamlandırma süreci üzerinde izleyicinin kişisel deneyimleri de oldukça etkilidir. Filmin sunduğu referansları izleyici kendi birikimlerine göre alımlar. Klasik ve modern anlatılı filmlere göre izleyicinin bu postmodern oyun dünyasının içine girebilmesi için daha çok dikkate ve bilgiye ihtiyacı vardır. Referans metni daha önce deneyimlemeyen izleyici, yapılan göndermeleri fark etmese bile zamanla değişen kültürel bilgisiyle birlikte filmi tekrar izlemesi durumunda önceki deneyiminden farklı olan birçok referansa ulaşabilir. Bu açıklamalardan da anlaşılacağı gibi postmodern metin, anlatısında ne kadar metinlerarası öge barındırırsa barındırırsın gönderme yaptığı metinlerinden bağımsız olarak da okunabilecek çoklu anlatı katmanlarına sahiptir. Metinlerarası yapıyı çözmek de izleyicinin metin için oluşturduğu alımlama evrenini genişletmesine ve sunulan farklı katmanları anlamasına ve filminden aldığı zevki artırması noktasında gereklidir.

### Shrek ve Anlatısındaki Postmodern Öğeler

Animasyon filmleri dikkate alındığında 2001 yılında yeni bir anlatı yapısıyla karşımıza çıkan

kendine dönük bilinçlilik artar. Örneğin Oyuncuların izleyiciye doğrudan bakması, doğrudan izleyiciye seslenen dış ses de yoğun bir kendine dönük bilinçlilik yaratır (Bordwell, 1985: 54-57).

<sup>8</sup> Anakronizm, herhangi bir olay ya da varlığın içinde bulunduğu zaman dilimi ile kronolojik açıdan uyumsuz olması. Özellikle edebiyat ve sanatta genellikle eserin geçtiği tarihi döneme ait olmayan varlıkları ve uygulamaları belirtmek için kullanılır.

<https://www.turkcebilgi.com/anakronizm> adresinden alındı.

*Shrek* ise tüm bu metinlerarası yolları bolca ve başarılı bir şekilde kullanmıştır. Postmodern anlatının özellikleriyle birlikte *Shrek* filmi çözümleyeceğimiz bu başlıkta; ilk olarak filminin künyesi ve öyküsü özetlenmiş sonra, postmodern anlatıda kahraman, karakter, zaman ve mekân (uzam) sunumları *Shrek* üzerinden anlatılmıştır. Son olarak filmdeki postmodern anlatı yapısı; metinlerarası inceleme yöntemiyle olay örgüsü sırası gözetilmeden, metinlerarası tekniklerin her biri kendi içinde gruplanarak ele alınmıştır.

Mick LaSalle, 2001 yılında *San Francisco Chronicle*'da<sup>9</sup> yazdığı yazısında *Shrek* filmi için şunları söyler: "Shrek fantezi dünyasında yaşıyor olabilir fakat aslında gerçek dünyada var olan bir tavrın ürünüdür. Yüzeyde kırılğan, zeki ve bazen de kostik<sup>10</sup> olmasına karşı, özünde çoğu animasyon filminden daha dürüst ve samimidir". Yönetmenliğini Andrew Adamson ve Vicky Jensen'in yaptığı 3D animasyon türündeki '*Shrek*' filmi 2001 yılında Amerika merkezli DreamWorks şirketi tarafından yaklaşık 60 milyon dolarlık bir bütçeyle vizyona sokulmuştur. Film, William Steig'in 1990'da yazdığı *Shrek* isimli kitabından esinlenilerek yapılmıştır. Senaristleri Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman ve Roger S.H. Schulman'dır. *Shrek*, vizyona girdiği 2001 yılında 'En İyi Uzun Metrajlı Animasyon Film' dalında BAFTA ödülünün sahibi olurken 2002 yılında aynı dalda Akademi ödülünü ve en iyi uyarlama senaryo dalında BAFTA ödülünü kazanmıştır. Bunların yanında 35 farklı ödül ve 60 farklı adaylık kazanmıştır. Dünya çapında 484 milyon doları aşan bir gişe hasılatı ile uzun yıllar zirvedeki yerini korumuştur.

Filmin öyküsü şöyledir: Shrek, çok sevdiği bataklığında tek başına yaşam süren bir devdir. Bir gün masal kahramanlarını şehirlerinden süren ve onları köle pazarlarında alıp satan Lord Farquaad'ın askerlerinden kaçan Donkey/Eşek, Shrek'le karşılaşır ve ona sığınır. Yalnızlığını çok seven Shrek, Donkey'e yanında kalması için sadece bir gece izin vermişken onlarca masal kahramanının bataklığına geldiğini görür. Onları bataklığından göndermek istediğinde şehrin sahibi Lord Farquaad'ın bu masal kahramanlarını

şehirlerinden bataklığına sürdüğünü öğrenir. Shrek, masal yaratıklarından kurtulmak ve bataklığını geri almak için Lord Farquaad'ın şehri DuLoc'a doğru yola çıkar. Lord Farquaad kral olmak için evlenmek zorundadır. Bunun için Magic Mirror'dan/Sihirli Ayna kendine eş olabilecek prensesleri göstermesini ister ve bunlar arasından Prenses Fiona'yı seçer. Fakat Fiona alev püskürten bir ejderha tarafından korunan, yüksek bir kulede tutsaktır. Lord Farquaad'ın Fiona'yı kurtaracak şövalyeyi seçmek için arenada bir yarışma düzenleyeceği sırada Shrek de DuLoc'a varır. Şövalyelerle yaptığı dövüşlerin hepsinden galip çıkan Shrek, bataklığının tapusunu alma karşılığında, Princess Fiona'yı kuleden kurtarma görevini kabul etmek zorunda kalır. Shrek, Donkey'le birlikte Dragon'dan Fiona'yı kurtarır. Dönüş yolculukları sırasında Shrek ve Fiona birbirlerinden hoşlanmaya başlarlar. Fiona taşıdığı büyü sebebiyle güneş battığında tıpkı Shrek gibi yeşil bir deve dönüşmektedir ve ancak gerçek aşkın öpücüğü ile bu büyüün bozulabilir. Bu sırrını onlardan saklamaya çalışsa da Donkey, Fiona'nın yeşil bir deve dönüşmüş halini görür. Prenses Fiona Donkey'e sırrını açıklarken, Fiona'ya olan aşkını ilan etmek için kapıya gelen Shrek, bir kısmını duyduğu konuşmaları yanlış anlar. Aşkın karşılıksız olduğunu düşünür ve Fiona'nın Lord Farquaad'la gidişine sessiz kalır. Eski yaşantısına dönmek için bataklığına gider. Bir süre sonra Shrek, Donkey sayesinde gerçekleri öğrenir. Dragon'u da alırlar ve birlikte düğünü basmaya giderler. Lord Farquaad Dragon tarafından yenir, Shrek ve Fiona öpüşürler, lanetli büyü bozulur, Fiona gerçek aşkın öpücüğü ile gerçek haline yani yeşil bir deve dönüşmüştür. Shrek ve Fiona bataklığa dönerler, masal kahramanlarının da katıldığı bir düğünle evlenirler ve balayına doğru yola çıkarlar.

Shrek'i ve öyküdeki diğer kahramanları tanımak için 'kahraman' kavramını incelediğimizde, geleneksel kahramanlardan oldukça farklı bir kahraman ile karşılaşırız. Geleneksel kahraman figürü fiziksel ve psikolojik özellikleri ile tamamen idealize edilmiş bir figürdür. Güçsüzlerin yanında kötülerin karşısında

<sup>9</sup> Şimdiki adıyla *San Francisco Gate* bkz. <https://www.sfgate.com/movies/article/Fractured-fairy-tale-Visually-elegant-Shrek-2919420.php>.

<sup>10</sup> Aşındırıcı/yakıcı kimyasal demektir, burada işneleyici/sert anlamında kullanılmıştır.



yenilmez bir koruyucu olarak metinlerde yer alan bu kahramanlar doğuştan olağanüstü güçlerle donatılmıştır ve başına gelen her türlü zorluklardan donatıldığı bu güçler sayesinde kurtulurlar. Campbell<sup>11</sup>, Greimas<sup>12</sup>, Propp'un<sup>13</sup> da belirttiği gibi genellikle kendisine verilen ya da kendi üstlendiği bir görev için evinden ayrılarak yolculuğa çıkan geleneksel kahraman, kendisine bir ders çıkararak içsel yolculuğunu da tamamlayacağı zorlu görevini; ayrılma, erginlenme, dönüş aşamalarını geçer ve hedefine ulaşır.

'Anti kahraman' kavramıyla da karşılanabilecek olan postmodern kahraman Elmacı'ya (2012: 171) göre geleneksel değerlerden yoksun ve kendi idealleri olmayan karakterlerdir; kendi dünyalarında pek kontrolleri yoktur ve çaresiz olabilmektedirler. "Genellikle anti kahramanların acınacak, garip, iğrenç, pasif kişiler olmalarının dışında en temel özellikleri başarısız ve kusurlu karakterler olmalarıdır. Yazarlar, genellikle onları daha karmaşık karakterler olarak kurgulama şansları olması açısından yararlı bulmaktadırlar. Anti kahraman salt kötü olmak durumunda değildir. Hatta bazen iyi ve sempatik olabilmelidir. Bu nedenle anti kahramanda iyi ve kötü arasındaki çizgi her zaman net değildir."

Göze'den (2009: 35-37) yararlanarak postmodern kahramanların genel özelliklerini şöyle sıralayabiliriz:

\*Postmodern kahramanların temel özelliklerinden ilki iki dünya arasında sıkışmaları ve iki şey arasında tercih yapmak zorunda kalmalarıdır.

\*Postmodern kahramanlar her an çevremizde rastlayabileceğimiz türden kişilerdir, bizden birileridir bu yüzden de onlarla özdeşleşmek oldukça zor görünmektedir.

\* Kahramanlık temsillerini seyirciye sunmada çoğunlukla ideolojik bir amaç güden Hollywood sinemasının güçlü erkek imgesi, postmodern sinemada bir anlamda yok olmuş, kahramanlar daha esnek ve yumuşak olmaya başlamıştır. Bazı durumlarda ağlamışlar bazı durumlarda da

karşılarındaki kadının ağlamasına dayanmamışlardır.

\*Postmodern kahramanlar hep birileri tarafından yönlendirilmektedir. Onları harekete geçiren birileri ya da bir şeyler vardır. Kararlarında hür, bağımsız ve kararlı olduklarını söylemek güçtür; onlar olayların akışını değiştirmemekte, ortam ve olaylar kahramanları dönüştürmektedir.

\*Postmodern kahramanlar çoğunlukla kadınların yardımına muhtaçtırlar, yardımcıları ise genellikle sevdikleri kadınlardır. Hatta bazı durumlarda kadınlar daha etkin konuma geçmektedirler. Bu filmlerde bariz bir şekilde kadınlar, güçlü karakterler olarak temsil edilmektedirler.

\*Postmodern filmlerde, zayıflıklarını vurgulamak amacıyla, kahramanlar çırılçıplak gösterilmektedirler Geleneksel sinemada bu anlamıyla erkek kahramanları çırılçıplak görmek çok zordur, çünkü onlar her zaman güçlüdürler. Bu açıdan bakıldığında postmodern filmler, başrol oyuncusu erkekleri zayıf kişiler olarak konumlandırdığı için, erkekleri soymayı sevmektedir.

\*Geleneksel sinemada güçlü erkeği simgeleyen en önemli araçlardan biri silahtır. postmodern kahramanlar zayıf ve güçsüzdürler fakat silahları da mevcuttur. Bir anlamda kendilerini korumak, erkekliklerini ispat etmek amacıyla silahları ellerine almaktadırlar ancak bu silahlar postmodern kahramanların elinde pek de işe yaramamaktadır.

\*Postmodern kahramanlar genel olarak seçilmiş değil, sıradan kişilerdir. Bu kahramanlar evrensel değil, yerel kahraman niteliğini daha çok taşımaktadırlar.

Postmodern bir kahraman olan Shrek, görsel 1 de görüleceği üzere, yeşil derili çirkin bir devdir. O, insanları korkutma peşinde olmasa da insanlar ondan korkarlar. Shrek, su yerine çamurla yıkanır. Yemek masasını özenle hazırlar fakat yiyecekleri fare, göz gibi şeylerdir. Geleneksel kahramanların tersine bu aykırı kahramanla özdeşleşmek zordur. Shrek, her ne kadar kuledeki Prensesi kurtarma

<sup>11</sup> Joseph Campbell, "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" (çev. Gürses) İthaki Yayınları, 2017.

<sup>12</sup> Kiran ve Kiran "Yazınsal Okuma Süreçleri" Seçkin Yayıncılık, 2003.

<sup>13</sup> Vladimir Propp, "Masalın Biçimbilimi ve Olağanüstü Masalların Dönüşümleri" İş Bankası Kültür Yayınları, 2011.

göreviyle bu yolculuğa çıksa da onun asıl amacı, kahramanlık yapmak ya da Prensesi ejderhadan kurtarmak değildir. Shrek'in tek amacı yalnız yaşadığı bataklığını masal kahramanlarının istilasından kurtarmaktır. Bu yüzden Prenses'i kurtarıp bataklığını geri almak ya da bataklığında masal kahramanlarıyla birlikte yaşamak arasında tercih yapmak zorunda kalmıştır. Washington Post'tan Stephen Hunter (2001: 1) bu durumu şöyle betimler: "Shrek aşk ya da görev icabı değil de gerçek bir paralı asker edasıyla sadece işi yapmak ve mükemmel bataklığının tapusunu almak için yola çıkar."



Görsel 1: Filmin kahramanı Shrek, su yerine çamurla yıkanan

*yeşil derili çirkin bir devdir.*

*Shrek*'teki anlatı da tek bir karakterin hayatı yerine başka birçok karakteri anlatır. Shrek, olayları tek başına etkileme gücüne sahip kusursuz bir kahraman da değildir, harekete geçmek için başkalarının veya olayların onu yönlendirmesi gerekmektedir. Donkey, filmin sonuna kadar ihtiyacı olduğu her an Shrek'e yardımcı olur, olayların gidişatının değişmesini sağlar: Shrek, Fiona'yı kurtarmaya tek başına gitmez. Donkey ona, bu noktada yardımcı olur. Ayrıca Donkey, Shrek'e karşı çıkıp olayların gidişatına müdahale etmese Shrek, Fiona'nın onu sevdiğini öğrenemeyecektir. Lord Farquaad engelini ortadan kalkması da yine Donkey ve onun romantik aşkı Dragon sayesinde olmaktadır.

Yetiş'in, (2008: 597) postmodern sinema tarzının yönetmenlerinden biri olan Quentin Tarantino'nun

karakterleri için söylediği nitelikleri, postmodern karakterlerin tümü için söylemek mümkündür. "Filmlerde sıradan olan ile sıra dışı olan, iyi ile kötü hep bir aradadır. Kötü, salt kötü değildir. Zaafları vardır. Sevebilir, âşık olabilir, korkabilir... Hatta bazen sevimli bile olabilir aynı şekilde iyi de sadece iyi değildir. Sırları olabilir. Geçmiş karanlık olabilir. Son derece sıradan bir karakter birkaç dakika sonra dünyanın en yetenekli, en zeki, en kuvvetli, en muhteşem insanı haline gelebilir." Shrek filminde de olağandışı yetenekleri olan masal kahramanları ile sıradan insanlar yan yanadır. Klasik sinemada, geçtiği her yeri küle çeviren yenilmez bir kötü olan 'ejderha' figürü Shrek'te karşımıza romantik, sevimli bir dişi olarak çıkar. Fiona'nın hapsedildiği kulede bekçilik yapan Dragon, Shrek ve Donkey'le mücadele eder fakat Donkey'e âşık olur ve Lord Farquaad'ı saf dışı bırakmak için Shrek ve Donkey'e yardım eder. Farklılıkları öne çıkarıp öğretilmiş düşünceleri yıkmak isteyen, 'her şey olur' parolasıyla hareket eden postmodern anlatı, Dragon ve Donkey'in aşkı ile bunu bir kez daha vurgular.

'Shrek' karakteri ise güçlü erkek imgesini kısmen sergilese de aslında görüldüğünden daha esnek ve yumuşak bir karakterdir. Devler, insanları korkutan, insanların kanını içen, onları yiyen masal yaratıklardır. Shrek, filmde insanların bu ön yargılı düşüncelerinden rahatsız olduğunu söyler. "Bazı şeyler görüldüğünden daha çok şey ifade eder" diyerek bu duruma serzenişte bulunur. Donkey'e devlerin katmanlı yaratıklar olduğunu anlatmaya çalışır. Burada verilmek istenen mesajları çift katmanlı olarak yorumlamak mümkündür. Shrek'in bu sözleri, postmodernizmin; modernizmin, farklılıkları görmezden gelen, tek bir doğrunun olabileceğini ve homojenliği savunan düşüncelerinin reddine bir örnektir. Film bize, kötü bir figür olarak bildiğimiz devlerin de duyguları olduğunu, âşık olabileceğini gösterir. Shrek karakteriyle ironi yapılarak bu tür genellemeler, kökleşmiş doğrular, kurulu değerler, ön yargılar çürütülmek istenmiştir. Shrek, Dragon'la olan mücadelesinde kulede tesadüf eseri bulduğu bir silahı eline alsa da onu sadece Dragon'u doladığı zincirlere bir kilit yapmak için kullanır. Fiona'nın 'kahramanca bir dövüş' isteğine rağmen geleneksel kahramanın aksine,

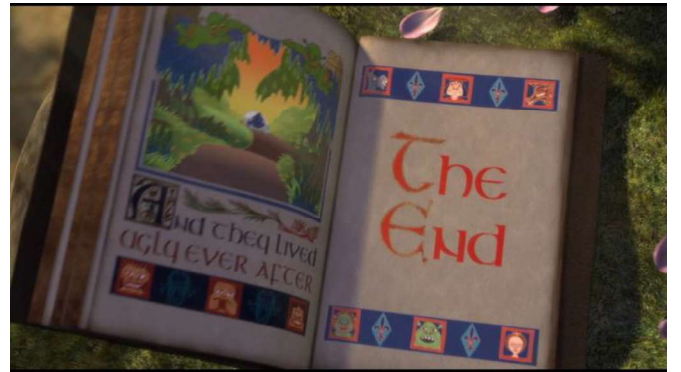
Shrek'in tercih ettiği yöntem Dragon'u öldürmeye çalışmadan zekâsını kullanarak hep birlikte kuleden kaçırmaktır.

Fiona, 'güzellik' kaygısı taşısa ve gerçek aşkın öpücüğü ile geceleri bir deve dönüşmekten kurtulacağını düşünerek yakışıklı şövalyesini beklese bile aslında geleneksel filmlerin kadın temsillerinden çok farklıdır. Gerektiğinde bir düzine adamı yere serebilecek kadar iyi dövüşebilen, lağım faresi yiyen bir prensesdir. Bazı durumlarda Shrek'ten daha etkin ve ona yardım eden konumdadır. Fiona, Shrek ve Donkey kulenin dönüş yolunda Robin Hood ve Merry Men'lerle karşılaşır. Robin Hood, Fiona'ya asılır fakat Fiona onun bu sulu tavırlarını sevmez. Peri masallarının prenseslerinin aksine Fiona, haydutlardan bir prens tarafından kurtarılmayı beklemez, Shrek ve Donkey'in şaşkın bakışları arasında Robin Hood ve Merry Men'lere karşı tek başına dövüşür. Dövüş sahnesinde *Matrix* (1999) filminin Trinity karakterinin dövüş sahnesine pastiş yapılır. *Matrix*'e özgü dövüş hareketleri *Shrek*'te kullanılır. Fiona ve Trinity'nin dövüş tarzları ve hareketleri aynıdır. Görsel 2 ve 3'te bu benzerlikler görülebilir.



*Görsel 2-3: Fiona, Robin Hood ve Merry Men'lere karşı tek başına dövüşür. Görüldüğü gibi bu sahne Matrix (1999) filmindeki Trinity karakterinin dövüş sahnesine bir pastiş niteliğindedir.*

Filmde Hollywood'un, özellikle de animasyon filmleri için söylersek Disney'in klasik anlatısına hâkim olan geleneksel kahramanlık sunumları, güzel kadın-yakışıklı erkek ve aşk imajları da Shrek ve Fiona karakterleriyle birlikte eleştirilmiş ve yıkılmaya çalışılmıştır. Görsel 4'te görüleceği üzere, filmin bir kitabın sayfalarından Fiona ve Shrek'in gidişini izlediğimiz son sahnesi, kitabın son sayfasında yazan "And they lived ugly ever after/Ve sonsuza dek çirkin yaşadılar" cümlesiyle bitmiştir.



*Görsel 4: "Ve sonsuza dek çirkin yaşadılar"*

Postmodern anlatılarda zaman da klasik ve modern anlatıların aksine insanlık tarihinin sonradan belirlediği gün ay yıl ile ifade edilen takvimsel zaman kurgusunun dışında, bazen bunların birbiriyle harmanlandığı karmaşık bir zamandır. Postmodern anlatıda zaman da 'büyük oyunun' bir parçası olarak ele alınır ve bu çerçevede üst üste bindirebilir, silikleştirilir. Bordwell ve Thompson (2009: 81) bazen sahnelerin oldukça basit yeniden

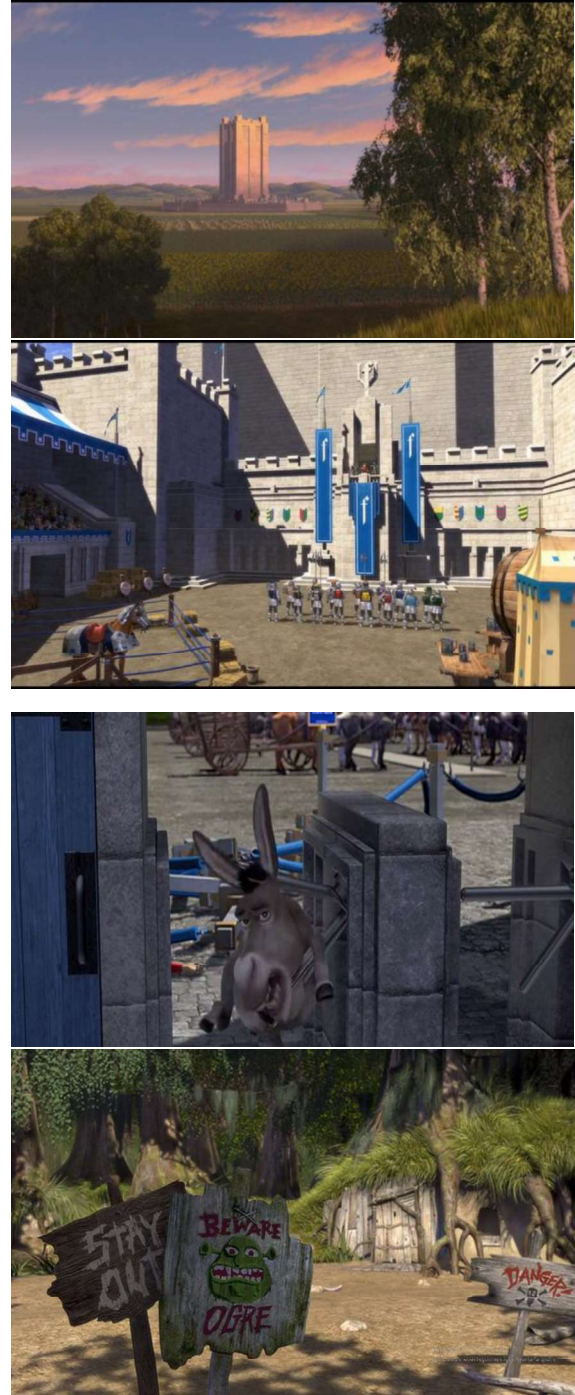


düzenlenişinin karmaşık etkiler yaratabileceğini söyleyerek Quentin Tarantino'nun Pulp Fiction filmini örnek verirler. Tarantino öyküde sonda olan bir sahneyi başa alarak ya da ortada olan bir sahneler bloğunu olay örgüsünün sonuna götürerek sürprizler yaratır. Yapılan bu oyun sayesinde bu bölümler eğer zamandizinsel öykü düzenlerinde kalmış olsalardı kazanamayacakları bir önem kazanırlar. Postmodern anlatılarda izleyicinin dikkatini çeken bu oyunlar eskiye göre fark yaratmış ve örnekte olduğu gibi bu tür filmlere olan ilgiyi artırmıştır.

Lacan'a göre de zaman çizgisel değildir ve zamansallaşma şimdinin sürekli tekerrüründen ibarettir. Bergson ve Deleuze de zamanı süre olarak görür. Onlara göre geçmiş; bir zaman ufku arkasında kaybolan bir şey değil, daha çok önemini bir ölçüde yitirmiş bulunan şimdidir. Zaman bir çizgiden çok önemli dönemler kolajından ibarettir. Bu yüzden postmodern metinlerde zaman hep sürekli bir şimdiler dizisi içinde parçalı olarak ele alınır. Yani postmodern metinlerde zaman parçalanır ve öznelştirilir. Bu öznelleştirme belirsizliği güçlendirir. Zaman sınırları sürekli aşılmaya çalışılır. Hikâyeler kendi üzerlerine katlanır ve sonun başlangıcı olduğu ortaya çıkar, Bu da sonsuz bir döngüsellik beraberinde getirir (Karaburgu, 2008: 365-366).

Jameson, postmodern mekânın da adeta bir 'hiper mekân' olduğunu söyler: Postmodern mekân şizofrenik ve parçalanmış bir özelliğe sahiptir. Postmodern mekân herhangi bir bütünlüğü olmayan, birbirinden kopuk parçaların bir kolajıdır. Postmodern bir çağda bunlar (uzam ve zaman) anakronik bir nitelik kazanmışlardır (Jameson, 2011: 228). *Shrek* filmi de seçtiği mimarisiyle, kıyafet tarzıyla, yer verdiği kurumlarla tüm bu anlatılan şizofrenik ve anakronik zaman ve mekân oyunlarının örneklerini sergiler. Görsel 5, 6 ve 7'den de anlaşılacağı üzere bir yandan dev, ejderha, prenses, şövalye, gibi fantastik peri masalı kahramanlarını karakter olarak seçen, bataklıkta kurulmuş masalsı bir evi, şatosu, kuleyi mekân yapan film; diğer yandan da kapılarını masal kahramanlarına kapatan Duloc şehrinin evleriyle, alış veriş dükkânlarıyla, Lord Farquaad'ın turnikelere sahip şatosuyla, park yeri tabelalarıyla günümüzün postmodern mimari tarzını yansıtır.

Antik çağda gladyatör savaşlarının yapıldığı, tiyatro oyunlarının oynandığı arena figürüyle günümüzdeki *smack down* tarzı dövüşlerin yapıldığı ring ve bu spora özgü dövüş hareketlerine yapılan pastişlerin bir arada olması, geçmiş ve şimdiki üst üste koyarak, belirsiz, şizofrenik ve parçalanmış mekân ve zaman çoğulculuğuna yol açmıştır.



Görsel 5-6-7-8: Duloc şehri ve *Shrek*'in bataklığı

Görsel 9'dan da anlaşıldığı üzere, filmde, Kralın askerleri tarafından halka direktif vermek için kullanılan tabelalar, alkış tabelaları, günümüzde



bunları stüdyodaki seyircilere direktif vermek amacıyla kullanan *night showların* parodisini yapar. Aynı zamanda filmdeki bu yüzeysel anlamı dışında iktidarın halk üzerindeki etkisi ve baskısını da bu tabelalar sayesinde anlarız: burada iktidar, halka her an ne yapması gerektiğini söylemektedir. Seyirlik zevkler için toplanan halk da daima iktidarın kontrolü altındadır. Böylece, çift kodlama yapısı oluşur.



Görsel 9: Lord Farquaad'ın askerleri tarafından halka direktif vermek için kullanılan tabelalar

Fiona ve Shrek'in düğünü sırasında yapılan danslarla da *limbo*, *break dans*, *macarena* gibi danslara pastiş yapılır. Bu dansları yapanların, görsel 10'un eğlenceli biçimde ortaya koyduğu üzere, *Robin Hood*, *Cinderella/Sindirella*, *Merry Men/Neşeli Adamlar*, görsel 11'in de örneklediği gibi, *Three Little Pigs/Üç Küçük Domuzcuk* olması parodi durumunu da ortaya koymuştur. Böylece bu anlatının, şimdi ve geçmişi harmanlaması belirsiz zaman dönemlerinin kolajı postmodern bir tarz oluşturulmuştur. Aynı zamanda bu sahnede geçmişten gelen kahramanlar ve danslarla yetişkinlerin nostalji duyguları da harekete geçirilmiştir.



Görsel 10: Üç Küçük Domuzcuk break dans yapıyorlar



Görsel 11: Robin Hood, Sindrella ve Merry Men, macarena dansı yapıyorlar

Kahraman, zaman ve mekân sunumlarından sonra metinlerarası yöntemlere biraz daha yoğunlaşarak Shrek'teki postmodern anlatı öğelerini aramaya devam edebiliriz.

Filmin ilk sahnesinde Shrek, tuvalette bir masal kitabını sesli okur: “Evvvel zaman içinde çok güzel bir prenses varmış, ama ona öyle korkunç bir büyü yapılmış ki ancak sevdiğinin ilk öpücüğü ile bozulabilirmiş. Bir şatoya hapsedilen prensese alev saçan bir ejderha bekçilik ediyormuş. Birçok cesur şövalye, prensesi bu korkunç zindandan kurtarmayı denemiş ama başaramamış. Korkunç ejderhanın gözetiminde en yüksek kulenin, en yüksek odasında gerçek aşkını ve gerçek aşkının ilk öpücüğünü bekliyormuş. Sanki böyle şeyler oluyormuş gibi. Ne kadar saçma” (Shrek, 2001) diyerek güler ve görselinde bir şövalyenin olduğu sayfayı yırtıp atar. Bu sahnede klişe peri masallarının parodisi yapılırken bir yandan da anlatı kendine dönük bilinçlilik gösterir: Shrek'in alaya aldığı bu masal az sonra bize sunulacak olan filmin olay örgüsüdür. Böylece anlatı hikâye içinde hikâye, bir başka ifadeyle, kurmaca içinde kurmaca yaparak üst-kurmaca tekniğini kullanır. Jenerik, film başladıktan bir süre sonra Shrek'in günlük rutinleri sırasında yaptığı hareketlerle yine Shrek tarafından yazılır. Shrek, çamur banyosu yaparken kendisini seslendiren Mike Myers'ın adını, ağzına doldurduğu çamuru tükürerek yazar ve film, yine kendine dönük bilinçlilik gösterir. Ayrıca bu bilginin parodisini de yapmış olur. Kendisini yakalamaya gelen askerleri korkutan Shrek, onlara filmin bir sonraki sahnesini kastederek “kaçacağınız bölüm bu!” der. Fiona'yı kurtarmaya gittiklerinde Shrek, “En yüksek kulenin, en yüksek odasında olacaktır” der Donkey” Nereden biliyorsun?” diye sorduğunda

ise “Bir kitapta okumuştum” diyerek cevap verir. Bu örneklerde anlatı yine kendi kurmaca doğasına bilinçli bir şekilde dikkat eder, izleyici de anlatının kurgusallığını devamlı olarak fark eder. Üst-Kurmacanın belirgin bir örneğini Sihirli Ayna sahnelerinde de görebiliriz. Lord Farquaad’a gelin adaylarını gösteren Sihirli Ayna, görsel 12 ve 13’ün örneklemediği üzere, bunu televizyondaki çöpçatan programları gibi bir ‘medya’ edasıyla yaparak bu programların parodisini oluşturur. Adayları tanıtmak için gösterilen fotoğraflar, videolar *Snow White and Seven Dwarfs/Pamuk Prenses* ve *Yedi Cüceler* masalındaki Sihirli Ayna karakterinin ekranında akar. Filmin kendisi bir kurmacadır, konuşan Sihirli Ayna’da gösterilen görüntüler ise filmin içinde farklı bir kurmacadır.



*Görsel 12-13: Sihirli Ayna ve ekranında tanıttığı Prensesler*

Son sahnede Fiona ve Shrek çifti balayı için yola çıkar, bunları ekrandan izlerken birden bire kamera hareket eder ve ekrandan uzaklaştığında tüm bunları bir kitaptan izlediğimizi görürüz. Bu sırada, görsel 14’te görüldüğü üzere, kitabın tamamı da filmin ekranında belirir. Kitabın adı *Shrek*’tir. Anlatı oyunsal bir tavırla yine kendine dönük bilinçlilik özelliği sergilemiş, üst-kurmaca yapmıştır. Ayrıca, metinlerarasılık bağlamında, anlatılan her şeyi bir kitabın sayfalarından izlediğimizin bilgisi verilerek, filmin esinlendiği kaynak olan William Steig’in *Shrek* isimli kitabına da gönderme yapılmıştır.



*Görsel 14: Hikâyenin görüntülediği varsayılan kitap*

*Shrek*’te; görsel 15’ten de anlaşılacağı üzere, klasik peri masallarından gelen Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Sihirli Ayna, Pinokyo, Geppetto, Kurabiye Adam, Fareli Köyün Kavalcısı, Üç Küçük Domuzcuk, Üç Ayı, Robin Hood, Peter Pan ve Tinker Bel, Sindirella, Üç Kör Fare gibi kahramanlar, hem kendi hikâyelerinden bağlamlarla hem de farklı bağlamda filmin hikâyesine dâhil edilmiştir. Böylece, klasik peri masallarının anlatısına, kahramanlarına, bunlardaki aşkın ve mücadelenin yaşanma biçimlerindeki klişelere yönelik pastiş, parodi ve ironi ve kolaj yapılmıştır.



*Görsel 15: Shrek’te yer alan masalların kahramanlarından bazıları*

Hunter (2001: 1) *Shrek* filminde, “Postmodernizm konusunda masum olanlar -2 yaşın altındakiler-hariç diğer izleyenlerin, filmin, modern ruh halini etkilemesinden dolayı Disney’in çarpıtılmasından tutun da vücut imajı ve kendini sevme sınavına kadar bütünüyle tam teçhizatlı bir anlam” göreceklelerini söylemiştir. *Shrek*’te yaratılan dünyadaki yaratıkların çoğunun Disney topundan çıkmış göçmenler olduğunu söyleyen Hunter, “Pamuk Prenses, Peter Pan ve Tinkerbelle gibi eski patronları Disney’den olan karakterler, eski



işverenleri pahasına, sırf spor olsun diye DreamWorks'e gelen arkadaşlar mı? Ve ayrıca Kötü Lord Farquaad'ın kalesi, Disney operasyonunun katı hiyerarşisi ve bürokrasisi üzerinde bir yorum olarak yekpare yükselen çok katlı bir ofis kulesi mi? Sorgulamalarını yapmış, Lord Farquaad'ın aşırı tutuculuğunun da yine DreamWorks'ün Disney'in eğlence parkı fetişine dair bir yorumu olabileceğini söylemiştir.

Lord Farquaad'ın sürgüne gönderdiği masal kahramanları Lord'un askerleri tarafından köle pazarlarının tasviri şeklinde 'yetenekleri, işe yararlılıkları ölçüsünde' satılmak ya da sürgüne gönderilmek amacıyla pazara çıkarılmıştır. Farklılıklara karşı açılan savaşları yadsıyan postmodernizmin bunlara olan eleştirisini, parodisini görsel 16'da görebiliriz.



Görsel 16: Köle pazarında satışa çıkarılan masal kahramanları



Görsel 17: Köle pazarında satışa çıkarılan Pinokyo

Pinokyo masalından ve 1940'ta yayınlanan çizgi filminden oğlunu çok sevdiğini bildiğimiz Geppetto, *Shrek* filminde ise nedense para kazanmak için onu askerlere satmak istemektedir. Kendi hikâyesinde en büyük dileği 'kukladan gerçek bir çocuğa dönüşmek' olan Pinokyo, görsel 17' de gösterildiği üzere, kendisini askerlere

“tahtadan bir kukla” olarak tanıtılan Geppetto'ya “Ben kukla değilim gerçek bir çocuğum” der ve bu yalanı sebebiyle kendi masalında olduğu gibi burnu uzar. Görüldüğü gibi burada, kahramanlarını yeni bir metne kopyalamak yoluyla Pinokyo masalına pastiş vardır. Referans metnini olan *Pinokyo* masalını taklit eden *Shrek* ise metnin bir kısmının, bağlamını değiştirip kullanarak bu masalın parodisini de yapmaktadır.

Köle pazarında bulunan Peter Pan, Tinker Bell'in olduğu kafesi fırlatır, peri tozları Donkey'in üzerine dökülür ve Donkey, tıpkı Peter Pan gibi uçmaya başlar. Görsel 18'deki bu sahne, *Peter Pan* masalında Peter'in uçuşunu ilk kez gören Wendy ve kardeşlerinin tepkisiyle aynıdır. Aynı replikler *Shrek*'te Donkey için tekrarlanır. Pinokyo örneğinde olduğu gibi Peter Pan örneğinde de pastiş ve parodi birlikte söz konusudur.



Görsel 18: Donkey Tinker Bell'den saçılan peri tozlarıyla uçuyor

*Shrek*, bataklığını işgal eden masal kahramanlarını evinden kovmaya çalışırken görsel 19'da gösterilen sahnede *Pamuk Prenses* ve *Yedi Cüceler* masalına yapılan bir parodi yine karşımıza çıkar: *Shrek* *Pamuk Prenses*'ten “ölü kadın” diye bahseder. Sihirli Ayna da Farquaad'a gelin adaylarını gösterirken de *Pamuk Prenses* ile *Sindirella*'ya prenses olmanın çok ötesinde, sıradan olanlara özgü ve günümüze ait kişisel özellikler atfederek bu masalların parodisini yapar.



Görsel 19: Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Shrek'in evinde

Shrek, bataklığa niye geldiklerini sorduğunda Üç Küçük Domuzcuk bu durumu "He huffed und he puffed und he signed an eviction notice/O (Lord Farquaad) üfledi püfledi ve tahliye emrini imzaladı" diyerek açıklar. Görsel 20'deki sahnede söylenen bu replik, *Üç Küçük Domuzcuk* tekerlemesinde Büyük Kötü Kurt'un, Domuzcukların evlerini üfleyerek yıkışını birbirlerine anlatmak için söyledikleri "He huffed and he puffed and he blew the house in" cümlesine göndermedir. Böylece metinlerarasılık bağlamında tekerlemeye ve 1933 ve 1997'de aynı adla yayınlanan kısa animasyon filmlere pastiş yapılmaktadır. Lord Farquaad'ın Büyük Kötü Kurt yerine konulması ise bir parodidir. Görsel 21 de ise Kırmızı Başlıklı Kız masalından gelen Kötü Kurt karakteriyle yapılan bir pastiş görürüz. Kötü Kurt tıpkı masaldaki gibi bir gecelikte yatakta yatmaktadır. Fakat bu kez Kırmızı Başlıklı Kız'ın Büyük Anne'sinin değil Shrek'in yatağındadır.



Görsel 20-21: Üç Küçük Domuzcuk ve Büyük Kötü Kurt

Genellikle masalların Disney uyarlamalarında, prenseslerin çoğunlukla da hayvanlarla birlikte neşe içinde şarkı söylediği sekanslar bulunmaktadır. *Shrek*, bu sahnelerin de parodisini yapar. Fiona, Disney Prenseslerine benzer bir



şekilde doğada dans eder, görsel 22'deki mavi kuşla beraber şarkı söyler. Fakat sesini son derece tiz yaptığı anda kuşun sesi Fiona'ya uyum göstermeye yetmez ve kuş patlar. Fiona, gözünü yumurtaların olduğu kuşun yuvasına çevirir. Bir Prenses olmasından dolayı kuş için üzülmelerini beklediğimiz Fiona'yı görsel 23'te oyuncu bir tavırla az sonra bu yumurtaları pişirirken görürüz.



Görsel 22-23: Şarkı söylerken patlayan kuş ve yumurtaları pişiren Fiona

Son sahnede *Sindirella* masalındaki Cadı, aynı bu masalda olduğu gibi, fareleri (bazı versiyonlarında kurbağaları) atlara dönüştürür. Fakat bu masaldaki bal kabağından yapılan arabanın aksine Shrek ve Fiona'nın arabası görsel 24'te görüldüğü gibi 'soğan'dan yapılmıştır. Burada *Sindirella* masalının hem parodisi vardır hem de referans metne benzer içerik kullanılarak pastiş yapılmıştır. Soğan şeklindeki araba ise Shrek'in Donkey'e söylediği "Devler soğana benzer, devlerin



katmanları vardır, bazı şeyler görüldüğü gibi değildir” cümlelerine gönderme yapar.



Görsel 24: Fiona ve Shrek'in düğün arabası

Filmde yer alan bazı şarkılar da parodi ve pastişe örnek olarak verilebilir. Serinin tema şarkılarından biri haline gelen Neil Diamond'un "I'm a Believer" (1967) şarkısı; "Aşkın sadece peri masallarında gerçek olduğunu sanıyordum. Başkası için bir anlam ifade edebilirdi ama benim için değil. Fakat şuan inanıyorum, ben aşığım" cümlelerine çevirebileceğimiz mısralarıyla başlar. Peri masalı anlatılarında, Disney masallarında ve popüler kültürde dayatılmaya çalışılan 'güzel ve yakışıklının aşkı' imajlarına eleştiri yapılarak, başka türünün de mümkün olduğu, çirkin birer dev olan Shrek ve Fiona'nın aşkıyla gösterilmiştir. Peri masallarının bu kuralı *Shrek* ile yıkılmıştır. "I'm a Believer" şarkısıyla da hikâyede anlatılmak istenen bu fikir desteklenmiştir. Shrek'in arenada askerlerle dövüştüğü görsel 25'teki sahnede ise Joan Jett'in *Bad Reputation* (1981) şarkısı çalar. Bu şarkı aynı zamanda Amerikan'ın 1999-2000 yapımı ünlü dizisi *Freaks and Geeks*'in tema şarkısıdır. Şarkı dizinin konusuyla oldukça uyumlu olan "Lanet olsun! İtibarım umurunda değil, sapmaktan, farklı olmaktan asla korkmam, benim tuhaf olduğumu düşünmeniz hiç umurunda değil, değişmeyeceğim!" sözlerini içerir. 'Freaks' sözcüğü İngilizcede 'ucubeler' anlamına gelen bir sözcüktür. Tüm bu bilgiler ışığında baktığımızda

<sup>14</sup> Atari oyununun bina yıkan 'kötü adamı' rolündeki Ralph, hem yıllardır aynı işi yapmaktan sıkılmış hem de oyunun iyi adamı tamirci 'Felix' gölgesinde kalmaktan bıkmıştır. Hiç kimse kötü adamları sevmez ama kahramanlar ise herkes tarafından sevilirler. Ralph artık iyi bir kahraman olmak ister ve 'oyun bozan'lık yaparak, üst-kurmaca yöntemiyle bize aktarılan birçok boyut ve diğer video oyunları arasında gidip gelmeye başlar.

<sup>15</sup> Küçük Riley için hayat, babasının San Francisco'da yeni bir işe başlamasıyla baştan aşağıya değişir. Hepimiz gibi Riley de

*Bad Reputation* şarkısının filmin bu sahnesine olan uyumunu da kolayca görebiliriz. Shrek, Duloc şehrindeki insanların bakış açısından bir 'ucube' olarak görüldüğünün farkındadır. Fakat bataklığının tapusunu almak için bu duruma katlanmak ve dövüşü kazanmak zorundadır. Sonuçta dövüşü kazanır ve halkın da desteğini almayı başarır. Postmodernizm burada farklılıkları öne çıkaran çoğulculuk ve heterojenlik özellikleriyle ötekinin, başkasının sesini meşrulaştırır, kişiyi özgürleştirir. Farklı varoluş katmanlarının yan yana kurgu düzlemine taşınmasıyla çoğulcu bir yaklaşım sergileyen Shrek, anlatısında metinlerarası özellikleri başarılı bir şekilde kullanmasıyla *Wreck-İt Ralph/Oyunbozan Ralph*<sup>14</sup>, *İnside Out/ Ters Yüz*<sup>15</sup>, *How To Train Your Dragon/Ejderhanı Nasıl Eğitirsin*<sup>16</sup> gibi kendinden sonraki birçok animasyon filme de örnek olmuştur.



Görsel 25: Shrek ringde, izleyicilerin şaşkın bakışları arasında askerlerle dövüşüyor

Shrek ve Donkey Duloc şehrine geldiklerinde kabindeki tahta bebekler tarafından söylenen "Welcome to Duloc" şarkısı Disney'in "It's A Small World" adlı şarkısının bir parodisidir. İki şarkının müziğinin de aynı olması Duloc şarkısını dinleyenlerin aklına "It's A Small World" ün gelmesini aşırı derecede kolaylaştırır. Sadece tek bir yolla; duyduğumuz sözleri algılama yetisiyle değil, beynin hafıza bölümünün de harekete

Sevinç, Korku, Öfke, İğrenme ve Üzüntü duyguları tarafından yönlendirilir. Riley'nin ana ve en önemli duygusu olan Neşe, her şeyi olumlu tutmaya çalışsa da, yeni hayatına uyum sağlama konusunda ona yardımcı olan duygusu 'Üzüntü' olmuştur.

<sup>16</sup> Hiccup, barışçıl bir ejderha ütopyası yaratma hayalini yerine getirir.

Bu kısa hikayelere baktığımızda dahi postmodern söyleme ait fikirlerin savunulduğunu rahatlıkla görebiliriz.

geçmesi sayesinde belirgin bir şekilde pastiş yapılmıştır.

## Sonuç

Postmodernizm, modernizmin düşüncelerine bir reddiye niteliğindedir. ‘Her şey olur’ parolasıyla modernizmin ‘üst anlatılara inanmak, bilim ve akılla dünyanın bilgisini elde ederek homojen bir toplum oluşturmak, yüksek kültür ve sanat’ gibi ideallerine çoğulculuk, eklektizm, nostalji, yüzeysellik, metinlerarasılık gibi fikirlerle karşılık vermiştir. Homojen, tek tip bir toplum yerine, tüm farklılıkların kabul gördüğü ve desteklendiği heterojen bir dünya istemiyle düşüncelerini oluşturmuştur. Bu düşünce sistemi sanata ve dolayısıyla film anlatısına da güçlü bir şekilde yansımıştır. Postmodernizmin etkileri, 1980’li yıllarda sinema anlatısında yoğun olarak görülmeye başlanmıştır. Postmodern anlatı öğelerinin animasyon sinemasından seçilen Shrek örneği üzerinden metinlerarası yöntemlerle incelendiği bu çalışmada, postmodern anlatının, klasik ve modern anlatı öğelerini de bünyesine katarak onlardan farklı içerik ve biçimle yapıtlar meydana getirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Postmodern filmler, anlatısını; parçalanmış, belirsiz, geçmiş ve geleceği sonsuz bir şimdide yaşayan şizofrenik zaman-mekân (uzam) anlayışıyla oluşturmuştur. Postmodernistlere göre var oluş anlamsız ve amaçsız bir oyundur bu yüzden kendisi bir oyun olan hayatı yansıtan sanat eseri de bir oyun olmalı ve oyun teması da bu temaya dönük anlatım teknikleriyle sanat eserine yansımalıdır. İzleyicinin bu postmodern oyun dünyasının içine girebilmesi ise diğer anlatı tarzlarına nazaran daha çok dikkate ve birikime ihtiyaç duyması anlamına gelmektedir. Bu yeni anlatı dili karşısında şaşırın izleyici, kafasında yıllardır oluşturduğu klişeleri yıkarak yeni alımlama pratikleri geliştirmek zorunda kalmıştır. Shrek, animasyon filmleri kategorisine baktığımızda hem konusuyla hem de ezber bozan yapısıyla postmodern anlatının teknik ve içerik açısından getirdiği birçok yeniliğin ilk

örneklerinden sayabileceğimiz bir filmidir. Kendine özgü kahraman, zaman ve mekân (uzam) sunumuyla karşımıza çıkarak animasyon filmlerin bilindik kalıplarını ve kurallarını yıkmış ve bu farklılaşma sebebiyle de çok fazla ilgi görmüştür. Kökleşmiş güzel prenses-yakışıklı prens sunumlarının aksine ‘devlerin aşkını’ anlatarak alternatif kahramanlık ve güzellik anlayışıyla kuvvetlenen, klişeleri hem alaya alıp hem de bunları kullanan orijinal bir anlatı tarzı geliştirmiştir. Yeni bir masal dünyası yaratmak için metinlerarasılığa başvurmuş, Disney gibi rakip şirketlerin filmlerinden aldığı birçok kahramanı kendi anlatısına transfer etmiştir. Dahası Shrek, masallara, tekerlemelere ve çizgi filmlere verdiği referanslarla çocukların eğlence dünyasına, TV programları, filmler, diziler ve ‘I’m a Believer’ gibi şarkılarla yetişkinlerin nostaljik duygularına seslenmiştir. Böylece hikâyesinde, çok katmanlı anlam yapıları oluşturmuştur. Referans metinlerinden bağımsız olarak da okunabilen Shrek filmi, sadece anlatı yapısıyla değil diyaloglarında verdiği mesajlarla da postmodern düşünceye ait tavırlar sergileyerek genel geçer yargılara, ötekileştirmelere, tek tipleştirme, homojenleştirme gibi düşüncelere güçlü eleştiriler getirmiş, hikâye anlatımını çift kodlama tekniği ile ilerletmiştir. Yeni bir anlatı tarzı kullanmakta gösterdiği bu cesaretle animasyon dünyasında çığır açan Shrek, kendinden sonra gelen animasyon filmlere örnek olmuştur.

## KAYNAKÇA

- AKTULUM, Kubilay; (1999). Metinlerarası İlişkiler, Ankara, Öteki Yayınları
- AKYILDIZ, Şeref; (2015). Murat Gülsoy'un Eserlerinde Postmodernist Ögeler, Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa
- AŞKAROĞLU, Vedit; (2014). Postmodern Söylem ve İhsan Oktay Anar İle John Fowles Romanlarının Postmodernist Açından Karşılaştırılması, Doktora Tezi, Ardahan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ardahan
- BAUDRİLLARD, Jean; (2011). Simülakrlar ve Simülasyon, (O. Adanır, Çev.), Ankara, Doğu Batı Yayınları
- BEST, Steven & KELLNER, Douglas; (2011). Postmodern Teori, (M. Küçük, Çev.), İstanbul, Ayrıntı Yayınları
- BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin; (2009). Film Sanatı, (E. Yılmaz ve E. S. Onat, Çev.), Ankara, De Ki Basım Yayım
- BORDWELL, David; (1985). Narration in the Fiction Film, Winconsin, University of Wisconsin Press
- BÜYÜKDÜVENÇİ, Sabri & ÖZTÜRK, Semire Ruken; (2014). Postmodernizm Ve Sinema, Ankara, Dipnot Yayınları
- ÇOLAK, Metin; (2006). Sinema ve Zeitgeist: Çağdaş Toplumsal Kriz ve Postmodern Sinemanın Yükselişi, Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir
- DİLBER, Kadir Can; (2008). Postmodernizm ve Yeni Adlandırmalar, Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı, 138/139/140, 505-515
- DURAN, Recep; (2008). Postmodernizm Bir Düşünce Okulu mudur?, Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı, 138/139/140, 142-151
- EAGLETON, Terry; (2015). Postmodernizmin Yanılsamaları, (M. Küçük, Çev.), İstanbul, Ayrıntı Yayınları
- ELMACI, Tuğba; (2012). Gemide ve Bornova Bornova Filmleri bağlamında Yeni Türk Sinemasında Antikahramanın Yükselişi, Selçuk İletişim, 7(2), 168-181
- ERİNÇ, Sıtkı M; (1994). Postmodernizm'in Tanımı, Anadolu Sanat Dergisi, 2. 31-45
- GÖZE, Filiz Erdemir; (2009). Postmodern Sinemada Kahramanın Dönüşümü, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı 35
- GÜRATA, Ahmet; (2004). Öznel Zamanın İzinde: Sinemada Postmodern Zamanlar ve Görüş Noktası, Fatma Dalay Küçükkurt & Ahmet Gürata (Der.), Sinemada Anlatı ve Türler, ( 95-114), Ankara, Vadi Yayınları
- GÜNGÖR, Mehmet; (2017). "Oyun ve Üstkurmaca Bağlamında Bir Animasyon Okuma Denemesi: Wreck-İt Ralph", Hikmet Akademik Edebiyat Dergisi, Gelenek ve Postmodernizm Özel Sayısı, Yıl 3, Sayı 7
- HAZNECİ, Özlem Uzun; (2016). Canlandırma Sinemasında Transmedya Hikâye Anlatım Örneği Olarak Shrek Serisi, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul

- HUNTER, Stephen; (2001). 'Shrek' Is a Fractured Fairy Tale With Its Heart Firmly in Place, Washington Post, May 18 <http://www.washingtonpost.com/wp-srv/entertainment/movies/reviews/shrekhunter.htm?noredirect=on>
- JAMESON, Fredric; (2011). Postmodernizm Ya Da Ge Kapitalizmin Kltrel Mantıęı, Ankara, Nirengi Kitap
- KARABURGU, Oęuzhan; (2008). Postmodern Anlatıda Zaman, Hece Modernizmden Postmodernizme zel Sayısı, 138/139/140, 363-367
- KOAKOęLU, Bedia; (2010). Postmodernizm Sorunsalı Ve Trk Anlatısında Geleneksel Tahkiyenin İzleri, Doktora Tezi, Seluk niversitesi, Sosyal Bilimler Enstits, Konya
- LASALLE, Mick; (2001). Fractured Fairy Tale / Visually Elegant 'Shrek' Thoroughly Entertaining For All Ages, San Francisco Gate, May 18  
<https://www.sfgate.com/movies/article/Fractured-fairy-tale-Visually-elegant-Shrek-2919420.php>
- LYOTARD, Jean-Franois; (1997). Postmodern Durum, (İ. Birkan, ev.), Konya, Vadi Yayınları
- ROSENAU, Pauline Marie; (1998). Postmodernizm Ve Toplum Bilimleri, (A. iędem, ev.), İstanbul, Ark Yayınları
- SARUP, Madan; (2004). Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm, (A. Gl, ev.), Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları
- SHREK, (2001). DreamWorks Animation SKG Home Entertainment, DVD.
- ŞAHİN, Hikmet; (2011). Postmodern Sanatta Eklektik Nesnelere, Doktora Tezi, Seluk niversitesi, Eęitim Bilimleri Enstits, Konya
- ŞAHİNER, Rıfat; (2013). Sanatta Postmodern Kırılmalar, Ankara, topya Yayınları
- TOSUN, Necip; (2008). Postmodern yk ve Trk yksnde Postmodernizmin Etkileri, Hece Modernizmden Postmodernizme zel Sayısı, 138/139/140, 374-388
- TRKDOęAN, Melike; (2007). Rasim zdenren'in 'Kuyu' yksnde Metinlerarası İlişkiler, A.. Trkiyat Arařtırmaları Enstits Dergisi, Sayı 35, 167-18
- NAL, Hayriye; (2008). Postmodern Stratejiler ve Yntem Sorunu zerine, Hece Modernizmden Postmodernizme zel Sayısı, 138/139/140, 286-296
- YANAR, Iřık; (2008). Postmodernizm: Doęuřu, Etkisi ve Sınırları, Hece Modernizmden Postmodernizme zel Sayısı, 138/139/140, 26-33
- YETİŞ, İřhak; (2008). Trk ykclęnde Postmodernizmin İzleri, Hece Modernizmden Postmodernizme zel Sayısı, 138/139/140, 389-394
- YILDIZHAN, Yavuz; (2004). Moderniteden Postmoderniteye Geiř ve David Lynch Filmlerinde Postmodern ęeler, Yksek Lisans Tezi, İstanbul niversitesi Sosyal Bilimler Enstits, Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul