

Vampir Efsanesi, Vampir Filmleri ve Vampir Olgusuna Farklı Bir Bakış: "Buffy The Vampire Slayer" ve "Angel" Dizileri

A Different View Towards Vampire Legend, Vampire Films and Vampire Fact: "Buffy The Vampire Slayer" and "Angel" Serials

Nigar PÖSTEKİ

Yrd. Doç. Dr., Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü

Özet

Korku duygusu insanoğlunun temel duygularındandır. Bu nedenle de efsaneler, romanlar ve sinema için verimli bir malzeme olmuştur. Makalede Dracula bir korku modeli olarak incelenmekte ve psikolojik, sosyolojik açıdan da bakılmayı hak ettiği belirtilmektedir. Dracula bir vampir öyküsü olarak sinema ve TV dizileri için önemlidir. Buffy ve Angel adlı popüler kültür ürünü diziler için de bir kaynak olmuştur. Bu iki dizi içindeki zengin vampir örnekleri ve karmaşık öyküleri açısından incelenmeye değer görülmektedir. Bu bakış açısıyla Dracula'nın ve dizilerdeki vampirlerin birçok yönden farklı olmaları dikkati çekmektedir. Çalışma klasik vampir öyküsü ile dizilerdeki öyküleri karşılaştırmalı olarak incelemektedir.

Anahtar Kelimeler: Vampir, Dracula, Buffy, the Vampire Slayer, Angel.

Abstract

"Fear" is one of the basic feelings of human kind, for that reason it has been a fruitful source for legends, novels and cinema for years. This study takes 'Dracula' as a sample model of 'fear', and claims that it can be investigated as a model of fear from psychological and sociological vantagepoint. Dracula, which can be described as a vampire narration, is a vital source for TV serials and cinema scripts. For example, it has been a source for worldwide popular serials as Buffy and Angel. Rich vampire elements in the serials are worthwhile to investigate comparatively. The "vampires" in the serials and the "vampires in Dracula" differ each other from various aspects. The objective of this study is to search for these differences and discuss them comparatively.

Key Words: Vampire, Dracula, Buffy, the Vampire Slayer, Angel.

1. Giriş

İnsanlar, çevrelerinde tanımlayıp, algılayamadıkları olaylar ya da kişilerle karşılaştıklarında bunları akıllarıyla anlamlandırmaya çalışmaktadırlar. Bu tanımlama ve anlamlandırma çabası "korku" gibi temel bir duygunun ötelemesiyle olmaktadır. Görülmeyen, ancak varolduğu ve insanları korkutup, onlara zarar verdiği düşünülen varlıklardan her zaman korkulmuştur. Bu nedenle de insanların çok eski zamanlardan beri yarattıkları kültürleri içerisinde korku motiflerine rastlamak mümkündür.

Yaşanan mekan ve çağ ne olursa olsun insanların korku duygusunu temel olarak birçok öykü, masal ve efsane ürettikleri aşikardır. Bu üretimleri aslında bir anlamda Carl Gustav Jung'un da belirttiği gibi insanlığın ortak bilinçaltından kaynaklanmaktadır. Bu ortak alandaki anılar ve bastırılmış duygular ilkel anıları yani arketipleri oluşturmaktadır. "Bir tür ilkel atavi imajlar diyebileceğimiz arketipler, davranışlarımızı yönlendirir ve folklor malzemesi, sanat eseri, masal ve efsane gibi kişisel veya kolektif üretimleri etkiler" (Bilgin 2003: 32). Bugün de kitle iletişim araçlarının kolektif bilinçaltını oluşturucu tarzda aynı görevi üstlendiklerini söylemek mümkündür.

Rüyalar, dini inançlar, mitler, sanatlar ve folklor bu arketiplerin somutlaştıkları alanlar olarak karşımıza çıkmaktadırlar. İşte vampir de böyle bir bilinçaltı ile korkunun arketipi olabilmektedir. Çok eski zamanlardan beri varolan "vampir" olgusu zaman içerisinde farklı anlamlar kazanmıştır. İlkçağların vampirleri zamanla farklılaşmıştır. Vampirliğin özünde kan emme yatmaktadır. Vampirler yaşamlarını sürdürebilmek için insanların kanlarını emen yaratıklardır. Bir anlamda insanların korkularının somutlaştırılmış halleridir. Kolektif bilinçaltına yansıyan arketip diyebileceğimiz ilk vampir örneği ilk kutsal metinlere dayanmaktadır aslında.

Araştırılan vampir metinlerinde ilk vampir Caine'dir. Bu ilk yaratılış metinlerinden bugüne "vampir efsanesi" insanların bilinçaltılarında farklı kültürlerle geçmiştir. "Vampirler, kurtlaşmış insanlar, canavarlar ve mummyaların hepsi de, özünde, insansal yaratıklardır. Bunlar, reel-toplumdaki insanın öz parçası sayılan kötülük ve günah potansiyelinin kişileşmiş görünümleridir" (Oskay 1994: 62). Bu anlamda "vampir"ler insanların hayatlarında hep varolmuşlardır.

Ortaçağ'da insanların en büyük korkusu karanlık yarınlardır. Dini baskı, salgın hastalıklar, açlık gibi şeylerle mücadele etmek zorunda kalan insanlar, yaşanan günden korkmuşlardır. Bu, bir anlamda yaratılan öyküler ve efsanelerle günü anlam-

landırma, saldırganlığı ve korkuyu başka bir yöne yönlendirmedir. Ölümün bu kadar yakınında yaşamak insanlarda ölüm korkusunun şiddetli biçimde yaşanmasına neden olmaktadır. Sonraki dönemlerde bilim ve teknoloji geliştikçe "insanların korkuları yön değiştirmiştir. İlişkiler kapitalizm kuralları çerçevesinde sürdüğü için çıkar çatışmaları herkesten korkuyu getirmiştir (Pösteği 2002: 48-50) Dolayısıyla korku yok olmamış, başkalaşım lar geçirerek insan hayatında yer almaya devam etmiştir. Buna bağılı olarak vampirler ve vampirlik günümüze kadar efsanelerde, öykülerde ve sinemada varlığını sürdürmüştür.

Korkunun temel kaynakları kısaca bu şekilde tespit edildikten sonra, insanların açmazlarının üretimi olan vampirlikten ve vampirlerden bahsedilecektir. "Vampir" öyküsünden yola çıkılarak oluşturulan öykülerin vardığı modern insanın kabusu olarak nitelendirilen Dracula ve sinemadaki vampirlerin izinde TV'deki iki popüler dizideki vampir bakışına değinilecektir. Temel amaç, uzun bir süre televizyonda gösterilen ve büyük ilgi çeken ABD yapımı "Buffy, the Vampire Slayer" ve "Angel" adlı dizilerdeki vampirler ile klasik vampir arasındaki farkı ortaya koyarak "korkulan olgu" konusundaki insan değişimini saptamaktır. Bu iki dizi, içeriklerindeki korku öğeleri ile dikkati çekmektedir. Özellikle korku kahramanlarından biri olan vampirlerin temel karakterler içinde yer almaları önemlidir. İnsanların bilinçaltılarında, geçmiş öykülerde ve sinemada farklı bir konuma sahip olup, korkunun öznesi olan vampir, bu iki dizideki karakterler aracılığı ile insanca duygulara sahip olan bir kişiliğe kavuşmaktadır. Bu noktadan hareketle korkulan konusundaki değişim ortaya konulmaya çalışılacaktır. Bu amaçla her iki dizi de karakter, mekan, duygu ve yaratılan vampir karakterlerdeki değişiklik ve farklılık açısından klasik vampir Dracula ile karşılaştırılmıştır.

2. Vampir Efsanesi

"Vampir"lerden çağlar boyunca herkes korkmuştur. Yaşayan ölü olan vampirler, canlı insanların kanlarını emerek bir anlamda onların yaşam özlerini alan asalak yaratıklardır. Ölü olmayan, hayat sunan kanla beslenen vampir efsanesi Asurluların taş tabletlerinde...kendine yer bulmuştur. Kanın yeraltı dünyasındaki ölümden dönüşü sağlayacağına inanan Eski Yunanlılar, bunu "sacramentos" (aydan yapılmış ceset) olarak adlandırmışlardır. "Vampir" kelimesi ise doğaüstü özelliği olduğuna inanılan kutsal sebt dönemini belirten ve bir siyam kelimesi olan 'vampra' ile aynı kökten gelmektedir. (Pösteği 2002: 51) Vampir dendiğinde akla gelen "Dracula" ise tarihte Osmanlı'ya karşı yaptığı mücadele ile tanınan Vlad Tepes'e atıfta bulunmaktadır. Babası Drakul'a ithafen bu isim verilmiştir. "Drakul'un oğlu" anlamına gelmektedir (Oskay 1994: 107).

Vampirilere dair ilk kaydı 12. yüzyılda William of Newburgh adlı kişi tutmuştur. Ölülerin geceleri insanların kanlarını emmek için canlandıklarını yazmıştır. Yaradılış dönemine ait bazı metinlerde ise Eve'den (Hawa) önce yaratılan "Lilith" adlı asi ruhlı bir kadından bahsedilmektedir. Bu kadın, Adam'a (Adem) karşı çıkınca lanetlenmiştir. İkinin ilk çocukları olan Caine, kıskançlık sonucu kardeşini

öldürür. Bu nedenle de tanrı tarafından cezalandırılır. Cezası da güneşi görememek ve kana susamışlıkla azap çekmektir. Kan ile mistik güçler arasındaki bağlantıyı keşfeden Caine, kendi gibi yaratıklar ortaya çıkarmanın yollarını arar ve bulur da. Bir vampir tarafından ısırılan biri, vampirin kanını emerse bir süre sonra vampire dönüşmekte ve o vampirin klanının bir üyesi olmaktadır (www.derki.com).

"Rusya, Polonya, Orta Avrupa, Yunanistan ve Arap dünyasında yaygın olan inanç uyarınca, yaşayanların kanını emmek için mezardan çıkıp gelen ölü, vampirdir. Slavlar, kan uğruna mezardan kalkan ölünün kalbine kızıl ağaçtan yapılmış kazık saplar. Geleneksel olarak, vampirin kurbanı yine bir vampire dönüşür; çünkü vampir, kanını emdiği kişiyi kirletir. Hayaletler insanı korkutmaktan öteye gidemezken, varlıklarını canlıların kanına borçlu olan vampirler, insanı kanını emmek suretiyle öldürürler" (Zizek 2003: 264). 1672 başında Orta Avrupa'dan birkaç vampir hikayesi Batı'nın folklorik geleneğine girmiştir. 60 yıl içinde, Avrupa ve İngiltere basınında birkaç ilginç öykü yer almıştır. İngilizce "vampir" kelimesi de ilk defa kullanılmıştır (Wilcox ve Lavery 2002: 143).

2.1. İlk Vampir Öyküleri

Orta Avrupa folklorunda ilk vampirler akrabaları ya da köylülerce öldürüp, mezarlarından çıkan köylülerdir. Vampir olarak doğmalarının nedeni zavallı bir şekilde ölmeleri (sarhoş, vaftiz edilmeden, intihar) ya da sadece intikam istemeleridir. Bram Stoker'ın Dracula'sında vampir aristokrat olur. Bir şatoda inzivaya çekilmiş olarak yaşamaktadır. Viktoryen vampiri ölüdür, insan değildir, tam anlamıyla anti Hristiyandır (Wilcox, Lavery, 2002: 111). Dracula insafsız mülk sahiplerinin görüntüsüdür. Frankenstein ile birlikte burjuva uygarlığının korkularını temsil etmektedir (Moretti 1991: 59). 19.yüzyıl dünyasında vampiri efsane olarak sürdüren en ünlü "vampir" Bram Stoker'ın "Dracula" (1897) romanı olmasına rağmen tek olan değildir. Ölü olan ve yaşayan birini esir alan esrarengiz varlıkları anlatan başka eserler de vardır. Şiirde Byron'un Gaiour'u (1813) ve Keats'in Laima'sı (1819) gibi. Dr.John Polidori'nin kısa öyküsü The Vampire (1819) şeytan Lord Ruthven'i sunmuştur (namı diğer Lord Byron). Bunlar aynı konudaki Gotik melodram dalgasının da habercisidirler: George Stephen, The Vampire (1821), John Dorset, The Vampire Bride (1821) ve W.T.Moncrieff, The Vampire (1829) (Maden 1992: 15).

Vampir efsanesinin geldiği son nokta olan ve aynı zamanda en ünlü vampir olan Dracula, birçok yönden incelenmiş bir eserdir. Hem roman ve hem de Dracula'yı dünya çapında ünlü bir karakter haline getiren sinemadaki örnekleri farklı yönlerden ele alınmışlardır. Dracula öyküsü, kapitalizm (kan emme yönü ile), psikanalitik açıdan dini okuma yaparak ya da cinsel çağrışımlarının incelenmesi gibi yönlerden araştırılmıştır.

"Ucubeler ve canavarlar, psikanalize göre anlatılacak olursa, id'in (alt-ben'in) iç yüzünün dışı vurulmasıdır" (Oskay 1993: 68). "Vampir, yaşama arzusunun simgeler, öylesine doyurulamaz bir arzudur ki, dizginlenemez. Bu yokedici arzu, özünde

kişinin kendisine yönelik olsa da, 'ötekine' yansıtılır. Kişi kendi özündeki kaynakları tüketip, yetersizliğine çare bulamayınca; ötekini kendi eksikliğinden sorumlu tutar, ancak kendisiyle ilgili asli sorumluluklarını ve ölümlülüğünü kabullenirse, vampir olmaktan çıkar. Vampir, çevresi ve kendisiyle uyum sağlayamayan kişidir. Vampir kişinin ruhsal güçlerinin kendisine yönelmesini simgeler" (Zizek 2003: 264). Dracula romanının yazarı Stoker, küçüklüğünden itibaren hastalıklı bir yaşama sahip olduğu için ya annesine ya da büyüdükten sonra başkalarına bağımlı olarak yaşamıştır. Bu anlamda "vampir" in bir başkasının hayat sıvısı olan "kan" olmadan yaşayamaması ile Stoker'ın hayatı arasında açıkça bağlantı kurmak mümkündür. "Stoker, Nosferatu gibi Slav mitlerine dayanarak oluşturduğu Dracula'da sadece bir vampiri değil, aynı zamanda Victoria dönemi İngiltere'sinde yaşanan baskıları ve cinsel tabuları ele alırken kişisel saplantılarını da romana katmıştır. Hatta Dracula'nın Irving'i çağırıştırdığı söylenmektedir. Stoker'ın vampiri, devri geçmiş bir aristokrat olarak İngiltere'ye taşınarak, ülke için bir tehlike arz etmektedir. Düzeni, gelenekleri, yasaları tehdit eden bir yabancıdır o" (Scognamillo 1996: 130-132). Vampir aslında başkasına bağımlı olarak yaşadığı hayatından memnun değildir. Çevresine tamamen yabancılaşmıştır. Bu toplumdaki dışlanma direkt olarak ergenlik çağındaki gençlerin dışlanma kabusunu temsil etmektedir. Vücudunda beliren değişimler onun korku duymasına neden olmaktadır (Evans 1998: 64).

2.2. Klasik, Kapitalist Vampir Dracula

Kapitalist açıdan bir okumaya girildiğinde şatosunda yaşayan ancak kullandığı eşyalar ve kırık dökük kapılar ve duvarlarla "köhneleşmiş" ve de "fakirleşmiş" bir aristokrat olan; bu yönüyle de erişilmez yine de mağrur bir eski çağ temsilcisi karşımıza çıkmaktadır. "Tıpkı bir kapitalistin birikime zorlanması gibi, üstündeki lanet, vampiri hep daha çok kişiyi kurban etmeye zorlar. Doğası onu, sınırsız olmak için, toplumun bütününe boyun eğdirmek için mücadeleye zorlar. Bu nedenle insan, vampirle 'bir arada varolamaz'. Ya ona yenilmeli ya da onu öldürmeli; böylece hem dünyası onun varlığından, hem de onu kendi lanetinden kurtarılmalıdır" (Moretti 1991: 64). Dracula romanında harap bir şatoda yaşayan, toplumun korktuğu kont, korkuyu ve kötülüğü temsil etmektedir. Köylüler ve çevre halk, ondan çekinip, uzak dururken; Dracula da "çünkü köylü özünde bir korkak ve aptaldır" yorumunu yapmaktadır.

Dracula gibi kan emici bir vampirle bireysel mücadeleye girmek pek akılcı değildir. Başka güç nesnelere ihtiyaç duyulmaktadır. Vampir gibi yenilemez bir gücün karşısında insan gibi güçsüz bir varlığın başvurabileceği yardımcıların bulunması gerekmektedir. Vampirlerin doğasını bilebilecek cesur ve de akıllı insanların güçlerini arttıracak ve vampiri durduracak şey dindir. Hristiyan öğeler ve özellikle de rahipler; romandan, filme tüm vampir öykülerinde belirleyici bir nitelik kazanmaktadır. Franco Moretti'ye göre vampirin gücünü kıran haç, kutsal ekmek, sarımsak gibi nesnelere dinsel anlamları ve batıl inançlar açısından vampirin gücüne sınırlar koyan güçler olarak ortaya çıkmaktadır. Bunlar vampirin insanları kendisi gibi bir kan emicive dönüştürmesini engelleyen sınırlayıcılardır (Moretti 1991: 65).

Vampirlerle mücadelede din adamları bilgileri ile onların en çok çekindikleri insanlardır. Bu öykülerde bir anlamda kapitalizmle başlayan laikleşme sürecinde dinin sınırlayıcı etkisinden kurtulmak isteyen kapitalistle, üstünlüğünü korumaya çalışan kilisenin satır aralarındaki mücadelesini görmek de mümkündür. Dracula romanı, Aziz George günü akşamı başlar. Geceyarısından sonra tüm şer güçlerin ortaya çıktığı bir gündür bu. İngiliz kilisesine göre putperestlik sayılan kilise ve haç, vampirden köylüleri koruyan birer simge olarak yansıtılmaktadır.

Vampir, kan emerek kurbanının enerjisini alırken, bir yandan da bu durum bir ritüel olarak karşımıza çıkmaktadır. Kan emme erotik bir simgedir. Güçlü, çevresine hakim, karşısındakini kendisine manyetik bir güçle bağlayan vampir ögesi, özellikle bu gücü sayesinde kadınlar üzerinde bir etki uyandırmaktadır. Örneğin vampir filmlerinde vampirin kadınlar üzerindeki etkisi erotik olarak yansıtılmaktadır. "Bram Stoker'ın Dracula'sı kadınları baştan çıkarmakta yeteneklidir. Bütün vampir hikayelerinde kadınlar, başlarına geleceğin bilincinde olsunlar, olmasınlar, kendilerini bu çekici, baştan çıkarıcı, kan emici varlıklara teslim ederler. Aslında vampirin peşinde olduğu yaşam kaynağı kandır, fakat bunu vazgeçilmez bir erotizm kisvesi altında öyle bir sunar ki, kadının tek yapabildiği kendini hazzın kucağına bırakmaktır...kanla birlikte emilen hayat kadının vücudunu titreterek dışarı çıkar" (Zizek 2003: 267). Vampirin kötülüklerinden bir tanesi de kendisini kurbanlarının eşleriyle eğlendirmesidir. Folklordaki vampir mitosunda bu seksüel yön belirgindir. Özellikle çingeneler arasında. Çingenelerin inancına göre bir vampirin eşi hem cinsel hem de kanlı iştahının öznesidir (Wilcox ve Lavery, 2002: 143).

2.3. Romandan Filme Vampir ve Dracula

"Vampir" edebiyatta efsanelerin ortaya çıkardığı bir figür olarak yaşarken, sinema sayesinde daha geniş kitlelerin ilgisini çeken bir "kahraman" haline gelmiştir. İlk dönem vampir filmlerinde tam anlamıyla bir korku figürü olan Dracula, giderek korku sinemasının gelişmesiyle birlikte farklı açılardan değerlendirilmeye başlanmıştır. İlk önemli vampir filmi olan Friedrich Wilhelm Murnau'nun Nosferatu'sundaki (1922) "Kont Orlok", Dracula'nın bir uyarlamasıdır ve yaklaşan Hitler tehlikesine dikkati çekmektedir. Hollywood'un vampiri değerlendirmeyeceği düşünülemez birşeydir. Tod Browning'in "Dracula" (1931) isimli filmi ile Dracula ve vampir öyküsü yeni dünyaya geçiş yapmıştır. Sinemacıların hayal güçleri ile farklı biçimlerde vampir imgesinin karşımıza çıktığını görmekteyiz. Komediden, erotik sinemaya kadar pek çok türde Dracula ve vampirler filmlerde kahraman olmuşlardır. Tek fark olarak Hollywood vampirleri etraflarındakilerden ayırt edilememektedir. İnsan gibi kokar ve görünürler. Yerler, içerler, sigara kullanırlar, aşık olurlar, kızarlar ve merhamet duyarlar (Wilcox ve Lavery, 2002: 111). Son dönem vampir filmlerinde, önceleri toplumun uzağında yaşayan vampirler insanlarla ortak yaşam alanlarını paylaşmakta ve ayrı birer varlık olarak yaşamlarını yeryüzünde sürdürmektedirler. Bu vampirlerin peşinde olup, insan ırkını koruyan bir de avcılar vardır kuşkusuz. Bunlar korkusuz, kendilerini bu işe vakfetmiş avcılar. Blade'de (Bıçağın İki Yüzü, 1998) Wesley Snipes'in canlandırdığı sivah vampir karakteri, vampir klanı ile insanlık adına

mücadele etmektedir. Annesi kendisine hamileyken bir vampir tarafından ısırıldığı için türünün kanla yaşama, aynada görünmeme, güçlü olma gibi özelliklerini taşıyan Blade, gündüz dışarıda gezebilmesi nedeniyle vampirler arasında ayrı bir yere sahiptir ve "gündüz gezen" sıfatıyla nitelendirilmektedir. Belirli zamanlarda aldığı serum ile "kan emme" güdüsünün önüne geçen Blade, vampir olmasına rağmen türünden nefret etmektedir. Karizması, gücü, deri kıyafetleri, güneş gözlükleri ve yaşam tarzı ile sıra dışı bir kahramandır ve güçlü bir seksapeli vardır. Bu yönleriyle hayranlık uyandıran bir vampir olmaktadır. Yine Karanlık Ülkeleri'nde (Underworld 2003) vampirler dünyada ayrı bir yaşam türü olarak gösterilmektedirler. Bu sefer kurtadamlarla vampirler arasındaki "karizmatik" savaş ön plana çıkmaktadır. Vampirle Görüşme'de de (Interview With The Vampire, 1994) vampire sempatik bir bakış bulunmaktadır. Tom Cruise'ın canlandırdığı Lestat kötü bir vampirken; Brad Pitt'in canlandırdığı Louie iyi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu anlamda Amerikan vampiri yeni bir kültürün ürettiği yeni bir canlıdır. Yeni dünyadaki düzene ayak uydurmuştur. Yeni vampirlerin yeni düşmanları da artık din adamları değil, profesyonel kişilerdir. Çağımızın modern vampir avcıları sinemada Blade, TV'de Buffy, edebiyatta Anita Blake'tir.

3. Buffy, the Vampire Slayer ve Angel Adlı Dizilerdeki Vampir Olgusu

Çevresinde oluşturduğu gizem nedeni ile kötülük simgesi olan vampir, "...hem ölüdür, hem de değildir: o, yaşayanlardan emdiği kan sayesinde yaşamayı beceren ölü bir kişi, bir 'ölmemiş'tir. Kanını emdiği kişilerin gücü onun gücüne dönüşür. Vampir güçlendikçe, yaşayanlar güçsüzleşir" (Moretti 1991: 63). Ölüm içinde ölümsüzlük kazanan vampir, ölemeyen bir ölü olarak iki arada kalmıştır (Oskay 1994: 123). Bu durum TV'de vampir dizileri olarak popüler bir yere sahip olan Buffy, The Vampire Slayer (1997-2003) ve Angel (1999-2004) adlı iki dizide bize bir dram ögesi olarak sunulmaktadır. İyi vampirler (Angel ve Spike) bu durumları nedeniyle çaresizdirler. ABD'de ve dünyada büyük ilgi çeken bu iki dizi uzun dönem popülerliklerini korumuş ve "vampir"i farklı bir konuma getirmişlerdir. Buffy, altı sezon, Angel ise beş sezon boyunca devam etmiştir.

Her iki dizi de aynı yapımcı (Joss Whedon) tarafından yapılmıştır. Bu nedenle iki dizideki bazı karakterler ortaktır. "Buffy, the Vampire Slayer" da ilgi çeken bir karakter haline gelen "Angel"; daha sonra ayrı bir dizinin kahramanı olmuştur. Bu nedenle iki dizideki karakterlerin başlıcalarının incelenmesinde fayda bulunmaktadır. İki dizinin mekan, tema, teknik ve psikolojik unsurlar etrafındaki incelemeleri klasik vampir ile yeni dönem vampir arasında yapılacak bir karşılaştırma öncesinde gerekli görülmektedir. Bu, hem dizileri tanıma ve anlama hem de vampirlerin karşılaştırmalarından sonra yapılacak analiz açısından önemlidir.

3.1. Karakterler:

Bir TV dizisi ana karakterlerin seyirci tarafından benimsenmesi ile başarı kazanmaktadır. Ana öykü, karakterler arası ilişkiler, birbirlerine karşı olan tepkileri

dizi içindeki olay örgüsünü beslemektedir. Karakterlerle özdeşleşme sağlandığı zaman dizinin "tutması" kolaylaşmaktadır. Bu nedenle yaratılan karakterlerin güçlü karakterler olması gerekmektedir. İzleyicinin karaktere karşı besleyeceği sevgi ya da nefret diziyi takip etmesini sağlayacaktır. İyi ve kötü karakterler arasındaki mücadelede izleyicinin taraf olmasının sağlanması gerekmektedir. Bu amaçla karaktere yüklenecek birtakım özelliklerin gerçeklerle bağlantısının olup olmaması önemli değildir. Çünkü özdeşleşme ile zaten karaktere bir biçimde bağlanan izleyici için onunla ilgili her şey gerçektir. Karakterleri oynayacak oyuncuların performansları da benimsenmelerinde rol oynamaktadır. Role oturan, karakteri yansıtan, yüzü, kıyafetleri ve tavırları ile karaktere uyan oyuncular karizmaları ile karakteri taşıyabileceklerdir.

Angel ve Buffy dizilerine baktığımız vakit oluşturulan karakterlerin güçleri ile izleyiciyi hemen yakaladıklarını görmekteyiz. Oynayan oyuncular da rolleri ile bütünleşmişlerdir. Yaratılan karakterler güçlüdür. Bu nedenle de Buffy dizisinde yan bir karakter olarak diziyeye dahil olan Angel karakteri karizması ile izleyici tarafından çok beğenilmiş ve ayrı bir dizisi yapılarak ana kahraman haline getirilmiştir.

İki dizideki ana ve yan karakterlerin sayısı 14'tür. Bu bölümde dizilerin künyeleri ve kısa konuları hakkında bilgi verildikten sonra temel karakterlerin kişilik yapıları üzerinde durulacaktır.

3.1.1 Buffy

Dizinin Adı: Buffy, the Vampire Slayer

İçeriği : Buffy Anne Summers isimli bir kızın, vampir avcısı olarak seçilmesi ile başı gelenleri ve yaşadığı maceraları anlatan bir dizidir.

Yayıncı : CNBC-e kanalında altı sezonunun hepsi yayınlanmıştır.

Y. Ülke : ABD

Yapımcı : Joss Whedon

Y. Yılı : 1997-2003

Oynayan : Sarah Michelle Gellar, Nicholas Brendon, Alyson Hannigan

Buffy, the Vampire Slayer'ın Konusu:

Sunnydale Lisesi'nde öğrenci olan Buffy Anne Summers, dünyayı vampirlerden ve iblislerden korumak için seçilmiş bir vampir avcısı olduğunu öğrenir. Bu görevinde kendisine gözetmeni Giles ve arkadaşları yardım eder. Buffy vampirlerle

mücadelesi sırasında Angel adında bir vampirle karşılaşır. Angel, geçmişte yaptığı kötülükler nedeniyle lanetlenmiştir. Bu durum onda suçluluk duygusuna neden olmaktadır. Buffy'e kötü güçlerle savaşında akıl veren Angel zamanla ona aşık olur. Bu duygusu karşılıksız kalmaz. Ancak Angel'ın üzerindeki lanet nedeniyle mutlu olduğu anda kötü yanı baskınlandığından ayrılırlar. Angel, Los Angeles'a taşınır.

Buffy:

Cehennem Ağzı'nda bulunan Sunnydale adlı kasabada yaşayan Buffy Anne Summers, sıradan bir Amerikan genci iken vampirleri avlamak gibi bir misyon yüklenmek durumunda kalmıştır. Dizinin sürdüğü yıllar boyunca lise, üniversite ve başarısız bir iş hayatı dönemini yaşayarak büyüyen Buffy, gündüzleri sıradan, sarışın bir Amerikalı genç kızken; geceleri dünyayı kurtarmak için tekinsiz yerlerde devriye gezen bir vampir avcısına dönüşmektedir. Sıradan genç kızlar gibi aşk, güzellik, gelecek hakkında korku, kılık-kıyafet gibi sıradan kaygıları olan Buffy karakteri, dizi ilerledikçe geceleri devriye gezen "vampir avcısı" olmaktan kaygı duymaya başlayacaktır. Gündüz ve gece arasındaki rol farklılığı kişiliğinde bir çatışmaya yol açan Buffy'nin normal hayatında "sıradan" bir kız olarak yaşadığı kaygılarla, gece "avcı" olarak yaşadığı kaygılar arasındaki fark Buffy'i aşk ve dostluk ilişkilerinde gelgitler yaşayan bir karakter haline getirecektir. Buffy, "sıradan olmayı" başaramadığı gibi "sıradan" ilişkiler de kuramamaktadır. Aşk yaşadığı Angel ve Spike "vampir"dir. Riley ise devlete bağlı bir "vampir avcısı" merkezinin subaylarından birisidir.

Sıradan olmayı isteyip, olamayan, ilk aşkı Angel ile onun "vampir"liği yüzünden ayrılmak zorunda kalan Buffy, sıradanlığına dizinin en son bölümünde kavuşacaktır.

Willow Rosenberg:

Buffy'nin en yakın arkadaşlarından birisidir. Dizinin başlarında çekingen, içine kapanık, korkak bir kızken; giderek kişiliği daha sağlam bir hale gelen bir karaktere dönüşmektedir. Buffy'nin vampirler, iblislerle ilgili bilmesi gereken efsaneleri, söylenceleri ve tarihi araştıran ve bulan kütüphanedeki sessiz yardımcısıdır. Zamanla büyüye olan merakı ile bir büyücü cadı haline gelen Willow'un her durum için bir büyüsü bulunmaktadır. Dizide karakteri oturdukça Buffy gibi birtakım iç çatışmalar yaşayan Willow, Buffy'den daha fazla ayakları yere basan bir karakter olarak görünse de özellikle bilinmeyen güçlere sahip olduktan sonra iyi olmakla kötü olmak arasında gidip gelmeler yaşar.

Willow, aşk hayatında diğer karakterler gibi mutluluğu her zaman elinden çıkarır. Önceleri arkadaşı Xander'a ilgi duyan Willow, daha sonra bir "kurt adam"la çıkar. Son aşkı ise bir hemcinsidir. Dizide eşcinsellik Willow'un bu ilişkisinde açık bir biçimde işlenmiştir. Willow, lezbiyen olduğunu rahatlıkla arkadaşlarına kabul ettirmiştir.

Spike / William the Bloody:

Yaşadığı dönemde romantik bir şairken, Angel tarafından vampire dönüştürülmüştür. Dizide özellikle "Angel" karakteri ayrıldıktan sonra önemli bir role sahip olan Spike, sarı saçları, uzun deri ceketi ile karizmatik bir vampir olarak ortaya çıkmıştır. Başına takılan bir chip sayesinde "vampir"lik yapamayan, insanlara saldıracığı zaman şiddetli baş ağrıları aracılığı ile durdurulan Spike, dizide cinsel yönüyle de ön plana çıkarılan bir karakterdir. Özellikle Buffy ile ilişkisinde önce tutku vardır. Buffy'nin bir avcı olarak Spike gibi bir "vampir"le birlikte olabilmesi de ilginçtir. Angel ile "kavuşulamamış" bir aşkın öznesi olan Buffy, Spike ile ilişkisinde daha özgürdür. Ancak bu ilişki uzun süre etraftan gizlenecek kadar garip bir ilişkidir. Zamanla ikili arasındaki ilişki daha yoğun bir hal alır. Özellikle Spike, ruhu olan bir vampire dönüştükten sonra ilişkilerinin duygusal boyutu daha çok derinleşir. Spike, Buffy ile olan aşk macerası ve insanlarla yakın ilişkileri sayesinde "iyi" vampir olma yolunu seçer. Bu seçiminde bir avcı olan Buffy ile aşkı da etkilidir. Bir vampir olmasına rağmen vampirleri öldürmekten ve avlamaktan çekinmez. Yine de dizinin diğer kahramanları hatta Buffy tarafından dışlanır. Kişilik olarak arada kalmış, yalnız bir adamdır.

3.1.2. Angel

Dizinin Adı : Angel

Konusu : Angel adlı ruhu olan bir vampirin, iblisler ve vampirlerle olan mücadelesi anlatılmaktadır.

Yayın : CNBC-e kanalında 5 sezonunun hepsi yayınlanmıştır.

Y. Ülke : ABD

Yapımcı : Joss Whedon

Y. Yılı : 1999-2004

Oynayan : David Boreanaz, Alexis Denisof, Charisma Carpenter

Angel'ın Konusu:

Geçmişlerinde yenilmiş, başarısız olmuş kahramanların bir araya gelerek ego-larını yüceltmeyi başardıkları bir dizidir. Buffy'den ayrılan Angel, Los Angeles'a taşınıp, vampirler ve iblislerle mücadelesine devam eder. Burada yeni arkadaşlar edinen Angel, "Angel Araştırma" adından bir dedektiflik bürosu açar.

Angel / Angelus:

17. yüzyılda acımasız bir vampir olan Angelus, çingeneler tarafından lanetlenir. Çingeneler ona bir ruh verirler. Angelus, bu lanet ile ne insan ne de vampir olan ve de vampirliğinden asla hoşlanmayan, eski günlerinden ise nefret eden Angel karakterine dönüşmüştür. Bu bir lanettir çünkü yaşadığı sürece mutsuz olmak zorundadır. Mutluluğu yakaladığı anlarda Angelus'a dönüşmektedir. Angel, iki tür arasında kalmış bir varlıktır. Ne tam insan ne de tam vampir olabilmektedir. Vampirlerin güneşten etkilenme, kandan başka şey içememe (domuz kanı içer), sivri dişler, acımasız, çirkin bir surat (kavga ettiğinde ortaya çıkar), kalbinin olmaması, aynadan aksinin görünmemesi gibi özelliklerini taşımaktadır. Ne olduğu ortada olduğu için her zaman hüznü ve yalnızdır. Ruhu olan bir vampir olarak vampirlerle ve iblislerle mücadele etme misyonunu yüklenen Angel, önceleri "Buffy: The Vampire Slayer" içerisinde bir yan karakterdir. Buffy'e yardım ederken aralarında bir aşk doğar. Ancak Angel'ın lanetlenmiş ruhu yüzünden hiçbir zaman kavuşamayacaklardır. Buffy ile birlikte olmak istediğinde Angelus'a dönüşmesi aralarında problem yaratır. Angelus, Angel'dan tamamen farklı, kötü yürekli, çıkarıcı, yalancı, acımasız bir vampirdir. Bu nedenle Angel, Buffy'den ayrılır ve Los Angeles'ta yeni bir hayata başlar. Yenilmiş, hayatın içinden kovulmuştur. Ne kötülüğünden kaçabilen ne de tamamen iyi olabilen bir karakter olarak etrafına yaydığı hüznü, Angel'ı çekici bir kahraman haline getirmiştir. Dizide insanların tarafında olduğu için aslında kendi cinsine ihanet ediyor gibi görünen iki vampir Angel ve Spike, karizmatik ve koruyucu karakterler olarak dikkati çekmektedirler. Zaten vampirler ve iblisler yok edilmesi gereken yaratıklardır. Angel kadınlarla ilişkisinde hep kaybedendir. Önce Buffy, sonra Cordelia ile olan aşkında sevdiği kadınlara kavuşamaz. O, imkansız aşkların kahramanıdır.

Angel'ın alt benliği Angelus, vahşi bir hayvandır. Ailesini, arkadaşlarının çocuklarını öldürmüştür. Bir çingene kızı ile beslendikten sonra intikam olarak çingeneler ona bir ruh verirler. Bu lanetin amacı "insan gibi yaşayamadan acı çekme"sini sağlamaktır. Mutlu olduğu zaman Angelus geri dönmektedir (Wilcox ve Lavery 2002: 144). Angel, kavga ederken vampirleşir. Yüzü değişir. Angelus'a dönüşür. İnsanları öldürürken (ya da canavarları) içindeki kötülükle onlara karşılık vermektedir. Bir anlamda bu durum psikanalizdeki gibi id'in dışavurumudur.

Cordelia:

Cordelia, güzel olmaktan, kıyafetlerden ve erkeklerden başka konuşacak bir şeyi olmayan, sıradan bir Amerikan genç kızıdır. En büyük korkusu okulun popüler kızı olma statüsünü kaybetmektir. Buffy ile arkadaşlığı onu vampirlerden oluşan dünyaya sokacaktır. Buffy ve arkadaşları ile samimiyeti arttıkça Cordelia'nın kişiliğinde de değişimler olur. Ancak en büyük değişimi Angel'la birlikte kardeş diziyeye geçince yaşayacaktır. Sinema oyuncusu olmak için Hollywood'a giden Cordelia, küçük roller dışında iş bulamadığı başarısız günlerinden birinde Angel ile karşılaşır. Onunla birlikte tekinsiz olayları araştırmaya başladıktan sonra karakteri de değişen

Cordelia, giderek olgunlaşır ve diğer boyutlarla daha yakından ilişkiler kurmaya başladıkça kendisi de bazı iblis özellikleri kazanır. Bu arada Angel ile arasındaki yakınlaşma da dizinin duygusal boyutunu oluşturacaktır.

Wesley:

Eski bir gözetmen olan Wesley, başarısız kariyerinden sonra Angel ile çalışmaya başlar. Eski iblis dilleri, tarihi ve büyü konusunda uzman olan Wesley, başarısız kişisel tarihinin ezikliğini hep hisseder. O da karakterindeki değişimlerle acımasız ve hiç gülmeyen bir insana dönüşecektir. Dizinin diğer kahramanı Fred'e olan aşkı onu hüznü, yalnız bir karakter haline getirir. Özellikle aşkına karşılık alamaması onu hezeyanlı biri yapacaktır.

Connor:

Angel'ın, onu vampir haline getiren eski sevgilisi Darla'dan olan çocuğu Connor, çocuk yapma becerileri olmayan iki vampirden olan mucize bir çocuktur. Doğumu iblis ve vampir dünyasında olay yaratan Connor, ailesini katlettiği için Angel'dan nefret eden biri tarafından bebekken başka bir boyuta kaçırılır. Geri döndüğünde büyümüştür ve Angel'dan nefret etmektedir. Babasına olan kızgınlığı kendisini yalnız, geride kalmış ve yetersiz hissetmesine neden olacaktır. Bu öfkesi nedeniyle babasının düşmanları tarafından sürekli kullanılan Connor, Angel tarafından hafızası silinerek her zaman özlemini çektiği aileye kavuşturulacaktır.

3.2.1. Buffy'de Kullanılan Mekanlar

Buffy'nin öyküsü, Sunnydale isimli, Amerika'nın Kaliforniya eyaletinde bulunan bir kasabada geçmektedir. Kasabanın özelliği "Cehennem Ağız" denilen ve iblisleri ve vampirleri kendine çeken, kasabayı bu yaratıkların mekanı haline getiren bir boyut kapısının üzerinde kurulmuş olmasıdır. Dizinin ilk bölümlerinde Buffy ve arkadaşlarının okudukları ve aynı zamanda Cehennem Ağız'ının girişinin bulunduğu okul ana mekandır. Dizi, karanlık, tekinsiz, ıssız sokaklarda, mezarlıkta ve ormanda geçmektedir. Buffy, bir "avcı" olarak "avı" olan vampirleri, iblisleri buralarda kıştırılmaktadır. Aynı zamanda vampirler ve iblisler de bu mekanlarda avlarını bulmaktadırlar. Normal insanlar dizide işlevsizdir. Çevrede kalabalık yaparlar ya da kurban olurlar. Sanki bu tekinsiz olayların geçtiği kasabanın halkı yoktur. Ya da bu olaylar onları ilgilendirmemektedir. Dizinin birincil amacı sıradan insanların sorunlarını ortaya koymak değildir.

3.2.2. Angel'da Kullanılan Mekanlar

Angel, Los Angeles'ta geçmektedir. Amerikalıların "Melekler Şehri" dedikleri Los Angeles'ta, vampir ve iblislerle mücadele işi Angel'a ve arkadaşlarına düşmüştür. Mekanlar tekinsiz ve karanlık köprü altları, ıssız blok aralıkları, köşeler ve yine Los Angeles'ın kalabalığından uzak sokaklar ve caddelerdir. Olağanüstü olaylar olur,

birçok insanı ilgilendirecek gelişmeler yaşanır ancak böyle büyük bir şehirde bile yine ilk elden toplumu ilgilendirmeyen olaylardır bunlar.

Kötülüklerle mücadele siyasi otorite ya da yerel kuruluşlar tarafından değil, bu korkunç gerçeği bilen bireylerce yapılmaktadır. Bir anlamda kötüyü bilen eski kötüler ve iyiler, tüm insanlık için -onların haberleri olmasa da- kendilerini kurban etmektedirler. İlginç olan yine de hayatın devam etmesidir. Kötüler insanları idare etmektedirler ve bundan kimsenin haberi olmamaktadır. Zaten iki dizinin de en son bölümlerinde kötü güçlerin ayakta kalmayı başarmaları ile kötülüğün hep varolacağı ve insanların mücadelesinin sonsuz olduğu mesajı verilmiştir.

3.3. Ana Temalar

Her iki dizide de şiddet, öfke, intikam, cinsellik, özgürlük, dostluk gibi temaların vurgulandığını görmekteyiz.

Şiddet: Garip yüzlü yaratıklar, dövüş sahneleri, büyü ve bilinmeyen olaylar ve güçler şiddet yönünü oluşturmaktadır.

Öfke: İyiler-kötüler birbirlerini yok etme mücadelesinde içlerindeki nefreti de su üstüne çıkarırlar. Angel'in "eski haline", Buffy'nin "kaderine", Spike'ın "herşeye" olan öfkesi gibi temalar dizilerin her zaman tansiyonlarının yüksek olmasına neden olmaktadır.

İntikam: İyiler kötülerden, kötüler de iyilerden sürekli kayıpları nedeniyle intikam almaktadırlar.

Özgürlük: Kahramanların kaderlerinin tutsakları olması tam anlamıyla istedikleri gibi bir hayat yaşamalarını engellemektedir. Üstlendikleri misyonlar vardır. Örneğin Buffy zaman zaman "avcı" olmaya isyan eder. Ancak kötülüklerle mücadele etmekten kaçmanın da yolu yoktur.

Aşk-Cinsellik: Kahramanlar arasındaki aşk ilişkileri, Buffy-Angel-Spike üçgenindeki tutku, dizilerde cinselliğin yoğun bir biçimde işlenmesine neden olmaktadır. Diğer yandan eşcinsel ilişkinin de olumlandığını görmekteyiz. Kahramanların yaşadıkları aşklarda "tutku" her zaman vardır. Zaten tüm duygularını en üst seviyede yoğun bir biçimde yaşamaktadırlar. Angel bir bölümde şöyle der:

"*Tutku.* Hepimizin içinde yatan şey. Uyuyan. Bekleyen. İstenmemesine ve davet edilmemesine rağmen heyecanlandırır, ağzını açar, ve ulur. Bizimle konuşur. Rehberlik eder. Tutku bizi yönlendirir ve biz ona boyun eğeriz" (Spike ile Buffy'nin sevişme görüntüleri üzerine Angel'in sesini duyuyoruz) (South 2004: 177).

Buffy, aşkının gücünü şu şekilde dile getirmektedir:

"Nasıl olduğunu bilmiyorum ama seni görsem de görmesem de yakınımda olduğunu içimde hissediyorum ve bu beni sarsıyor."

Angel'da cevap verir: *"Beni de"* (South 2004: 182).

Dostluk: Karakterleri tüm zorluklara karşı bir arada tutan şey dostluktur.

Mistizm: Doğaüstü güçler, farklı boyutlar, büyü hep yardımcı olan öğelerdir.

3.4. İki Dizideki Teknik Unsurlar

İki dizinin de çekim kalitesi çok yüksektir. Bu nedenle aynı zamanda inandırıcılıkları da artmaktadır. Diğer boyutların yaratılması, farklı canavarların, vampirlerin, iblislerin değişik makyajlarla başarılı şekilde oluşturulmaları, çekim ölçekleri ve hareketli kurguları teknik olarak başarılarını getirmektedir. Sanat yönetmenliği konusunda özenildiği dikkati çekmektedir. Tempolu ve hızlı bir kurgu ile dizilerdeki dövüş sahneleri ve öykünün akışı inandırıcı bir şekilde oluşturulmaktadır. Küçük bir ekranda mekanları sınırlandırarak ancak yakın çekimleri bol kullanarak ve teknik hilelere başvurarak başarıya ulaşan her iki dizi de karanlık güçlerin başrol oynadığı koyu tonlarıyla dikkati çekmektedirler. Kostümler ve dekor başarılıdır.

3.5. İki Dizideki Psikolojik Unsurlar

Buffy ve Angel, vampirleri ve iblisleri hilkat garibeleri ve yaşayan ölümler olmaktan çıkararak ayrı bir kültüre sahip topluluklar olarak ortaya koymaktadır. Angel ve Spike gibi iyi vampirler daha karizmatik ve çekici iken; sıradan vampirler çirkin, işe yaramaz, zavallı yaratıklar olarak çizilmektedir. Bir anlamda sınıflı bir yapı ortaya konmaktadır. İyiler hep kazanırlar. İyilere yardımcı olanlar yine kötü taraftan dönen kişilerdir. Vampir filmlerinin ve romanlarının hakim öğelerinden biri dindir. Hatta onlarla mücadele edenler din adamlarıdır. Angel ve Buffy'de ise din öğesi es geçilmektedir. Tanrı ve meleklerden bahsedilmemesi ilgi çekicidir. Onların yerini yüce güçler ve insanların içinden seçilmiş kişiler ve iyi yöne dönmüş canavarlar almışlardır. Mekan olarak kilise kullanılmaması da dikkati çekmektedir.

3.6. Dizilerin Özellikleri

1. İster insan, ister iblis ya da vampir olsun insan ilişkilerindeki en yalın haller; şiddet, nefret, kin, intikam, aşk, iyi-kötü mücadelesi ortaya konmaktadır

2. Aşk iki dizide de temel öğelerden birisidir. Aşıklar bir türlü birbirlerine kavuşamazlar. Sorunlarına çözülmez düğümler atıldıkça atılır. Bunlar imkansız aşklardır. Buffy'nin Spike ile olan "erotik aşk"ı ve kavuşulamayan / imkansız aşklar (Angel-Buffy, Spike-Buffy, Cordelia-Angel, Wesley-Fred) dizilerin soap opera gibi

olmasına neden olmaktadır.

3. İyiler ve de kötüler kalın çizgilerle çizilmiştir.

4. Karakterlerin ruhsal sıkıntıları ve kimlik bunalımları diziler içerisinde zaman zaman yer almaktadır. Karakterlerdeki değişimler ve psikolojik gelişimleri önemlidir.

5. Hızlı, akıcı ve dinamik bir anlatım vardır.

6. Diyaloglar bazen felsefi birtakım açılımlar içermektedir.

7. Karakterler normal hayatlarını da sürdürmektedirler. Bilinmeyen güçlerle savaş normal insani sıkıntılarında onları kurtarmamaktadır.

8. Kötü tarafı temsil etmelerine rağmen iyi vampirlerin birtakım vampirsel özelliklerini kötülerle mücadelede kullanmaları "vampirliğe" sempatik bir bakış doğmasına neden olmaktadır.

4. Yeni Dönem Vampir İle Klasik Vampir Özelliklerinin Karşılaştırılması

Buffy'de bölümler şöyle başlamaktadır: "Her nesilde bir tane seçilmiş bulunur. Vampirlere, ibislere ve karanlığın güçlerine karşı tek başına savaşır. O avcıdır."

Vampir avcıları dövüş yetenekleri olan, üstün özellikleri bulunan (savaş ve dövüş tekniklerini iyi bilirler, yaraları çabuk iyileşir, korkusuz ve güçlüdürler) ve bu özellikleri nedeni ile vampirlerin korkulu rüyası olan kişilerdir. Kendilerini bu savaşa adanmışlardır.

Vampir ve ibislerin düşmanları olan avcıların en büyük yardımcıları, onlara gelip, "avcı" olduklarını söyleyen ve eğiten gözetmenleridir. Vampir avcıları kendi yaşadıkları dönemde bir tanedir ve bir avcı öldüğünde diğeri devreye girerek mücadeleye devam etmektedir. Büyü ve mistik güçlerden yardım alan avcıların tek silahları tahta kazık ve baltalardır (www.atpobtus.com/slaying.html).

Avcı süper bir kahraman olarak kimliğini gizlemek zorundadır. Bu durum normal bir genç kız olarak bilinip, geceleri "ava" çıkan Buffy'de zaman zaman bunalımlara neden olmaktadır. Gizemli güçlerle mücadele eden bir genç kız olarak korkusuz olarak durmak ve de hızlı düşünmek zorundadır.

Vampirlere baktığımızda karşımıza şunlar çıkmaktadır:

1. Klasik vampir ile iki dizinin vampirlerinin genel özellikleri şu şekilde ortaya çıkmaktadır;

Dracula (Klasik Vampir): Tuhaf ve keskin dişli, solgun, aşırı beyaz, çirkin elleri

olan bir yaratıktır.

Buffy-Angel: Normal vampirler yani dizi içerisinde karakter olarak fazla önemleri olmayanlar Dracula gibidirler. Çirkin ve sevimsizdirler. Hatta onun gibi karizmatik özellikleri de yoktur. Angel ise kavga edeceği zamanlarda çirkinleşir. Normal zamanlarda ise uzun boylu, yakışıklı, siyah saç, siyah gözlü genç bir adamdır.

2. Dracula ile TV dizilerindeki vampirlerin benzeşen yönleri şunlardır:

136

- Vampirlerin elleri soğuktur.
- Sarımsak ve haçtan nefret ederler.
- Aynadan nefret ederler ve akisleri yoktur. Dracula Harker'ın tıraş aynasını parçalarken şöyle demektedir: "İnsanoğlunun kibrinin pis süsü."
- Gölgesi yoktur.
- Güneşe çıkamazlar. Işıktan nefret ederler.
- Evlere davet edilmeden giremezler. Davetsiz girmeye kalkarlarsa görünmez bir kalkana çarparlar. Ev sahibine kendilerini içeri aldırırlar. Kapının açılıp, içeri girilmesine izin verilmesi yeterlidir.
- Vampirler güçlüdürler. Ancak kalplerine saplanan küçük bir kazık ile ölürlər. Vücutlarının zaafı vardır.
- Yaşayan ölüdürler. Ölmeden bir vampir tarafından kanı emildiği için ruhları gider ancak bedenleri yaşamaya devam eder.
- İyi koku alıp, iyi iz sürerler.
- Nefes almazlar. Solukları yoktur.
- Haç, kalbe saplanan kazık, güneş ışığı, kutsal su, ateş onları etkileyen ya da öldüren şeylerdir.

3. Ortak olmayan özellikler ise şunlardır:

- Dracula gündüz tabutunda, gözleri açık bir vaziyette uyur. Angel ise insanlar gibi yatakta, normal pijamaları içinde uyur. Hatta bir bölümde Angel, tabuttaki vampirlerin Hollywood uydurması olduğunu söyler.

- Dracula yarasaya, dumana ya da kurda dönüşebilir. Buffy ve Angel'daki

vampirlerin bu türden yetenekleri yoktur.

4. Genel anlamda "vampir" imgesine baktığımızda sadece kan emen, sadece kötü olan kişilikler olarak resmedildiklerini görmekteyiz. Buffy'de vampirlerin insanlar gibi kişilikleri ve hafızaları vardır. Ancak ruhları şeytanidir ve her an vampir olabilirler (Wilcox ve Lavery 2002:111). Folklordeki vampir mitosunda çingeneler vampirlerin ısırıkları kadınların bir dhampire doğurabileceğine inanmaktadırlar. Bazı geleneklerde, dhampire'lar özellikle erkektir ve vampirlerle dövüşürler. Yakışıklı, siyah saçlı, siyah gözlüdürler. Yakışıklı, siyah saçlı, siyah gözlü Angel'da bir dhampire'a benzer. Ruhu vardır. Ayrıca vicdanı, ahlaki ve etik değerleri de (Wilcox ve Lavery 2002:143). Angel, ruhunun verdiği insani duygular ve vampirliğinin verdiği sezgiler ile insanlara yardım etmektedir. Geçmişinde yaptıkları onu rahatsız etmektedir. Yine Spike, Angel gibi ruhunun ona kazandırdığı vicdan nedeni ile insani duyguları ağır basan bir vampirdir.

5. Buffy ve Angel'da dikkat çeken bir nokta geleneksel anlatımda din ve din adamlarının vampiri alt etmede rolü önemli olmasına rağmen dinin es geçilen bir yön oluşudur. Her zaman teğet geçilen bir olgudur. Yine de bir şekilde varlığı hatırlatılmaktadır. Angel'ın 5. Sezonunda bölümlerden birinde sihir, büyü ve mistik güçlerin etkisiz kaldığı noktada iblis Lorne, yapacağı tek şeyin gidip dua etmek olduğunu söyleyecektir. Yine de tanrı olmayan bir şeydir.

Cennet, tanrı ya da İsa yoktur. Kiliseler ya da ciddi anlamda rahipler de yoktur. Haç, kutsal su gibi nesnelere Buffy'nin silah çantasında kazıkların, bıçakların, baltaların yanında olsalar da Dracula'daki gibi Hıristiyanlık daima vurgulanmamaktadır. Hacın gücü de çok az belirtilmektedir. Sadece güçlü bir işaretidir (Wilcox ve Lavery 2002:114-115). Vampirler haçı görünce kaçarlara ya da Angel yanlışlıkla haça değerse eli yanmaktadır. Ancak hiçbir biçimde bunun nedeni, sonuçları üzerine yorumda bulunulmamaktadır. Yine ilginç bir ayrıntı olarak Buffy'nin son sezonunda baş etmeye çalıştığı "the one-ilk" adlı iblisin temsilcisi ve uşağı olarak ortaya çıkan karakter "rahip" kıyafeti giymektedir. Ancak bunun üzerine bir yorum yapılmamıştır. Anlaşıldığı üzere fonda birer nesne olarak bırakılan dini öğeler, dizilerde önemlerini yitirmişlerdir. İyi tarafı ve tanrıyı "yüce güçler" denilen mistik birtakım güçler temsil etmektedir.

6. Cinsel kodlar özellikle kadınların kanlarını emme ve kazığın fallik bir simge olarak kullanılması geleneksel mantıkta önemlidir. Buffy ve Angel dizilerine baktığımız zaman cinsel birtakım kodların yine kan emme ile özdeşleştirildiğini görmekteyiz. Buffy bir sahnede Angel'ın kansızlıktan ölmek üzere olan bedenini kurtarmak için boynunu sunar. Oyuncunun yüz ifadesi, kan emmenin yoğun cinsel çağrışımı, Angel ve Buffy'nin kendilerinden geçmeleri gibi göstergelerle normal yollardan birleşemeyen iki vücudun cinsel haz aldıklarına dair kodlar yansıtılmaktadır. Eşcinsel karakterler, cinselliğin özellikle vurgulandığı ve yatak odası sahnelerinin yansıtıldığı Spike-Buffy ilişkisi ile cinsellik her zaman vampir ve kadın arasında vurgulanan bir özelliktir.

Buffy vampirleri seksten ziyade kurbanlarının damarlarından haz almaktadırlar. Folklorde cinsellik önemlidir. Kadın ya da erkek, vampirlerin ilk öykülerde seksi, manyetik bir etkileri vardır. En çok da Dracula'da cinselliğin önemle vurgulandığı görülür. Dracula'da vampirlik güzellik ve şehvetle açığa çıkar. Jonathan Harker, üç gelinle karşılaştığında Mina'yı sevmesine rağmen yine de onları öpmek için baştan çıkarıcı bir hisle yanar (Wilcox ve Lavery 2002:145). Vampir şehvete kapılmak, kendini sunmak, manyetik bir çekimle yanmak gibi etkiler bırakmaktadır. Sinemada da özellikle "kan emme" ritüelinde cinsel yönden açıkça vurgulandığını görmekteyiz. Davranışlar, kıyafetler ile cinsel bir dans yapılmaktadır adeta. Blade II'de (2002) kansız kalan ve ölecek olan Blade, boynunu sunan kız arkadaşı sayesinde kurtulur. Bu sahnede Buffy-Angel sahnesinde olduğu gibi cinsel istek, cinsel haz ve doruğa ulaşma kodlarını okumak mümkündür.

5. Sonuç

Geleneksel anlatımdaki vampir imgesinin, iki popüler dizide aldığı şekli incelemeyi amaçlayarak başladığımız çalışmamızda korkunun duygu olarak insan hayatındaki yerini saptadıktan sonra, etkili bir korku ögesi olarak ortaya çıkmış olan "vampir"i bir efsaneden, kapitalist bir kişiliğe ve sinema kahramanı oluşuna kadar takip ederek, televizyondaki temsiline bir bakış getirmeye çalıştık.

İnsanların çevrelerini anlamlandırma çabaları açıklamadıkları olayları kendilerine göre yorumlamalarına neden olmaktadır. Korkulandan kaçmak için açıklama yapmak ihtiyacı hissedilmiş ve farklı açıklama yollarına gidilmiştir. Yaratılan tüm efsaneler, öyküler, masallar hep bu korkulani açıklama yoluna hizmet etmişlerdir.

Vampir öyküsünün de ilk çağlardan bu yana bir korku öznesi olarak birçok kültürde yer aldığını görmekteyiz. İnsanların kanlarını emerek varlıklarını sürdüren bu ölümsüz yaratık tarih içerisinde değişime uğramıştır. Habil ile Kabil (Abel ve Caine) hikayesinden, folklorik öykülere ya da Bram Stoker'ın aristokrat vampiri Dracula'ya kadar birçok yerde "vampir" ile karşılaşmak mümkündür. Dracula, edebiyattan sinemaya geçen en ünlü vampir olarak karşımıza çıkmaktadır. Kapitalizm'in getirdiği modern çağın eleştirisi, psikanalitik açıdan alt benliğin hayatta kalma çabasının bir dışavurumu ya da cinsel birtakım çağrışımların öyküye yüklenmesi açısından incelenmiş bir vampirdir. Friedrich Wilhelm Murnau'nun Nosferatu isimli filmi ile sinemaya önemli bir başlangıç yapan vampir, sinemanın vazgeçemediği kahramanlardan biri haline gelmiş ve korku sinemasının önemli öznelerinden biri olmuştur.

Son dönem filmlerdeki vampir kahramanlara baktığımızda artık onların dünya yüzeyinde klanlaşmış, ayrı birer tür olarak değerlendirildiklerini görmekteyiz. Onlarla mücadelede de vampir klanından gelip, insanların tarafını tutan vampirler devreye girmektedir. Yine din adamları bu mücadelede önemli roller üstlenmişlerdir. Karizmatik vampir avcılarının vampirlerin korkulu rüyası oldukları bu filmler haricinde, TV dizisi olarak korku dünyasının içinde yer alan Buffy ve Angel adlı iki dizide de vampir klanının ve avcılarının onlarla olan mücadelesinin devam ettiğini

görmekteyiz. Çok uzun süre devam eden bu iki dizi incelendiği vakit ilkel çağlardan bugüne kadar gelen vampir öyküsünün değişimlerini görebilmekteyiz. Özellikle geniş kitlelere daha rahat ulaşabilen TV gibi bir araçta ve uzun süre devam eden diziler oldukları için birtakım farklılıkların olması da doğal görünmektedir. Bu nedenle de Dracula öyküsündeki derin metaforik okumaları bu dizilerde yakalayabilmek zor olmaktadır. Yine de klasik vampir ile iki dizideki vampirlerin bazı ortak özelliklerini bulabilmek mümkün görünmektedir: soğuk elleri, sarımsak ve haçtan nefret etmeleri, aynada akislerinin görünmemesi, gölgelerinin olmaması, güneş ışığına çıkamamaları, evlere davetsiz girememeleri ve tahta kazığın kalplerine saplanması ile ölmeleri. Ancak çağa ayak uyduran vampirler hele bir de iyi-tarafta iseler klasik vampir çizgisinden dışarıya çıkmaktadırlar. Yeni çağın vampirlerinin farklılıkları şunlardır: klasik vampir gündüzleri tabutunda uyuyarak geçirir, oysa çağın vampirinin gündüzleri uyanık kalabildiğini görmekteyiz. (Bu bazen gündüz gezebilme yeteneği ile olurken; bazen de gölgelerde gezmesi ya da güneş ışığının geçmediği mekanlarda yaşaması ile mümkün olmaktadır). Klasik vampir, yarasa, duman ya da kurt gibi farklı formlara girebilirken; çağın vampirinin bu türden yetenekleri yoktur.

Ölümsüzlüğü yüzünden acı çeken bir ruha sahip ve vampirliğinin dışında insani özellikler de taşıyan "vampir"lerin aksine, klasik vampirler acı çekmezler ya da vicdanları yoktur. Bunun temel nedeni aslında ölü olmalarıdır. Bu nedenle kan içmekten başka bir şey istemezler. Ölü oldukları için zayıflardır. Bir kazık göğüslerine saplandığında arkalarında bir tutam tozdan başka bir şey kalmamaktadır. Bu durumda vampirin asalak bir yaratık olduğunu görmekteyiz. Ancak güçleri nedeniyle insanların korktukları yaratıklar olmuşlardır. Kan gibi hayati bir sıvıyı insan vücudundan emerek çektikleri için her zaman korkunun temel öğelerindedir. Yaşamın her alanında kendilerinden birşeyler vermek durumunda kalan ve bilinmeyenden korkan insanların kanlarının çekilmesinden ve de hep korktukları şeye dönüşmekten çekindiklerini görmekteyiz. Geçmişte sadece çirkin olarak gösterilen vampir, sonraları karizmatik karakterlere dönüştürülmeye başlanmıştır. Aslında zavallı bir yaratıken; artık "vampir" olmanın ayrıcalığını yaşamaktadır. Karizma ve ölümsüz olma karşılığında vazgeçilen şeyler izleyici açısından katlanılabilir olmaktadır. Bunda oyuncuların da katkısı bulunmaktadır. Devir imaj devri olduğu için Blade, Angel, Spike gibi vampirlerin etraflarında yarattıkları etki vampirliğin "iyi güçler" adına kullanılabilir bir şey olduğu yanıtına neden olmaktadır.

Sonuç olarak ilkel çağların bilinmeyen güçlerinden korkan insanoğlunun bugün bildiklerinden korkmaya başladığını söyleyebilmemiz mümkün gibi görünmektedir. Geçmişin çirkin ve de insanların gözlerinden uzakta yaşayan vampirinin artık insanlara yardım eder hale gelmesi; bunu da insan tarafının gücü sayesinde yapabilmesi; izleyiciye "bildiğinden" korkmayı ve "insan olma"nın hala vazgeçilemez bir olgu olduğunu hatırlatmaktadır. Bu anlamda insan olmaya devam ettiğimiz sürece korkularımızın üzerine gitmemizin kolay olacağını söyleyebilmemiz mümkündür. Amerikan sinemasının allayıp pullayarak bize sunduğu bu yeni dönem vampirinin imajının çağa ayak uydurması ile insanın elinden hiçbir şeyin kurtulamayacağını da görebilmekteyiz. Bu anlamda insan hala en güçlü varlıktır.

Kaynakça:

Bilgin, N. (2003). **Sosyal Psikoloji Sözlüğü Kavramlar Yaklaşımlar**. İstanbul: Bilgi Yayınevi.

DeKelb-Rittenhouse, D. (2002). "Sex and Single Vampire The Evolution of the Vampire Lothario and Its Representation in Buffy" VR, Wilcox and D, Lavery. (eds). **Fighting the Forces What's at Stake in Buffy the Vampire Slayer**. Rowman and Littlefield Publisher: Lanham, pp 143-152.

140

Erickson, G. (2002). "Sometimes You Need a Story American Christianity Vampires and Buffy", VR, Wilcox and D, Lavery. (eds). **Fighting the Forces What's at Stake in Buffy the Vampire Slayer**. Rowman and Littlefield Publishers: Lanham, pp 108-119.

Evans, W. (1998). **Canavar Filmleri: Cinsel Bir Teori**. Gürhan Topçu (çev), 25.Kare, S:23, 64.

Maden, HC. (1992). **Dracula**. NewYork: Crescent Books.

Milavec, MM. and Kaye, SM. (2004). "Buffy in the Buff: A slayer's Solution to Aristotle's Love Paradox", JB, South (ed). **Buffy the Vampire Slayer and Philosophy Fear and Trembling in Sunnydale**. Carus Publishing Company: Peru, pp 173-184.

Moretti, F. (1991). "Korkunun Diyalektiği", **Birikim**. S:29, 59-71.

Oskay, Ü. (1994). **Çağdaş Fantazya**. İstanbul: Der Yayınevi.

Pösteki, N. (2003). "Korku Duygusu ve Korku Geleniği Romandan Filme Erişilmez Kont Dracula", **KİLAD**. s:2, 47-63.

Scognamillo, G. (1996). **Korkunun Sanatları**, İstanbul: İnkılap Yayınları.

Zizek, S. (2003). "Bir Vampirizm Kuramı", **Cogito**. S:137, 263-273.

www.atpobtus.com/slaying.html.

www.derki.com/sayfalar3/vampirler.html.

Çizgi Dizi Simpsonlar'da Yer Alan Kurgusal Ürün Yerleştirme Uygulamalarının İçerik Analizi Yöntemiyle İncelenmesi

A Content Analysis of the Fictional Product Placements in Animated Cartoon Series The Simpsons

Emet GÜREL* - Jale ALEM**

*Yrd.Doç. Dr., Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü

**Yüksek Lisans öğrencisi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı

Özet

Bu çalışma kapsamında, çizgi dizi Simpsonlar'da yer alan kurgusal ürün yerleştirme uygulamaları içerik analizi yöntemiyle incelenmektedir. Bu doğrultuda öncelikle ürün yerleştirmenin bir türü olan kurgusal ürün yerleştirme konu edilmekte ve kurgusal ürün yerleştirme uygulamalarının temelini teşkil eden kurgusal marka olgusuna açıklık getirilmektedir. Ardından tüm dünyada geniş bir izleyici kitlesine sahip olan Simpsonlar'da yer alan kurgusal ürün yerleştirme uygulamaları ile kurgusal markalar içerik analizi yöntemi kullanılarak incelenmekte ve belirli ürün kategorileri uyarınca sınıflandırılmaktadır. Çalışma, söz konusu çizgi dizide yer alan kurgusal ürün yerleştirmelere ve kurgusal markalara ilişkin örneklerle son bulmaktadır.

Anahtar sözcükler : Simpsonlar, ürün yerleştirme, kurgusal marka.

Abstract

Within the scope of this study, the fictional product placements in the animated cartoon series The Simpsons have been analyzed with the content analysis method. In this direction, initially the fictional product placement, which is deemed as a kind of product placement has been examined and the brand concept, which is deemed as the foundation of fictional product placement applications, has been described. Furthermore, the fictional product placement applications and fictional brands in the Simpsons, which have a wide spectator group throughout the world, have been analyzed with the content analysis method and classified upon certain product categories. The study had been finalized with the examples related to the fictional product placements and fictional brands involved in the aforementioned cartoon series.

Key words: The Simpsons, product placements, fictional product.

1. Giriş

Uzun yıllardır yayında olmasına rağmen cazibesinden bir şey yitirmeyen çizgi dizi Simpsonlar -The Simpsons-, televizyon dünyasının en önemli yapımları arasında yer almaktadır. Geniş bir ekibin ve kapsamlı bir bütçenin ürünü olan söz konusu yapıım, alışılmışın dışında bir espri anlayışına sahip olması ve hiciv sanatını ustalıkla kullanmasıyla benzerlerinden farklılaşmaktadır. Dizinin bir diğer özelliği de, izleyicilere markalarla örülmüş bir evren sunmasıdır. Bu anlamıyla dizinin ana mekânı olan ve Simpson Ailesi ile diğer kahramanların yaşamlarını sürdürdüğü Springfield Kasabası, gerçek yaşama paralel bir görünüm arz etmekte ve bir 'markalar dünyası' olarak nitelenebilmektedir. Tıpkı gerçek yaşamda, bireylerin markalarla kuşatılmış bir dünyada varolmaları gibi, Springfield sakinleri de markalarla iç içe bir yaşam sürmektedir. Televizyon dünyasının en profesyonel yapımlarından biri olan Simpsonlar; bir çizgi dizi olmasına rağmen, gerçek dünyada var olan gerçek markaların yanı sıra gerçek dünyada varolmayan ve yalnızca Springfield sınırları dahilinde varlık gösteren kurgusal markaları, gerçekçi bir bakış açısıyla harmanlayarak sunması ve ayrıntılara gösterdiği özen ile izleyicilerde realite duygusu uyandırmakta ve çağcıl dünyanın değerlerinden uzaklaşmaksızın hayali bir dünyada özgürce dolaşmalarına izin vermektedir.

2. Kurgusal Ürün Yerleştirme ve Kurgusal Marka

Marka -brand-; bir ürün, hizmet ya da kurumun diğerlerinden ayırt edilmesini sağlayan sözcük, simge ya da simge ve sözcük bileşimidir (Gülsoy 1999: 52). Günümüz dünyasına ilişkin kurallar ve farklılaşan pazar ortamlarına ilişkin dinamikler, örgüt yönetimlerinin portföylerinde bulunan markaları baz alarak rekabet yoğun faaliyetler yürütmeleri ve tüketicilerin her geçen gün daha fazla reklam mesajına maruz kalmaları sonucunu doğurmaktadır. Ortalama bir yetişkinin anlamsal düzeyde elli bin civarında kelime bilmesi, buna karşılık bir milyondan fazla markanın pazarda mevcut bulunması, gerçek bir marka olabilmenin ve tüketici zihninde hedeflenen konumu elde etmenin zorluğunu gözler önüne sermektedir (Ries ve Ries 2003: 46).

Marka, ürün ya da hizmetin mevcut ve potansiyel müşteri ile tüketicilerin imgeleminde uyandırdığı duyuşsal ve işlevsel getirilere dayanan ve ürün ya da hizmete pazarda ayrıcalıklı bir konum kazandıran izlenimlerin içselleştirilmiş bir özetini olarak tanımlanabilmektedir (Knapp 2000: 7). Marka ve marka iletişimi, tesadüfi bir şekilde yürütülecek özensiz çabalar toplamı değildir. Bu nedenle marka ile ilgili genel kanı ve izlenimlerin, sistematik ve kapsamlı bir bakış açısıyla ele

alınarak yönetilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda marka yönetimi -brand management-, bir markanın pazarlama iletişimi faaliyetlerinin planlı ve programlı bir şekilde yürütülmesi gerekliliğine işaret eden bir kavramdır.

Markalı ürünlerin iletişim ortamlarıyla bütünleştirilmesi olarak tanımlanabilen ürün yerleştirme -product placement-, pazarlama iletişiminde yeni ve güncel bir uygulama olarak kabul görmektedir. Ürün yerleştirme uygulamalarının kurgusal boyutunu temsil eden kurgusal ürün yerleştirme -fictional product placement- ise, izleyicide realite duygusu uyandırabilmek amacıyla gerçek hayatta var olmayan markaların yaratılması ve ürün yerleştirme uygulamalarında kullanılması anlamına gelmektedir. Bu bağlamda kurgusal ürün yerleştirme, gerçek yaşamda var olan markalar kullanılarak gerçekleştirilen ürün yerleştirme uygulamalarına alternatif niteliğiyle dikkat çekmektedir.

Ürün yerleştirme uygulamalarında yeni bir aşamayı temsil eden kurgusal ürün yerleştirme, marka olgusuna farklı bir bakış açısı kazandıran kurgusal markalar bağlamında hayata geçmektedir. Bu anlamıyla kurgusal marka -fictional brand-; gerçekten var olmayan, diğer bir ifadeyle hayali bir niteliğe sahip olan ürün ya da hizmetlere bir kimlik kazandıran sembol, şekil, isim gibi unsurlar toplamı olarak tanımlanabilmektedir. Marka yönetimine ilişkin tüm unsurları içeren kurgusal markalar 'gerçek bir markayı taklit etmek', 'gerçek bir markayı hicvetmek' ya da 'gerçek bir markadan farklılaşmak' amaçlarına yönelik olarak kullanılabilir.

Yaratıcılığa ve özgünlüğe açık bir niteliğe sahip olan kurgusal ürün yerleştirme uygulamalarının pek çok getirisinden söz edilebilmektedir. İletişim ortamına realite katan ve gösterimi kurgusal bir varoluştan içinde yaşadığımız reel dünyaya taşıyan kurgusal markalara ilişkin ayrıntılar yaratılabilmekte ve arzu edildiği gibi şekillendirilebilmektedir. Gerçekten var olmamaları ve soyut bir düzlemde yaşamlarını sürdürecekt olmaları, kurgusal markalara ilişkin herhangi bir çerçevenin olmaması anlamına gelmekte ve formatın özgürce oluşturulmasını sağlamaktadır.

3. Çizgi Dizi Simpsonlar'da Yer Alan Kurgusal Ürün Yerleştirme Uygulamaları ve Kurgusal Markalar

Tüketim toplumunun en önemli taşıyıcıları olan markaların, yaşamın ayrılmaz bir parçası haline geldiklerini ve tüm iletişim ortamlarının içeriklerine sızdıklarını ileri sürmek mümkündür. Dünya genelinde yayınlanan ve geniş bir coğrafyaya hitap eden çizgi dizi Simpsonlar da izleyicilerin evlerine konuk olarak, 'gerçek markalara' ve 'kurgusal markalara' ilişkin bir evren sunmaktadır. Ticari faaliyetlerin temelini teşkil eden markaların, gerçek yaşamda olduğu gibi çizgi yaşamda da önemli bir konuma sahip olduğu ve gündelik rutine damgasını vurduğu ileri sürülebilmektedir. Bu bağlamda diziyeye konu olan ve Springfield Kasabası'nda yaşayan tüm fertler de; tıpkı bizler gibi tüketim odaklı bir yaşam sürmekte, markalı ürünler tüketmekte ve belirli markalara sadakatle bağlanmaktadır.

Bu gerçeklerin ışığında, televizyon tarihinde bir fenomen olarak kabul gören söz konusu dizide yer alan kurgusal ürün yerleştirme uygulamalarının incelenmesi ve Simpsonlar aracılığıyla ekranlara yansıyan gerçek ve kurgusal markaların ortaya konması önem arz etmektedir. Tüm bunların yanı sıra gerçekleştirilecek bir analiz; ürün yerleştirme uygulamalarının etkinliği ve evrimi, markaların iletişim içeriklerine ne denli sızdıkları, kurgusal markaların nasıl oluşturulduğu ve uzun soluklu bir dizide nasıl yaşamaya devam ettikleri gibi noktaların saptanması açısından da büyük önem taşımaktadır.

"İçerik analizi -content analysis-, çeşitli söylemlere -discours- uygulanan metodolojik araç ve teknikler bütünü olarak tanımlanabilmektedir" (Bilgin 1999: 1). Kontrollü bir yorum çabası ve çıkarsamaya dayalı bir 'okuma' yöntemi olan içerik analizi, iletişim içeriğinin objektif; nicel ve sistematik yollardan betimlenmesi amacıyla hizmet etmektedir. "İçerik analizi; iletişimin belirtik içeriğinin nesnel, sistematik ve nicel tasvirini amaçlayan bir araştırma tekniğidir" (Mutlu 2004: 128).

Söylemin görünür içeriği yerine gizil içeriğine odaklanan ve ilk bakışta algılanamayan yönünü ortaya koymayı amaçlayan içerik analizinde, konuya bağlı olarak farklı yöntemler kullanılabilir. Bu bağlamda içerik analizi mesaj öğelerinin kullanım sıklığına odaklanan 'frekans analizi', belirli kriterlere göre kategorilerin saptanması ve anlam birimleri ya da öğelerin söz konusu kategorilere yerleştirilerek frekanslarının saptanması esasına göre işleyen 'kategorisel analiz', bir mesajdaki lehte ve aleyhte tutumların saptanması anlamına gelen 'değerlendirici analiz' ve mesaj öğeleri arasındaki ilişkilerin incelenmesini ifade eden 'olumsallık ya da ilişki analizi' gibi çeşitli teknikler uyarınca gerçekleştirilebilmektedir (Bilgin 2003: 157).

Bu doğrultuda içerik analizi yöntemi kullanılarak Simpsons Sezon 1 -The Complete First Season-; Simpsons Sezon 2 -The Complete Second Season-; Simpsons Sezon 3 -The Complete Third Season-; Simpsons Sezon 4 -The Complete Fourth Season-; The Simpsons Classics -On Your Marks, Get Set, D'oh!-; Simpsons Cennet ve Cehennem -Heaven and Hell-; Sex, Yalanlar ve Simpsons -Sex, Lies and The Simpsons- ile Çılgın Simpsons -Simpsons Gone Wild- başlıklı DVD'ler izlenmiş ve kurgusal ürün yerleştirme uygulamaları ile kurgusal markalar belirli kategoriler dahilinde sınıflandırılmıştır.

Doksan dört adet çizgi film incelenerek gerçekleştirilen analiz bulguları uyarınca, Simpsonlar'da gerçek ve kurgusal markaların yoğun bir kullanıma sahip oldukları görülebilmektedir. Bu bağlamda dizide yer alan çoğu kurgusal marka, gerçek yaşamda var olan ve belirli bir pazar payına sahip olan önemli markaların karşılığı olarak kullanılmaktadır. Söz konusu markaları, 'gerçek bir markayı hicvetmek amacıyla yaratılan kurgusal markalar' olarak nitelemek ve bireysel ya da toplumsal bazda eleştirel nitelikleri öne çıkan gerçek bir markanın abartma ya da yalınlaştırma yoluyla yerilmesi amacına hizmet ettiklerini ifade etmek mümkündür.

Tablo. 1. Çizgi Dizi Simpsonlar'da Yer Alan Kurgusal Markalar ve Gerçek Hayattaki Atıfları

Kurgusal Markalar	Gerçek Markalar
Malibu Stacy Bebekleri	Barbie Bebek
Itchy and Scratchy	Tom ve Jerry
Crusty Burgers	McDonald's
Kwick-E-Mart	Wall-Mart
Buzz Cola	Coca Cola
Kidstown	Toys'r'us
Izzy's Deli	Schlotzky's Deli
Planet Springfield	Planet Hollywood
Peephole Magazine	People Magazine
Psycho Magazine	Psychology Today
Playdude	Playboy
Newsweekly / Newsweeque	Newsweek
Timely	Time
Lifer Magazine	Life Magazine
Yorker	New Yorker
Reading Digest	Reader's Digest
Jackie-Os Mısır Gevreği	Cherios Mısır Gevreği
Shakespeare's Fried Chicken	Kentucky's Fried Chicken
Focusin	Ritalin
Diz-Nee-Land	Disneyland

Kurgusal markalara ve kurgusal ürün yerleştirme uygulamalarına ilişkin örnekler yumağı olan Simpsonlar'da yer alan kurgusal markalar ve gerçek hayattaki atıfları, Tablo.1'de kıyaslamalı olarak sunulmuştur. Bu bağlamda dizide Barbie Bebek, Tom ve Jerry, McDonald's, Wall-Mart, Coca Cola, Toys'r'us, Schlotzky's Deli, Planet Hollywood, People Magazine, Psychology Today, Playboy, Newsweek, Time, Life Magazine, New Yorker, Reader's Digest, Cherios Mısır Gevreği, Kentucky's Fried Chicken, Ritalin ve Disneyland gibi birçok önemli gerçek markanın yansımalarına ve hıcivli kurgularına rastlamak mümkündür. Söz konusu kurgusal markalar, dizinin pek çok bölümünde yer almakta ve izleyicilere atfedildikleri markayı anımsatacak şekilde kullanılmaktadır.

Dizide yoğun bir kullanıma sahip olan kurgusal markaların, geniş bir ürün yelpazesinde dağıldıkları görülebilmektedir. Bu nedenle Simpsonlar'da yer alan kurgusal ürün yerleştirmelere ve kurgusal markalara ilişkin kapsamlı bir bakış açısı verebilmek amacıyla, dizide yer alan ve ürün kategorilerine sınıflandırılmış ve alt kategorilere göre gruplandırılmış kurgusal markalar, Tablo. 2.'de sunulmuştur. Bu doğrultuda dizi aracılığıyla ekranlara yansıyan kurgusal markalar yiyecek ve içecek; tıbbi ilaç ve kozmetik; tütün ürünleri; temizlik malzemeleri; motorlu taşıtlar, oto yıkama ve bakım servisleri, benzin istasyonları; oyun makineleri ve oyuncaklar; diğer ürünler; medya ve yayıncılık; oteller ve eğlence mekânları; dükkan, zincir

Tablo. 2. Çizgi Dizi Simpsonlar'da Yer Alan ve Ürün Kategorilerine Göre Sınıflandırılmış Kurgusal Markalar**Yiyecek ve İçecek****Mısır Gevrekleri ve Kahvaltılık Malzemeler:**

- Frosty Krusty Flakes
- Jackie-O's Flakes
- Krusty Flakes
- Krusty O's Flakes
- Chocolate Frosted Frosty Krusty Flakes
- Krusty-Brand Mayonnesie (Mayonez)
- Vitapillars Flakes
- Kelp Chex Flakes
- Stabby-Ohs (Mısır Gevreği)
- Wheatees (Mısır Gevreği)
- Frosting Gobs
- Aerosmith Sweet Emotions
- Good Old Oats
- Creamy Cookies Nut
- Goldsbore Honey
- Choco Yum Chocolate Sauce

Et ve Et Ürünleri:

- Armour Sosileri
- Krusty Ham

Cipsler ve Atıştırmalıklar:

- Smackers Chips
- Salt'n Chips
- Snack Treat
- Dar-S-Q Chips
- Krunchy Korns
- Salt Doubles
- Krusty Olio
- Pork Rinds
- Pork Rinds Lite
- New Snorfls Chips
- Cripps
- Soylent
- Green
- Capeen
- Pork Chips
- Pcik Treats
- Krusty Brand Slender Vittles
- King's Mustard

Şekerler, Çikolatalar ve Dondurmalar:

- Krusy Bar Chocolate
- Ah Fudge! Milk Chocolate
- Joy Joy Badem Şekerleri
- Flavor-Wax Şekerleri
- Neopolitan Ice Cream
- Le Gourmet Ice Cream

Hazır Yemekler:

- Chef Lonely Hearts - Soup For One
- Good Morning Burger
- Spaghetti-Os

Unlu Malzemeler ve Çörekler:

- Super Bread
- Sprinkles Donut

Alkollü İçecekler:

- Duff Beer
- Duff Lite
- Duff Dry
- Raspberry Duff
- Lady Duff
- Tartar Control Duff
- Fuff Beer 96 Cons

	<ul style="list-style-type: none"> " Crate-O-Duff Beer " Fudd Beer " Red Tick Beer " Big Lush Beer " Billy Beer " Flaming Moe <p>Karbonatlı İçecekler:</p> <ul style="list-style-type: none"> " Buzz Cola " Crystal Buzz Cola " Pepsi B (Bebek Cola'sı) " Flizz Cola <p>Diğer İçecekler:</p> <ul style="list-style-type: none"> " Crab Juice " Garden Blast (organik sebze suyu) " Squishy " Frosty Chocolate Milkshakes " Super Slaker
Tıbbi ilaç ve kozmetik	<p>Tıbbi ilaçlar:</p> <ul style="list-style-type: none"> " The Krusty Home Pregnancy Test " Krusty Non-Narkotic Kough Cyrup " Krusty Brand Vitamins " Barnade Bill's Home Pregnancy Test " Dr. Marvin Monroe Subliminal Tape Club " Dimoxinil (Saçların yeniden çıkmasını sağlayan ilaç) " Focusin (Ritalin benzeri ilaç) <p>Kozmetik Malzemeleri:</p> <ul style="list-style-type: none"> " Krusty Nontoxic Kologne " Merly Streeps Versality Parfume " Smeckler Pudrası " Glum Toothpaste (Diş Macunu) " Lucky Lindy's Pomade (Saç Jölesi)
Tütün Ürünleri	<p>Siğaralar:</p> <ul style="list-style-type: none"> " Laramie Cigarettes " Laramie Jr. Cigarettes " Laramie 100's Cigarettes " Smoke'M Cigarettes
Temizlik Malzemeleri	<ul style="list-style-type: none"> " Mr. Sparkle (Bay Pırılıtı) - (Japon bulaşık makinesi deterjanı) " Mr. Cleanser " Terrapin Wax " Bubble of " Spiffy Jr. Temizleyici " Lemon Time Bulaşık Deterjanı " Glexnor
Motorlu Taşıtlar, Oto Yıkama ve Bakım Servisleri İle Benzin İstasyonları	<p>Otomobiller:</p> <ul style="list-style-type: none"> " Canyonero (tipik SUV'ların bir paradisi) " The Homer (Homer Simpson tarafından dizayn edilmiş) " Tempura Hatchback (yaratıcısı Herb Simpson) <p>Oto Yıkama ve Bakım Servisleri:</p> <ul style="list-style-type: none"> " Springfield Vadav's Place of Automobiles " Buckingham Palace Quick Lube <p>Benzin İstasyonları:</p> <ul style="list-style-type: none"> " Danny's Discount Gas (Danny'nin İndirimli Benzini) " Phil's Gas " Gasso Gas

<p>Oyun Makineleri, Atariler ve Oyuncaklar</p>	<p>Oyun Makineleri ve Atariler:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Touch of Death ▪ Destroter ▪ Nurse ▪ Looter ▪ Bowling 2000 (Atari) ▪ Escape from Death Row ▪ Lottery Win Big ▪ Mumsletty Peg ▪ Stickball ▪ Kick the Can ▪ Jack Pot <p>Oyuncaklar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sorry (Monopol benzeri oyun) ▪ Good Samatarian (Monopol benzeri oyun) ▪ Li'l Leonardo Art Set ▪ Clay Play (oyun seti) ▪ Vincent Price's Egg Magic (oyun seti) ▪ Dino Sponges (Dino-Singer) ▪ Krusty Trading Cards ▪ Burbie Oooo (baloncuk yapan oyuncak) ▪ Dead Eye - B. B. Gun (oyuncak silah) ▪ The Superstar Celebrity Microphone ▪ Official Krusty the Clown walkie-talkie ▪ Talking Krusty doll ▪ Poopsie the Clown
<p>Diğer Ürünler</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Slash-Co Knives ▪ Leadeye (Yüfek) ▪ Carrot Cat Food ▪ Krusty Brand Sulfuric Acid ▪ Spinemeter 2000 Couch ▪ Baby Translator ▪ Krusty Calcutor ▪ Emily's Fluffy Pillows ▪ No-Soap Radio ▪ Assass in spor ayakkabı ▪ Kumatsu Motors
<p>Medya ve Yayıncılık</p>	<p>Radyolar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ KBBL Radio 102.5 ▪ KUDD Radio 570 AM ▪ KZMB - All Zombie Radio <p>Radyo Programları:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bill and Marty on KBBL Radio 102:5 ▪ Gabbin "About God" (Sponsored by Ace Religion Supply) <p>Televizyonlar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Channel 6 ▪ Channel 92 <p>Televizyon Programları:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Springfield Action News Bulletin (Sunucu: Kent Brockman) ▪ My Two Cents (Sunucu: Kent Brockman) ▪ Krusty Show (Sunucu: Krusty the Clown) ▪ I Can't Believe They Invented it (Sunucu: Troy McClure) ▪ McBain polisiye dizi ▪ Channel 6 News ▪ Inside Football Today (Sunucu: Bret Gunselman) ▪ NFL Preview ▪ Arnie Pie's Traffic-copter (Sunucu: Arnie Pie) ▪ Smartline Tartışma Programı (Sunucu: Kent Brockman) ▪ Zadume Magarabad's Yoga Party ▪ President Clown (Sitcom Dizi - Oyuncu: Krusty the Clown) ▪ Matlock dizi

Medya ve Yayıncılık

- " Blood on the Blackboard: The Bart Simpsons Story (Gerçek bir olaydan uyarılama, canlandırma film)
- " Eye on Springfield (sunucu Kent Brockman)
- " Hunks
- " Carnival of the Stars (Sunucu: Troy McClure)
- " Momo's Family
- " Cops in Springfield
- " People Who Look Like Things
- " Tuesday Night Live (Sunucu: Krusty the Clown)
- " Channel 6 Action News (Sunucu: Kent Brockman)
- " Municipal Roundtable (Tartışma Programı)
- " Aldatanlara Selam
- Filmler:
- " The Empire Strikes Back
- " Space Mutants
- " Space Mutants IV. The Trilogy Continue
- " Space Mutants V
- " Space Mutants VI
- " Space Mutants VII
- " Ernest Needs a Kidney
- " I'll Fry Your Face III
- " The Smell in Room 19
- " Honey, I Hit a School Bus
- " Look Who's Oinking
- " The Stockholm Affair
- " Ernest Vs. The Pope
- " Ernest Cuts The Cheese
- " Rip Roarin' Reverend
- " Sing, Monkey Sing
- " Hot Grits a Flyin'
- " Star Trek XII: So Very Tired
- " The Erotic Adventures of Hercules (Zeus rolünde Norman Fell)
- " Dial M for the Murderousness
- " Trucksaurus: The Movie (John Trucksaurus'u seslendiren Marlon Brando)
- " Boxing's Greatest Weigh-Ins
- " Yentl
- " The Itchy & Scratchy Movie
- " Debbie Does Springfield (Porno Movie)
- " McBrain
- " Cry Yuma
- " Here Comes the Cost Guard
- Çizgi Filmler:
- " The Itchy & Scratchy
- " Talking Dinosaur Family
- Çizgi Romanlar:
- " Radioactiveman
- " Crazy
- " Bozooka Joe Comics
- " Bonnie Craine
- " Girl Attorney
- " Punkin and Dunkin
- " The Twinkle Twins
- " Li'l Knee Sacks
- " Doomed Romance Comics
- " Ziggy Comics
- Gazeteler:
- " Springfield Shopper
- " Washington Beacon
- " US of a Today
- " Daily Fourth Gradian
- " Springfield Variety

Medya ve Yayıncılık**Dergiler:**

- Springfield Magazine
- Timely
- Peephole
- Play Dude
- Mom Monthly
- Cooking with Coconut
- Belloning Monthly
- Joco: Journal of Canine Obedience
- Modern Jewish Father
- Christian Rolodex
- Bar and Stool Magazine
- Non-Threatening Boys
- Eternity Magazine
- Reading Digest
- Fretful Mother Magazine
- Trout Fever
- Bad Boy's Life
- The Springfield Journal of Cardiology
- Springfield Weekly
- Springfield Review of Books
- Popular Secretary Magazine
- Teen Scheme
- Teen Spleen
- Non-Threatening Boys
- Martin Sheen's Teen-Scene

Kitaplar:

- Dr. Marvin Monroe's Guide to Etiquette
- Teacher's Edition
- Encyclopedia Generica
- Science Made Very Simple
- Guitar Instruction in 99 Easy Lessons
- The Foundationhead Diet
- Find Waldo Yet Again
- Baby's First Pop-Up Book
- Book of Magick and Spelles
- Itchy and Scratchy: The Movie (Yazar: Norman Mailer)
- Springfield Telephon Director 1992
- Guide to Infantile Distress - Dr. Washburns's Asbestos Pills
- Modern Principal
- Monorail Conductor Attitude Test
- Is Your Spouse a Sause?
- Love in the Time of Scurvy?
- The Complete Handman Bookshelf (Vol I-Spice Racks, Vol II-Knick Knack Shelves, Vol III-Trojan Horse)
- Kiss Me, Shoot Me
- Will There Ever Be A Rainbow? (Yazar: Mr. Burns)
- Yes I am a Vampire (Yazar: Monthy Burns, Önsöz: Steve Allen)
- Your Gimmicky Restaurant (Yazan: Bennigan ve Fuddrucker)

**Oteller ve Eğlence
Mekânları****Oteller:**

- Fiesta Terrace for Single Living
- Rancho Relaxo Tatil Köyü
- Who's the Know Motel
- Best Western Hotels
- Yaddle Off-Ramp Inn
- Capital City Place Hotel
- Springfield Kozy Kort Motel
- Watergate Hotel
- Skayy Kart Motel

Gece Kulüpleri ve Barlar:

- Moe's Tavern
- Greasy Joe's Bottomless Bar-B-Q Pit
- The Beer'n' Brawl

**Dükkanlar, Zincir
Mağazalar, Kafe, Fast-
Food ve Restoranlar**

- The Jazz Hole
 - Florence of Arabia
 - Cuisine
 - Girlesque
 - Foxy Boxing
 - Mud City
 - Sapphire Lounge
 - Moe St. Cool
 - Maison Derriere
 - The Curvy Nail
 - The Dew Drop Bar
 - Friar's Club
- Sinema ve Tiyatrolar:
- Springfield Aztec Cinema
 - Springfield X Cinema
 - Larry's Chienese Theatre

Diğer Eğlence Mekânları:

- Castle Club (Lunapark)
- Marine World
- Plato's Casino
- Mt. Splashmore Water Park

Fast Food ve Restoranlar:

- Krusty Burger
- Izzy's Deli
- Zesty's Pizza
- The Happy Sumo (Japon Restoranı)
- Madan Chao (Çin Restoranı)
- The Original Frenchie's Coffee Shop
- The Casbah Cafe
- Bancroft's English Muffin
- Gulp'n'Blow Burger
- Rolling Donut
- Wall E. Wealse's Pizza
- Flaming Pete's Burger
- Tanne's Fatty Meats
- Native American Ice Cream
- The Capper Slipper
- Yogurt Nook
- The Frying Dutchman (Deniz Ürünleri Lokantası)
- Two Guys From Kabul (Afgan Lokantası)
- The Gilded Truffle
- Dave's Donut
- Ice Cream Parlor
- Phienas Q Butterfat's 5600 Flavors
- The Hungry Hun
- Berger Burgers
- Ye Olde Chocolate Shops
- Ye Olde Candlemaker Shoppe
- Rusty Barnade (Deniz Ürünleri Lokantası)
- Doughy Pizza
- Spagetti Laboratuvarı
- Tıkınmaçlar
- Teksas Peynirli Kek Deposu
- Pizza Delivery
- Trout Hatchery
- Uncle Moe's Family Feedbag
- The Buzzing Sign Diner
- Singing Sirlon Restaurant
- Springfield Revolving Restaurant
- Age of Heros (Sandoviç Dükkanı)
- The Original Frenchie's Restaurant

**Dükkanlar, Zincir
Mağazalar, Kafe, Fast-
Food ve Restoranlar**

Zincir Mağazalar:

- Kwik-E-Mart (The Convenience Store)
- Danish Super-chain Shop

Butikler ve Ayakkabı Mağazaları:

- Wee Monsieur (Çocuk Kıyafetleri Mağazası)
- The Corpulent Cowboy (Kovboy Kıyafetleri Mağazası)
- Bootleg T-shirt Emporium
- Precious Baby Discount Stores
- Royal Majesty
- Lullabuy
- PerkyHut
- Simply Shoes
- Shoe City
- Girdles N' Such Fancy Lingerie (İç Çamaşırı Mağazası)
- Royal Majesty (Obezlere Özel Giysi Mağazası)
- Diz-Nee-Land

Kuaförler ve Güzellik Salonları:

- Jake's Unisex Hair Palace
- Le Pamperie Hair Salon
- Turn Your Head and Coif - Beauty Salon

Alışveriş Merkezleri:

- Springfield Mall
- Five Corners Mall

Tütün ve Sigara Ürünleri Satan Mağazalar:

- Smog Center
- Smoke on Water

Diğer Mağazalar:

- The Leftorium
- King Toot's Music Store
- All Creatures Great and Cheap - Pet Shop
- The Androids Dungeon & Baseball Card Shop
- Nick's Bowling Shop
- Apple Saucery
- Barney's Bowlarama
- Lucky's Record (Müzik Mağazası)
- Hicksville U.S.A. Recording Studio
- Rebel Yell Records
- Krustylu Studios
- The Seatery (Mobilya Mağazası)
- Surly Joe's Foundation Repair
- Clumsy Student Movers
- The Pathholder Barn (Ahır)
- The Grateful Gelding Stables (Ahır)
- Yiddle's Joker (Practical Jokes, Magic Tricks and Medical Supplies)
- VHS Village - Formerly The Beta Born
- The Happy Sailor - Tattoo Parlor
- The Family Jewels
- Smoke on Water
- Springfield Collection Agency
- Springfield Antiques
- Herman's Military Antiques
- Childrarium
- The Lucky Stiff Funeral Home
- Miscellaneous, Etc. (Teknoloji Ürünleri Mağazası)
- Hailstone's
- Princess Opal - Pattons, Hexes and Fax Machine
- W Surplus

**Sağlık, Eğitim ve Din
Kurumları:**

Hastaneler:

- Springfield General Hospital
- New Bedlam Mental Hospital (New Bedlam Akıl Hastanesi)
- Springfield Animal Hospital

Okullar:

- Springfield Elementary School

<p>Sağlık, Eğitim ve Din Kurumları:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Springfield University ▪ Swigmore University ▪ Li'l's Ludwig's Music School ▪ The Pitiles Pub Attack Dog School ▪ Saint Sebastian's School for Wicked Girls ▪ Lanley Institute of Monorail Conductor ▪ Ayn Rad School for Tots ▪ Pre-School ▪ Oral Robert University ▪ Springfield Barber College <p>Kurs ve Kamplar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kamp Krusty ▪ Pele's Soccer and Acting Kamp ▪ Springfield Martial Arts Academy <p>Kiliseler:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ First Church of Springfield ▪ Shotgun Pete's 24 Hour Wedding Chapel ▪ St. Dominics Cathedral ▪ Rosey Grier's Porto-Chapel
<p>Ticari Şirketler:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Burns Worldwide Corporation ▪ Krusty Corporation ▪ Laramie Tobacco Products ▪ Tanaribuchi Heavy Manufacturing Concern (Tamaribuchi Dayanıklı İmalat) ▪ Matsamura Fishworks (Matsamura Balıkçılık) ▪ Kumatsu Motors ▪ I Can't Believe (Hukuk Firması) ▪ Law Offices Lionel Hutz ▪ McMahon and Tate Advertising Agency ▪ Springfield Exterminators ▪ Big Brother's Agency ▪ Twirl King Yo-Yo Company (Ted Carpenter) ▪ Tippy McStagger's Good Time Drinking and Eating Emporium (Vice President: Harv Bannister) ▪ Home Security Trust (Banka) ▪ Total Disaster Insurance (Sigorta Şirketi) ▪ London Lloyd Insurance (Sigorta Şirketi) ▪ Mery Widow Insurance (Sigorta Şirketi)

mağaza, kafe, fast food ve restoran; sağlık, eğitim ve din kurumları; ticari şirketler kategorileri esas alınarak tablolaştırılmıştır.

Söz konusu kategorilere göz atıldığında medya ve yayıncılık; dükkan, zincir mağaza, kafe, fast food ve restoran ile yiyecek ve içecek kategorilerinin görece geniş bir ürün yelpazesine sahip oldukları görülebilmektedir. Nispeten daha dar bir ürün yelpazesine sahip olan oteller ve eğlence mekânları, oyun makineleri ve oyuncaklar; sağlık, eğitim ve din kurumları ile ticari şirket kategorilerini ise diğer ürünler; tıbbi ilaç ve kozmetik; motorlu taşıtlar, oto yıkama ve bakım servisleri, benzin istasyonları; tütün ürünleri kategorileri takip etmektedir.

Tüm bunlara ek olarak ürün yerleşirme uygulamalarından önceki dönemlere özgü bir uygulama olan ve ürünlerin iletişim içeriğine isimleriyle yerleştirilmelerine,

diğer bir deyişle ürün isimlerinin marka ismi gibi kullanılmalarına da, dizi genelinde rastlamak olanaklıdır. Bu paralelde pickle-salatalık turşusu-, petroleum jelly -vazelin-, jerky -kurutulmuş et-, beef jerky -kurutulmuş siğir eti-, pretzel -üstü tuzlanmış bir çeşit gevrek halka-, waffle mix -waffle karışımı-, liquid smoke -sıvı füme-, caramel -karamel-, sugar -şeker-, gummy bears -jelatinli lastik şeker -, potato chips -patates cipsi-, make-up remover -makyaj temizleyicisi-, pizza, gin -cin-, pop corn -patlamış mısır-, varnish -vernik-, cigars -puro-, donuts -halka şeklinde şekerli çörek- ve Scratch'n'Win -Kazı Kazan- gibi birçok ürün herhangi bir marka ismi kullanılmaksızın yalnızca ürün isimleriyle sunulmuştur.

Tüm bu kurgusal markaların yanı sıra pek çok gerçek markanın da sözlü, görsel ya da görsel-ışitsel olarak Simpsonlar'a konu olduğunun vurgulanması gerekmektedir. Stark Raving Dad bölümünde Chrysler, MTV ve Grammy; Mr. Lisa Goes to Washington bölümünde Westinghouse; Homer Defined ve Brother from the Same Planet bölümlerinde Wheel of Fortune -Çarkifelek-; Like Father, Like Clown bölümünde Chrysler ve Seltzer; Lisa the Greek bölümünde Alfa Romeo; Bart the Lover bölümünde Xerox; Black Widower bölümünde Emmy; Brother, Can You Two Dimes? bölümünde Emmy ve Monopoly; Kamp Krusty bölümünde Gucci; A Streetcar Named Marge bölümünde Merly Streep Versality Parfum; Lisa the Beauty Queen bölümünde Disneyland ve Wrigley; Treehouse of Horror III bölümünde Chrysler Building; Itchy & Scratchy: The Movie bölümünde TV Guide; New Kid on the Block bölümünde Time ve Guinness Book of Records; Mr. Plow bölümünde Fox Televizyonu ve Pontiac; Lisa's First Word bölümünde TV Guide ve Ms. Pac-Man; Homer Triple Bypass bölümünde MTV; Duffless bölümünde CNN; Sunday Cruddy Sunday -İşte Pazar- bölümünde Disneyland; The Mansion Family -Malikane Ailesi- bölümünde Grammy ve Tuborg; Lisa's Rival -Lisa'nın Rakibi- bölümünde Avis Rent Car; Lisa on Ice -Buzlar Prensesi Lisa- bölümünde Obsession for Men; In Marge We Trust -Marge'a İnanıyoruz- bölümünde GameBoy gibi markalara ilişkin sözlü yerleştirmelere rastlanmaktadır.

Ayrıca Bart's Friend Falls in Love bölümünde Steinway Pianos; When Flanders Failed bölümünde Diners Club; Homer Defined bölümünde Monopoly; Lisa the Greek bölümünde Merly Streep Versality Parfum; I Love Lisa bölümünde Hallmark Cards; Brother, Can You Two Dimes? bölümünde Forbes; Kamp Krusty bölümünde Gucci; Lisa the Beauty Queen bölümünde Disneyland; Günahkâr Homer -Homer the Heretic- bölümünde Hershey; Bart Sells His Soul -Bart Ruhunu Satar- bölümünde Alf gibi markalara ilişkin görsel yerleştirmelere rastlanmaktadır.

Bununla birlikte Seperate Vocations bölümünde Mad; Black Widower bölümünde Emmy, Oscar ve Golden Globe -Altın Küre-; The Mansion Family -Malikane Ailesi- bölümünde Mayo Clinic; Scenes from the Class Struggle in Springfield bölümünde Chanel gibi markalara ilişkin görsel-ışitsel yerleştirmelere rastlanmaktadır.

4. Çizgi Dizi Simpsonlar'da Yer Alan Kurgusal Ürün Yerleştirmelere ve Kurgusal Markalara İlişkin Örnekler

Son derece geniş bir izleyici kitlesine sahip olan 'Simpsonlar', ilk kez yayınlandığı 1986 yılından bu yana gündemi meşgul etmektedir. Matt Groening, James L. Brooks ile Sam Simon tarafından yaratılan ve Mike Reiss'in yapımcılığını üstlendiği çizgi dizi, kurgusal ürün yerleştirme uygulamalarına ve kurgusal markalara yönelik önemli örnekler içermektedir. Yetişkin merkezli bir televizyon şovu olan, ancak çocukların da dahil olduğu geniş bir hedef kitleye hitap eden dizi; pek çok kurgusal markayı kamuoyu nezdinde bilinir kılmış ve gerçek hayatta var olmamalarına rağmen gerçek oldukları yanılsamasını yaratmıştır. Tüm dünyada yaklaşık altmış milyon bulaşık bir izleyici kitlesine sahip olan dizinin neredeyse her bölümünde görünen ve dizinin kahramanlarından Homer'in elinden düşürmediği bira markası Duff'ın; çalışmanın ileriki bölümlerinde örneklerle ayrıntılandırılacağı üzere, gerçek olduğunun düşünülmesi ve tıpkı gerçek bir marka gibi yasal koruma altında olması bu kapsamda önemli bir kanıt niteliği taşımaktadır.

Gerçek hayatta var olmayan bir markanın yaratılması, oldukça zorlu ve marka yönetiminin tüm unsurlarıyla bağlantılı bir süreçtir. Bu bağlamda yaratılan hayali markanın yazılı, görsel ve sözlü unsurlarla desteklenmesi; söz konusu markaya ilişkin pazarlama iletişimi uygulamalarının detaylandırılması ve tüm bu çabaların kurgusal ürün yerleştirme uygulamalarının gerçekleştirileceği iletişim ortamına uyumlandırılması gerekmektedir. Bu gerçeklerden hareketle çalışmanın bu bölümünde, Simpsonlar izleyicileri tarafından tanınan ve tıpkı gerçek bir marka gibi görsel unsurların yanı sıra kurgusal pazarlama iletişimi faaliyetleri ile desteklenen 'Duff Beer', 'Laramie Cigarettes', 'Malibu Stacy Dolls', 'Krusty Brands' ve 'Ah Fudge! Chocolates' gibi kurgusal markalara ilişkin detaylar konu edilmiştir.

Bir animasyon dizi olan Simpsonlar'da kurgusal bir marka olarak geniş yer bulan Duff Beer -Duff Birası-, Homer Simpson başta olmak üzere dizinin tüm karakterlerinin en yoğun tükettiği bira markasıdır ve bu nedenle de dizinin neredeyse her bölümünde sözlü ya da görsel yerleştirmelerle izleyicilerin karşısına çıkmaktadır. Türkçe'ye ahmak olarak çevrilebilen 'duffer' kelimesinden türediği (<http://www.etymonline.com/index.php?search=duffer&searchmode=none> 20.09.2005) rivayet edilen Duff Beer markasını ve 'Drink Duff Beer -Duff Birası İçin' sloganını, dizinin pek çok karesinde görmek mümkündür. Bu bağlamda Duff Beer; Springfield Kasabası'nda ve Homer Simpson, Barney Gumble, Lenny Leonard, Carl Carlson, Charlie, Joey, Karl, Tibor, Gummy, Joe, Bernie, Mindy Simmons, Guillermo, Pops Freshemeyer gibi erkek karakterlerin müdavimi olduğu Moe's Tavern'da en çok satan içecek olmasının yanı sıra kasabanın ve barın duvarlarını da afişleri ile süslemektedir.

İzleyiciler Duff'ı kapsamlı pazarlama iletişimi faaliyetleri yürüten bir marka olarak tasavvur etmektedirler, çünkü dizinin pek çok bölümünde Duff'ın pazarlama iletişimi uygulamalarına ilişkin doneler ver almakta ve aslında var olmayan kurgusal

bir marka tıpkı gerçek bir marka gibi zihinlere konumlanmaktadır. Örneğin ABD'de 21 Ocak 1993 tarihinde yayınlanan Selma's Choice bölümü, Simpson ailesinin küçük fertleri Bart ve Lisa, teyzeleri Selma ile birlikte Duff Beer'in eğlence parkı olan Duff Gardens'a -Duff Bahçeleri- seyahatlerini konu etmektedir. Bu noktada Duff Gardens, Disneyland'a özgü unsurlar içeren bir eğlence parkı olan Bush Bahçesi'nin bir parodisi olarak değerlendirilebilmektedir (<http://www.wordiq.com/20.09.2005>).

Duff Beeramid -Duff Biramid -, Beer Hall of Presidents -Başkanların Bira Salonu-, Little Land of Duff -Duff'un Küçük Ülkesi- ve It's A Duff World -Bu Bir Duff Dünyası- gibi bölümlerden oluşan Bahçe'de Duff Beer'in Sleazy, Queasy, Edgy, Surly, Topsy, Remorseful, Dizzy isimli karakterlerden oluşan maskotları Seven Duffs'lar -Yedi Duff- da görülebilmektedir. Bu bağlamda Yedi Duff'ların Grimm Kardeşler'in dünyaca ünlü masalı Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler -Snow White and the Seven Dwarfs- de (Grimm ve Grimm 2005) yer alan ve Uyuşuk -Dopey-, Somurtkan -Grumpy-, Uysal -Doc-, Neşeli -Happy-, Utangaç -Bashful-, Aksırık -Sneezy-, Uykucu -Sleepy- isimlerini taşıyan yedi cücelere gönderme olduğu düşünülebilmektedir (<http://www.wikimirror.com/20.09.2005>).

Bununla birlikte Duff Beer'in maskotlarını, Hıristiyan kültüründe önemli bir yere sahip olan ve gurur -pride-, kıskançlık -envy-, öfke -wrath-, tembellik -sloth-, açgözlülük -greed-, oburluk -gluttony-, şehvet -lust- olarak açılmanabilen yedi ölümcül günah -seven deadly sins- (<http://deadlysins.com/21.12.2004>) ile de ilişkilendirmek mümkündür. Bu doğrultuda alkollü bir içecek olan Duff Beer, Dante'nin ünlü eseri İlahi Komediya -La Divina Commedia- da konu edilen (1998) ve David Fincher'in yönetmenliğinde 1995 yılında beyazperdeye aktarılan bir kara film olan Yedi -Se7en- de (<http://us.imdb.com/title/tt0114369/> 20.09.2005) işlenen yedi ölümcül günah ile semantik açıdan bağlantılandırılabilir.

Ayrıca söz konusu bölüm kapsamında 'Duff Beer for me, Duff Beer for you; I'll have a Duff, you have one too -Benim için Duff Bira, senin için Duff Bira; Ben bir Duff alacağım, sen de al bir tane- mısralarının yinelenmesinden oluşan şarkıyı tekrar tekrar duymak mümkündür. Sekiz yaşında bir çocuk olmasına rağmen Duff Gardens Turu sırasında içtiği bira nedeniyle sarhoş olan Lisa'nın 'I am the Lizard Queen -Ben Lizard Kraliçesi'yim-' şeklinde bağırması ise müthiş bir ironi olarak göze çarpmaktadır. Öyle ki Kertenkele Kral -Lizard King- ifadesi, yirmi yedi yaşında uyuşturucudan ölen Doors Grubu'nun efsanevi üyesi Jim Morrison'un takma ismidir. Dünyadan yok olmaları durumunda tüm ekosistemde herhangi bir değişikliğe neden olmayacakları gerçeği nedeniyle kertenkelelerin son derece bağımsız hayvanlar olduğunu düşünen Morrison, kendini onların kralı ilan etmiştir (Asaf 1997).

Duff markasını; geniş bir tüketim potansiyeline sahip olmalarına rağmen düşük kalite, ucuz fiyat, kitlesel üretim ve yoğun tanıtım gibi özelliklerle karakterize edilebilen Amerikan bira markalarına ilişkin bir hiciv olarak ele almak mümkündür. ABD'de 18 Şubat 1993 tarihinde yayınlanan Duffless bölümünde Duff

Biralari'nin bir halkla ilişkiler çalışması olarak nitelenebilen fabrika turuna -Duff Brewery Tour- Homer Simpson ile birlikte katılan Barney Gumble'in kalite kontrol sorumlusu ile üretim hattının önünde sohbet etmesi ve uzayan bu sohbet sırasında üretim hattından geçen Duff Beer şişelerinin içinde sağlığa aykırı birçok objenin -hatta Adolf Hitler'in kafasının- geçmesi, markanın kalitesine ilişkin ilginç bir ayrıntı olarak dikkat çekmektedir. Bu paralelde Amerika'nın önde gelen bira şirketlerine ilişkin bir gönderme olarak Duff Biralari, alkollü içeceklerin toplum üzerindeki olumsuz etkilerine ve yürüttükleri pazarlama iletişimi faaliyetlerinin etik niteliğine dikkat çekmektedir (Katzin 21.11.2002).

Duff Lite, Duff Dry, Duff Dark, Raspberry Duff, Lady Duff, Tartar Control Duff gibi çeşitlerden oluşan geniş bir ürün yelpazesine sahip olan Duff Beer'in birçok pazarlama iletişimi uygulamasına imza attığı görülebilmektedir. Bu bağlamda gazete ve televizyon reklamlarının yanı sıra Duff Beer balonu ile gerçekleştirilen turlar -Duff Beer blimp ride-, posta kartları ve takvim gibi basılı araçlar, 'You can get enough of what wonderful Duff' sloganlı billboard ilanları örnek gösterilebilmektedir. Ek olarak Duff Beer'in ABD'de 10 Kasım 1996 tarihinde yayınlanan Ağır Sicket Homer -Homer They Fall- bölümünde Tatum Simpson'a Karşı: İntikam -Tatum Vs. Simpson: Payback- konseptli boks maçına, 23 Nisan 1992 tarihinde yayınlanan The Otto Show bölümünde Spinal Tap grubunun dünya turunun Springfield ayağına, 15 Ekim 1992 tarihinde yayınlanan Lisa the Beauty Quenn bölümünde Little Miss Springfield organizasyonuna ve 08 Kasım 1990 tarihinde yayınlanan Danseden Homer -Dancin' Homer- bölümünde futbol maçlarına sponsor olduğu da bilinmektedir.

Çizgi dizi Simpsonlar'ın pek çok bölümünde yerleştirmelerine rastlanan bir diğer kurgusal marka Laramie Cigarettes -Laramie Sigaraları'dır. 'Sweet Caroline smoke' sloganı ve maskotu olan menthol moose -mentol geyik- ile tanınan Laramie sigaraları, insan sağlığını ve tüm etik kuralları hiçe sayarak maksimum kâr amacıyla faaliyet gösteren sigara üreticilerine yönelik bir göndermedir. Lisa the Beauty Quenn bölümünde de konu edildiği gibi hedef kitesini genişletmek amacıyla çocuklara yönelik Laramie sigaraları, Duff Beer'la birlikte Little Miss Springfield Yarışması'na sponsor olmakta ve yarışma sonrasında düzenlenen geçit törenini izleyen halka ve çocuklara bedava sigara dağıtmaktadır. Ayrıca Laramie Cigarettes markasının, ünlü sigara markası Camel'i; simgesi olan mentol geyiğin ise Camel'in sembolü olan devesini hatırlattığı ileri sürülebilmektedir.

Simpsonlar'da yer alan bir diğer kurgusal marka, 1959 yılında Ruth Handler tarafından yaratılan ve tüm popülerliğine rağmen tüketim toplumuna özgü sembollerin taşıyıcısı ideolojik bir araç olarak eleştirilere mazur kalan Barbie bebeklere ilişkin bir hiciv olarak değerlendirilebilen Malibu Stacy bebekleridir. Bu bağlamda tıpkı Barbie gibi pek çok versiyon ve aksesuvara sahip olan Malibu Stacy bebekler, bir güzellik ikonu ve ideal kadını tanımlayan bir simge olarak egemen kültürün tüketicisi konumundaki çocukların sisteme uyarlanmalarında önemli bir rol üstlenmektedir. ABD'de 17 Şubat 1994 tarihinde yayınlanan Lisa Vs. Malibu Stacy

bölümünde, Malibu Stacy bebeklerin genç kızlar için olumlu bir rol modeli oluşturmadığı ve tüketim toplumunun kadın imgesine bakışını yansıttığı eleştirileri konu edilmektedir.

Dizinin neredeyse her bölümünde görünen bir diğer kurgusal marka ise, dizinin önemli karakterlerinden biri olan Palyaço Krusty'nin sahibi olduğu Krusty Brands'dır. Öksürük şurubundan vitamine, oyun kartlarından sakızlara, kolonyadan mısır gevreğine, saatten hesap makinesine, fast food zincirinden sülfürik asite dek oldukça geniş bir ürün yelpazesine sahip olan Krusty Brands, Springfield halkı tarafından yoğun olarak tüketilmektedir. McDonald's'ın maskotu Ronald McDonald'ı andıran Palyaço Krusty, ABD'de 24 Eylül 1992 tarihinde yayınlanan Kamp Krusty bölümünde de konu edildiği gibi, çocuklara özel bir yaz kampına ve Disneyland benzeri EuroKrustyland Park'ına da ismini vermiştir.

Coca Bean isimli bir maskota sahip olan Ah Fudge! Çikolatası -Ah Fudge! Chocolates-, dizide ayrıntılı bir şekilde işlenen ve pazarlama iletişimi faaliyetleri ile dikkat çeken bir diğer kurgusal markadır. Bu bağlamda ABD'de 10 Ekim 1991 tarihinde yayınlanan Bart the Murderer bölümünde Springfield ilkokulu -Springfield Elementary School- öğrencileri; katıldıkları fabrika gezisinde Coca Bean tarafından karşılanmakta, Troy McClure tarafından sunulan çikolatanın ve Ah Fudge! markasının tarihsel gelişiminin anlatıldığı bir belgesel izlemekte, üretim sürecine bizzat katılarak kendilerine ikram edilen Ah Fudge! çikolatalarını yemektedirler.

Tüm bu gerçeklerin yanı sıra her ne kadar kurgusal olsalar da tüm bu markaların, tüm diğer kurgu ürünleri gibi kanunların koruması altında olduklarının vurgulanması gerekmektedir. Bu bağlamda Simpsonlar dizisinin yaratıcı firması Matt Groening Inc. ile yapımcı firması Twentieth Century Fox Film Co., yargıya intikal eden bir olay ile karşı karşıya kalmış ve iki bira üreticisine karşı başarıyla sonuçlanan hukuki bir mücadele vermiştir. Dizinin neredeyse her bölümünde görünen ve Homer'in favori birası olarak tanınan Duff Beer markasını, izin ve lisans almaksızın üreten ve pazarlayan iki şirket, yasal yaptırımla karşı karşıya kalmış ve mahkeme kararıyla 'Duff' kelimesini kullanmaktan men edilmiştir. Duff Beer kurgusal markasını kullanarak geniş bir izleyici kitlesine sahip olan çizgi dizinin ün ve prestijinden yararlanılmak istenildiği ve tüketicilerin zihnine bu bağlantı yardımıyla konumlanılmak istenildiği gerekçesiyle mahkeme, üretici firmaların aksi iddialarına rağmen lehte karar vermiştir (Givoni 08.12.2000). Bu karar, önemli bir pazar payına sahip olan tüm kurgusal nesnelere, kişilerin ve markaların hukuki haklara sahip oldukları ve yasal koruma altında oldukları konusunu açıklığa kavuşturmakla birlikte benzer durumlara emsal teşkil etmektedir.

5. Sonuç

Markaların belirli bir amaç doğrultusunda iletişim ortamlarına yerleştirilmelerini ifade eden ürün yerleştirme -product placement-, mesaja doymuş bir medya arenasında -message saturated media environment- tercih edilme savaşı

veren örgütlerin rekabet üstünlüğü elde etmek için başvurdukları etkili bir pazarlama iletişimi yöntemidir. Markasız ürün ve hizmetlerin iletişim içeriğinde kullanılmasının izleyici kitleye cazip gelmemesi, gerçek hayatta var olan markalara yönelmesi sonucunu doğurmuş ve bu durum ürün yerleştirme uygulamalarının gelişiminde önemli bir rol oynamıştır. Bununla birlikte ürün yerleştirme uygulamalarının, günümüzde farklı bir nitelik kazandığı ve son derece yaratıcı bir düzlemde hayata geçmeye başladığı görülebilmektedir. Ürün yerleştirmenin güncel boyutunu ifade eden kurgusal ürün yerleştirme; gerçekte var olmayan, diğer bir deyişle hayali markalar yaratılması ve iletişim içeriğine eklenmesi anlamına gelmektedir. Bu bağlamda kapitalizme ve tüketim toplumuna yoğun göndermeler içeren çizgi dizi Simpsonlar, kurgusal ürün yerleştirme uygulamalarına ve kurgusal markalara yönelik başarılı bir örnek teşkil etmektedir. Söz konusu dizinin olay örgüsünün geçtiği ve Simpson Ailesi'nin yaşadığı Springfield Kasabası; gerçekte var olmamalarına rağmen, gerçek hayata mal olan kurgusal markalar ile çepeçevre kuşatılmıştır. Kurgusal bir markanın yaratılması, rekabet yoğun bir sektörde var olma savaşı verilmemesine ve gerçek yaşamda örgüt yönetimlerini baskılayan pek çok değişkenden bağımsız bir ortam söz konusu olmasına rağmen oldukça zorlu bir süreçtir. Bu bağlamda kurgusal markanın tıpkı gerçek bir marka gibi yazılı, görsel ve sözlü unsurlarla desteklenmesi; pazarlama iletişimi uygulamaları bazında ayrıntılarla donatılması ve bu çabaların kurgusal ürün yerleştirme uygulamalarının gerçekleştirileceği iletişim ortamına uyumlandırılması gerekmektedir. Tüm bu nedenler yüzünden; geniş bir ekip çalışmasının ve ciddi bir bütçenin ürünü olan, ayrıntılara gösterdiği özen ile dikkat çeken dizinin analiz edilmesi ve kurgusal ürün yerleştirme uygulamalarını kullanacak diğer örgütler tarafından örnek alınması gerekmektedir.

Kaynakça

- Alighieri, Dante (1997). **İlahi Komedya**. Çev., Rekin Teksoy. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Asaf, Ahmet (1998). **The Doors**. İstanbul: Stüdyo İmge Yayıncılık.
- Bilgin, Nuri (1999). **Sosyal Psikolojide Yöntem ve Pratik Çalışmalar**. İzmir: Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, No: 91.
- Bilgin, Nuri (2003). **Sosyal Psikoloji Sözlüğü** - Kavramlar, Yaklaşımlar. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Givoni, Sharon (2005). "Capitalising On Stars' Selling Power". <http://www.bandt.com.au/news/4b/0c00304b.asp?print=true>, 20.09.2005.
- Gordon, Michael E. (2004). "The Simpsons: A Case Study in the Limitations of Television as a Medium for Presenting Political and Social Satire". **ABD: Lisans Tezi**.
- Grimm, Jacob ve Grimm, Wilhelm (2005). **Snow White and the Seven Dwarfs**. United States of America: Classics Illustrated Junior Publishing.
- Gülsoy, Tanses (1999). **Reklam Terimleri ve Kavramları Sözlüğü**. İstanbul: Adam Yayınları.
- Gürel, Emet ve Alem, Jale (2005). "Kurgusal Ürün Yerleştirme". **İletişim - Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi** Kış-Bahar 2005. Ankara: Gazi Üniversitesi Fakültesi Basımevi: 133 - 155.
- Hodge, Barry (1995). "King-Size Homer Ideology & Representation". <http://www.snpp.com/other/papers/bh.paper.html>, 29.11.1995.
- Irwin, William vd. (2003). **Simpsonlar ve Felsefe**. Çev., Gökçen Ezber - Murat Sağlam. İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Karrh, James A. (1998). "Brand Placement: A Review". **Journal Of Current Issues And Research In Advertising** 1 (20): 31 - 49.

Katzin, Jeffrey (2002). "Advertising of America's Beer Companies and the Duff Corporation". <http://www.snpp.com/other/papers/jk.paper.html>, 21.11.2002.

Knapp, Duane E. (2000). **Marka Akli**. Çev., Azra Tuna Akartuna. Ankara: Mediacat Kitapları.

Mutlu, Erol (2004). **İletişim Sözlüğü**. 4. Baskı. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Ries, Al ve Ries, Laura (2003). **Marka Yaratmanın 22 Kuralı**. Çev., Atakan Özdemir. İstanbul: Mediacat Kitapları.

Rousseve, Dan (2005). "The Simpsons: Portrait of a Heroic Family". <http://www.snpp.com/other/papers/dr2.paper.html>, 20.09.2005.

Steiger, Gerd (2005). "The Simpsons - Just Funny or More?". <http://www.snpp.com/other/papers/gs.paper.html>, 20.09.2005.

Vivian, Scott (2005). "Homer Says D'oh!". <http://www.snpp.com/guides/dohs.html>, 20.09.2005.

Vogl, Bastian (2000). "The Simpsons And Their World - A Mirror Of American Life?". <http://www.snpp.com/other/papers/bv.paper.html>, 01.02.2000.

..... (2005). "Product Placement Is Here." <http://www.gamespot.com/features/6080520/p-6.html>, 20.09.2005.

..... (2004). "Topher's List of Fictional Cereals: Fictional Cereals." <http://www.lavasurfer.com/cereal-fictional.html>, 11.08.2004.

..... (2005). "Fictional Medicine and Drugs." http://www.wordiq.com/definition/Fictional_chemical_substance, 20.09.2005.

..... (2005). "List of Fictional Brands". http://www.wordiq.com/definition/List_of_fictional_brands, 20.09.2005.

..... (2005). "The Simpsons". <http://www.poedecoder.com/Grisse/poeref.html>, 20.09.2005.

..... (2005). "Spinal Tap A to Zed". <http://spinaltapfan.com/atozed/TAP00480.HTM>, 20.09.2005.

..... (2005). "Spinal Tap". <http://www.rotten.com/library/culture/spinal-tap/>, 20.09.2005.

..... (2005). "Duff Beer". http://www.wordiq.com/definition/Duff_Beer, 20.09.2005.

<http://deadlysins.com>, 21.12.2004.

<http://us.imdb.com/title/tt0114369/>, 12.09.2005, 20.09.2005.

<http://www.etymonline.com/index.php?search=duffer&searchmode=none>, 20.09.2005.

<http://www.simpsons.com>, 20.09.2005.

<http://www.snpp.com/episodes.html>, 20.09.2005.

http://www.wordiq.com/definition/The_Simpsons, 20.09.2005.

http://www.wikimirror.com/Fictional_characters_within_The_Simpsons, 20.09.2005.

The Simpsons - The Complete Second Season, DVD. Twentieth Century Fox Home Video, 1990-1991.

The Simpsons - The Complete First Season, DVD. Twentieth Century Fox Home Video, 1989-1990.

The Simpsons - The Complete Third Season, DVD. Twentieth Century Fox Home Video, 1991-1992.

The Simpsons - The Complete Fourth Season, DVD. Twentieth Century Fox Home Video, 1992-1993.

The Simpsons - The Classics -On Your Marks, Get Set, D'oh!-, DVD. Twentieth Century Fox Home Video.

The Simpsons - Cennet ve Cehennem -Heaven and Hell-, DVD. Twentieth Century Fox Home Video.

The Simpsons - Sex, Yalanlar ve Simpsons -Sex, Lies and The Simpsons-, DVD

Twentieth Century Fox Home Video.

The Simpsons - Çılgın Simpsons -Simpsons Gone Wild-, DVD. Twentieth Century Fox Home Video.

