

Toplumsal Cinsiyet Kavramına Animasyon Filmleriyle Bakmak: Buz Devri, Shrek ve Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı Örnekleri

Looking at the Concept of Gender in Animated Films: Examples of Ice Age, Shrek and Winx Club: The Secret of the Lost Kingdom

İlker Zor¹, Serkan Bulut²

Öz

Bireylerin cinsiyeti sosyal yaşamlarına katılımlarında belirleyici olmaktadır. Cinsiyetli olmanın artıları ve eksileri tarihin her döneminde bir arada yaşayan insanların yaşamlarının merkezinde olmuştur. Kişiler sahip oldukları cinsel kimlikleri ve içinde yaşadıkları toplumların bu kimliklere olan bakış açısı ile belirli kalıplara sığmış ve sığdırılmıştır. Başka kişi ve toplumların cinsiyete yönelik algı ve tutumları toplumsal düzenin sağlanmasında her zaman etkili unsurlar olmuştur. Toplumsal cinsiyet algısının oluşması insan ilişkilerinin her aşamasında gerçekleşmekte ve bu algı ve tutumlara yönelik ideoloji hâkim sınıfların tekelinde yeniden inşa edilmektedir. Toplumsal norm ve değerler toplumsal cinsiyet algısını hem dönüştürmekte hem de bir parçası haline gelmektedir. Hâkim kimliklerin üretilmesi sürecinde en etkili araçların başında ise medyanın sunumları gelmektedir. Medya araçlarını elinde bulunduran hâkim ideolojik aygıtlar kadın ve erkek kimliklerine ilişkin salt biyolojik değil, sosyolojik yargıları da belirleyecek mesajlar üretmektedir. Film, bir toplumda hâkim ideolojiyi geçerli kılan medya ekolojisinin güçlü alanlarından biridir. Modern dönemde sinemanın toplumlar üzerindeki etkisinin anlaşılması uzun sürmemiştir. Bu noktada klasik sinema üretimlerinin dışında animasyon filmler de hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap eden mesajlar üretmektedir. Bu çalışmada animasyon filmlerin de toplumsal cinsiyet algısını yeniden üreten mesajlar içerdikleri düşüncesinden hareketle Buz Devri-I (Ice Age-I), Shrek-I ve Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı adlı animasyon filmleri nitel bir analize tabi tutulmuştur. İncelemede Shrek dışındaki animasyon filmlerin hâkim ve standart toplumsal cinsiyet rollerini yeniden ürettiği, erkeği egemen ve lider olarak gösterirken kadın ve çocukları daha geri planda ve pasif-edilgen şekillerde temsil ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Animasyon filmlerin diğer medya ürünleri ile benzer mesajlar üretip üretmediği toplumsal cinsiyet analizi ile anlaşılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Buz Devri-I, Toplumsal Cinsiyet, Shrek-I, Winx Club

Abstract

The gender of individuals is decisive in their participation in social life. The pros and cons of having gender have been at the center of the lives of people living together in every period of history. Individuals fit into certain patterns with their sexual identities and the perspectives of societies in which they live. Perceptions and attitudes of other people and societies towards gender have always been influential factors in maintaining social order. The formation of gender perception takes place at every stage of human relations and the ideology of these perceptions and attitudes is rebuilt in the monopoly of the dominant classes. Social norms and values both transform and become a part of the perception of gender. Media and presentations are among the most effective tools in the production of dominant identities. The dominant ideological apparatuses, which hold the media, produce messages that define not only biological but also sociological judgments about male and female identities. The film is one of the strong areas of media ecology that validates the dominant ideology in a society. It did not take long to understand the effect of modern cinema on societies. At this point, animated films, which are a relatively new field other than classical cinema production, produce messages that appeal to both children and adults. In this study, the animation films Ice Age-I, Shrek-I and Winx Club: The Secret of the Lost Kingdom were subjected to a qualitative analysis based on the idea that animated films also contain messages that reproduce gender perception.

Keywords: Animation, Ice Age-I, Gender, Shrek-I, Winx Club

Araştırma Makalesi [Research Paper]

Submitted: 27 / 09 / 2019

Accepted: 12 / 01 / 2020

¹ Arş. Gör., Çukurova Üniversitesi İletişim Fakültesi, izor@cu.edu.tr, Orcid: 0000-0002-6468-8487

² Arş. Gör. Dr., Çukurova Üniversitesi İletişim Fakültesi, serkanbulut@cu.edu.tr, Orcid: 0000-0001-8252-5262

Giriş

Toplumsal cinsiyet, kişinin sahip olduğu cinsel kimliği dışında, toplumsal norm, değer ve yargılarla zaman içerisinde oluşmuş ve bireyler veya birey-toplum arası ilişkileri önemli bir düzeyde etkileyen bir olgudur. Toplumsal cinsiyet tarihten bu yana oluşumu devam eden ve kökenleri sözlü kültür öncesine dek dayanan değerlerin birikiminin bir sonucu olduğu için modern ve çağdaş yaşam biçimleri ve evrensel insan haklarına aykırılık teşkil eden birçok alanı barındırır. Bu nedenle modern toplumlarda önemli bir toplumsal tartışmanın konusu haline gelmiştir. Genelde kadınlara hak mahrumiyeti yaşatan toplumsal cinsiyet rolleri, bir taraftan eğitim sistemleri ve yeni yaşam algı ve anlayışları ile zayıflarken diğer yandan yeniden inşa edildiği araçlar sayesinde yer yer geçerliliğini korumaktadır. Medya da toplumsal cinsiyet anlayışının en sık üretildiği ve dolaşıma sokulduğu alanların başında gelmektedir. Butler, toplumsal cinsiyet yaklaşımının iyi anlaşılabilmesi için cinsiyet kavramının analizini gerekli görmektedir. O'na göre cinsiyet, eril ve dişillerin üretim ve normalleşmesinin, cinsiyetin varsaydığı hormonal, kromozomal, psişik ve performansın dokular arasındaki formları ile gerçekleştiği bir alandır. Cinsiyetin her zaman ve özel olarak eril ve dişil temel ve ana zemini anlamına geldiğini farz etmek, bu tutarlı ikilinin üretiminin koşullu olduğu ve klasik cinsiyet algısına uymayan cinsiyet kavramının anlamlarının kritik olduğu noktasını gözden kaçırmaktır. Cinsiyet tanımını normatif ifadesiyle sınırlandırmak, istemeden cinsiyet tanımını sınırlandırma normunu beraberinde getirmektedir. Cinsiyet, eril ve dişil nosyonlarının üretildiği ve doğallaştırıldığı bir mekanizmadır, ancak bu terimlerin yapısızlaştırıldığı ve doğasının bozulduğu bir biçime de bürünebilmektedir. Aslında, bu normu kurmaya çalışan anlayış, aynı zamanda bu anlayışı baltalamak için de devreye girebilir. Toplumsal refahın oluşumu için eril ve dişil öğeleri doğuran birliktelik, bu refahın ve sorunsuz toplum düşünün temellerini sarsan toplumsal sorunları da üretebilmektedir (2004: 42)

Bu nedenle, toplumsal birtakım anlaşmazlık ve olumsuzlukların da nedeni haline gelen toplumsal cinsiyet rollerinin tanımlanması kapsamlı bir birikimi gerektirmektedir. Özellikle her gün sunumlarına maruz kalınan medya, dikkatli bir biçimde analize tabii tutulmaya muhtaçtır. Bu alanda çalışmaların artırılması konunun anlaşılmasını daha olanaklı kılmaktadır.

Bu çalışmada toplumsal cinsiyet rollerinin, toplumsal bir iletişim aracı ve sinemasal bir alt tür olarak animasyonda ne şekilde temsil edildiği üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda; eril bir yapının ve erkek karakterlerin ağırlıkta olması bakımından Buz Devri-I çizgi filmlerin alışlagelmiş masalsı prenses temsiline ve yakışıklı erkek başrolüne karşıtlığından dolayı Shrek-I ve dişil karakterlerin başı çektiği, kadın cinsiyetine yönelik bir animasyon olarak da Winx Club Kayıp Krallığın Sırrı filmleri örneklem olarak seçilmiştir. Diğer iki filmin aksine Shrek, klasik toplumsal cinsiyet rolleri ve kimliklerinin ters-yüz edildiği, beklenti ve klişelerin biraz dışında kalan aykırı bir yapıdır. Bu yönüyle örnekleme dâhil edilmesi, aslında animasyon filmleri ile de olsa tabu haline gelen toplumsal cinsiyet rollerinin sorgulanabilirliğini ortaya koymaktadır.

Shrek-I, Buz Devri-I ve Winx Club filmlerinin incelenmesinde ağırlıkla niteliksel bir yaklaşım benimsenerek toplumsal cinsiyet bağlamındaki anlama odaklanılmıştır. Animasyonların da tıpkı diğer medya içerik ve oluşumları gibi toplumsal cinsiyet rollerinin kökleşmesinde etkili olmaya başladıkları düşünülmektedir.

1. Toplumsal Cinsiyet Kavramı ve Medya

Toplumsal cinsiyet (gender) kavramı, ilk kez 1968 yılında Robbert Stoller tarafından Sex and Gender kitabunda, toplumsal cinsiyetin biyolojik cinsiyetten (sex) nasıl farklı olabileceğini göstermek için ortaya atılmıştır. Daha sonrasında bu alan üzerinde çalışan araştırmacılar toplumlarda bu kavramın karşılığı davranışları daha iyi anlayabilmek ve ölçmek için kadınlık ve erkeklik davranış ölçütleri belirlemişlerdir. U araştırmalarla toplumsal cinsiyet olgusunun ve cinsiyet rollerinin belirlenmesi daha mümkün hale gelmiştir (İmançer, 2006: 1).

Antropologların bize anlattığına göre, cinsiyete dayalı iş bölümünün çok eski bir tarihi vardır. Kadınların toplayıcılıkla, erkeklerin ise avcılıkla daha fazla uğraştıklarının düşünüldüğü zamanlara kadar giden bir tarih. Bu toplayıcılık deneyiminin kadınların tarımı icat etmeleriyle, avcılık deneyiminin ise erkeklerin mekânsal oryantasyon becerilerinin gelişmesiyle sonuçlandığına inanılmaktadır. Modern toplum öncesinde kadınlarla erkeklerin yaptıkları işler 'yuvayı beklemek' ve 'geçimi sağlamak' biçiminde ayrılmıyordu; bunun için ev ile iş yerinin ayrışmasını beklemek gerekmiştir. Kadınlar, tarımsal üretimde hep yer almış ama mülkiyetten pay almaları söz konusu olamamıştır. Modern toplumların ayırt edici niteliklerinden biri, ev ile iş yerinin ayrışmasıydı. Bu, kadınların üretimin dışına düşmelerine sebep olmuştur. Erkekler 'dışarıda' çalışıp evin ekmeğini getirirken, kadınlar 'içeride' kalıp erkeklerin ve çocukların bakımını üstlenmişlerdir. Bu ayrım, kadının ve erkeğin 'doğa'sına ilişkin yeni varsayımların ve kanaatlerin oluşmasına neden olmuştur: Narin ve dayanıksız Kadın ile avcılık genlerine sahip mücadeleci Erkek (Bora, 2012: 178-179).

Cinsiyet kendi yapısı içinde de bütüncül bir değer kazanmıştır. Başka temel konuların içinde bulunan bir detay değildir artık. Daha yeni sona eren, Batı kültürü üzerinde etkili olmuş hümanist çağ, tanrı diktatörlüğü döneminin bitmesiyle çakışır. Bu çağda, modernizmin insan merkezli perspektifleri etkili olmuş, siyasetin de biyolojik alanlarda, dolayısıyla insan bedeninin

de yeni etkileri ortaya çıkmıştır. İnsanın kendisi materyalist bir tanrıya dönüştüğünde, pek çok kavram da insanilemiştir. Sistem, adalet, kadın gibi kavramları ele alırken yeni idealizm çerçevesinde cinsiyetlere de cinsellik modellerinin yüklendiğini söyleyebiliriz belki de (Cankoçak, 2016: 215).

Toplumsal cinsiyetin oluşumu, gelişimi ve cinsiyetler arasındaki farklılıkların nedenlerinin ortaya konmasıyla ilgili pek çok kuram vardır. Bunlardan bazıları Freud'un görüşlerine dayanan psikanalitik kuram, başka insanların davranışlarının öğrenilmesiyle cinsiyet farklarının şekillendiğini öne süren sosyal öğrenme kuramı, bu kuramın tersine kişi cinsiyet kimliğini başkalarına değil kendi isteğine göre kazandığını belirten bilişsel gelişim kuramı, kadınlık ve erkeklik rollerinin kültür temelli olduğu görüşünü benimseyen toplumsal cinsiyet şema kuramıdır (Dökmen, 2004: 31).

Ancak toplumsal cinsiyet esasen kültürel bir kategoridir. Belli bir kültürün neyin eril neyin dişil olduğuna ilişkin ortak inançlarını anlatır. Bu inançlar bütünü toplumsal cinsiyet ideolojisi olarak da adlandırmak mümkündür (Kellner, 2007: 19). Toplumsal cinsiyet ideolojisinin üretimini üstlenen en önemli araç ve ortamların başında medya gelmektedir. Sinema, haber, sosyal medya paylaşımları, televizyon ve çeşitli internet ağ ortamları her gün milyonlarca mesajla toplumun tüm kesimlerine toplumsal cinsiyet rollerini meşrulaştıran ideolojik yayınlar üretmektedir. Örneğin, film... Sık sık ve endişeyle kadınları klişeleşmiş bir şekilde "iyi" anne veya "kötü", histerik kariyerçi olarak öngörmektedir. Geçmişte ve bugün, her Hollywood kadını başkasının Öteki'sidir (Humm, 1997: 3). Örneğin BBC Online çalışanlarından Michael Thomson, Charlie'nin Melekleri filmi için şu tespiti yapmıştır: Filmde kadınlar beysiz olarak gösterilmemektedir- oysaki, çok yeteneklidirler. Adli bilim insanları ve elektronik mühendisleri, casusluk ve gözetim uzmanları, yarış arabası sürücüleri ve insanüstü savaş makineleridir. Ayrıca düşmanlarını silah kullanmadan da yeniyorlar. Film bilerek kadınların fiziksel çekiciliğini sergiliyor, ancak başarıları beyinlerini ve dövüş yeteneklerini kullanmaktan geliyor. Hiç kimse, Harrison Ford'un gömleğini çıkardığı için ya da bazen istediğini elde etmek için baştan çıkarıcı bakış açısını ve cazibesini kullandığı için Indiana Jones'a 'bimbo' dememiştir (Gaunlett, 2003: 54).

Adaletsiz toplumsal cinsiyet rollerini pekiştirme konusunda haber medyası da film medyasına paralel bir yolda ilerlemektedir. Örneğin suç haberleri medyası, Stan Cohen'in "ahlaki panik" dediği şeyi oluşturmakla suçlanmakta, bazı grupları şeytanlaştırmakta ve bazı suç konularına cevap verirken korku ve alarma neden olmaktadır. Cohen, haber medyasının en somut ve güçlü etkilerinden birinin popülist söylem ve politik gündem belirleme becerisi olduğunu belirtmiştir. Argümanının bir kısmı, haber yayınlamada bazı kural ihlallerinin abartıldığı, bazı çok ciddi suç ve davranış biçimlerinin reddedilebileceği, göz ardı edilebileceği veya dinlenebileceği fikrinden kaynaklanmaktadır (Cohen: 2002: 17). Nancy Berns (2004: 3), medyanın sosyal sorunları dönüştürdüğünü ve bunların dergileri, gazeteleri, televizyon şovlarını ve filmlerini en iyi satacak hikâyeler haline getirdiğini belirtmektedir. Bunu yaparken medyanın belirli mesajları sürekli bir biçimde çerçevelediğini söyleyen Berns, ancak bu popüler çerçevelemelerin, mutlaka en iyi çözümlere yol açmadığını da vurgulamaktadır (Berns, 2004: 8).

Jewkes, medyanın dünyaya açılan bir pencere olmaktan ziyade bir "prizma" olduğunu ve "yansıttığı dünya görüşünü çarpıtıp büktüğünü" öne sürmektedir (2004: 37). Medyanın, insanların toplumsal meseleler hakkındaki temel kaynağını oluşturduğunu düşündüğümüzde (Berns, 2004), medyada üretilenlerin, toplumsal meseleler hakkında kamuoyunda önemli bir etkiye sahip olabileceğini, ancak döngüsel bir biçimde, baskın inançları yansıttığını ifade etmiştir. Toplumda hâkim kanaatkâr erkek figür olarak öne çıkarken, kadın kimliğine yönelik olarak da evde yaşayan ve sınırları "bahçenin duvarları" şeklinde bir forma bürünen olduğu yönünde mesajlar dolaşmaktadır.

Kitle iletişim araçları cinsiyet kalıp yargılarını ve önyargılarını sürdürmede ve insanları bu yönde etkilemede önemli bir role sahiptir. Bu etki, kuramlarla ilgili konuda ele alınan sosyal öğrenme kuramıyla kısmen açıklanabilir. Sosyal öğrenme kuramında belirtildiği gibi, gözlenen modeller örnek alınır ve davranışları taklit edilir; ayrıca ödül aldıkları görülen kişilerin davranışları zamanı gelince tekrarlanarak ve gözlenerek öğrenme gerçekleşir. Özellikle çocuklar üzerinde kitle iletişim araçlarının ve özellikle de televizyonun etkili olduğu biliniyor. Bu etki, çeşitli sosyal davranış (örneğin, saldırganlık ya da yardım etme davranışı) için modeller sunmasından ileri gelir (Dökmen, 2004: 133). Toplum tarafından kalıplaşmış yargıların en çok yer bulduğu iletişim aracı olan televizyon ise geleneksel olan kamusal olayları, özel alana taşımaktadır. Böylece kadınlar için bir paradoks yaratmaktadır. Bir yandan, kadınlar genellikle erişemeyecekleri bir forumda katılımcı olmaya davet edilirken; diğer taraftan, kadınlar bu etkinliklere evlerinden katılmaktan faydalanabilirken, bu iç alandan çıkmaları ve daha kamusal bir alana girmeleri istenmemektedir (Camacho, 2006: 148).

Kadın erkek ayrımcılığı mitler, destanlar ve öykülerle yayılmaya başlamış günümüzde ise bu rolü kitle iletişim araçları devralmıştır. Kitle iletişim araçlarında dikkati çeken kadın ve erkek rolleri özgürleştirici değil tam aksine erkek egemen sistemi aşıl原因 bir yapıdır. Kadın ev işleriyle ilgilenen, kendini eşine beğendirmek ve her türlü ihtiyacını karşılamakla yükümlü olarak konumlandırılır. Erkek ise mülkiyet ve paradan sorumlu, birikimi yönlendiren konumundadır. Bu toplumsal cinsiyet rolleri aracılığıyla içinde kadının nasıl ve hangi alanlarla ilgilenmesi gerektiği medya aracılığıyla içselleştirilmektedir. Toplumsal cinsiyet rolleri medyanın yönetiminde erkek egemen ideoloji çerçevesinde yeniden üretilir ve yaygınlaştırılır (Pira ve Elgün, 2005).

Çocuklar da toplumsal cinsiyet yargı ve kalıplarından nasibini almaktadırlar. Başta ana-babalar, öğretmenler ve arkadaşlar olmak üzere çeşitli kişiler çocuklar için model olurlar. Bu modellerin yanı sıra, elbette, çok maruz kalınan ve çarpıcı sunuluşları nedeniyle de çok etkili olan medya kahramanlarından da söz etmek gerekir. Çocukların karşılaştıkları bu modeller gibi davranma, düşünme, tepkide bulunma ihtimali üzerinde de durulur. Ayrıca, kitle iletişim araçlarının kadın ve erkeği, kız ve erkek çocuğu resmediş biçimi hem çocuk ve gençlerde hem de yetişkinlerde bir standart olarak kabul edilebilir ve yaşamda nelerin normal ve istenir olduğuna ilişkin yargılar için referans alınabilir; kişiler tutum ve davranışlarını kendi deneyimlerinden çok bunları dikkate alarak oluşturabilirler (Dökmen, 2004: 133-134). Bu durum biraz da kültür endüstrisi ile mümkün olmaktadır. Kitle iletişim araçları kanalıyla yayılan kültür endüstrisi, geniş kitleler tarafından kolayca anlaşılabilir, diyalogdan çok imaja dayalı, şiddet ve cinsellik içeren programlar üretmektedir. Bu nedenle bireyler ve kitleler üzerinde güçlü etki oluşturarak onları olumsuz etkilemektedir. Erkek egemen zihniyetle, sorgulanmadan ticari amaçla yeniden üretilen kadına yönelik basmakalıp değer yargıları, iyi-kötü olarak, fakat her iki durumda da edilgen, kendi üzerinde söz hakkına sahip olamayan kadın imgesinin toplumun kolektif bilincine yerleşmesine katkıda bulunmaktadır (Mora, 2005: 2-3).

Toplumsal cinsiyet rolleri en net hali ile adaletsizdir. Toplumun bir parçası olan medya da adaletsiz duygu ve düşüncelerin yeniden üretildiği baskın bir alan olarak etkinliğini sürdürmektedir. Animasyon filmlerin de dâhil olduğu tüm medya içerikleri toplumda hâkim kılınan toplumsal cinsiyet rollerinin üreticisi konumunda olabilmektedir. Ancak alternatif medya içeriklerinin klasik anlayışları sarstığı yapımlar da medya kalesinin sınırları dışarısında kalsa bile alternatif ses ve mesajları üretebileceği bir başka gerçeklik olarak varlığını her zaman hissettirebilme özelliği taşımaktadır.

2. Özdeşleşme Kavramı ve Çocukların Filmlerle Özdeşleşmesi

Kitle iletişim araçlarının mesajlarına maruz kalan bireyler yaşam pratiklerini bu mesajlardan edindikleri davranış kalıpları ile şekillendirirler. Yetişkinlere nazaran etki ve dönüşüme daha açık olan çocuklar eğer uzman desteği almadan ve dikkat edilmeden her türlü medya içeriğine maruz bırakılırlarsa sonuçları üzücü ve toplumsal olarak hayati bir gelişim süzgecinden geçmekte, egemen kültürün ayrımcı, cinsiyetçi yaklaşımlarını benimseyebilmektedirler. Çocuklar medya araçlarının mesaj ve sunumlarını içselleştirirken özellikle popüler hale getirilmiş karakterler ile özdeşleşmektedirler. Özdeşleşme ve birtakım kalıp yargıları benimseme, toplumsal cinsiyet kalıpları başta olmak üzere belirli kültürel kodların öğrenilmesi ve uygulanmasında oldukça önemli bir kavramdır. Peki özdeşleşme ne demektir? Bu kavram psikoloji ve psikanaliz bilimleri tarafından üzerinde özellikle durulan bir kavram olmuştur.

Özdeşleşme öznenin nesne uğruna kendine yabancılaşmasıdır, deyim yerindeyse özne kılık değiştirir. Örneğin babayla özdeşleşme pratikte babanın davranışını benimsemektir, sanki oğul ayrı bir birey değil babasıyla aynıdır. Özdeşleşme taklitten farklıdır, özdeşleşme bilinçdışı taklittir, taklitse bilinçli kopya etmektir. Taklit gencin kişiliğinin gelişmesi için vazgeçilmez bir yardımdır. Sadece kolaylaştırma işlevi görmeyip bireyin gelişimine uygun yolları engellemedikçe yararı vardır. Aynı biçimde özdeşleşme de birey kendi yolunu bulamadığında yararlıdır. Fakat daha iyi bir fırsat ortaya çıktığında özdeşleşme hastalıklı karakterini ortaya koyar, eskiden bilinçdışı yardım ve destek olduğu gibi şimdi de büyük bir köstek haline gelir. Artık çözücü etkisi vardır, bireyi birbirine yabancı iki kişiye böler (Jung, 2916: 51).

Özdeşleşme, genel olarak, gösteri ve yazılı anlatı sanatlarında da ortak olan bir ilişki biçimidir: Seyircinin (veya okuyucunun) dikkatini “yakalayarak” (captation) kurgusal evrenin (diégèse) içine çeker. Seyirci (ya da okuyucu), bu özdeşleşme ilişkisi aracılığıyla, ekranda (sahnede veya yazınsal söylemde) tanık olduğu kurgusal-olayları (muthos), sanki kendisinin yaşamakta olduğu deneyimlemişçesine algılar. Üstelik bu deneyimleri, o kurgusal evrendeki olay kahramanlarından farklı olarak, hiçbir tehlikeye maruz kalmadan yaşar! Aristoteles’in Poetika’da sözünü ettiği o seyircinin ünlü “arınma süreci” olan katharsis, işte bu özdeşleşme ilişkisiyle gerçekleşmektedir. Buna, bir “Oedipusçu Kurgusal Süreç” de denilebilir; yasa ve arzunun paradoksal birliğidir bu (Gönen, 2016).

Bu paradoksal mekanizma, Freud’un eserlerinde de önemli bir yer tutar. Freud’un “ikincil özdeşleşme” olarak adlandırdığı bu süreçte, çocuk, bir başkasına benzemeye ve onun belli özelliklerini bilinçsiz bir biçimde içselleştirmeye çalışır. Freud, “ikincil özdeşleşme”nin hem kronolojik hem de mantıksal açıdan “temel özdeşleşme” (primäre Identifizierung/primary identification) olarak adlandırdığı “ağızsal sindirme” (Einverlebung/incorporation) ve “narsisizm”in ardından geldiğini vurgular. Freud’a göre, insan kişiliği işte bu (ikincil) “özdeşleşme” ve “farklılaşma” süreçlerinin ardı sıralığından doğar ve yapılır (Gönen, 2016). Freud’a göre çocuk, ahlâkı kendisine model edindiği şahıslar vasıtasıyla öğrenir. Erkek çocuk için esas model baba, kız çocuk için annedir. Böylece ahlâkın temeli bir cinsiyet özdeşleşmesinden (identification) ibarettir, yani her çocuk kendi cinsiyetle kendisini bir tutmayı öğrendiği zaman kimin ahlâkını model alacağını da bilmiş olur. Çocuk böylece anne ve babasının hayatını idare eden kurallara tâbi olmaktadır. Bu kurallara aykırı davrandığı takdirde kendi kendini cezalandırmasını öğrenir. Eğer bizim davranışlarımıza biyolojik yapımız yön veriyorsa, özdeşleşmenin yeri ne olabilir? İşte sosyal öğrenme teorikçileri bu noktada Freud’unkinden daha geniş bir özdeşleşme kavramı kabul ediyorlar.

Onlara göre ahlâkî davranışın kökeni sadece cinsî hüviyet kazanmakta değildir; insan cinsî rolleri değil, diğer bütün ahlâkî davranışlarını kısacası, bütün sosyal davranışları- başkalarını model edinmek suretiyle öğrenir (Güngör, 1998: 58-63).

Metz ise çocuğun aynada kendi vücudunun, kendisi nesne olarak tanımlamış görüntüsünü gördüğünü, ancak, aksine, izleyicinin ekranda gördüğünün kendi görüntüsü olmadığını ileri sürmektedir. Metz açısından, izleyici zaten ayna (gerçek ayna) evresi deneyimini bildiğinden ... ilkin kendini onun içinde takdir etmeksizin bir nesnelere dünyası oluşturma yetisine sahiptir. Bu sebepten, Metz'e göre sinema Lacan'ın düşsel düzeninde değil de sembolik düzen içerisinde konumlandırılmalıdır. Sinemanın birincil özdeşleşmesi görülen (ayna evresinde olduğu gibi) bir şeyle değil, gören- Metz'in terimi ile her şeyi gören ve görünmez nesne - bir şeydir... Film izleyicileri temelde dikizci olduklarının farkında olmayan dikizcilerdir (Mencütekin, 2014: 36-37). Böylelikle izleyiciler film perdesinden gerçek evrene dahil ettikleri sembolik bir gerçeklik inşa ederler. Film perdesinden yansıyan sembolik gerçeklik, ben'e dönüşmektedir. Ancak, doğrudan 'bedensel ben'e dönüşmez, dünyayı anlamlandırmaya aracı olarak karakterlerle özdeşleşmeye ve perdede aktarılan kimliğin "özne" adlandırmasına karşılık gelir. Baudry, sinemada özne olmanın kurallarının kamera tarafından yapılandırıldığını vurgular. Böylelikle kamera ve sinema, kişiyi birincil konumuna taşımayı önererek, perdede, gerçek ve ulaşılması hedeflenecek bir dünya yaratıp ideolojik bir aygıt dönüşmektedir (Kabadayı, 2015: 92).

Sinemada özdeşleşme kavramına paralel olarak bir de özdeşlik durumu yaşanmaktadır. Özdeşlik kavramı ise her zaman bilinçdışı bir fenomendir, çünkü birbirine benzemeyen iki şeyin her zaman bilincine varmak, sonuçta özneyle nesneyi ayırmak zorunlu olarak bilinçli uyumluluğa dahildir, bu durumda özdeşlik zaten ortadan kalkmıştır. Psikolojide özdeşliğin bilinçdışı olduğu varsayılır. İlkel zihniyetin belirgin özelliği ve gizemli katılışın gerçek temeli budur, özneyle nesnenin, dolayısıyla ilksel bilinçdışı durumun başlangıçtaki farklılaşmamışlığının kalıntısıdır. İlk çocukluğun zihinsel durumunun, sonunda da uygar yetişkinin bilinçdışının belirgin özelliğidir, bilincin içeriği haline gelmedikçe nesnelere sürekli özdeşlik durumunda kalınır. Anne babayla özdeşlik daha sonra onlarla özdeşleşmenin temelini oluşturur; yansıtma ve içe-yansıtma imkânı da buna bağlıdır (Jung, 2916: 52).

Bu anlamda doğrudan Freud'dan esinlenen sinema teorisinde, Christian Metz de iki özdeşleşme sürecinden bahsetmiştir. Bunlar Temel Sinematografik Özdeşleşme (identification cinématographique primaire) ve İkincil Özdeşleşme'dir (identification secondaire). Metz'den bu yana, sinemada klasik olarak kabul edilen bu ayrımındaki birincil özdeşleşme olan bu temel sinematografik özdeşleşme, seyircinin kameranın açısıyla, yani yönetmenin (dünyaya) bakışıyla özdeşleşmesi anlamında aygıtsal (dispositif) bir konumlanıştır. Buna karşın ikincil özdeşleşme, seyircinin filmdeki karakterlere duygusal ve dramatik (eylemsel) özdeşleşmesini ya da bu karakterlere karşı Brecht tarzı bir mesafe-almasını (distanciation) ifade eden, öznel-kurgusal bir süreçtir (Gönen, 2016). Öte yandan özellikle çocuk izleyicinin oyuncularla veya diğer karakterlerle kurduğu arzu düşsel-nizam arzusunun pasif narsistik şekli'dir. Yani demek mümkündür ki; izleyiciler kendilerini oyuncularla özdeşleştirir çünkü tıpkı o oyuncular gibi hayranlık ve gıpta nesnelere olmayı arzularlar (Brecher, 1993: 37-38). Yine ağırlıklı olarak çocuk izleyicinin, ekranda kendisiyle özdeşleşme kurduğu karakter çoğu zaman filmin ana kahramanıdır (Mencütekin, 2014: 69).

Bir film, temeline canlıyı, ama öncelikle de insanı yerleştiriyorsa, diğer sanat dallarından daha fazla özdeşleşmeyi talep ediyor demektir. Bu durumda sinema ile insanın kurduğu bağ, davranış biliminden psikanalize, fiziksel rahatsızlıklardan, varoluş ve diğer kavramlar üzerine düşünen felsefeye kadar birçok alanı gündemine taşır (Kabadayı, 2015: 91). Zaten imgeyle özdeşleşmenin hem ötesinde ve hem de bir anlamda öncesinde bir özdeşleşme böylece ortaya çıkar ve ifade eden bir unsur ile sembolik bir özdeşleşmeden başka bir şey değildir yaşanan (Leader ve Groves, 2000: 44). Aynı bağlamda Forrester anlatı sinemasında izleyicinin, kamera ile özdeşleşmesini sağlamaştıracak olan bazı prosedürlerden söz etmektedir. Bunlar:

- İzleyicinin sekanstaki her yeni plana uyum sağlamasını mümkün kılan ana ya da genel çekimin hükmü;
- İzleyicinin, ekranın aynı kısmında daima aynı karakterleri bulmasını sağlayan (örneğin 'ekran alanıyla' ve 'anlatı alanıyla' eşleşmek), 180° kuralı;
- İzleyicinin alanda atlamalar yaşamasını önleyen ve planlar arası pürüzsüz bir devamlılığa izin veren 30° kuralı;
- Reframe ve kamera hareketinin ilgiyi kendilerine çekmemesi için oyuncuların hareketlerinin orkestrasyonudur (Darian ve Groves, 2000: 139).

Çocukların kitle iletişim araçlarının sunduğu figürlere kendi fantezi dünyalarına nasıl entegre ettikleri, onların oynadığı oyunlarda gözlenebilir. Gözlemler erken çocuk yaşlarda, cinsiyete özgü oyun davranışlarının geliştiğini gösterir. Erkek çocuklar aksiyonu vurgulayan görüntülü oyunları sevmekte, deneyimlerini ve duygularını açığa çıkarmak için aksiyon içeren bir televizyon programının kahramanı ile özdeşleşmektedir. Buna karşılık kız çocukları oyun davranışlarında daha uysaldır, erkeklerin vurdulu-kırdılı oyunlara katılmayı reddetmektedir (Rogge'den aktaran İmançer, 2006: 220).

Özdeşleşme için bahsedilen bu iddialara karşın, Mulvey bu özdeşleşme meselesinin kişiye benzeyen (veya kişinin olmak istediği şeye) bir karakteri tanıma meselesi olduğunu ileri sürmektedir (Rushton ve diğ., 2010 :73). Özdeşleşme ile ilgili yapılan değerlendirmelerin birçoğu nötr veya olumludur. Ancak bu kavrama olumsuz bakış açısı ile yaklaşanlar da

bulunmaktadır. Örneğin Zeki Demirkubuz'a göre, hem felsefi gelenekte hem düşünce geleneğinde hem hayatı anlama ve yaşama çabamızda insanın kendine yapabileceği en büyük kötülüktür özdeşleşme. Bu tavır aynı zamanda Aristocu anlamda katharsisin filmsel dilden uzaklaştırılması anlamına gelmektedir. Seyircinin kendi korku ve rahatsızlıklarından arınmasını sağlayan katharsis ve anlatıdaki kahramanla özdeşim kurma engellendiğinde, izleyici için kendi yaşamının telafisi olacak bir kurtuluş mümkün olmamaktadır (Takımcı ve Boz, 2015: 261). Sonuç olarak özdeşleşme ve benimseme kavramı eğer toplumsal refahın yararına birtakım değerler ile ilgili ise oldukça gerekli, ama eğer toplumsal cinsiyet yargıları gibi toplumsal barışı olumsuz etkileyecek konular ile ilgili ise oldukça hassas ve eleştirisi açık bir konu olmaktadır.

3. Animasyonlarda Toplumsal Cinsiyet Temsili

Sinemanın etkili bir ideolojik araç olduğunu ifade eden Ryan ve Kellner'a göre toplumsal yaşamın söylemlerini (biçim, figür ve temsillerini) şifreleyerek sinemasal anlatılar biçiminde aktaran filmler, sinema ortamının dışında yatan bir gerçekliği yansıtan araçlar olmak yerine, farklı söylemsel düzlemler arasında bir aktarım gerçekleştirirler. Böylece sinemanın kendisi de, toplumsal gerçekliği inşa eden kültürel temsiller sisteminin bütünlüğü içindeki yerini alır ve bu inşa süreci de kısmen temsillerin içselleştirilmesiyle ortaya çıkar (Ryan ve Kellner, 1997'den aktaran Kılıcı, 2009: 4).

Ataerki ideoloji, toplumsal cinsiyet modellerini tanımlarken belirli kalıpları kullanmaktadır. Yeniden ve sürekli tekrarlanan güç ve iktidar kavramları egemen ideolojinin başlıca söylemleridir. Bu noktada çizgi filmlerin toplumsal bir işlevi vardır. Bu da çizgi filmin bir iletişim aracı olmasından kaynaklanmaktadır. Çizgi filmlerin çocukların bilişsel, duygusal ve davranışsal özelliklerine yakın olması ve bu çocukların izledikleri çizgi film kahramanı ile kolayca özdeşleşebilmeleri, çizgi filmlerin bazı önemli izlenme nedenleridir (Güler, 1989: 175).

Özdeşleşme çocuklarda daha yoğun yaşanmaktadır. Çocuğun ve yetişkin bireyin dış/nesnel dünyayı algılama biçimleri farklılıklar gösterir. Benzer biçimde çocuk ve yetişkinin hayal dünyaları da aynı kodlarla işlemez. Çocuğun dış dünyayı algılayışı ve tanımlaması daha öznel bir yapıdadır. Özdeşleşme; kız çocuklarında genellikle güzel bir prensese, erkek çocukların da güçlü kahramana dönüşme isteği şeklinde ortaya çıkmaktadır.

Sinemanın erken dönem / klasik çizgi filmleri daha çok çocuklara hitap ederken yakın dönem animasyon (canlandırma) sinemasında çocuk ve yetişkinin ilgi ve beğenileri birbirine yakınlık gösterebilmektedir. Günümüzde animasyonlarda, yetişkinlere yönelik gülme ve algılama edimlerine sıklıkla yer verildiği görülmektedir. Aynı animasyon, çocuğun da yetişkinin de ilgisine hitap eden kodlara ve iletilere birlikte yer verebilmektedir. Nihayetinde ise; animasyonun daha çok, çocuğa yönelik bir film türü olarak kabul gördüğü bilinmektedir (Kılıcı, 2009: 98).

Literatürde yaşanan karmaşaya göre; çizgi film, animasyon ve canlandırmanın farklı kavramlar olduğu ya da animasyonun çizgi filmin bir alt dalı olduğu düşünülmektedir. Adı geçen kavramlar aslında aynı anlamı karşılamaktadır. Türk Dil Kurumu Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü "canlandırma" terimini tercih etmekte ve onu "tek tek resimleri ya da devimsiz nesnelere gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarmak işi" olarak tanımlamaktadır (Özön, 1981: 49).

Animasyonların, geleneksel kalıpların dışına pek çıkmadan, stereotipler üzerinden toplumsal cinsiyet rollerini sunduğu göze çarpmaktadır. Animasyonlardaki erkekler; güçlü, sert, cesur, koruyucu, kadınlar ise; zayıf, yardıma ve korunmaya muhtaç olarak sunulmaktadır. Yalnız fiziksel değil, ruhsal yönden de zayıf olan kadın, adeta erkeğin güç gösterisine hizmet etmektedir. Klasik hikâyelerde kötü güçlerin eline düşen kadın, erkeği tarafından kurtarılmayı beklemektedir (Marshall ve Şensoy, 2009: 3). Kadın böylelikle erkeğin gücünü test ettiği bir araca ve nesneye dönüşmektedir.

Başlangıcından 1990'lara kadar çizgi filmlerde klasik toplumsal cinsiyet rolleri hâkim olmuştur. Rekabetçi, sert, yardım istemekten sakınan, içe kapanık, yalnız karakterler olarak; sürünün-kitlenin lideri (alphamale) şeklinde sunulan erkek, günümüzde ise bu karakteristiğinden adım adım uzaklaştırılarak post-feminist yeni erkek modeline dönüşmektedir. Cars, Toy Story ve Incredibles'da olduğu gibi (Gillam ve Wooden, 2008: 5). Örneğin Pixar'ın kahramanları, özellikle filmlerin başlarında klasik erkek modeli olarak sunulurken, sonlara doğru postmodern, efeminen erkeklere dönüşebilmektedir (Gillam ve Wooden, 2008: 5). Ne var ki post-feminist yeni erkek, yine de egemen ideoloji kapsamındaki -klasik- kabuğunu tam olarak kırmış değildir. Örneklem olarak seçilen filmlerin incelemesinde belirtildiği üzere animasyonlar bazen "bu postfeminist yeni erkeği" yansıtsa da toplamda egemen erkek temsili ağır basmaktadır.

3.1. Buz Devri'nde Toplumsal Cinsiyet Temsili

Buz Devri-I filminde, 20 bin yıl önce, buzul çağını yaşayan canlılar, soğuktan ve buzullardan korunmak için güneye göç etmektedirler. Mamut Manfred (Many), Tembel Hayvan Sid, Kaplan Diego'dan oluşan "takım" ise göç hareketinden bağımsız bir şekilde hareket etmektedir. Takımın amacı; buldukları bebeği, kaplanlardan koruyarak ailesine sağ salim teslim etmektir. Film ile ilgili genel bilgiler şu şekildedir:

Yapım Yılı: 2002

Ülke: A.B.D.

Yapım Şirketi: 20th Century Fox / Blue Sky Studio

Yönetmen: Carlos Saldanha, Chris Wedge

Senaryo: Michael J. Wilson, Peter Ackerman, Michael Berg

Senaryo (Kitap): Michael J. Wilson, Michael Berg

Yapımcı: Lori Forte

Müzik: David Newman, Justin Skomarovsky

Süre: 81 dk.

Gösterim Tarihi: 31 Ocak 2003 (Türkiye) (<http://www.sinemalar.com/film/987/Buz-Devri/>)

Bebekle birlikte başroldeki dört karakterin de erkek olması sonucunda filmde eril yapı ağır basmaktadır. Film, biçimine paralel olarak içeriğiyle ve iletileriyle de bu yapıyı desteklemektedir. Pixar'ın animasyonlarında olduğu gibi (Gillam ve Wooden, 2008: 5), Buz Devri'nin serim aşamasında da başta Many ve Diego olmak üzere erkek karakterler son derece sert ve duygusuzdur. Filmdeki karakterlerin neredeyse tamamını oluşturan erkek karakterler film anlatısının mutlak hâkimidir. Toplumsal cinsiyet modelleri açısından başlangıçta egemen-ataerkil yapıya uygun düşen erkek karakterler, filmin ilerleyen bölümlerinde, bebeği koruma ve ona ilgi gösterme aşamasında kendilerinin de aslında duyguları olduğunu ispat ederler. Bu duygusallık, efeminen tavırlardan ziyade genel olarak içgüdüsel merhamet, bebeğe-savunmasıza yardım etme şeklinde belirmektedir.

Serinin devam filmlerinde daha bariz olmakla birlikte, açılış sekansındaki sincap, kaplan sürüsü, görünen hemen her karakter erkektir. Dişil karakterler olarak bebeğin annesi ve iki tembel hayvan; toplumsal cinsiyet normlarına uygun olarak vazifelerini yerine getirir ve filmde çıkarlar. Burada da görüldüğü üzere cinsellik ortak alanı kabul etme eylemi esnasında yaratılan nadir işbirliği alanlarından biridir. Bu kabulün ve işbirliğinin çerçevesi sınıfsal sınıflandırma değil, biyolojik kategorizasyondur. Bu arkaik alanda meydana gelen buluşmalar, pratik anlamda, sınıflar arasındaki siyasi düzenlemelerin biyoloji arenasına geçişini sağlayan, savaş dediğimiz olayın zeminini de oluşturmaktadır (Cankoçak, 2016: 215).

Anaç, kutsal anne, hayatını tehlikeye atarak suya atlar ve vahşi kaplana karşı yavrusunu korur. Tüm çekicilikleriyle dişil tembel hayvanlar, ilkel jakuzi içerisinde, erkek bir tembel hayvan olan Sid'in iltifatlarına hayran kalmaktadır. Dişiler, özne olan erkeğin bakışına ait birer nesne konumundadır. Erkeğin gözünün pasını silmek için "var olan", orada duran nesnelleştirilmiş dişilerdir.

Toplumsal cinsiyet rollerinin egemen ataerkilliğinin 20 bin yıl önce de günümüzle benzerlik gösterdiği görülmektedir. Elbette söz konusu benzerliğin, günümüzde gelenekselliği daha yoğun yaşayan toplumlarla daha fazla bağdaştığı göz ardı edilmemelidir.

Erkeğin iktidarını, gücünü anlamlandırmaya hizmet eden dişil karakterler; varlıklarıyla, yaşam alanlarıyla bu gelenekselliği yansıtmaktadır. Günlük yaşam pratikleri, mekânları anlam bakımından günümüzle benzeşmektedir.

Günümüzde apartmanlarda, evlerde özel alana hapsolan kadın, Buz Devri'nde de çadırda kendine biçilen hayatı yaşamaktadır. Evi çekip çeviren kişi olarak; çadırda bebeğinin ilk yürüme anına tanıklık eden kadın, bu mutluluğu dışarıdaki "avcı" eşi; erkeğiyle paylaşır.

Kaplanlar saldırdığında kudretiyle, kuvvetiyle, mızrağıyla onlara karşı koyan koruyucu güç "erkek" olsa da içgüdüsel cesaretiyle bebeği hayatta tutan "anne"dir. Kaplanların kendi arasındaki, kaplan sürüsüyle mamut arasındaki otoriter erkek rekabeti, filmin sonunda ise erkekler arasında dostluğa, erkek dayanışmasına dönüşür. Buz Devri'nin erkekler için özel bu dünyasında kadınlar (fazla) yer almamaktadır. Serim aşamasındaki geleneksele yakın duran; sert, duygusuz erkekler (özellikle Many ve Diego), filmin düğüm ve çözümünde duygusal, bebeğe karşı şefkatli, onunla oyunlar oynayabilen bir kimliğe dönüşürler.

Sonuçta bu kimlik; erkeklerin postmodern ve efeminen bir anlayışa karşılık gelmeyen egemen erkek temsiline karşı bir kimliktir, çünkü modern erkek çoğunlukla klasik egemen erkek kavramına daha yakın bir algı ve anlayışa sahiptir. Vurgulanan yönleriyle Buz Devri-I, egemen ideolojinin çizdiği toplumsal cinsiyet temsiliyle fazlasıyla örtüşmektedir.

3.2.Shrek'te Toplumsal Cinsiyet Temsili

Filmde çirkin görünümü, yeşil bir canavar olan Shrek, son derece mutlu bir yaşam sürer. Çamur banyosu yapmaktan ve kendi bataklığında yaşamaktan son derece mutlu olmasına karşın, çevresindekiler onun görüntüsüne, pis kokusuna dayanamaz. Duloc ülkesinde iktidar hırsıyla yanıp tutuşan Lord Farquad, prensesi kurtarmak için Shrek'ten yardım ister. Lord, ideal eş olarak prenses Fiona'yı seçmiştir. Filme ait teknik bilgiler aşağıdaki gibidir:

Tür : Animasyon / 3D

Yapım Yılı: 2001

Yapım: ABD / Dreamworks

Gösterim Tarihi : 14 Aralık 2001

Yönetmen : Andrew Adamson, Vicky Jensen

Senaryo : Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillma, William Steig (Kitap)

Müzik : Harry Gregson-Williams, John Powell, James McKee Smith

Masallar ağızdan ağıza, kuşaktan kuşağa sürüp gider ve tema, değişik olay örgüleri içinde anlatılır durur. Masal kavramını ise "kurmaca (hayal ürünü) olayları nesir (düzyazı) biçiminde dile getiren, kuşaktan kuşağa sözlü olarak aktarılan, toplumsal işlevi de eğlendirmek olan anlatı" şeklinde tanımlayabiliriz (Rifat, 1994'ten aktaran Uluyağcı, 2003: 61). Masalların genel olay örgüsüne bakıldığında iyi-kötü karşıtlıkları kesin olarak belirtilmiştir. Mutlu bir son vardır ve kıssadan hisse çıkarılır. Soyut bir zaman ya da mekânda geçer (Uluyağcı, 2003: 174).

Filmin orijinal dilinde, Fiona ABD, Shrek İskoç, Eşek Afro-American şivesiyle konuşmaktadır (Marshall ve Şensoy, 2009: 161). İngiliz dili ve kültüründe köylülükle itham edilen İskoç şivesi, Şhrek'in toplum dışı bir birey olduğunu görüşünü desteklemektedir. Fiziksel olarak ince beli, kızıl saçları, uzun boyu, uzun bacakları ve biçimli çehresiyle Prensens Fiona, gündüzleri tam anlamıyla prensesler kadar güzeldir. Kendisine yapılan büyü nedeniyle geceleri ise çirkin bir kadına dönüşmektedir.

Öykü tasarımı açısından hâkim masal sunumuna başkaldıran Shrek, peki toplumsal cinsiyet rollerinin temsili bağlamında da egemen anlayışa karşı durabilecek midir? Beyaz atına binmeyen, arkadaşı Eşek'i yanına alan cesur Şhrek, ejderhayı alt ederek Prensens Fiona'yı hapsedildiği şatodan kurtarır. Şhrek; cesur ve korkusuzdur fakat çirkindir. Üstelik de bir devdir.

Masalsı anlatıma sahip bir animasyon olarak Shrek, birçok noktada ise özellikle başkarakterleri aracılığıyla masallardaki klasik anlatı kalıplarını yıkmıştır. Shrek, masallardaki klasik anlatıyı tersyüz edeceğini henüz açılış sekansında izleyiciye haykırır: Çirkin Dev Shrek, okuyup saçma bulduğu *Pinokyo*, *Pamuk Prens* ve *Yedi Cüceler* masal kitabını, tuvalet kâğıdı olarak kullanır. Masalların bu klasik kahramanları Shrek filminde sürgüne gönderilir, kapı dışarı edilir. Masalların klasik anlatısındaki beyaz atlı prens; Shrek filminde çirkin bir dev, beyaz atlı prensin kendisini kurtarmasını bekleyen güzel prenses ise çirkin bir prenses olarak sunulmaktadır (Uluyağcı, 2003: 174).

Beyaz Atsız Dev tarafından kurtarılmayı ilk başta hazmedemeyen prenses, hayal kırıklığına uğramıştır. Bu en başta, okuduğu masallara aykırıdır. Zaten Shrek de toplumun dışladığı çirkin bir devdir, ayrıksıdır. İlk bakışta toplumsal normlara uyan Prensens; zayıf, güzel, uzun boylu, narin bir kadındır. Tam da olması gerektiği gibidir. Klasik anlatıya uygun hareket eden Prensens gittikçe toplumsal cinsiyet kalıplarının dışına çıkar. Dev gibi çirkin bir görünüme sahip olur ve dahası -toplum içinde- geçirir. Özellikle kadına ve yakışıklı erkeğe dair fiziksel görünüş ve davranış anlamında, öykü ilerledikçe toplumsal cinsiyet kalıpları bir bir yıkılmaktadır. Prensensin geceleri çirkinleşmesi, girlpower imgesine bir vurgu olarak gerektiğinde kendini savunabilmesi, Şhrek ve Fiona'nın görgü kurallarını çiğnemesi, Lord Farquad'ın güçlü erkek modeline uymaması gibi yönleriyle Şhrek, diğer masal anlatıları arasında farklı bir noktada konumlanmaktadır.

Sonuç olarak; yaşamdaki nihai amacın aşk olduğunu söyleyen film (Uluyağcı, 2003: 179), temasıyla klasik anlatının klasik bir örneği iken, toplumsal cinsiyet modellerine dair farklı sunumuyla, animasyonlar arasında ayrı bir noktada yer almaktadır. Film bu yönüyle ele alındığında, animasyon filmlerinin özellikle genç kuşaklar üzerindeki kalıp yargıları pekiştirme gücü, diğer yandan aynı genç kuşaklar üzerinde eşitlikçi ve adil kimlik tanımlarının işlendiği, hâkim ideolojilerin klasik ve basmakalıp yargıları yerine daha insan hakları temelli mesajlar üretilmesinde güçlü bir medya alanı haline gelebilme imkânının olduğunu göstermektedir.

3.3.Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı'nda Toplumsal Cinsiyet Temsili

İtalyan yapımı olan Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı filmi, 2004 yılında gösterime girmiştir. Yedinci sezonu çekilen, altı-on dört yaş arası çocukların hedef kitle olarak belirlendiği Winx Club isimli çizgi dizinin sinema filmidir. Film, dizinin devamı niteliğinde değildir (Kılıcı, 2009: 86).

Sihirli Boyut'un savaşçı büyücüleri, kötüyle savaşmak adına kendilerini kurban etmişlerdir. Bu savaşta ailesi kaybolan Prensens Bloom kurtulur ve dünyada kendisini evlat edinen aile tarafından sıradan bir kız çocuğu olarak büyütülür. Ta ki bir peri olduğunu öğrenene kadar. Peri güçlerini geliştirmek için gittiği Alfea Peri Okulu'nda kendisi gibi peri olan beş arkadaşı ile birlikte Winx Club'ı kurar ve birlikte kötülüğe karşı savaşır. Kayıp Krallığın Sırrı'nı ve ailesini arayan Prensens Bloom, kadınlardan oluşan Winx Club ve erkeklerin oluşturduğu Uzmanlar Grubu'nun desteğiyle amacına ulaşacaktır. Film şu bilgileri taşımaktadır:

Tür: Animasyon

Gösterim Tarihi: 22 Şubat 2008

Yönetmen: Iginio Straffi

Senaryo: Sean Molyneaux, Iginio Straffi

Yapım: 2008, ABD / İtalya

Bloom, cesurdur ve ailesini kurtarmak için kötü güçlerle savaşmaktan çekinmez. Fakat bu cesareti ancak sevgilisi Sky'ın onu cesaretlendirmesi sonrasında gösterebilmiştir. Bloom, desteğinden ötürü Sky'a müteşekkirdiğini belirtir. Erkeğin yardımı olmasa kadının başaramayacağı algısı, geleneksel bakışın kadına yönelik özgüveni eksik anlayışını destekler niteliktedir. "Uzmanlar" olarak adlandırılan erkek arkadaşları savaş ve teknoloji bilgisi üzerine eğitim aldıkları bir okulda savaş sanatını öğrenmektedir. Kadınlar ise ancak "özel güçleri" sayesinde düşmanla savaşabilmektedir. Uzmanların okulu sadece erkeklere eğitim veren bir okuldur.

Egemen anlayışın yaklaşımına göre; mücadele, savaş, teknoloji gibi kavramlar kadınlara uygun değildir ve kadınlar bu konularda edilgin bir konumdadır. Winx Club'ın eğitim gördüğü okul da sadece kadın katılımcılara yöneliktir. Perilik, güzellik, narinlik, gibi kavramlar da erkeklere uygun değildir.

Winx kadınları, peri güçleri olduğunda her türlü düşmanı yenebilmekte, ancak bu güçlerini kullanamadıklarında, yani sıradan kadın haline geldiklerinde, uzmanlar tarafından kurtarılmayı ve yardım edilmeyi beklemek zorundadırlar. Hâkim ideoloji burada da işlemedir: Kadınlar sadece sihir varsa, kurmaca bir gerçeklik çerçevesinde güçlü olabilirler. Gerçek hayatta ise erkeklerin yardımına muhtaçlardır. Böylece erkek hegemonyası altında erkek üstünlüğü doğallaştırılmaktadır (Kılıcı, 2009: 105).

Kusursuz kadın bedenine vurgu yapılarak fiziksel açıdan mükemmel şekilde çizilen Winx Club kadınları, erkeklerden oluşan Uzmanlar Grubu'nun varlığı sayesinde var olmaktadır. Kendilerini sevgilerine beğendirmeye uğraşındaki Winx kadınları, filmin şarkısında da vurgulandığı gibi güzel ve güçlülerdir. Bu güzellik ve gücü değerli kılan ise, sevgililerinin varlığıdır. Kurtarılabilecek yer "krallık"tır. Ülke ve toprak da kavramsal olarak eril bir dile dönüştürülmüştür. Kadınlar özel alanlarında, evin mutfağında erkeğe hizmet etmektedir. Baba, TV izlerken, eşzamanlarda anne ve kız çocukları mutfakta bulaşık yıkamaktadır. Ataerkil düzen, ev işlerini kadına ve yardımcısı olarak kız çocuğuna yüklemektedir.

Winx Club tüm bu yönleriyle, örneklem olarak seçilen filmler arasında erkek otoritesi ve etkinliğinin en çok vurgulandığı film olarak öne çıkmaktadır. Üstelik bu, filmin başrollerinde kadınlar olmasına rağmen, sıklıkla kadınlar gösterilebilir, fakat erkeğin gücü ve önemi ima edilerek ilerlemektedir. Sonuç olarak Laura Mulvey'in 1975 yılında yayınlanan Görsel Haz ve Anlatı Sineması başlıklı makalesinde vurguladığı; filmlerin erkeği özne, kadını ise arzusun nesnesi olarak resmettiği görüşü (Mulvey'den aktaran Kılıcı, 2009: 34), günümüzde gelinen noktada animasyonlarda da geçerliliğini korumaktadır.

Sonuç ve Değerlendirme

Örneklem olarak seçilen filmler kapsamında, toplumsal cinsiyet temsillerinin animasyonlarda geleneksel bir bakış açısıyla ele alındığı görülmektedir. Filmlerin belirli parçalarında gelenekselden ziyade modernist söyleme ve feminen yaklaşıma yer verilse de bütüne bakıldığında; animasyonların egemen toplumsal cinsiyet modellerinin yılmaz bir savunucusu olduğu ortaya çıkmaktadır. Animasyonlarda; geleneksel aile kalıpları, heteroseksüel ilişki, erkek otoritesi ve üstünlüğü meşrulaştırılmaktadır. Tarihsel olarak yirmi bin yıl öncesinde geçen Buz Devri'nde ya da günümüzde geçen Winx Club'ta durum aynıdır.

İyi-kötü karşıtlığının kesin olarak belirlendiği animasyonlarda düzenin devamını hedefleyen egemen yaklaşım hâkimdir. Bu doğrultuda; animasyonlar içerdikleri teknik-grafik olanakları egemen toplumsal cinsiyet rollerinin temsilinde sıklıkla kullanmaktadır.

Bu çalışmanın örneklemine oluşturan ve klasik sinemanın aksine hedef kitleyi yetişkinlerle birlikte ağırlıklı çocuk ve gençlerden oluşan animasyonlar toplumsal cinsiyet temsiliyi genç bireylere sunmaktadır. Başka bir ifadeyle, bu animasyonların 'eğlendirirken öğretmek' şeklinde dolaylı bir misyon yüklediklerini belirtmek mümkündür. –Başlıca amaçları bu olmasa da-animasyonlar, yükledikleri bu misyon doğrultusunda genç bireylere toplumsal cinsiyet rollerini henüz küçük yaşlarda öğreten temsillere dönüşmektedir. Animasyonların sahip olduğu bu temsil etkisinin başlıca kaynağı da içerdikleri teknik-grafik olanaklar ve bu olanaklar aracılığıyla yarattıkları ilgi çekici karakterleri ve anlatılarıdır. Çocuklar ve gençler için rengârenk ve büyülü bir dünya yaratan bu animasyonlar egemen toplumsal cinsiyet rollerini onlara öğretirken, filmleri onlarla ya da onlardan ayrı olarak izleyen yetişkinlerin de egemen toplumsal cinsiyet temsillerine ilişkin kavrayışlarını tekrar ve eğlenceli bir şekilde pekiştirmektedir.

Toplumsal cinsiyet konusuna başta sosyoloji ve psikoloji alanından olmak üzere önemli katkılar gerçekleştirilmiş ve toplumsal boyutta ne gibi olumsuzluklar yarattığı başka çalışmalarda da irdelenmiştir. Medya araçları ve sunumlarının toplumsal cinsiyet kalıp yargılarını ne şekilde inşa ederek dolaşıma soktuğu da üzerinde durulmuş inceleme alanlarından biridir. Ancak özellikle çocuklar üzerinde günlük akran ve aile ilişkilerini belirleme noktasında oldukça etkili olan animasyon filmlerinin bu açıdan değerlendirmeye tutulması bir ihtiyaç olarak ortaya çıkmış ve bu çalışmanın neden önemli olduğunu belirlemiştir. Özellikle film karakterleri ile yoğun bir özdeşleşme ve benimseme ilişkisi içinde olan çocukların ileriki yaş

düzeylerinde sergileyecekleri tavır ve davranışlarının akıbetinin oluşmasında etkili olan animasyon filmler bu yönüyle başka derinlikli analizlere de tabi tutulması elzem yapımlardır.

Bu çalışmada gerçekleştirilen analizde Shrek dışındaki diğer iki animasyon filmin egemen toplumsal cinsiyet kalıplarını yeniden inşa edip meşrulaştırdıkları görülürken, Shrek'te standart anlayış ve mesajların dışına çıktığı görülmüştür. Baş karakterin diğer animasyon filmlerin ve medya mesajlarında vurgulanan genç, beyaz, orta yaş ve güçlü erkek anlayışının dışında olması klasik toplumsal cinsiyet rollerinde tanımlanan erkek tanımına uymamaktadır. Çünkü egemen yapımlarda başkarakterler güzel-yakışıklı ve sportif olmalıdırlar.

Toplumsal etki boyutu ile birey ve grupları en etkili şekilde dönüştürebilme ve davranışa sevk edebilme olanağı bulunan medya yapımlarının başında filmler gelmektedir. Her yıl yerli ve yabancı olmak üzere onlarca film sinema salonlarında ve sonrasında televizyonlarda seyircisi ile buluşmaktadır. Bu büyük etki göz önüne alındığında filmlerin toplumların gelişim ve ilerlemesi önünde büyük ket oluşturan feodal ve çağdışı uygulamaları bünyesinde barındıran toplumsal cinsiyet kalıplarını ne şekilde inşa ettikleri hayati önem kazanmaktadır. Toplumsal baskılar, otoriter anlayışlar, şiddet, nefret söylemi ve suç, ırkçılık ve cinsiyetçilik gibi ayrımcı uygulamaların temelinde var olan anlayışlardan birisi de erkek, kadın ve çocuk arasında ayrılıkçı ve adaletsiz yaklaşımları meşrulaştıran toplumsal cinsiyetçi kalıp yargıdır. Bu nedenle daha demokratik ve çağdaş bir toplum düşünün oluşmasında topyekûn medya içerikleri ve özelde animasyon filmleri çoğulcu ve eşitlikçi bir dil ile yapıcı ve onarıcı mesajlar vermesi için daha fazla ve etkili bir bilimsel yönelim gerekli hale gelmektedir. Bu gibi çalışmaların temelinde yatan amaçlar daha aydınlık bir toplumun inşasına katkı sağlarsa, bilimsel ve pratik dünyada hitap edeceği topluluk daha da artacaktır.

Kaynakça

- Berns, N. (2004). Framing the victim: domestic violence. *Media and social problems*. New York: Aldine De Gruyter.
- Bora, A. (2012). Toplumsal cinsiyete dayalı ayrımcılık. *Ayrımcılık: çok boyutlu yaklaşımlar*. (Der: K. Çayır ve M. Ayan Ceyhan) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Bracher, Mark. (1993). *Lacan, discourse, and social change*, Ithaca & Londra: Cornell University Press.
- Butler, J. (2004). *Undoing gender*. New York: Routledge.
- Camacho, M. (2006). Television and aerobic sport: Empowerment and patriarchy in denise austin's daily workouts. *Sport, rhetoric, and gender*, (Ed. Linda K. Fuller), (pp. 145-157). New York: Palgrave Macmillan,
- Can, A. (1996). *Çocuk ve çizgi film*. Konya: Öz Eğitim.
- Cankoçak, R. (2016). Tek cinsiyetçi toplum modeli ve kadının üç boyutlu yalnızlığı. *Cinsiyeti yazmak*. (Ed. Z. Direk). 215-236. İstanbul: Yapı Kredi.
- Cohen, S. (2002). *Folk devils and moral panics*. London: Routledge.
- Dökmen, Z. Y. (2004). *Toplumsal cinsiyet, sosyal psikolojik açıklamalar*. İstanbul: Sistem yayıncılık.
- Gauntlett, D. (2003). *Media, gender and identity: An introduction*. New York: Routledge.
- Gillam, K., & Wooden, S. R. (2008). Post-princess models of gender: The new man in Disney/Pixar. *Journal of popular film and television*, 36(1), 2-8.
- Gönen, M. (2016, Mart). *Sinemada özdeşleşme nedir*. <http://sinemada-ozdeslesme.nedir.org/> Erişim Tarihi: 21.10.2019
- Güler, D. (1989). Çocuk, televizyon ve çizgi film. *Kurgu Dergisi*. (5). Eskişehir: Açıköğretim Fakültesi.
- Güngör, E. (1998). *Değerler psikolojisi üzerinde araştırmalar: ahlak psikolojisi. Ahlâkî değerler ve ahlâkî gelişme*, İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- <http://www.sinemalar.com/film/987/Buz-Devri/>
- Humm, M. (1997). *Feminism and film*, Edinburgh: Edinburgh University.
- İmançer, D. (2006). *Medya ve kadın*. Ankara: Ebabel.
- Jewkes, Y. (2004). *Media and crime*. London: Sage.
- Jung, C. G. (2016). *Analitik psikoloji sözlüğü*. Çev: Nur Nirven. İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Kabadaı, L. (2015). Sinemada felsefe ve film-felsefesi üzerine. *Doğu Batı*, 72, 89-116.

- Kellner, Fox E. (2007). *Toplumsal cinsiyet ve bilim*, İstanbul: Metis Bilim.
- Kılıcı, Ş. (2009). *Tüketim toplumunun bir formu olarak çizgi filmlerde çocukluk ve toplumsal cinsiyet temsilleri: Barbie, Bratz ve Winx Club*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli.
- Leader, D. ve Groves, J. (2000). *Introducing Lacan*, Cambridge: kon Books Ltd.
- Marshall, E. ve Şensoy, Ö. (2009). The same old hocus-pocus: pedagogies of gender and sexuality in Shrek-I 2. *Discourse: studies in the cultural politics of education*. Vol. 30, (2), 151-164. Routledge.
- Mencütekin, M. (2014). *Lacan ve sinema sanatı*. Arı Sanat Yayınları: İstanbul.
- Mora, N. (2005). Kitle iletişim araçlarında yeniden üretilen cinsiyetçilik ve toplumda yansıması. *Journal of Human Sciences*, 2(1). 1-7.
- Özön, N. (1981). *Sinema ve televizyon terimleri sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Pira, A., & Elgün, A. (2004). Toplumsal cinsiyeti inşa eden bir kurum olarak medya; reklamlar aracılığıyla ataerkil ideolojinin yeniden üretilmesi. In 2nd International Symposium Communication in the Millennium, retrieved from: <http://cim.anadolu.edu.tr/pdf/2004/1130848482.pdf>. Date consulted: October (Vol. 21, p. 2014).
- Rushton, Richard ve Gary Bettinson. (2010). *What is film theory?*. N.York: Open University Press.
- Takımcı D. ve Boz M. (2015). Zeki Demirkubuz filmlerinin ortak anlatı yapısı: tema, zaman, mekan, karakter, sinematografi. *Doğu Batı*, 72, 255-285.
- Uluyağcı, C. (2003). Shrek üzerine bir inceleme: Kurtarıcı ve aşık olmak kavramlarının yeniden sunumu. *Kurgu Dergisi*. (20). Eskişehir: Açıköğretim Fakültesi.

Extended Abstract

Aim and Scope

The concept of gender refers to an identity acquired through social norms and sexual characteristics that an individual possesses in other people. The perceptions of gender, which have been shaped over many years and encapsulated in cultural codes, allow for the establishment of an unjust and unequal system, sometimes directly or indirectly, between men and women, young and old, majority-minority and east-west.

Official ideologies - the ideological apparatuses of the state - and the prevailing perspectives rebuilt the gender perception and make it accepted by the rest of society. One of the most valid and effective ideological tools is the media. The media effectively disseminate messages that contain unequal codes, such as the perception of gender as a whole. However, some media presentations do this dissemination by entertaining and especially by influencing younger generations.

Especially film is one of the strong areas of media ecology that validates the dominant ideology in a society. It did not take long to understand the effect of modern cinema on societies. At this point, animated films, which are a relatively new field other than classical cinema production, produce messages that appeal to both children and adults.

Methods

Animated films, unlike cinema experiences with a cartoon effect, entertain them while transmitting their messages to the target audience and often construct their discourse in a closed and humorous manner. For this reason, the samples have been chosen among the animated films.

In the analysis of the samples, a qualitative approach was adopted and the meaning in the gender context was focused. For this reason, the aspects of the narratives and stories of the protagonists that affect the perception of gender have been analyzed in the films. In these discourses and stories, both classical gender roles (male-female relations, child care and daily work distribution, male and female emotion and thought patterns) were evaluated. Animations, like other media content and formations, are thought to be effective in rooting gender roles.

In this study, it is emphasized how gender roles are represented in animation as a social communication tool and a cinematic sub-genre. In this context; in terms of a masculine structure and male characters Ice Age-I, for its opposing the traditional fairy-tale princess representation of cartoons and the handsome male lead Shrek-I, and finally, as an animation directed towards the female gender Winx Club: The Secret of the Lost Kingdom have been chosen.

Findings

While the early / classical cartoons of the cinema appeal mostly to children, the interests and tastes of children and adults can be close to each other in the recent animation cinema. Nowadays, it is seen that the laughter and perception activities directed towards adults are frequently used in animations. The same animation can incorporate codes and messages that appeal to the interest of both the child and the adult. Finally, it is accepted that animation is accepted as a kind of film directed towards children (Kılıc, 2009: 98).

During the Ice Age-I, the male characters, especially Manny and Diego, are extremely harsh and emotionless. The male characters, who make up almost all of the characters in the film, are absolute masters of the film narrative. Male characters, which initially fit in the dominant-patriarchal structure in terms of gender models, later prove that they actually have feelings in the later stages of the film, in protecting and caring for the baby. This sensuality appears in the form of instinctual compassion in general, rather than effeminate attitudes, helping the baby to defend.

In Shrek, the princess, who was unable to digest the rescue by the Giant who without White Horse, was disappointed. This is contrary to the tales she read in the first place. In fact, Shrek is an ugly giant that is excluded from society. At first glance, Princess meets social norms; she is a thin, beautiful, tall, delicate woman. It's exactly what it should be. Acting in accordance with the classical narrative, the Princess is increasingly out of gender stereotypes. It has an ugly appearance and moreover burp in society. Especially in terms of physical appearance and behavior of women and handsome men, gender stereotypes collapse one by one as the story progresses. Shrek is positioned at a different point among other fairy-tale narratives, such as the princess becoming ugly at night, defending herself when necessary as an emphasis on the girlpower image, Shrek and Fiona breaking the rules of etiquette, and disobeying Lord Farquard's strong male model.

On the other side, Winx women can defeat all enemies when they have fairy powers, but when they cannot use them, they become ordinary women, they must wait to be rescued and helped by experts. The dominant ideology also works here: Women can only be powerful in a fictional reality if there is magic. In real life they need help from men. Thus, male superiority is naturalized under male hegemony (Kılıc, 2009: 105). In all these aspects, Winx Club stands out as the most emphasized male authority and activity among the films chosen as samples, and despite the fact that women are frequently shown, the power and importance of the man is implying. As a result, the view that films depict man as a subject and woman as an object of desire still maintains its validity in animations.

Conclusion

Within the scope of the films selected as samples, it is seen that gender representations are mostly handled with a traditional point of view in animations. Although certain parts of the films include modernist discourse and feminine approaches rather than traditional ones; animations are a staunch defender of the dominant gender models. In animation; traditional family patterns, heterosexual relationships, male authority and superiority are legitimized. Historically, the situation is the same in the Ice Age, which took place twenty thousand years ago, or in the present Winx Club.

Unlike classical cinema, the animations of this study, which consist mainly of adults and children and young people, provide gender representation to young people. In other words, it is possible to state that these animations have an indirect mission in the form of teaching while entertaining.