



Araştırma Makalesi

Müzedede Bir Gece Filminde Üstkurmaca ve Gerçeklik Katmanlarının Oluşturulması

Creating to Metafiction and Layers of Reality in The 'Movie Night At The Museum'

Fatma AKGÜN BAĞIRKAN¹ Şahmurat ARIK²

- ¹ Doktora Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, fatmabagirkan@gmail.com 
- ² Prof. Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, sahmurat.arik@dpu.edu.tr 

Öz: Postmodernizm sanatın her alanında, kalıpları yıkarak ve yeni arayışlar içine girerek türlerin sınırlarını genişletmiş, bir anlamda onları geçişli hâle getirmiştir. Bu bağlamda edebî anlatılara daha çok yaklaşan pek çok film senaryosu, hem kurgusal açıdan hem de edebî ve kültürel açıdan oldukça zenginleşmiştir. Kısaca bir anlatının kendi kurgusunu konu edinmesi ya da kurmaca olduğunu açığa vurması şeklinde tanımlanabilecek olan üstkurmaca, edebiyatta olduğu kadar sinema alanında da kullanılan bir teknik hâline gelmiştir. Üstkurmaca sayesinde senaristler, anlatının kurmaca olduğunu hissettirirken, aynı zamanda gerçeklik ve yapaylık sorgulaması ile izleyiciyi sarsar. Metnin oluşumuna kimi zaman okuru/izleyiciyi dâhil ederek onu bir 'oyun'a sürükler. Milan Trenc'in, aynı adlı çocuk kitabına dayanan 'Müzedede Bir Gece' filminin her üç bölümünde de gerçeklik-yapaylık sorgulaması sürekli canlı tutulmuş, çeşitli gerçeklik düzlemleri ile izleyici çok boyutlu düşünmeye sevk edilmiştir. "Bunu sağlamak için kolaj, metinlerarasılık, medyalararasılık, oyunsuluk, gülünç dönüştürüm gibi tekniklerden yararlanılmıştır. Shawn Levy'nin yönetmenliğini yaptığı filmde bu sayede çok katmanlı bir yapı oluşturulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Üstkurmaca, Müzedede Bir Gece, Metinlerarasılık, Çok katmanlılık, Gerçeklik düzlemleri



Atıf: Bağırkan, F. A.; Arık, Ş. (2024).
"Müzedede Bir Gece Filminde
Üstkurmaca ve Gerçeklik
Katmanlarının Oluşturulması". *Edebî
Eleştiri Dergisi*, 8(2): 299-327.

DOI: 10.31465/eeder.1463721

Geliş/Received: 02.04.2024

Kabul/Accepted: 31.08.2024

Yayın/Published: 22.10.2024



Makaleye 1. yazar %60, ikinci yazar
%40 oranında katkı sunmuştur.

Abstract: In every field of art, postmodernism has expanded the boundaries of genres by breaking the patterns and going into new searches, and in a sense, made them transitional. In this context, many film scenarios that are closer to literary narratives have become richer both fictionally and in literary and cultural terms. Metafiction, which can be briefly defined as a narrative focusing on its own fiction or revealing that it is fictional, has become a technique used in the field of cinema as well as in literature. Owing to metafiction, scenarist while making the audience feel that the narrative is fictional, at the same time shaking the audience with the question of reality and artificiality. It sometimes involves the reader/viewer in the formation of the text and drags him/her into a 'game'. In all three parts of the movie 'A Night at the Museum', based on Milan Trenc's children's book of the same name, the questioning of reality and artificiality is constantly kept alive, and the audience is encouraged to think multi-dimensionally with various planes of reality. While doing this, techniques such as collage, intertextuality, intermediality, playfulness and comic transformation were used. In this way, a multi-layered structure was created in the film directed by Shawn Levy.

Keywords: Metafiction, Night at the Museum, Intertextuality, Multilayeredness, Planes of Reality

Giriş

Sinema ve tiyatro, senaryolarının metin olarak oluşması itibariyle, öncelikle edebî metinler olarak var olurlar. Sanatın pek çok dalı birbiriyle etkileşim halindedir. Özellikle postmodernizmle birlikte bu etkileşim daha da artarak metinlerarasılık, medyalararasılık gibi tekniklerle çok daha karmaşık bir hal almıştır. Yine üstkurmaca da hem yazılı anlatılarda hem de görsel anlatılarda sıkça başvurulan bir teknik haline gelmiştir.

1. Kurmaca'nın Ötesinde: Üstkurmaca

Bir metni, edebî yapan unsurların başında dilin kullanımını gelmektedir. Bununla birlikte metnin kurgulanış biçimi de en az dil kadar önemlidir. Tahkiyeye dayalı eserlerde öne çıkan 'kurmaca' terimi; roman, öykü, senaryo gibi edebî türler için kullanılan ve daha çok onların 'gerçek' olmadığına vurgu yapan bir sözcüktür. Tarihi ya da güncel bir gerçeklikten yola çıkılarak oluşturulan anlatılarda bile olaylar olduğu gibi aktarılmaz. Aksi hâlde şüphesiz bu anlatıların bir tarih metninden ya da bir gazete haberinden farkı olmazdı. Bu bağlamda kurmaca anlatılar, "hayâle (sanatçının yaratma gücüne) dayanır ve kurmacanın karakterine asıl rengini veren de 'yapıntı'lığıdır" (Bolat, 2019: 41).

İngilizce *fiction* sözcüğünün karşılığı olan kurmaca; 'polisye kurmaca', 'geleneksel kurmaca' şeklinde isim görevinde ya da 'kurmaca dünya', 'kurmaca gerçeklik' şeklinde sıfat görevinde kullanılmaktadır (Bolat, 2019: 41). Anlam olarak zıtlık oluşturuyor gibi görünse de 'kurmaca gerçeklik', "Edebî eserde gerçek gerçekliğin, yazarın yaratıcı gücü sayesinde dönüştüğü yeni bir gerçeklik" (Aytaç, 2009: 352) olarak tanımlanabilir. O halde, gerçeğe ne kadar yakın olursa olsun, yazarın kendi zihin dünyasının imbiğinden geçerek oluşturulan her metin bir 'kurmaca'dır.

Kurmaca ile gerçekliğin karşılaştırılması, Platon'un 'mağara' alegorisine kadar dayandırılabilir. Bu anlamda dünyayı ve içindeki bütün varlıkları birer 'yansıma', sanatı ise 'yansımanın yansıması' olarak görmek, gerçeğin ilk sorgulamalarından biri olarak düşünülebilir. Nitekim Aristo da o dönem en yaygın sanat olan tiyatroyu ve 'mythos' dediği hikâyeyi bir taklit olarak 'mimesis' sözcüğüyle kavramsallaştırır (Aristo, 1963: 23).

Kurmaca metinler ile gerçekliğin ya da tamamen gerçeğe dayanan metinlerin farkına yukarıda değinilmişti. Bununla birlikte gerçek hayatta, kurmacadan daha fazla rastlantısallık ya da öngörülemezlik vardır. Kurmacada olaylar rastgele meydana gelmez, tam aksine belki gerçek hayattan daha fazla neden-sonuç ilişkisi gözetilir. Yani bir anlamda "kurmacayı olağan deneyimden ayıran şey, gerçekliğin eksik değil rasyonelliğin fazla oluşudur" (Ranciere, 2019:9). Gürsel Aytaç gerçekliğin dönüştürüldüğü bu 'kurmaca dünya'yı, "Bir yazarın hayalinde kurduğu ve kurmaca nesir bir eserde anlattığı, figürleri, olayları gerçek gerçeklikle değil yazarın o gerçeklikten süzüp çıkardığı gerçeklikle ilişkili dünya" şeklinde tanımlar. (Aytaç: 2009: 351-352). Bu durumda kurmaca bir anlatı karşısında, okurun ya da izleyicinin farkındalığından söz etmek gerekir. Yani "kurmaca metni okumaya niyetlenen bir okuyucu, daha bu işe başlarken kendisini kurmaca dünyanın gerçekliğine bırakmayı kabul etmiş olur" (Bolat, 2019: 42).

Modern anlatılar, belirli bir mesajı sunma açısından, Ranciere'nin bahsettiği rasyonelliğe ve nedenselliğe sıkı sıkıya bağlı kalmaktadır. Hatta bilindiği üzere realist ve natüralist metinlerde, determinizme varacak kadar bir deneysellik kaleme alınmış eserler bile vardır. Akılcılık edebiyatta ve sanatın diğer dallarında bir süre etkili olduktan sonra, bilimsel alanda yaşanan değişiklikler bilinen pek çok doğruyu yıkmıştır. Einstein'ın 'izafiyet teorisi' ile pek çok kesinlik sarsılmış, kuantum fiziğinde keşfedilen yenilikler ise farklı boyutlar ve paralel evrenler düşüncesini doğurmuştur. Bununla birlikte modernizm, vaat ettiği düzen ve konforu -en azından dünya toplumlarının tümü için- sağlayamamış; aksine savaşlar, çevre kirliliği gibi olumsuz

sonuçlar doğurmuştur. Sanayileşmenin getirdiği bireyin değersizlik hissi varoluşsal sorgulamalara yol açmıştır. “Neticede Modernizm’le birlikte kutsallaştırılan gerçeklik, medeniyet, teknoloji, vb. kavramlar etrafında tartışmalar başlamış ve bu kavramlar sorgulanmıştır” (Arık, 2017: 47). Bir anlamda modernizme reddiye anlamı taşıyan postmodernizmle birlikte, güzel sanatlarda bu başkaldırının izleri görülmüş ve gerçekliğin getirdiği yıkıma bir tepki olarak, “modern zamanlarda gerçek dünyanın yerini almaya hazırlanan simüla hayatlar” (2017: 47-48) “yeni imkân ve buluşlarla çok daha ileri boyutlara” (2017: 48) taşınmıştır. Edebiyatta ve sahne sanatlarında anlatının yapı unsurlarından pek çoğu yıkılırken, kurgu da bundan payını alır. Artık bilinen anlamda bir kurgu ve nedensellik yoktur. Bu durum yerini, gerçeğin sorgulanmasına, olay örgüsünün dağılmasına, zaman ve mekânın belirsizleşmesine, rüya ile gerçeğin ya da kurgu ile gerçeğin sınırının ihlâl edilmesine bırakır.

“20. yüzyıl başlarında modernist edebiyat anlayışı artık Aristocu mimetik anlayıştan uzaklaşır” (Karadeniz, 2014: 5) ve anlatıda içerikten çok, biçim betimlenmeye başlanır. Kurmaca da kurgusal bir düzenden kurtularak, kendi varlığını sorgulayan bir düzleme oturur. ‘Metafiction’ sözcüğündeki ‘meta’ ön eki “Batı dillerinde, aşmayı, daha üst düzeyde ele almayı” (Cevizci, 2000: 640) ve “bir ismin, belli bir disiplinin önüne geldiği zaman, o disiplinin temel özelliklerini ve problemlerini araştırmayı, incelemeyi, çözmeyi” (2000: 640) ifade eder. Bu tanımdan hareketle üstkurmaca, etimolojik açıdan kurmacayı daha üst düzeyde ele alma, kurmacanın kendisini araştırma, inceleme ve çözüme olarak açıklanabilir. Yani, metafiction kelimesi, kurmacanın çerçevesinin aşılması demektir. “Dolayısıyla üstkurmaca, hem kurmacanın kendisini ele alır (kurmaca hakkında bir kurmaca) hem de klasik anlamdaki kurmacanın çerçevesini kırarak gerçek-kurmaca arasındaki sınırları yıkar; yani kurmacanın ötesine geçmiş olur” (Bolat, 2019: 45-46). Üstkurmaca, dünyanın bir kitap olduğu şeklindeki bilindik metaforu kullanarak bunu; edebî, çağdaş felsefî ve dilbilimsel teoriler açısından yeniden biçimlendirir. “Eğer dünyaya dair bilgimiz dil sayesindeyse, o zaman kurmacadan, gerçekliğin kendisini nasıl yapılandığı konusunda öğreneceklerimiz de olabilir. Söylem ve yaşantıda karşımıza çıkan ‘meta’ düzeylerindeki yükselen farkındalık, sosyal ve kültürel kendilik bilincimizdeki artışın sonucudur” (Engin, 2016: 90).

Waugh, özellikle 1980 sonrası yazılan kurmaca metinlerde oldukça sık rastlanan postmodern bir uygulama olarak üstkurmaca terimini ilk kez 1970’li yıllarda Amerikalı eleştirmen ve romancı William H. Gass tarafından kullanıldığını söyler (Waugh, 1996: 2). Jale Parla da üstkurmacayı “kendisinin gerçek değil kurmaca olduğunu hatırlatmak için her türlü tekniğe başvuran romanlara verilen ad” şeklinde tanımlar ve kavramın genel özelliklerini şöyle sıralar:

“Üstkurmaca deyince, çok uzatmadan, kurguyla gerçek arasındaki bağı modernist ya da postmodernist bağlamda sorunsallaştıran, yazarın otoritesini sorgulatmak için anlatıcılığı kılıktan kılığa sokan, gerçekçi anlatım yerine Baudrillard’ın ‘hipergerçeklik’ diye tanımladığı sürrealist, fantastik, ya da büyülü gerçeklik tekniklerini benimseyen, nedensellikle oynayarak düşle uyanıklık arasındaki sınırları bulandıran, gene nedenselliğin bozulması uğruna grotesk ve düşsel dönüşümlere yer açan, zaman-mekân olasılıklarını hiçleyen, referans çevrelerinin nesnel dünya değil yazı olduğunu savunan, anlamın sınırlarının her şeyin mümkün olduğu bir evren yaratan, oyunbaz anlatıları kastediyoruz.” (Akt. Bolat, 2012: 48)

Yıldız Ecevit, kurmacanın bu oyunsu yönüne ve metnin kendisinin kurgunun ana unsurunu oluşturmasına dikkat çekerek, “...metin, oynanan bu sanatsal oyunda ana erek durumuna gelir: Edebiyat artık somut olanı kurgulamıyor; kendini, nasıl oluştuğunu, nasıl kurgulandığını anlatıyordur” (Ecevit, 2016: 71) der. Postmodern edebiyatta kurmaca, üstkurmaca düzlemine taşınır. Yazar kendini saklamaz, kurguyu gerçek gibi sunmaz; bunun aksine anlatının bir kurgu olduğunu sürekli hatırlatır. Hatta gerçeklik algısını kırarak anlatının dışına taşırır ve yaşamın

kendisinin gerçekliğini de sorgular. Tuncay Bolat da bu durumun, gerek dünya gerek Türk edebiyatında giderek yaygınlaşan bir eğilim olduğuna dikkat çekerek; pek çok eleştirmenin, üstkurmaya gösterilen rağbetin önemli sebeplerinden birinin bu gerçeklik sorgulaması olduğunu düşündüklerini aktarır (Bolat, 2018: 46). Hatta, dünyanın bir simülasyon olduğu düşüncesi ile, kapitalist sistemin büyük güç odaklarının oyun alanına dönüştüğü gibi düşüncelerin geliştirildiğine de dikkat çeker (2018: 46).

Son dönemlerde, ‘oyun’ kavramının roman, öykü, senaryo gibi pek çok anlatıda oldukça fazla yer alması, gerçekliğe yönelik bu sorgulamanın ne kadar güçlü olduğunun göstergesidir. Okuyucu ve izleyici, bir yandan gerçeklik üzerine kafa yorarken, diğer yandan bir bulmaca çözer gibi anlatıdaki oyunsuluğun içine çekilerek aktif hale getirilir. Tıpkı bir dedektif gibi gizemi çözmekle, anlamı kendi üretmekle yani metni yeniden kurmakla yükümlü olan okuyucu, yazarın “bir tür oyun arkadaşı”dır (Ecevit, 2016: 124). Emrullah Çelik, okurun metni anlamlandırmadaki rolünü öne çıkararak, üstkurmaya metinlerde mesaj kaygısı olmadığını ama olsa bile, bu mesajı okuma, anlama ve yorumlamada yazarın değil daha çok okurun aktif olması gerektiğini vurgular (2023: e-kaynak).

“Üstkurmamanın en tipik özelliklerinden biri, okura okuduğu metnin bir kurmaca olduğunu hiç unutturmamasıdır” (Karadeniz, 2014: 26). Bu amaçla anlatıcı, metne müdahale eder, zaman zaman da kurmacanın kendi öyküsünü anlatır. ‘Hikâye içinde hikâye’ ya da ‘kurmaca içinde kurmaca’ olarak tanımlanabilecek olan bu teknik, iç içe geçen sarmal kurmacalar şeklinde tarif edilebilir. Kimi zaman açıkça kimi zaman örtülü bir şekilde, örneğin karakterlerin okuyucuya/izleyiciye seslenmesiyle ya da “anlatıcının hikâyeyi nasıl kurguladığını anlatmasıyla” (Aytaç, 2009: 373) metne başka bir kurmaca boyutu taşınır. Hatta anlatıcı metnin nasıl kurgulandığını anlatmakla kalmaz, “onunla kurgu sorunlarını tartışır” (Ecevit, 2016: 98). Bu anlamda üstkurmaya metinler, kendinin farkındadır, “özbilinçlidir (self-conscious) ve kendi kendisini yansıtır (self-reflexivity)” (Bolat, 2019: 46).

Fakat bir eserin kendini anlatması ya da kurmaca içinde kurmaca yapısına sahip olması onu postmodern anlamda bir ‘üstkurmaya’ yapmaz. Anlatıcının kendini açığa vurduğu kimi ilk dönem romanlarında, bu durum romantik bir etki olarak görülüp teknik bir kusur bile sayılabilmekteydi. “Roman metnini üstkurmaya düzeyine taşıyan, kendi bilincinde olma tavrının bilinçli ve stratejik olarak metin boyunca var olması gerekmektedir” (Bolat, 2019: 47). Bununla birlikte metnin; metinlerarasılık, oyunsuluk, ironi, parodi ve çoğulculuk gibi unsurlarla tam bir uyum içinde olması üstkurmaya metni; bilinçli, erekli bir postmodern metne dönüştürür. Zaten, üstkurmamanın kavramsal yapıya bürünmesi ve uygulama yoğunluğunun artması tam olarak postmodern döneme denk düşer. Tüm kaynaklarda üstkurmamanın, postmodernizmin ana bileşenlerinden biri olarak düşünüldüğünü söyleyen Bolat, “Postmodernizmin edebiyatla olan bağına temas eden tüm çalışmalar üstkurmaya, üstkurmaya ekseninde ilerleyen çalışmalarda postmodernizm kavramına temas etmek durumunda kalır” (2019: 3) diyerek postmodern dönemden önceki metinlerin üstkurmaya sayılamayacağına işaret eder. Bu nedenle üstkurmamanın geçmişi daha eskilere dayandırılmak istense de ancak kasıtlı bir şekilde ve metinlerarasılık, oyunsuluk gibi unsurlarla desteklendiği ve gerçek ile kurmaca evreni mukayese ettiği ölçüde postmodern bir teknik olarak üstkurmaya bahsedilebilir. Bu bağlamda, bilinçli olarak tercih edilen “üstkurmaya postmodern edebiyatta sadece bir anlatı unsuru değil eserin vücuda gelmesindeki en önemli unsurdur” (Karakaş, 2014: 8). Çünkü üstkurmaya metinler, kurmacanın bizzat kendisini sorunsallaştırarak, “kendi yapı(sal)laşma yöntemlerini sorunsal” (Ertan, 2016: 89-90) hâle getirirler.

Üstkurmacayı, "...kurmaca ile gerçeklik arasındaki ilişki hakkında sorular sormak için bilinçli ve sistematik olarak yapay bir duruma dikkat çeken kurgusal yazıya verilen bir terim" (Waugh, 2007: 2) olarak tanımlayan Waugh, üstkurmaca için dört işlev belirler. Bunlardan ilki "kurmaca içinde 'rol oynayan' karakterlerin tematik keşfi yoluyla kurmacalığın incelenmesi"dir (2007: 116). Waugh, buna "üstkurmacanın en minimal biçimi" (2007: 116) der. Waugh bu aşamada, karakterlerin gerçekdışı sanatçılar gibi olabileceğini, bazen de yazar, ressam veya aktör gibi profesyonel bir sanatçı olabileceklerini söyler. Bu durum, okuyucuyu/izleyiciyi gerçeklik ve eser üzerinde düşünmeye sevk edecektir. İkinci işlevi "senaryo yazma" (2007: 119) olarak adlandıran Waugh, karakterlerin bazen senaryo yazımına dâhil olup, kendi kurgusal kimliklerini inşa edebildiklerini söyler (2007: 121). Üçüncü işlev ise, "yazar arayan karakterler" (2007: 130) olarak adlandırılır. Burada yazarın kim olduğunu tartışan Waugh, kurguyu kaleme alan yazarın; oluşturduğu boşluklarla, neden olduğu sorgulamalarla ve bazen de senaryonun sonunu okura bırakmakla, kendini yok ederek anlatıyı ve karakterleri, yazarlarını aramaya ittiğini söyler. Ona göre bu "yazarın ölümü, okurun doğumu"dur (2007: 134). Dördüncüsü, "Radikal üstkurmaca tanımına yönelik notlar" (2007: 136) başlığıyla tanımlanır. Waugh burada, artık "rol oynamayı terk eden" (2007: 136) ve "Wittgenstein'in dil oyunları anlayışını benimseyen" (2007: 136) üstkurmaca romanlardan bahseder. Üstkurmaca bu noktada daha radikal hale gelir ve metinsizleştirmeye doğru kayar. Okuyucunun 'anlatıcı' ya da 'bakış açısı' gibi metne uyum sağlayabileceği noktalara erişimi âdeta engellenir; 'kurgu', 'rüya', 'gerçeklik', 'görüntü', 'halüsinasyon', 'dürüstlük', 'yalan' vs. gibi kavramlar arasındaki denge tamamen kaybolur. Günlük dildeki kavramlar, kelimeler; çelişki ve süreksizlikle yer değiştirir (2007: 136).

Waugh'un dört farklı işlev (act) şeklinde tanımlayıp sınıflandırdığı üstkurmaca teknikleri, farklı şekillerde de sınıflandırılmıştır. Örneğin Mehmet Narlı, bu teknikleri üç ana maddede toplar: "1. Metnin kuruluşunu, yazılış sürecini olgu içinde konumlandırma, ayrıca diğer kurmaca metinleri kısmi olarak yerleştirme, 2. Nesnel gerçeklik ile kurmaca ilişkisini/çelişkisini belirginleştirme, 3. Modern romanda kimliği örtükleştirilen anlatıcıyı, etkin bir figür olarak belirginleştirme" (Narlı, 2007: 224-225). Tahsin Yaprak ise, "Postmodernizmin Orhan Pamuk'un Romanlarındaki Yansımaları" adlı çalışmasında bu teknikleri daha da detaylandırır ve şu şekilde maddelendirir:

- (a). Kahramanın/anlatıcının okunan romanın yazarı olduğunu söylemesi.
- (b). Romanın içinde başka bir romanın anlatılması
- (c). Bir romanın yazımının ya da okunmasının konu edilmesi.
- (d). Romanın, roman tekniğine ya da edebiyata dair sorunları tartışarak kendi yazımına yönelmesi.
- (e). Roman yazarının, romanın içinde bir kahraman olarak yer alması.
- (f). Romanın başka romanları üslup, biçim veya içerik olarak taklit etmesi.
- (g). Karakterlerin başka eserlerden bahsederek, okunan romanın bu eserlerden farklı olarak "gerçek hayat" olduğu yanılısamasını vermeye çalışması.
- (h). Kahramanın yazarla diyaloga girmesi, ona laf atması.
- (i). Romanda okurla konuşulması, fikrinin sorulması.
- (j). Olayların kronolojik olarak anlatılmaması.
- (k). Ana hikâyenin içinde başka hikâyeler anlatılması.
- (l). Kahramanın bir roman kahramanı olduğunun bilincinde olması" (Yaprak, 2012: 41).

Yaprak, ayrıca "Alain Robbe-Grillet'in Andre Gide'den etkilenecek romanlarında uyguladığı 'mise an abyme'" (Yaprak, 2012: 40) tekniğinden de bahseder. Yani bir armanın içinde aynı armanın resmedilmesi ya da bir kitap kapağı üzerinde aynı kitap kapağı resminin olması gibi. "Aynı etki iki aynanın arasındaki herhangi bir nesne için de söz konusu olacaktır: sonsuzluğa doğru iç içe giden nesneler..."(2012: 40). Görüntüdeki ya da anlatıdaki bu 'iç içe'liğin

oluşturduğu devamlılık ve sonsuzluk duygusu, okura/izleyiciye, yalnızca görüntünün ve anlatının değil, kendi içinde bulunduğu mekânın ve neticede yaşamın, dünyanın gerçekliğini sorgulatacaktır.

Sinema, daha çok görsel bir sanat dalı olarak algılanmakla birlikte tıpkı tiyatro gibi bir senaryoya yani metne dayanması yönüyle edebiyatla iç içedir. Bu çerçevede senaryosu; roman, öykü, tiyatro ya da çocuk öyküsü gibi doğrudan edebî metinlere dayanan çok sayıda film de vardır. Pek çok sanat dalında etkili olan postmodernizmin alametifarikalarından sayılan metinlerarasılık, medyalararasılık gibi teknikler sinema ile edebiyatı birbirine daha da çok yaklaştırmıştır. Postmodern metinlerde görülen pastiş, ironi, parodi, kolaj, üstkurmaca gibi teknikler, bir kurmaca türü olan senaryoları daha dikkat çekici hâle getirmekle birlikte; tıpkı edebiyatta olduğu gibi daha dikkatli ve ekinsel birikimi yüksek izleyici gerekliliğini doğurmuştur. İzleyici artık kendine sunulanı keyifle izleyen ve edilgen bir konumda değil; izlemeden önce belli bir birikim edinmiş olması beklenen, izlerken de ‘keyfi’ kaçan, huzursuz olan, senaryoya yani ‘oyun’a dâhil olmak zorunda kalan etken bir konumdur. Bu aktif izleyici/okuyucu, kurmacanın deşifre edilmesine hatta kurmacanın oluşturulmasına dâhil olurken, bir yandan da kendi evreninin bir kurmaca olup olmadığını sorgular.

2. Müzede Bir Gece

‘Müzede Bir Gece’, aslen Milan Trec’in yazdığı bir çocuk kitabıdır. İlk olarak 1993 yılında basılan kitap ile film senaryosu arasında epeyce farklılık olmakla birlikte, temelde geceleri canlanan müze karakterleri fikri, kitaba dayanmaktadır. Kitabın ana karakteri Larry, yeni bir iş bulduğu için sevinmekte ve pek çok başka müze bekçisi ile birlikte çalışmaktadır. Hatta her gece müzede canlanan hayvanları beslemek için küçük bir trenle tonlarca yiyecek getirilmektedir (Trec, 2007: 12).



Resim 1- Larry ilk iş gününde



Resim 2- Larry ve diğer müze çalışanlarının canlanan sergilere hizmet edişi

Geceleri canlanan müze karakterlerinden, orada çalışan herkes haberdardır ve olağanüstü olan bu durumu idare etmek için hep beraber çalışmaktadırlar. Fakat eski bekçiler, işe ilk kez başlayan her bekçiye kaybolan dinazorları bulması gerektiğini söylemekte ve aslında bir salonda 'saklambaç' oynayan dinazorların yerini söyleyerek bir tür 'ilk gün şakası' yapmaktadırlar. Bu nedenle, ilk gece oldukça yorulan Larry, şef bekçiye kendisini bir daha kandıramayacaklarını söyler ve bir sandalyeye yığılıp uyuyakalır. Gündüz ziyarete açılan müzede bir sandalye üzerinde uyurken çizilen Larry'nin resminin altında şöyle yazar: "Müzeyi ziyaret ettiğinizde eğer bir bekçiyi uyurken görürseniz, onu uyandırmayın. Çok zor bir gece geçirmiş olabilir." (Trenc, 2007: 32).



Resim 3- Yorucu gecenin ardından uyuyakalan Larry

Kitaptan yola çıkılarak çekilen ve ilk kez 2006 yılında gösterime giren film “karma bir canlı aksiyon ve bilgisayar animasyonlu Amerikan medyası fantezi-komedi filmleri serisi” şeklinde tanımlanmıştır (wikipedia.org: e-kaynak). Shawn Levy'nin yönetmenliğini yaptığı filmin senaryosunu Robert Ben Garant ve Thomas Lennon yazmıştır. Larry Daley'i canlandıran Ben Stiller'in başrolde oynadığı filmde, Robin Williams (Theodor Roosevelt), Owen Wilson (Jedediah), Steve Coogan (Octavius), Ricky Gervais (Müze Müdürü Mc Phee) gibi oyuncular da rol almıştır. 2006 yılında serinin ilk filmi gösterime girdikten üç yıl sonra, 2009 yılında, serinin ikinci filmi “Müzedeki Bir Gece: Smithsonian Savaşı”; 2014 yılında ise üçüncü film olan “Müzedeki Bir Gece: Mezarın Sırrı” gösterime girmiştir. 2022 yılında ise, serinin dördüncü filmi bir animasyon olarak, dijital bir film platformu olan Disney+ için hazırlanmıştır. İlk üç film 20th Century Fox adlı yapım şirketi tarafından hazırlanırken, dördüncü animasyon filminin yapımı Walt Disney Pictures'a aittir.

Filmin konusu şöyledir: Larry boşanmış ve iş bulmakta zorlanan bir adamdır. Hiçbir işte tutunamadığı için evini de sık sık değiştirmek zorunda kalmaktadır. Bu durum küçük yaştaki oğlunu da etkilemektedir ve eski eşi Larry'e bu nedenle baskı yapmaktadır. Ütüsüz gömlekle gezen, arabası park cezasından dolayı bağlanan Larry, hayatta bir “loser” (kaybeden, ezik) konumundayken, eski eşinin nişanlısı kariyer sahibi biridir, üstelik Larry'nin oğlu da onu örnek almaktadır. Kitaptan farklı olarak Larry, son dakika bir iş bulma kurumu aracılığıyla girdiği müzede gece bekçisi olma işini, isteyerek değil mecbur olduğu için kabul etmiştir ve müzedeki tek gece bekçisidir. Larry'e bu işi devreden yaşlı gece bekçisi ve arkadaşları ondan bir sır saklamaktadırlar. Larry'nin eline bir talimatname tutuşturup giderler. Gün batımından sonra ise, Larry'i bir sürpriz beklemektedir. Müzenin tam ortasındaki dinozordan başlayarak, müzedeki bütün sergiler, gece olunca canlanmaktadır. Yaşlı bekçilerin verdiği talimatnameyi önceden okumadığı için hazırlıksız yakalanan Larry, zor bir gece geçirir. Ertesi gün, vazgeçtiğini söyler

fakat sonradan oğlunun düzenli bir hayatı olması için bu işe devam etmeye razı olur. Sonraki günlerde müzedeki kaosla baş etmenin yollarını arayan Larry; araştırmalar, okumalar yapar; müzedeki karakterlerle ilgili bilgi edinir. Bu esnada müze rehberi ile aralarında yakınlaşma olur. Bir ara ona gerçeği söylese de inandıramayan Larry, filmin sonunda hem onun hem de oğlunun gözünde değer kazanır.



Resim 4- Müzedeki Bir Gece 1 film afişi

Serinin ikinci filminde, Larry, buluşları ve özgüveni sayesinde hem bir şirket kurar hem de program sunmaya başlayarak ünlü olur. Hayat karşısında 'kaybeden' Larry, birden 'kazanmaya' başlamıştır. Fakat o kadar meşguldür ki, aralarında bir bağ oluşan müzedeki arkadaşlarına ayıracak vakti yoktur. Bu esnada, zarar eden müzedeki sergilerin çoğunun Washington DC'deki Smithsonian Müzesi'ne aktarılmasına ve Doğal Tarih Müzesi'nde hologramlarla daha 'modern' gösterilerin sunulmasına karar verilir. Larry önce bu durumu değiştirmek için çaba göstermez. Fakat yaramaz maymun Dexter, Akhmenrah'ın sihirli tabletini de yanında götürmüştür ve oradaki müzede bulunan Akhmenrah'ın ağabeyi Kahmunrah canlanmış ve tableti ele geçirerek dünyaya hâkim olma planları yapmaktadır. Jedediah, kendisini arayıp durumdan haberdar edince, Larry Washington'a arkadaşlarını kurtarıp sorunu çözmeye gider. Oğlu da New York'tan bilgisayar aracılığıyla ona destek olur. Burada Ahkmenrah'ın ağabeyi Kahmunrah'la mücadele ederken, Abraham Lincoln, Amelia Earheart, General Custer, Einstein (iyi tarafta); Napolion Bonapart, Korkunç Ivan ve Al Capone, (kötü tarafta) gibi bazı tarihî karakterler de bu mücadeleye eşlik eder. Çatışmanın en ümitsiz gibi görünen anında Jedediah'ın sözlerinden, yardıma asıl ihtiyacı olanın, iş hayatının koşturmacası içinde kendini kaybeden Larry olduğu anlaşılır. Amelia Earheart'la duygusal yakınlaşma yaşayan Larry, Genel Custer'a da içindeki çatışmayı çözme konusunda yardımcı olur.



Resim 5- Müzede Bir Gece 2 film afişi

Serinin üçüncü filmi, Larry ile oğlunun yaşadığı kuşak çatışması üzerine kurulmuştur. Larry bu filmde, müzede yaptığı yeniliklerle başarılı ve zengin olmuştur. Fakat bu kez de müzedeki bu tempo Larry'yi hırslı bir koşturmacanın içine sokar. Akhmenrah'ın tablette bir sorun olduğu şeklindeki uyarısına aldırmayacak kadar, hazırladığı gösteriye kendini kaptırır. Üstelik artık genç bir delikanlı olan oğlu ile aralarındaki bağ da zayıflamıştır. İlk filme göre sorumluluk duygusu çok yüksek ve her şeyi kontrol etme çabasında olan Larry, bu kaygısı yüzünden farkında olmadan, arkadaşlarına birer çalışan gibi davranmaktadır. Aynı şekilde oğlunun hayatını da kontrol etmeye çalışan Larry, bu sebepten onunla çatışma yaşamaktadır. Müzeye yeni gelen ve Larry'e çok benzediği için onu babası zanneden bir mağara adamı figürü, bu çatışmayı daha da belirginleştirir. Larry, müzede yeni ve olağanüstü bir gösteri planı yaparken, işler ters gider. Müzedeki sergilerin canlanmasını sağlayan tablette bir sorun vardır. Canlanan sergilerde saldırgan davranışlar belirir, hareketlerinde tutukluklar yaşanır ve gösteri mahvolur. Bu sorunu gidermek için Larry, müzeden birkaç arkadaşı ve oğlu ile birlikte, tabletin sırrını bilen tek kişi olan, Ahkmenrah'ın Londra'daki müzede bulunan babasının yanına giderler. Burada da farklı maceralar yaşarlar. Baba-oğul ilişkisi, Akhmenrah ve babası, Larry ile oğlu bağlamında ayrı ayrı işlenirken, Larry'yi babası zanneden neanderthal, bu ilişkilere farklı bir boyut kazandırarak çözüm bulunmasında rol oynar. Larry bu kez de yaşadıkları maceranın yanı sıra, kuşak çatışması üzerinden, iç dünyasında bir yolculuğa çıkar. Bu maceraların sonunda, oğlunun kişisel arayışına ve benliğini oluşturmaya izin vermesi ve saygı göstermesi gerektiğini anlayan Larry, bir yandan da kendi hayat amacını bulur, üniversite okuyarak öğretmen olur.



Resim 6- Müze Bir Gece 3 film afişi

3. “Müze Bir Gece” Filminde Üstkurmaca

Bilindiği gibi, postmodernizm sadece edebiyatı etkilememiştir. Sanatın farklı alanlarında çeşitli şekillerde ve tekniklerle kendini hissettirmiştir. Bununla birlikte, sözün ve yazının temel malzeme olduğu her alan, kaçınılmaz olarak edebiyatın sınırları içine girer. “Sinema bir dil, bir biçimdir (sözce). Biçimin ise bir üretilme süreci vardır (dolayısıyla sinema –her film- özel bir söylem biçimidir –sözceleme)” (Aktulum, 2018: 10) diyen Kubilay Aktulum, bu ‘sözceleme süreci’ni metinlerarasılık bağlamına taşımış ve bir ‘metin’ olarak sinema senaryolarını bu bağlamda değerlendirmiştir. Nitekim pek çok film senaryosu en az bir roman kadar itina ile ve uzun soluklu bir çalışma sonucu yazılmaktadır. Görsel kısmı da ayrı bir özen ve kurgu gerektirmekle birlikte, sırf metnin kurgusu için bile yıllarca emek harcanabilmektedir. Bu durum sinema filmlerini, edebî açıdan da incelemeye değer kılmaktadır.

Müze Bir Gece filmi, her ne kadar Milan Trenc’in aynı adlı çocuk kitabından esinlenmişse de senaryo aşamasında yapılan değişikliklerle ve kurguya yapılan eklemelerle zenginleştirilmiş, ‘yeniden yazma’ ile farklı bir metne dönüştürülmüştür. Bu yeni metinde yani filmin senaryosunda; oyun, kolaj, metinlerarasılık, medyalararasılık, tarihin ve tarihsel karakterlerin gülünç dönüştürümü, ters-yüz edilmesi gibi postmodernizmin pek çok tekniğinden yararlanılmıştır. Bunlardan biri de ‘üstkurmaca’dır. Dördüncü film dijital bir platforma özel farklı bir formatta hazırlandığı için, ilk üç filmle aynı kategoride değerlendirilmesi uygun görülmediğinden, incelemeye dâhil edilmemiştir.

3.1. Karakterlerin Tematik Keşfi ve Kurmaca-Gerçeklik Karşılaştırması

Waugh’un üstkurmaca için belirlediği işlevlerin ilkinde “kurmaca içinde ‘rol oynayan’ karakterlerin tematik keşfi yoluyla kurmacalığın incelenmesi” gelmekteydi. Kurmaca eserler

okuru/izleyiciyi hikâyenin gerçekliğine inandırmaya çalışırken; üstkurmaca ile oluşturulan metinlerde, bütün hikâyenin bir kurmacadan ibaret olduğu vurgusu yapılır. ‘Müzedede Bir Gece’ filmi bu bakış açısıyla değerlendirildiğinde, karakterlerin yapay olması, filmin kurmaca olduğu mesajını izleyiciye daha en baştan vermektedir. Filmde, müze obje ve karakterlerinin canlanmasına inanmakta güçlük çeken Larry, ABD’nin 26. Başkanı Theodore Roosevelt’in balmumu heykeline şöyle sorar: “Bu müzedekilerin şey olması gerekmiyor mu?... Ölü!”. Roosevelt’in “Hayal edebiliyorsan her şey mümkündür” cevabı ise Jale Parla’nın üstkurmaca anlatılar için söylediği “her şeyin mümkün olduğu bir evren” (Parla, 2012) tespitini hatırlatır. İlerleyen dakikalarda müzedeki bu karmaşa yüzünden işi bırakacağını söyleyen Larry’ye yine Roosevelt “Ben balmumundan yapıldım, ya sen?” diyerek kendisinin yapaylığını hatırlatırken, bir yandan da kurmaca bir karakter olan Larry’ye kendi gerçekliğini sorgulattır. Filmin sonlarına doğru, Sakagawea’yı kurtarıırken Roosevelt’in vücudu ortadan ikiye ayrılır. Sakagawea onu, erittiği balmumu ile yeniden birleştirir. Larry ile müze karakterlerinin, dolayısıyla seyircinin bağ kurmaya başladığı anda; Roosevelt’in “Sakagawea, o yaptı. Yepyeni oldum!” sözleriyle karakterlerin yapaylığı bir kez daha hatırlatılır. Canı yanmayan, ölmeyen, çeşitli malzemelerden yapılmış, ‘gerçek olmayan’ bu karakterlerin, asıllarını benimsemeleri, onlar gibi davranmaları, hatta onların hafızaları ile var olmaları; seyirciyi bu kurmacanın gerçekliği üzerinde düşünmeye sevk eder. Bu düşünce, serinin diğer filmlerinde de canlı tutulur. Örneğin ikinci filmde, Washington’daki müzede canlanan Amelia Earheart’ın, kendini yaşadığı maceraya epeyce kaptırdığını gören Larry, ona gerçeği anlatmaya çalışsa da Amelia onu duymazdan gelir. Maceracı ruhuna uygun olarak ‘anı yaşama’ düşüncesiyle hareket eden Amelia, kendisine gerçeği söylemek üzereyken Larry’yi susturur ve başından beri her şeyi bildiğini söyler. En başından beri, kendisinin gerçek olmadığını bilen, buna rağmen her anı yeni bir macera gibi gören Amelia, Larry ile birlikte seyirciye de bir mesaj vermektedir: Bu izlenen film sahnesi de müzedeki sergiler gibi bir kurmacadır ve izleyici bu maceraya atılırken başından beri, filmin gerçek olmadığını farkında olmalıdır. Filmdeki heykellerin sınırlı bir vakit canlanmaları gibi, seyirci de sınırlı bir vakitte, izlediği filmin evrenindeki kurmaca bir gerçekliğe dâhil olmaktadır. Daha da ötesinde insan kendisi de sınırlı bir vakitte canlıdır ve her insan kendisi için belirli olan vakit kadar film sahnesinde rolünü oynayacaktır. Yaşanılan hayatın gerçekliğine kapılmak, bir filmin gerçek olduğuna inanmak kadar aldatıcıdır. Aynı tematik izlek üçüncü filmde de devam eder. Pek çok sahnede gerçeklik sorgulaması yeniden görülür. Örneğin Kahmunrah elindeki yakut ayakkabıya bakarak “Bari gerçek yakut koysalarmış. Neresi gerçek bunun?” der. Oysa kendi gerçekliğinin yanında yakutun gerçek olup olmaması söz konusu bile edilmemelidir. Üçüncü filmde ise, kendisini gerçek bir şövalye zanneden Lanselot’un gerçekle yüzleşmesinin bir tiyatro sahnesinde yaşanması üstkurmacaya ironik bir boyut kazandırır.



Resim 7- Tiyatro sahnesini Camelot zanneden Sir Lancelot

Hayatının aşkı olan Camelot kraliçesi Guinevere’i arayan Lancelot, Camelot müzikalinin afişini görünce, Camelot sarayının değiştiğini zannederek tiyatro salonuna girer ve sahnedeki oyuncularla konuşmaya başlar. Tiyatro oyuncuları, onun akli dengesinin yerinde olmadığını düşünerek müsamaha gösterir ve ona sahnedeki oyunun gerçek olmadığını, kendilerinin de birer oyuncu olduğunu anlatmaya çalışırlar. Sahnede Kral Arthur rolünde X-Man/Volverine filminin başrol oyuncusu Hugh Jackman vardır. Kendisini gerçek ismiyle tanıtan Hugh Jackman, ‘oyuncu’ olduklarını ve sahnede bir ‘oyun’u canlandırdıklarını söyler. Düello için kılıç çeken Lancelot’a, tahtadan yapılmış olan kendi kılıcını gösterir.



Resim 8- Sir Lancelot’un sahnedekileri gerçek zannederek krala meydan okuması

Lancelot’un şaşkın bir şekilde “Hey, o şey gerçek değil” sözlerine, Guinevere rolündeki Alice Eve: “Hiçbir şey gerçek değil” diye cevap verir. Lancelot’un yalnızca, balmumundan heykeli değil, tarihî varlığı bile gerçekliği tartışmalı olan bir efsaneye dayanmaktadır. Bunu bir kez de Larry’nin ağzından duyan Lancelot, gerçek bir karakterin bile kopyası olmadığını öğrenince,

büyük bir hayal kırıklığı yaşar. Bu sözler üzerinden seyirciye de filmin, oyuncuların, bütün bu kurgunun gerçek olmadığı mesajı verilir. Diğer yandan Hugh Jackman'ın Volverin filmindeki rolüne gönderme yapılarak medyalararasılıktan yararlanır ve o an izlenenlerin de bir film olduğu hatırlatılır.

Filmde, ileriki sahnelere dönük ipuçlarının verilmesi de bunun bir kurmaca olduğu, günün sonunda 'kahramanın' başaracağı algısını verir. Girdiği işlerde bir türlü dikiş tutturamayan, eski eşinin ve oğlunun gözünde 'sıradan' bir insan olan Larry'nin bir dönüşüm yaşayacağı en başından beri hissettirilir. Larry eski karısına: "Artık şansımın döneceğini hissediyorum ve o zaman her şey harika olacak" der. "Belki de basit bir işe girmesi gereken sıradan birisin" diyen ve annesinin kariyer sahibi nişanlısını kendine örnek alan oğlunun aksine; Theodore Roosevelt, Larry'nin başaracağına inanmakta ve ona cesaret vermektedir. Larry'e söylediği "Bazıları lider doğar, diğerleri bunu başarmak için savaşıyor" sözünü Larry, Roosevelt'in lider yaradılışlı olduğu, kendisine de başarımın çabalayarak elde edilebileceği konusunda cesaret verdiği şeklinde anlar. Oysa aynı sözü filmin sonlarına doğru tekrar eden Roosevelt ona "Bazılarımız sıradandır" derken, beden dili ile sıradan olanın kendisi olduğunu ima eder, çünkü Teddy yalnızca balmumundan yapılmış bir heykeldir. Ardından: "Sen değilsin! Sen sıradan değilsin!" diyerek, Larry'e 'seçilmiş' ve 'kurtarıcı' misyonu yükler ve onun bir kahramana dönüşeceğinin ipucunu verir. Üstkurmacanın oluşturulmasında bu mizansende olduğu gibi tarihsel karakterlerin, bilinen özelliklerinden de yararlanılmıştır. Roosevelt'in işçi-köylü sınıfına hizmet götürdüğü, zencilere de medenî haklar verilmesi için çalışmalar yaptığı, Çekoslavakları bağımsızlıklarını kazanmaları için desteklediği ve Panama Kanalı'nı açtığı bilinmektedir. Filmde onun bu yönüne gönderme yapılarak; ümitsiz ve zor durumda olan Larry'i destekleyen, cesaretlendiren Roosevelt, bir yandan rehber ve akıl hocası gibi izleyicinin gözünde yüceltilirken, diğer yandan yalnızca balmumundan bir heykel olduğu, gerçek Roosevelt olmadığı hatırlatılır. Öyle ki bu simule Roosevelt, bir asker ve avcı gibi cesur görünmeye çalışsa da aslında hoşlandığı kadına açılmayacak kadar cesaretsizdir.

3.2. Gülünç Dönüştürüm/ Tarihsel Dönüştürüm

"Üstkurmaca metinlerde, yazar kurgusal karakterlerin 'var olmadığını, canlı olmadığını ya da sıra dışı eylemlerde bulunabildiklerini' bilir ve buna göre çalışmasını gerçekleştirir ve bu yolla karakterlerin kurgusal araçlar olduklarını vurgular" (Gökdoğan, 2017: 12). Bu bağlamda filmde, kimi zaman karakterlerin gerçek tarih kimliklerinde sahip oldukları özellikler abartılır (Abraham Lincoln'un dürüstlüğüne ve Napolyon'un boy kompleksine sık sık vurgu yapılması gibi), bazen de bu özellikler tam zıddı ile ortaya konarak kahraman sıradanlaştırılır (Roosevelt'in cesaretsiz davranması, Attila'nın sert davranışlarının altında güya çocukken yaşadığı travmaların olması gibi). "Kimi zaman da karakterlerin gerçek ya da kurgusal kimlikleri sorusu, gerçek hayattan kişilerin edebî karakterler olarak kurgu dünyasına eklenmesiyle kurgu içinde gerçeklik ya da gerçeklik içinde kurgu sorunsalı daha da karmaşık hâle getirir" (2017: 12-13). Seyirci, tarihî bilgilerin doğruluğu şeklinde bir ön kabule sahip olsa bile, bir yandan da bu tarihî karakterlerin filmdeki gibi zaafı ve basitlikleri olabileceği düşüncesi ile kurgunun mu yoksa tarihsel bilginin mi daha gerçek olduğunu sorgulayacaktır.

Özge Yıldız, tarihin dönüştürülmesi noktasında üstkurmaca ve yeni tarihselciliğin birleştiğini savunarak şöyle der: "Tarihselci bir anlatıda karşımıza çıkan kişi ve mekânlar gerçek tarihte anlatıldığı gibi ihtişamlı, özgüvenli ve parlak değildir. Aksine güçsüz, meczup ve karanlıktır" (Yıldız, 2019: 12). Bu cümleden hareketle, filmde yalnızca Roosevelt'in değil, pek çok tarihsel karakterin de dönüştürüldüğü görülür. Lewis ve Clark keşiflerine yardımcı olması ile bilinen

Sakagawea'nın onlara rehberlik yaptığı sırada sırtında bebeğinin olduğu bilinmektedir. Filmde müze rehberi Rebecca da bu bilgiyi verir. Oysa Sakagawea poliüretan heykelinin bebeği yoktur. Bunun nedeni Teddy ile duygusal yakınlaşma yaşayacak olan Sakagawea'nın evli ya da çocuklu bir kadın olarak çizilmesinin, kurguya uygun olmayacağı düşüncesi olabilir. Bir başka örnek Akhmenrah'tır. Mısır tarihinde bu adda bir firavun olmamakla birlikte, bu karakter için Tutankamun'dan (genç ölmeleri bakımından aralarındaki benzerlikten dolayı) esinlenilmiş olması muhtemeldir. İlk filmde mezarının 1952 yılında keşfedildiği söylene de üçüncü filmde çocuk Cecil'in 1938'de bir kaza sonucu mezarı keşfettiği görülür. Arada geçen sürede Akhmenrah'ın, Cambridge Üniversitesi Mısır Bilim Bölümü'nde sergilenmesinden hareketle, üniversiteyi Cambridge'de okuduğunu söylemesi bir gülünç dönüştürüm örneğidir. Akhmenrah'ın Cambridge'te üniversite okuduğu şeklinde kendisi ile ilgili bir senaryo oluşturması, Waugh'un belirlediği ikinci işlevdeki karakterin senaryo yazımına ve kendi kurgusal kimliklerini inşa etmeye dâhil edilmesine de örnektir. Tamamen kurgu olan Akhmenrah ve Kahmunrah'ın hikâyesi ile tabletin gizemi, ikinci ve üçüncü filmlerdeki kurgunun da iskeletini oluşturmaktadır. Kurmacanın tarihsel bir dayanağa oturtulmaya çalışılması, gizemi artırmak ve izleyiciyi bu serüvenin içine çekmekle birlikte üç film boyunca, izleyiciyi Waugh'un sözünü ettiği karakterlerin tematik keşfine yöneltir.

3.3. Kurmacanın Kendini Açığa Vurması

İzleyici filmdeki karakterlerle bir yandan bağ kurarken, bir yandan da onların 'kurmaca' dan ibaret olduğu gerçeği sayesinde dehşet verici olaylar karşısında fazla sarsılmamış olur. "Üstkurmaca anlatıda dış dünyayı olduğu gibi yansıtmaktan kaçınan yazar, onu yabancılaştırmak için tuhaf (garip) anlamını ifade eden grotesk tekniğini kullanır. Yabancılaştırma etmeni üstkurmacada önemli bir kurgu ögesi olarak karşımıza çıkmaktadır" (Karadeniz, 2014: 62). Seyirci bu nedenle, küçük düşürülen ya da dönüştürülen tarihî karakterler karşısında bir hassasiyet göstermez. Aynı şekilde müzeden çıktığı için toza dönüşen mağara adamı karşısında ciddi bir üzüntü hissetmez. Yalnızca bir geceliğine canlanan Amelia Earheart'ın bir daha canlanamayacağını bilse de üzerinde fazla durmaz. Ayrıca kurmacalarda, seyirci, olayların nedenselliği üzerinde durur, sonucu merak eder. Oysa üstkurmacada gerçekçi olma ve inandırma kaygısı yoktur. Bu nedenle oluşturulan kaos yalnızca seyirciyi heyecanlandırmaya yöneliktir. Her üç filmde de müzenin karmakarışık olduğu pek çok sahne görülür. Üstelik yalnızca 'Doğal Tarih Müzesi'nde değil, 'Smithsonian Müzesi'nde ve 'Britanya Müzesi'nde de pek çok eşya, camekân, duvar ve heykel yıkılır, kırılır. Bunca zararın nasıl giderildiği, bu sorumluluğun kimin üstüne kaldığı, müzedeki güvenlik tedbirlerinin nasıl bu kadar basit olduğu, heykelleri dışarıda gören insanların bu anormalliği nasıl bu kadar normal karşıladıkları, yetkililerin bunca tuhaflığın üzerine neden gitmediği fazla sorgulanmaz. Çünkü seyircinin, bütün bunların film olduğunun farkında olmasının yanı sıra, film senaristinin veya yönetmeninin de inandırıcı olmak gibi bir kaygısı yoktur.

Filmde; içlerinde cesur asker ve savaşçılar, generaller, devlet başkanları, ormanlar kralı olarak ünlenen aslan, pek çok yırtıcı hayvan ve henüz kuralla yaşamaya alışık olmayan ilkel mağara insanların olduğu bütün müze karakterleri –ki uyanık oldukları gece boyunca kendilerini asılları gibi hissetmektedirler- gün doğarken gönüllü bir şekilde yerlerine geçerler. Bu da filmin kurmaca olduğunu, bütün o karakterlerin birer sergi olduğunu gösterirken, filmin sonunda oyuncuların ve hatta sinema salonundan çıktıktan sonra izleyicinin de o sergiler gibi kendi dünyalarına döneceklerini düşündürür. Diğer yandan, kendilerinin ve yaşananların gerçek olmadığını aslında bilincinde olan bu karakterler, deyim yerindeyse bir 'oyun' oynamakta, her gece bu oyuna dâhil

olup, oyun bittiğinde de yerlerine geçmektedirler. Çok büyük bir heykel olan Abraham Lincoln, Amelia Earheart'ın talimatıyla yerine oturur, Amelia son derece maceracı bir ruha sahip olmasına rağmen, Larry ve dostlarını New York'a götürdükten sonra, bir daha canlanmayacağını bile bile Smithsonian Müzesi'ne gönüllü bir şekilde geri döner. Sinemaya gelen seyirci de filmin bir 'kurmaca' olduğunu bilerek yani bu "kurmaca anlaşmasını kabul" (Engin, 2016: 90) ederek koltuğa oturur. "Üstkurmaca da bu anlaşmanın bozulmasıyla, söz konusu illüzyona/-miş gibi yapmaya kendimizi bırakmanın pek mümkün olmadığını anlamamızla başlar. Kurmaca, gerçek(lik) değildir, peki. Ama gerçek(lik) de bir tür kurgu değil midir? Bu durumda kurmaca, yeni bir gerçekliğin üretiminde imkânlar sağlayacaktır" (2016: 90). Müzedeki bu durum, modernizmin çarkları arasında sürüklenip duran insanlığın koşturmacasını ve insanların asıl benliklerinden farklı olarak takındığı maskelerle oynadığı rollerin (persona) ardından kendi dünyalarına çekildiklerinde, her şeyin bir 'oyun' olup olmadığı düşüncesine kapı aralar. Madem yaşanan gerçeklik de bir tür 'kurgu' olabilir, o hâlde 'kurmaca' olan filmlerin gerçekliğine inanmak ve bu sanal evrene kendini kaptırmak da bir çeşit gerçeklik arayışı olabilir.

3.4. Kurmaca ve Gerçek Yaşam Üzerinden 'Gerçekliğin' Sorgulanması

İçinde yaşanan evrenin ontolojik açıdan var olup olmadığı sorusu neredeyse insanlık tarihi kadar eskidir. Nesnelere hatta insan varlığının bile bir gölgeden ibaret olduğu düşüncesi Platon'a kadar dayanmaktadır. Son yıllarda edebiyatta ve sinemada bu sorgulamalar ileri bir boyuta taşınmış, kurmaca bir bilgisayar evreninde var olduğu (Matrix) ya da rüya ile gerçeğin ayırt edilemez şekilde iç içe girdiği (Inception) düşüncesi işlenmiştir. Bununla birlikte insan, yaşadığı evrenin kurmaca ya da rüya olduğu düşüncesinden huzursuzluk duyar. Öyle ki yalnızca kendi yaşadığı evrenin değil, okuduğu romanın, izlediği filmin kurmaca olduğunu bilmesine rağmen, bu alternatif gerçekliğe bir süreliğine de olsa kendini kaptırır. "Tabi ki kurmaca dünyanın gerçekliğine inanmakla birlikte okur, zihninin bir başka noktasında bütün bunların kurmaca olduğunu bilir; ancak kurmacanın gerçekliğine de inanmayı ihmal etmez" (Karadeniz, 2014: 58). Bu yüzdendir ki, insanlığın bu 'inanma' ve 'oyalanma' ihtiyacının farkında olan yazar ve senaristler birbirinin devamı niteliğinde roman ve senaryolar yazmaktadır. Gerçekliğe dair bu "ontolojik zeminin kayması veya kaybolması" (Arık, 2017: 48) sonucu, okurun/izleyicinin bu "simule edilmiş dünyayı içselleştirmesi"ne (2017: 48) vurgu yapan Arık, film serilerinin çekilme nedenlerini incelediği çalışmasında şöyle der:

"Bir animasyon film/sinemanın tutması, para kazanma arzusu, yeni ödüller almak; ya da yakalanan şöhretin devam ettirilme düşüncesi, filmle verilen mesaj(lar)ın tekrarlanmak istenmesi gibi etkenler, geçmiş zamanlarda da olmasına rağmen, bir sinemanın ikinci veya üçüncü bölüm şeklinde devamının çekilmesine rastlanmaz. Postmodern süreçte izleyicinin sinema ve karakterleri içselleştirmesi/gerçek gibi algılaması nedeniyle izledikleri bir sinemanın devamını talep etmeleri, kahramanların akıbetleri hakkında merak veya endişe duymaları, senaristin kendi kurguladığı olay ya da kahramanlarla kurduğu duygusal bağ, yönetmenin film sahnesinde inşa ettiği sanal dünyayı devam ettirmek istemesi, oyuncuların canlandırdıkları karakterlerle duygusal bağ kurması vb. sebeplerin de bahsi geçen durumda payı olabileceği göz ardı edilmemelidir" (2017: 48)

Müzedeki Bir Gece filmi, sonucusu dijital bir platformda olmak üzere, dört ayrı film olarak çekilmiştir. İncelemeye alınan ilk üç filmde Larry, ana karakter olarak filmin merkezindedir. İlk filmde, başarısız biri olarak tanıtılan fakat kaderinin değişeceği izlenimi verilen Larry, önceleri her şeyi kontrol altına almayı denese de başaramaz. Göreve başladığı ilk gece yaşlı müze bekçileri kendisine "Kurallara uy, işini eksiksiz ve çabuk yap" diyerek bir talimatname vermiştir. Oysa Larry, merak edip ona bakmaz bile. Ancak müzedekiler canlanıp da talimatnameye ihtiyacı olduğunda, orada yapması gereken her şeyin yazılı olduğunu görür. Fakat bu kez de talimatnameyi maymuna kaptırır. Bu talimatname, bir bakıma Larry'nin müzedeki rolünün

senaryosudur fakat senaryoyu kaybeden Larry, rolünü kendisi yazmak zorunda kalır. Ertesi gün yaşlı bekçinin tavsiyesi üzerine tarih kitapları okuyup, müzedekilerle ilgili bilgi edinen Larry, çeşitli planlar kurup düzenekler hazırlar. Örneğin dinazor Rex'i oyalamak için uzaktan kumandalı bir oyuncak arabaya kemiği bağlar, Paskalya Adası kafasının konuşmasını engellemek ve onu oyalamak için kocaman bir sakız hazırlar, mağara adamlarına, bulmaya çalıştıkları ateşi kolayca elde edebilecekleri bir çakmak verir. Fakat tam başardığını düşündüğü sırada işler tamamen çığırından çıkar ve ürettiği çözümler daha beter bir karmaşaya neden olur. Üst üste yaşadığı bu zorluklar karşısında pes etmek üzereyken, mağara adamlarından birinin müzeden kaçtığını fark eder. Onu içeri getirmek için koşsa da yetişemez ve gün doğumunda mağara adamının toza dönüşmesine şahit olur. Önceleri yalnızca oğluna düzenli bir hayat sunabilmek için bu işe razı olan Larry'nin artık daha yüksek bir amacı vardır: Müzedekilere sahip çıkmak. Bu noktaya kadar Larry'nin filmdeki rolü ve müzedeki görevi itibarıyla yüklendiği rol açısından bir okuma yapılmakla birlikte; filmdeki talimatname ile gerçek hayattaki kurallar arasında bir analogi de kurulabilir: Hayat, insanın hiçbir tecrübe sahibi olmadan kendisini içinde bulduğu bir sahnedir. Burada kişiye nerede, ne yapacağını ya da yapmayacağını söyleyen toplumsal, geleneksel, dinî ve yasal kurallar (talimatname) vardır. Bu talimatlarla sorunsuz yaşamak mümkün olduğu gibi kimi zaman onların kaybedildiği ya da reddedildiği durumlar olabilir. Bu noktada insan ne yapacağını şaşırır, boşluğa düşer hatta pes edebilir. Tâ ki asıl gayesini fark edip, içsel bir uyanış yaşayana kadar. Larry'nin farkındalığını sağlayan, işi kabul etmesine hatta bunu bir sorumluluk olarak görmesine neden olan şey, birer heykelden ibaret olan bu sergilerin 'gerçek' bir insanın rehberliğine ve koruyuculuğuna ihtiyaç duyduklarını fark etmesi olur. Gerçek hayatta da insanlar buna benzer farklı idealler ve gayeler uğruna, kendilerine bir yaşam senaryosu çizebilirler. Bir bakıma insanın 'tutunmasının' yolu da budur.

Larry, kendi yaşam oyununun kurucusu olduktan sonra, serinin ikinci ve üçüncü filmlerinde amacından uzaklaşır. İkinci filmde, daha önce başarısız olduğu küçük icatlarla bu kez başarıyı ve şöhreti yakalamıştır. Burada, bir önceki filmin senaryosundan beslenilmesi ise yine bir üstkurmaya örneğidir. Kaybolmayan anahtarlık, süper büyük köpek kemiği, gece parıldayan el feneri gibi Larry'nin icat ettiği eşyalar, bir önceki senaryoda yaşananlardan ilham alınarak geliştirilmiş icatlardır. Bir bakıma yakaladığı başarıyı, bekçilik deneyimine borçlu olan Larry, ikinci filmde, şöhretin ve iş hayatının getirdiği yoğunluktan ötürü oğlunu ve müzedeki dostlarını ihmal etmeye başlamıştır. Müze müdürü, Larry'ye artık sergilerin yerine hologramlarının kullanılacağını, bu yüzden heykellerin Washington'daki büyük Smithsonian Müzesi'nin deposuna kaldırılacağını söyler ve Larry'ye Roosevelt'in konuşan hologramını gösterir.



Resim 9- Larry'nin Tedy'nin hologramıyla karşılaşması

Duruma müdahale etmek için, tanıdığı birkaç kişiyi arayıp sergilerin kalmasını rica etmekten başka bir şey yapmayan Larry, Jedediah'dan aldığı telefonla kendine gelir ve dostlarının ona ihtiyaç duyduğu düşüncesi ile harekete geçer. Fakat aslında durum, görüldüğü gibi değildir. Larry –onunla birlikte seyirci de- bu gerçeğin Jedediah'ın şu sözleriyle farkına varır: “Hiç anlamıyorsun değil mi? Sana ihtiyacımız olduğu için aramadım seni. Tamam, biraz zor durumdaydık ama sonuçta hiç birimiz ilk defa paçamızı kurtarmaya çalışmıyorduk. Hayır, ortak seni, bize ihtiyacın olduğu için aradım. Son birkaç yıldır o şık kıyafetlerin içinde dolanıp duruyorsun. Oooo çok fiyakalısın ama için ölü!”. Modernizme apaçık bir eleştiri sayılabilecek bu sözlerle gerçeği fark eden Larry, kendini toparlar. Arkadaşlarıyla birlikte, Kahmunrah ve çevresindeki kötü adamlarla mücadele ederler ve kazanırlar. Tarihteki büyük yenilgisinden dolayı kendini suçlu hisseden ve cesareti kırılan General Custer da Larry sayesinde kendini toparlar. Birlik olup Kahmunrah'ı yendikten sonra General'in “Bu savaşın adı Smithsonian, ‘TARİH’in en büyük savaşı ama hiç kimse bunu bilmeyecek” sözlerine Larry: “Biz bileceğiz” cevabını verir. Askerî kariyeri oldukça tartışmalı olan General Custer için filmde, yeni bir ‘senaryo’ yazılmış ve ‘iadeitibar’ yapılmış olur. Bununla birlikte Larry de, Kahmunrah’la savaşırken, kılıca karşı el feneriyle savaşıp şaşkıncu hareketlerle onu alt edince Kahmunrah'ın “Nesin sen?” sorusuna, kendi varoluşsal sorusunun da cevabı olarak, gururla “Gece bekçisiyim!” diye cevap verir. Filmin sonunda kim olduğunun farkına varan Larry, gece bekçiliği işine geri döner. Şirketini satarak bütün gelirini, her şeyin eskisi gibi kalması şartıyla müzeye bağışlar. Fakat bir fark vardır, müze artık geceleri de açık olacaktır, hem de canlanan müze karakterleri ile. Filmin başındaki hologram kullanımı zaten buna zemin hazırlamıştır ve ziyaretçilere, müzede canlanan karakterlerin birer hologram olduğu söylenir. Teknolojinin çok geliştiği ve görsellerin de ne kadar ‘gerçekçi’ olduğu üzerine konuşmaların geçtiği sahnelerde, müze müdürü sergilerin ‘gerçek’ gibi olduğunu söylerken, gençler ve çocuklar bu ‘gerçekliği’ yetersiz ve sahte bulurlar. Çünkü onlar ‘postmodern’ çağın çocuklarıdır. “Postmodern düşünceyle birlikte modern düşüncenin değerleri ve hükümleri”nin (Karadeniz, 2014: 60) alt üst edildiğini, “gerçekliklerin yerini hiper-gerçekliklerin”in (2014: 60) aldığını söyleyen Karadeniz, postmodern çağın ‘gerçek’ algısını nasıl değiştirdiğini şöyle ifade eder: “Teknolojideki ve sosyal yaşamdaki değişimlerle beraber nesnelerin asıllarının yerini sınırsız sayıda çoğalabilen nüshalar alır. Yaşadığımız dünya gerçek olmayan kopyalarla hatta

kopyanın da kopyasıyla sarılır. Üstelik bu taklitler, simülasyonlar ve modeller zamanla “gerçeğin kendisi” gibi algılanmaya başlanır” (2014: 60). Öyle ki üçüncü filmde, Jedediah ve Octavius minyatür Pompeii şehrinin içine düştüklerinde, Octavius bu Roma şehrini tanır ve “Yapılarda âşına olduğum tarihî etkiyi hissedebiliyorum. Bu şehri daha önceden gördüğümünden eminim” der. Oysa bir minyatürden ibaret olan Octavius’un geçmiş bir hayatı olması mümkün değildir.

İkinci filmdeki ‘hologram’ ve ‘gerçek’ ironisi üçüncü filmde de sürdürülür. Sergilerin canlanışını büyük gösterilerle süsleyen Larry, bu kez de bu gösteriler sayesinde ünlü ve başarılı olmuştur.



Resim 10- Gösteriyi organize etmeye çalışan Larry

Bu filmde, müzeyi bırakmayan fakat müzedeki amacından ve rolünden epeyce uzaklaşmış bir Larry çıkar izleyicinin karşısına. Arkadaşları ile hazırladığı gösteride, bütün kontrolü elinde tutmaya çalışırken, birden her şeyin kontrolden çıkması; modernizmin mekanik kontrol anlayışına da eleştirel bir göndermedir.

3.5. Zamanın Göreliliği

Kurmacada esas olan okuru inandırmak olduğu için, neden-sonuç ilişkisine dayalı, daha kronolojik bir olay örgüsü görülür. Üstkurmaca anlatılarda ise asıl amaç anlatının ‘kurmaca’ olduğuna dikkat çekmek olduğu için, “zaman kavramı da farklı ontolojik tabakaların metafizik dokusu içinde bilinen anlamını yitirir. Zaman unsuru tabakalar arasında belirsizleştirilir ve metin çokkatmanlı bir yapıya ulaştırılmış olur. Böylece metinde yine ‘kurmaca ile gerçek’e iç içe geçmiş tabakalar görünümü verilir” (Karadeniz, 2014: 59). Müzedede Bir Gece filminde okuru ilk sarsan zamanın göreliliği olur. Normal insanlar için gün, güneşin doğumu ile başlar; simüle bir hayatı (paralel bir evren) temsil eden müzedeki sergiler için gün, güneşin batışıyla başlamaktadır. Larry, Roosevelt’in uykuya dalacağını düşündüğü için, sabah vakti olmasına rağmen “İyi geceler” der. Ama Roosevelt “Hayır, iyi günler!” diye karşılık verir. Çünkü onun hayatı kurmacadır, aslolan (!) Larry’nin içinde bulunduğu hayattır. Oysa Larry’nin hayatı da bir film, bir kurmacadır.

Zaman kavramının bilinen anlamını yitirdiği noktalardan biri de, tarihin çok farklı zamanlarında yaşamış figürlerin aynı zaman dilimi içerisinde yeniden canlanması, kahramanların bunu hiç yadırgamamaları fakat bir yandan da her birinin kendi zaman diliminde yaşıyor oluşuna hareket etmeleridir. Örneğin Octavius, Roma İmparatorluğunun en ihtişamlı dönemlerindeymişçesine

davranırken, mağara adamları ateşi bulmaya çalışır ve Roosevelt, atıyla ava çıktığı askerlik döneminin ve başkanlık yaptığı zamanın içinde yaşıyor gibidir. Sürekli çatışan Jedediah ile Octavius üzerinden Larry, bu zaman farkına rağmen her birinin tarihte ayrı bir yeri olduğu gerçeğini şöyle dile getirir: “2000 yıl arayla doğmuş olmanıza rağmen birbirinizden farkınız yok. İkiniz de büyük liderlersiniz”. Daha sonra ise, sergilerden çoğunun, birbirleri ile olan zaman farkını da aşarak yaşadıkları ‘modern’ zamana ayak uydurdukları görülür. İlk filmde, bindikleri oyuncak arabada, modern müzik dinleyerek, elleriyle ‘rock’ işaret yapan Jedediah ile Octavius üçüncü filmde ise bilgisayarda video izler hatta “aparatüs” dedikleri bir aparatla yorum bile yazarlar.



Resim 11-Jedediah ve Octavius'un bilgisayar kullanarak buldukları çağa ayak uydurmaları

Yoruma yazdıkları “LOL” ifadesi ve gülen yüz emoji kullanmaları ise yine tarihsel karakterlerin modern çağa ayak uydurduklarını gösterir. Diğer yandan yaşadığı çağda erkek arkadaşı (sevgilisi) ile konuşabildiği halde onun tarafından anlaşılamayan Londra'daki kadın müze bekçisinin, bir neanderthal ile konuşmadan anlaşabilmesi ve duygusal yakınlık kurması da zaman kavramını ironik hâle getiren bir kurgudur. Zaman kavramını altüst eden bir başka sahne de, Larry ve Amelia'nın, ikinci filmde 1945 yılına ait, savaş sonrası kutlamayı tasvir eden bir resmin içine girmeleridir. O yılın teknolojik altyapısı, cep telefonunun çalışmasına uygun olmadığı halde Larry'nin telefonu çalar. Hatta bunun üzerine Larry: “Vay be 1945'te oldukça iyi çekiyor” diyerek hayretini gizleyemez. Resmin içindeyken, Larry cep telefonunu düşürür ve telefonu birkaç dakika önce tanıştığı genç bir asker bulur. Film sonundaki kısa kamera görüntülerinde bu gence annesi ismiyle seslenir: Joey (Joseph) Motorola. Gerçekte cep telefonunu icat eden kişi ise Motorola şirketinde çalışan ve ABD'li bir mühendis olan Martin Cooper'dır. Böylece cep telefonun icat edilme serüveni, farklı bir şekilde yeniden kurgulanmış olur.

3.6. Oyun Kavramı ve Oyunsuluk

Oyun kavramı, üstkurmaca anlatıların vazgeçilmez bir unsurudur. Bu şekilde izleyici oyalanır, eğlendirilir; bir yandan da bilmeceyi çözmeye zorlanır, düşündürülür. Yetişkinler de çoğu zaman, tıpkı çocuklar gibi oynadıkları/oynanan ‘oyun’un gerçekliğine kendilerini kaptırırlar. İnsanlar, izlediği filmde, gittiği bir illüzyon gösterisindeki numaralardan ancak inanırlarsa ve kendilerini gösteriye kaptırabilirlerse keyif alırlar. Müzede Bir Gece filminde oyun kavramından oldukça

fazla yararlanılmıştır. En başta Larry, hayatı ‘gerçeklik’ ciddiyetiyle değil bir ‘oyun’ havasında yaşayan bir karakterdir. İşe girip çıkması, sürekli ev değiştirmesi, farklı icatlar peşinde koşması hayatı ciddiye almadığını gösterir. Müzedeki işe ilk başladığı gece de, talimatnameyi okumak yerine mikrofonla oynar. Burada şu mesajı okumak da mümkün: Larry sürekli oyun oynar ve sonraki filmlerde de sürekli bir gösteri sunar; çünkü Larry yani onu canlandıran Ben Stiller, gerçek hayatta bir ‘şovmen’ ve bir ‘oyuncu’dur. Talimatnameyi kaybedince, canlanan sergilerle baş etmek için çeşitli oyun düzenekleri kuran Larry “Oyun mu? Oyun mu istiyorsun?” diye sorar. Minyatür salonundaki küçük Romalı asker figürlerinin ve tren yolu inşa eden Amerikan yerlilerinin savaşı, gerçek bir savaş değil bir oyundur. Aynı şekilde iç savaş askerleri, İspanyol askerleri de her gece bu savaş oyununu oynamaktadır. Müzedeki değerli eşyaları çalan yaşlı gece bekçisini yakalamak üzere peşine düşen Jedediah ve Octavius’un kullandıkları araba bir oyuncaktır. Üçüncü filmde, Lanselot, müzedeki dev yılanla savaşırken Larry’nin oğlu Nicky’e bir bıçak verir ve “Hiç bıçak kullandın mı?” diye sorar. Nicky: “Evet ama sadece World of Warcraft’ta” diye cevap verir. Bunun bir bilgisayar oyunu olduğunu bilmeyen Lanselot, “Kullanmış sayılırsın” der. Bunun üzerinden seyircide şöyle bir düşünce oluşturulur: “Her oyun bir parça gerçeklik içerir ve bir bakıma hayatın taklididir”. Yine Lanselot’un Camelot zannettiği tiyatro sahnesinde canlandırılanlar da birer ‘oyun’ ve sahnedekiler de oyuncudur. İnsanların merak dürtüsüne karşı koyamamaları da ‘oyun’a olan bu zaafı açıklanabilir. Birinci filmin sonunda, şehrin caddelerinde dinazor ayak izlerinin ve müze çatısında neanderthallerin görülmesi gibi olağanüstü durumlar haber bültenlerine çıkar. Tüm bunlar, insanların inanabileceği ‘normal’ hadiseler değildir fakat ‘ilgi çekici’dir. Tam da bu yüzden bütün bu karmaşanın her şeyi mahvedeceği ve belki müzenin sonunu getireceği beklenirken; bu durum insanlarda merak uyandırır ve müzeye akın akın ziyaretçi gelir. Çünkü oyuna dâhil olmak, son derece eğlenceli ve karşı konulamazdır.

3.7. Metinlerarasılık/ Medyalararasılık ve İç Anlatı

Bir eserin, kendi üzerine her dönüşü üstkurmaca çerçevesinde değerlendirilebilir. Herhangi “bir yapıtın üretim sürecine ilişkin ipuçlarına” Genette’nin *palimpsest* kavramı açısından yaklaşan Kubilay Aktulum, filmlerarasılığın da bir çeşit *üst-metinsellik* olduğunu belirtir. Ona göre: “Bir filmde aynı yönetmenin başka bir filmine gönderme yapıldığı durumda ise öz-filmsellikten söz edilir” (Aktulum, 2018: 101). Seri filmlerde, yalnızca aynı yönetmenle sınırlı kalmayan bu ilişki, devam filmlerinde; ana hikâyeyi, oyuncularını, içeriğini de kapsayacak daha zengin bir boyut kazanır. Aktulum, ana hikâyenin ya da hikâyenin bir bölümünün başka filmlerde izleyiciye hatırlatılmasını L. Dallenbach’ten alıntılıdığı “iç anlatı” kavramıyla açıklar: “Kurgusal iç-anlatı, ya bir alıntı ya da öykünün özeti olabilmektedir” (2018: 101). Müzedeki Bir Gece filminde, ana kurgu, bir müzedeki sergilerin canlanması ve bunun neden olduğu karmaşanın paralelinde, Larry Daley adlı karakterin yaşamının anlam kazanmasıdır. Bu ana kurgu, kolaj yöntemi kullanılarak tarihten pek çok ismin hikâyesi ile beslenmiştir. Karakterlerin tarihsel yaşamları küçük birer “iç-anlatı” olarak senaryoyu beslemektedir. Örneğin Sakagawea’nın yaşamöyküsü, General Custer’ın tarihsel hikâyesi ve bir Fransız efsanesi olan Camelot ile filmin senaryosu zenginleştirilmiştir. Üçüncü filmde ise filmlerarasılıktan yararlanılarak, X-Man/Volverine filmine gönderme yapılmıştır.

Öz-filmsellik ile filmin kendi üzerine yaptığı anırtırmaların dışında, özellikle üçüncü bölümde Sir Lanselot üzerinden çoklu bir metinlerarası bağ oluşturulmuştur. Bilindiği gibi, şövalye anlatılarından ve romanslardan, modern romana geçişin ilk örneği kabul edilen *Don Kişot*’un ana karakteri gerçeklikten kopmuş ve kendisine asil bir şövalye rolü biçmiş bir karakterdir. Sir Lanselot’un şövalyece tutumlarının ve hayalî bir sevgili uğruna verdiği mücadelenin hiç biri

gerçek değildir ve tıpkı Don Kişot'ta olduğu gibi, onun dışında herkes bu durumun farkındadır. Düştüğü garip ve gülünç durumlar, izleyiciye doğrudan Cervantes'in bu garip şövalyesini hatırlatır. Diğer yandan aynı bölümde; hem bir anlatı olan Camelot efsanesine, hem bir tiyatro oyunu olan Camelot'a, hem de tiyatro oyuncularının sinema ile olan bağına dikkat çekilerek, yalnızca filmlerarası değil metinlerarası ve medyalararası çok yönlü bir ilişki kurulduğu görülmektedir.

Filmin farklı bölümleri arasında, kurgusal açıdan tam bir bağlantısallık söz konusudur. Henüz ilk filmde, yaşlı müze bekçisi Cecil, Larry'nin "Bay Frederickson siz misiniz?" sorusuna "Hayır, Bay Frederickson babamdı, ben Cecil" diye cevap vererek, babası ile ilgili bir işaret bırakır. Burada basit bir espri olarak üzerinde çok durulmayan bu detay ancak üçüncü filmle birlikte deşifre edilir. Film, 1952'de yapılan Nil kazısından bir sahne ile başlar. Kazının başındaki kişi Robert Frederickson adında bir adamdır. Bu kazı esnasında oğlu küçük C.J. (Cecil) de yanındadır ve bir çukura düşerek şans eseri, babasının uzun süredir aradığı Akhmenrah'ın mezarını bulur. Üçüncü filmde, bu kazı ve tablet ile ilgili bilgi edinmeye çalışan Larry, müzenin arşivinde bir fotoğraf bulur. Arşiv görevlisi olan kadının Cecil'i tanınması ile olay çözülür. Yine ilk filmde Akhmenrah'ın Cambridge'de okuduğunu söylemesinin nedeni, üçüncü filmde açıklığa kavuşur. Amerika ve İngiltere bayraklarının yan yana dalgalandığı kazı alanında, keşfedilen tarihî eserlerin bir kısmı İngiltere'ye bir kısmı da Amerika'ya götürülür. Akhmenrah da ilk olarak Londra'ya götürülmüş, oradan New York'a taşınmıştır.

3.8. Tematik Keşifte Süreklilik

Filmde açıkça verilen mesajlarla her üç filmde de benzer temler üzerinde durulmuştur. Örneğin ilk filmde Larry'nin 'basit, sıradan' biri olduğu izlenimi verildikten sonra 'müze bekçiliği' gibi sıradan sayılabilecek bir iş, Nicky'nin de deyişiyle "dünyanın en harika işi" gibi gösterilir. Sonraki filmlerde de müze bekçiliği üzerinde oldukça fazla diyalog döner. Örneğin ikinci filmde, yaptığı icatlarla zengin olan Larry'ye müze müdürü Mc Phee, "Ben de müze bekçisi olsam, ünlü olurum" der. Smithsonian Müzesi'ndeki Brundon adlı bekçi ile Larry, yine müze bekçiliğinin ne kadar önemli olduğu üzerine konuşurlar. Amelia, Larry'ye ne iş yaptığını sorduğunda, önceleri müze bekçiliği yaptığını ama şimdi bir çeşit mucit olduğunu söyler. Amelia ise onun yüz ifadelerinden, sevmediği bir işi yaptığı çıkarımında bulunarak, neden sevdiği işi yapmadığını sorar. Benzer şeyleri Jedediah da söyler. Üçüncü filmde Larry müze arşivinde araştırma yaparken, başvurduğu görevli yaşlı kadına kendini tanıtır, kadın ise ona: "Kim olduğunu biliyorum, gece bekçisisin" der. Oysa Larry aynı zamanda müzedeki gece gösterilerinin yapımcısıdır ve bu yönüyle çok daha ünlüdür. Buna rağmen kadın, küçümseyen bir bakışla, ona gece bekçisi olduğunu hatırlatır. Üçüncü filmde, Britanya Müzesi'ndeki kadın gece bekçisi ile Larry arasında yine bekçilik üzerine konuşmalar geçer. Seri boyunca, bu görev bazı oyuncular tarafından yüceltilir, bazıları tarafından ise küçümsenir. Böylece oluşturulan zıtlıklarla sürekli verilen "Sevdiğin işi yap" mesajı ikinci filmdeki bir sahne ile pekiştirilir. Filmin başlarında, Roosevelt kendisine mutluluğun anahtarını söyleyeceken, Larry onu dinlemeyerek çalan telefonunu açar ve tam o sırada güneş doğduğu için Teddy sözlerini tamamlayamadan donar. Bu sahne üzerinden teknoloji ve modernizm eleştirisi okunabilir. Filmin sonunda yaşadıklarından ders çıkaran Larry, Teddy'ye mutluluğun anahtarının ne olduğunu anladığını söyler. "Sevdiğin işi yapmak değil mi, sevdiğin insanlarla?" diye soran Larry'ye, Teddy şu ilginç cevabı verir: "Ben beden eğitimi diyecektim ama sevgi de olabilir". Bu bir bakıma, mesajların bu kadar açık şekilde verilmesinden dolayı filmin, kendi kendisine yönelttiği ironik bir eleştiridir. Filmde sürekliliği olan bir diğer vurgu da basitliktir. İkinci filmde "Basitleş, burası zaten karmaşık" sözü geçer. Üçüncü filmde de

basit düşünme vurgusu yapılır. Larry, kendisine benzeyen neanderthalin anlatmaya çalışıklarına çok derin anlamlar yüklerken, onun söylemeye çalıştığı kafasıyla kapının camını kırıp dışarı çıkabilecekleri şeklinde ‘basit’ bir eylemdir. Yine, tarih vurgusu da “tarihin canlanması” ve “tarih yazmak” sözleri üzerinden oldukça sık tekrarlanır. ‘Canlanmak’, ‘hayata geri dönmek’, ‘eskisinden daha canlı olmak’ gibi sözler, filmdeki karakterlerin gerçekliği üzerinden konuşulsa da aslında içerdikleri mecazî anlamlarla filmin bir diğer izleğini oluşturur. Bir başka ortak tem ise, planlı yaşamaktır. İkinci filmde Larry’nin detaylı bir planı olduğunu söylemesi üzerine oğlu “Yani planın yok” der. General Custer da “Biz Amerikalıyız, planlamayız; harekete geçeriz!” der. Üçüncü filmde aynı tem, Nicky’nin eğitimine ara verip gelişigüzel yaşamak istemesiyle sürdürülür. Her şeyi planlama kaygısı içine düşmüş olan Larry de filmin sonunda, “Yarın ne yapacağımı bilmiyorum” deyince, Teddy’den “Ne heyecan verici!” cevabını alır. Plansız, yarın ne olacağını bilmeden ‘an’ı yaşamak, özellikle ikinci ve üçüncü filmde vurgulanan temlerdir. Birbirini takip eden edebî metinlerde; Waugh, üstkurmacayı gruplandırırken bunlara yüklediği işlevler arasında tematik keşfi de sayar. Bu durum her üç filmin senaryosunda da yapılan tekrarlarla izleyiciye derinden hissettirilir. Aktulum da söz konusu tekrarlar ve göndermeler için ‘filmlerarasılık’ ve ‘iç anlatı’ terimlerini kullanır. Filmde de yinelenen benzer temler üzerinde durulmuştur.

3.9. Gerçeklik Düzlemleri

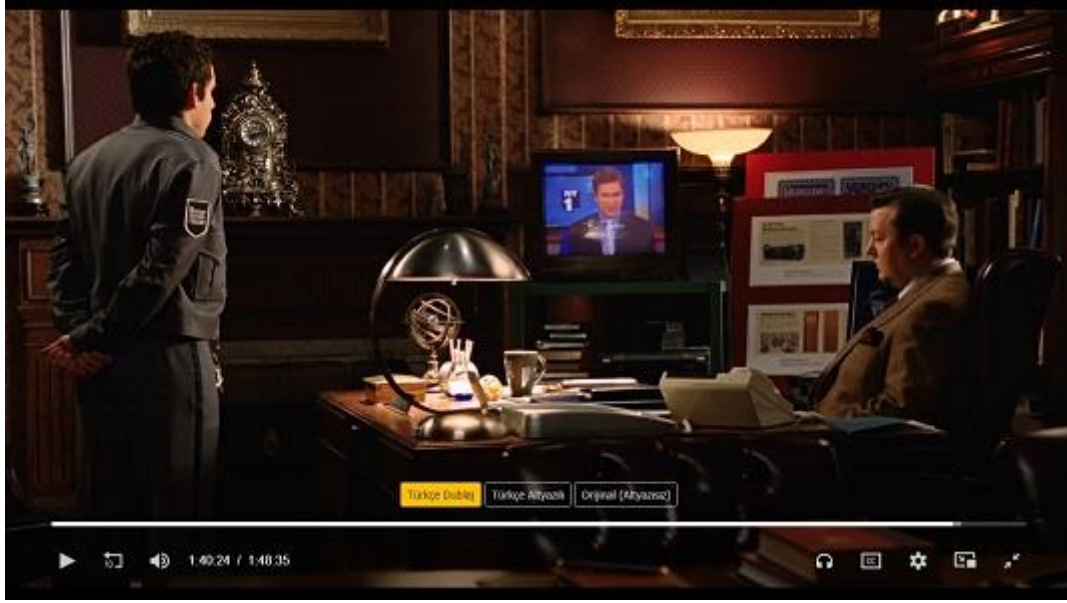
Bir anlatıda üstkurmacayı oluşturan pek çok farklı unsur olmakla birlikte, anlatıda yer alan gerçeklik düzlemleri, okur/izleyici üzerinde esas etkiyi oluşturmaktadır. Bu bağlamda Müzedede Bir Gece filminde pek çok farklı katman oluşturulmuştur. Milan Trenc’in çocuk kitabı olarak kaleme almış olduğu ‘Müzedede Bir Gece’ adlı anlatı düzlem olarak filmin ana zeminini oluşturur. Filmdeki ilk katman, müzedeki sergilerin oluşturduğu gerçeklik düzlemidir. Tarihin sergilendiği bir yer olarak müze, dış dünyadan başlı başlına farklı bir evren gibidir. Burada sergilenen her biri farklı çağlardan kalma varlıklar, insan ve hayvan simülasyonları sayesinde ziyaretçiler bir “yapay evren” deneyimi yaşarlar. Filmde bu sergilerin güneşin batışı ile birlikte canlandığı kısımlarda, ikinci bir kurmaca evren oluşturulur. Her gece bu düzlemde yaşanan bambaşka bir hayat vardır. Bir diğer düzlem olarak, bu hayatın içinde birer heykel olduklarını bilerek yaşayan bu sergilerin asıllarını oluşturan tarihî şahsiyetler düşünülebilir. Çünkü bu kişilerin her birinin tarihsel hikâyesi senaryonun kurgusunu beslemektedir. Bu üçüncü katman, ‘geçmiş’in bir ‘iç anlatı’ olarak filme yansımaları şeklinde de düşünülebilir. Larry ve filmin diğer ‘insan’ kahramanları da dördüncü düzlemi oluşturur. Normal insanların yaşadığı gerçek hayat olarak sunulan bu hayat da bir filmidir; yani gerçek değil, kurmacadır. Buna ilave olarak Larry ve müze müdürünün müzeyi televizyonda izlemeleri yeni bir düzlem daha oluşturur. Altıncı düzlemde ise, zaten yapay olan müze sergilerinin yapaylığının farklı bir boyuta taşınarak ziyaretçilere hologram olarak sunulması yer alır. Son düzlem ise, filmi izleyen seyircinin bulunduğu gerçeklik düzlemidir. Filmde bu düzlemler arası ilişki farklı şekillerde belirterek filmin kurgusunu çok katmanlı hâle getirir. Sergiler; kendilerinin ve birbirlerinin tarihsel kişilikleri ile ilgili konuşurlar. Filmdeki insanlar, balmumu ya da çeşitli malzemelerden yapılmış bu sergilerle, doğrudan kendileri hakkında ya da tarihsel kimlikleri üzerine sohbet ederler. Tam aksi şekilde sergiler de Larry ve diğer ‘gerçek’ insanlar hakkında konuşurlar. Birinci bölümde, balmumundan bir heykel olan Roosevelt, gerçek bir insan olan Larry’ye gerçek ve gerçeklikten söz eder. İkinci bölümde, Amelia Earheart, Larry ile yine gerçeklik üzerine tartışırlar. Amelia, en başından beri gerçek olmadığını farkında olmasına rağmen ‘yaşamıyor gibi’ yaşayan Larry’den daha yoğun bir duyarlıkla ‘an’ı yaşamaktadır. Üçüncü filmde yine şövalye Sir Lanselot, kendi gerçekliğini ve yaşadıklarının

gerçekliğini sorgular. Sir Lancelot üzerinden gerçeklik sorgulaması epeyce derinleştirilir. Canlandığında kendini gerçek zanneden Lancelot'a, Larry ve arkadaşları durumu hakkında bilgi vermeye çalışsa da o bu durumun, kendisi dışındaki sergiler için geçerli olduğunu düşünür. "Yani gerçek değiller mi?" sorusuna, Teddy: "Hepsi hepimiz kadar gerçek" cevabını verse de kendi gerçekliğinin hâlâ farkına varamayan Lancelot: "Anlıyorum ama biz sonuçta insanız ama onlar nesne ve farkında değiller. İnanılmaz derecede aptal olmalılar" karşılığını verir. Oysa kendisi de filmdeki gerçek insanlara göre bir 'nesne'dir. Üçüncü bölümün başında zaten 'yapay' olan sergilerin tablet sayesinde canlandığı gerçeğini gizlemek için, onların birer 'hologram' olduğu kurmacası ile sunulan gösteride, yapay sergiler yeni bir yapaylık boyutuna taşınır. Diğer yandan müze karakterlerinin dünyası bir 'paralel evren' e de benzetilebilir. Bu evrende tarihî karakterlerin alternatifi zaten onların heykelleridir. Fakat başka paralellikler de kurgulanmıştır. Örneğin, ikinci filmin sonunda, müzeye gelen ziyaretçilerden biri Amelia Earheart'a çok benzemektedir. Fakat onun cesur ve maceracı ruhunun aksine, gerçek bir insan olan bu kadının görüntüsü oldukça sadedir. Smithsonian'da Larry'ye "Amelia Earheart ile kimse kaybolmaz" diyen Amelia'nın aksine, Tess adlı bu kadın: "Beni götürür müsün, hep kayboluyorum da" der. Burada, 'ruh göçü' yerine bir çeşit 'beden göçü' gibi bir durum söz konusudur. Fakat beden benzerliğiyle birlikte bir karakter zıtlığı oluşturulmuştur. Üçüncü filmde ise, Mc Phee tarafından, Larry'ye çok benzeyen bir neanderthal yaptırılmıştır. Bu durum da yine bir 'paralel evren' algısı oluşturur. Bu neanderthal, Larry'nin davranışlarını taklit eder, ona öykünür. Bu kurmaca evrende böylece, gerçeklik ve yapaylık, gerçek dünya ile kurmaca dünya arasında gel-gitlerle seyirciyi kendi gerçekliği sorgulatılır. Bunların yanı sıra filmde TV ve bilgisayar ekranı, fotoğraf ve kitap ya da ansiklopediye basılı resimler kullanılarak ayrı bir katman oluşturulmuştur. Örneğin Larry, tarih bilgisini artırmak için kütüphaneye gidip araştırma yaparken, kitapta Attila'nın temsilî bir resmini görür. İnternette yaptığı araştırmada Paskalya Adası Kafası bilgisayar ekranında görülür.



Resim 12- Kendisi de bir ekranda iken, bilgisayar ekranına bakan Larry

Araştırma yaparken Larry'nin gözü masanın üzerinde duran oğluya ikisine ait fotoğrafa takılır. Birinci bölümün sonunda, Doğal Tarih Müzesi hakkında yapılan haberlerde, müze sergileri TV ekranında görülür. İlk bölümde, TV'deki haber spikeri, müzedeki sergiler hakkında konuşur.



Resim 13- Müze müdürü ve Larry'nin TV'de çıkan haberi izlemesi

Üçüncü bölümde yine haber spikeri, müzede yapılacak olan büyük gösteri hakkında konuşur. İkinci filmde ise Larry, sunduğu TV programında, konuşuyla; kendisi, müzedeki görevi ve başarı öyküsü üzerine konuşur. Kamera uzaklaştığında, Larry'nin içinde bulunduğu dekorun kurmaca olduğu görülür.



Resim 14- Zoom-out yapıldığında aslında bir show programı olduğu anlaşılan sahne

Kameranın açısı daha da genişletildiğinde, az önce 'şov' programını, çekildiği an izlediğini zanneden seyirci, tüm bunları bir televizyon ekranından izlediğini fark eder ve ekrandaki görüntüsünün hemen önünden, iş yoğunluğu içerisinde koştuğunu Larry geçer.



Resim 15- Gösteriden çıkan Larry'nin duvardaki ekranda program oynarken, ekranın önünden geçişi

Kamerayla çekilen bir filmin içinde, kamerayla çekilen bir 'şov' programına yer verilir. Yani bir bakıma 'film içinde film' ya da 'kurgu içinde kurgu' oluşturulur. Bu da Alain Robbe-Grillert'in 'mise an abyme' tekniğini hatırlatır. Bu sayede filme yeni bir düzlem daha eklenerek, üstkurmaca tekniği daha belirgin hâle getirilir. Bu durumda izleyici, izlediği her şeyin kurmaca olduğu gerçeğiyle bir kez daha yüzleşirken, kendi gerçekliğinin sonsuz görüntünün neresinde olduğunu düşünmeden edemez.

Sonuç

Postmodernizm, modernizmin savunduğu pek çok dogmaya, beslendiği pek çok kurala ve tekniğe bir çeşit tepkisellik geliştirir: düzene karşı kaos, büyük anlatıya karşı küçük hikâyeler, tarihsel yüceltmeye karşı gülünç dönüştürüm vb. Gerek edebiyatta gerekse görsel sanatların dayandığı anlatılarda, 'kurmaca'nın bizzat kendi varoluşunu sorun edinmesi ve onun mevcut kurallarını zorlaması, yıkmaya çalışması yine bu tepkiselliğin bir sonucudur. Genel olarak anlatının kendi üzerine dönmesi ve bizzat kendi oluşumunu konu edinmesi şeklinde tanımlanan üstkurmaca metinlerde, temel mesele anlatının bir kurmaca olduğu gerçeğinin sürekli canlı tutulmasıdır. Bunun için üstkurmaca anlatılarda pek çok teknikten yararlanır. Çoğu zaman da metnin karakterleri ve okuyucu ya da izleyici metnin anlamlandırılmasına hatta senaryonun oluşturulmasına dâhil edilir. Bu şekilde anlatının içine çekilen okuyucu/izleyiciye kurmaca ve gerçeklik üzerine düşünme fırsatı sunulur. Müzede Bir Gece filminin incelemeye konu edilen ilk üç filmi, gerçeklik üzerine derin bir sorgulama içermektedir. Filmin dayandığı temel kurgu olan müzede sergilerin canlanması olayı; başlı başına bir gerçeklik ve yapaylık karşılaştırması sunarken, karakterlerin konuşmaları üzerinden de bu karşılaştırma sürekli olarak canlı tutulur. Her üç filmde de, karakterler yer yer kendi gerçekliklerini sorgular; kimi zamansa temsil ettikleri tarihî karakterler üzerinden bir iç hesaplaşmaya girişirler. Abraham Lincoln'ün sürekli dürüstlükten dem vurması, Teodor Roosevelt'in yol gösterici bir rehber misyonu yüklenmesi, General Custer'ın savaşta yaptığı hatadan dolayı askerlerini ölüme sürüklemesinin acısını taşıması gibi pek çok örnek bu heykellerin, asıl şahsiyetlerin rolüne büründüklerini gösterir. Diğer yandan aynı heykeller, kendilerinin yapaylığının farkındadırlar. Seyirci de onların birer heykelden ibaret olduğunu bilmesine karşın, rollerini benimsemeleri karşısında yer yer bu 'sanal' gerçekliğe kendini kaptırır. Film boyunca işlenen bu konunun en can alıcı örneklerinden biri üçüncü filmdeki

Sir Lanselot'tur. Kendi gerçekliğine o kadar inanmaktadır ki, diğer nesnelere canlı olmadığı halde kendilerini canlı zannetmeleri ile alay ederken, "Biz sonuçta insanız ama onlar nesne" der. İronik olansa kendisinin de yalnızca bir 'nesne' oluşudur. Lanselot'a göre, geceleri canlanma olayına alışık olan Doğal Tarih Müzesi sergileri, tabletin Britanya Müzesi'nde kalması için Larry'yi ikna etmeye çalışırken Jedediah şöyle der: "Biz müzeliş şeyleriz oğlum, işimiz bu. İnsanlar bize bakmaya gelir ve bir şeyler öğrenirse canlıyız demektir". Her şeyin birbiriyle ince bir bağlantı içinde olduğu filmde Larry'nin en son öğretmenlik mesleğinde karar kılmasında bu sözün etkisi olduğu da düşünölmelidir.

Karakterlerin gerçekliğinin sorgulandığı filmde, tarihî gerçekler kimi yerde alay konusuyken, kimi yerde ise ters-yüz edilmiştir. Napolyon'un boy kompleksi ve Fransızların ilişkiler hakkında konuşmaya olan düşkünlükleri ile alay edilirken, Abraham Lincoln'ün dürüstlüğü saflık derecesine varacak kadar abartılır. Diğer yandan telefonun icat edilmesi olayı rastlantıya bağlanarak ters-yüz edilir. Kurgunun merkezi olan tabletin sahibi Akhmenrah'ın ve ailesinin hikâyesi ise tamamen kurmacadır. Hatta bu kurmacanın ötesinde, Akhmenrah kendi senaryosunu yazmaya devam ederek Britanya Müzesi'nde geçirdiği yılları orada üniversite eğitimi almış gibi anlatır. Bir müzedede heykeli sergilenen bu karakterlerin her biri, elbette ki döneminin önemli isimleridir. Çoğu; bir kral, devlet başkanı, general, bilim insanı ya da bir meslekte öncü olan bu sergilerin her biri, gerçek olmamalarına rağmen, kendilerine saygı gösterilmesini beklemektedirler. Her etnik grubun (milletin), her tarihî dönemin, her tarihî karakterin önemli olduğu söylemleri; postmodernizmin büyük anlatıya karşı küçük, bireysel hikâyeleri önceliğinin ve üstün ırka karşı etnik çeşitliliği önemsemesinin bir yansımasıdır. Fakat bu karakterlerin bir süre sonra canlandıkları bu 'modern' çağa ayak uydurmaları da, postmodernizmin modernite karşısında ne kadar direnirse dirensin, modernizmin kaynaklarından ve çıktıklarından uzak kalamadığının bir göstergesidir. Seyirci zihninin bir köşesindeki tarih bilgileri ile filmi izlerken, bir yandan tarihin dönüştürülmesinin bir yandan da zamansal kavramların iç içe geçip, tek bir düzlemde yani 'modern' çağda hepsinin birleştirilmesinin şaşkınlığını yaşar.

Filmde, gerçeklik algısını sarsmak için 'medyalararasılık'tan ve 'filmlerarasılık'tan da yararlanılmıştır. Filmdeki karakterlerin, zaman zaman bir fotoğrafta ya da kitapta, kimi zamansa televizyon ya da bilgisayar ekranında görünmeleri Eflatun'un 'taklidin taklidi' dediği sanat kavramını çağırıştır. Gerçek olmayan bir varlığın yeni bir yapaylık düzlemine sokulması ile sonsuz ayna teoremindeki gibi 'ayna içinde ayna' görüntüsü, 'film içinde film' şekline bürünür. Yalnızca görüntülerle değil, 'iç anlatı'larla da bu 'film içinde film' kurgusu desteklenir. Filmde 'oyun' kavramına da sıkça başvurulur. Hem kurgusal olarak bütün yaşananlar bir çeşit oyun atmosferine dönüştürölür hem de diyaloglarda doğrudan 'oyun' sözcüğüne vurgu yapılır.

Müze sergilerinin hayatları bir 'simülasyon'dan ibarettir. Bu yapay düzlem bir anlamda 'paralel bir evren'dir. Gerçek hayatta kimlikler, ırklar, meslekler ve maddî varlık üzerinden oluşturulan statü farklılıkları, bu paralel evrende fizikî büyüklük-küçüklük ve üretildikleri malzeme üzerinden anlamlandırılmıştır. Teddy, Sakagawea ile birlikte olmalarının şaşırtıcı olmasını tarihsel kimliklerindeki statü farklılığına değil üretildikleri malzemeye bağlar: "İnanabiliyor musun? Ben balmumundan yapıldım o 'poliüretan'dan". İlginç olan, gerçek hayatta Teodor Roosevelt'in rütbesi dolayısıyla üstün görülebilmeye karşılık, bu 'simule hayat'ta poliüretandan yapılan Sakagawea'yı üstün görmesidir. Benzer ama dönüştürölmiş ve ters-yüz edilmiş bu paralel evrende, Larry ile Laa (neanderthal), Larry ve oğlu ile Akhmenrah ve babası, Amelia Earheart ile Tess arasında da benzer ilişkiler söz konusudur.

Senaryodaki her şey kurmaca olsa da, yapılan ontolojik sorgulamalar öylesine gerçektir ki; izleyici yalnızca filmdeki karakterlerin değil, kendi yaşamının da gerçekliğini sorgular. Larry'ye yöneltilen sorular, yalnızca onun hayatına dönük değildir; senarist ya da yönetmen bir yandan da seyirci ile konuşmakta, ona soru sormaktadır: “Sen kendi gerçekliğinin ne kadar farkındasın?”, “Sen mutluluğun anahtarını ya da yaşam amacını bulabildin mi?”. Üstkurmaca metinlerde, okuyucunun/izleyicinin muhatap alındığı durumlarda hemen Oğuz Atay'ın “Ben burdayım ey okuyucu, sen nerdesin?” sorusu akla gelir. Bu soruyu aslında hikâyedeki isimsiz bir hikâye yazarı söylemektedir. Fakat ortak algı, bu sorunun aynı zamanda Oğuz Atay'ın kendi okurlarına yöneltildiği şeklindedir. Buradan hareketle, denebilir ki; filmdeki karakterler üzerinden yapılan her sorgulama aynı zamanda seyirciye de yöneltilmiştir.

Müzedeki Bir Gece filminde, filmin dayandığı çocuk kitabı dışarıda tutulacak olursa, yedi farklı kurgusal düzlem kurulur: müzedeki sergiler, bu sergilerin canlanması, sergilerin temsil ettiği tarihsel şahsiyetlerin geçmişleri ve birikimleri, sergilerin dışında kalan diğer ‘insan’ oyuncular, bu karakterlerin müze sergilerini ve kendilerini televizyon ekranında izlemeleri, sergilerin farklı bir yapaylık boyutuna taşınarak hologram olarak sunulması. Sonuncusu ise bütün bu olanları daha geniş bir açıdan gören izleyicinin yer aldığı düzlemdir. Her bir düzlemdeki karakterler bir diğerinin gerçekliği üzerine konuşmakta ve yorum yapmaktadır. İzleyici ise hepsinin üzerine düşünmekte ve yorum yapabilmektedir. Filmde üstkurmaca katmanlarının oluşturulmasında; oyun, metinlerarasılık, iç anlatı, gülünç dönüştürüm, karakterlerin ve izleyicinin senaryoya dâhil edilmesi gibi pek çok teknik kullanılmıştır. Farklı üstkurmaca teknikleriyle, gerçeklik olgusu sürekli sorgulatılarak, filmin bir kurmaca evren olduğu gerçeği sürekli canlı tutulurken; bir yandan da bütün bölümler arasında ortak mekân, şahıs kadrosu ve tematik izleklerin yer alması ile seyirci bu ‘kurmaca dünya’nın içine çekilmektedir.

Kaynakça

- Aktulum, K. (2018). *Sinema ve Metinlerarasılık-Filmler Arası Etkileşimler ve Aktarımlar*, Çizgi Kitabevi: Ankara.
- Arik, Ş. (2017). “Algı ve Kurmaca Metinlerin Dönüştürülmesinde Postmodernizmin Rolü”, *Hikmet Akademik Edebiyat Dergisi/ Gelenek ve Postmodernizm Özel Sayısı*, Yıl:3, s.(46-63)
- Aristo. (1963). *Poetika*, çev: İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi: İstanbul.
- Aytaç, G. (2003). *Genel Edebiyat Bilimi*, Say Yayınları: İstanbul.
- Bolat, T. (2018). “Üstkurmaca Romanların Yaratıcı Yazmaya Katkıları Bağlamında Adalet Ağaoğlu'nun Yazsonu Romanı”, *Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi*, 10 (19). s. 40-56.
- Bolat, T. (2019). *Türk Romanında Üstkurmaca (1980-2000)*, Doktora Tezi, Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı: Çanakkale.
- Cevizci, A. (2000). *Paradigma Felsefe Sözlüğü*, Paradigma Yayınları: İstanbul.
- Ecevit, Y. (2016). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*, İletişim Yayınları: İstanbul.
- Engin, E. (2016). “Üstkurmaca ve Mustafa Kutlu Hikâyeleri”, *ASOS Journal (Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi)*, 4 (38), s. 88-102.
- Karadeniz, H. (2014). *Orhan Pamuk'un Romanlarında Üstkurmaca*, Yüksek Lisans Tezi, Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı: Kırşehir.
- Karakaş, A. (2014). “Kara Kitap'ın Üstkurmaca Özellikleri”, *Fraktal Dergi*, S.2, s.7-11.
- Narlı, M. (2007). *Roman Ne Anlatır? Cumhuriyet Dönemi 1920-2000*, Akçağ Yayınları: Ankara.
- Ranciere, J. (2018). *Kurmacanın Kıyıları*, Metis Yayınları: İstanbul.
- Trenc, M. (2007). *A Night at The Museum*, Barron's: New York.
- Waugh, P. (2007). *Metafiction*, Routledge: New York.

Yaprak, T. (2012). *Postmodernizmin Orhan Pamuk'un Romanlarındaki Yansımaları*, Yüksek Lisans Tezi. Adıyaman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı: Adıyaman.

İnternet Kaynakları

Çelik, E. (t.y.). "Postmodern Anlatıların Üstkurmaca Dünyasında Yazar ve Okur", <https://www.insanokur.org/postmodern-anlatilarin-ustkurmaca-dunyasinda-yazar-ve-okur-emrullah-celik/>, (03.06.2023)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Night_at_the_Museum_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Night_at_the_Museum_(franchise)), (24.07.2023)