

2020, 7(2): 314-333

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2020.2.314333>

Makaleler (Tema)

POSTMODERNİZMİ NETFLIX'TEN SEYRETMEK: METİNLERARASILIKTAN NOSTALJİYE STRANGER THINGS

Yasemin Özkent¹

Öz

Bu çalışmada Netflix orijinal dizisi *Stranger Things* (2016-), postmodern anlatılarda çokça yer alan metinlerarasılık ve nostalji kavramlarından yola çıkılarak analiz edilmektedir. Dizide yer alan metinlerarasılığın birtakım metinlerin dünyasına erişirken nostaljiyi aracı kılması, çalışmada iki kavram üzerinde durulmasına yol açmıştır. *Stranger Things* konusu, izleği, karakterleri ve görsel düzenlemeleri itibariyle 1980'li yıllara öykünmekte, bir bakıma 1980'li yılların popüler kültür ürünlerinin, dizi ve film evreninin kolajını yapmaktadır. Çalışmanın amacı Netflix orijinal içeriğinin, gelişen teknolojiye koşut olarak metinlerarası ilişkilerden ve pastiş aracılığıyla gerçekleşen nostaljik motiflerden daha fazla beslendiğini ortaya koymaktır. Bu bakımdan çalışma, metinlerarasılık teorisi temelinde postmodern anlatının yeni televizyon mecralarındaki yayılımını örneklemek açısından önemlidir. Çalışmada betimleyici bir tutumla postmodern anlayışın değerler dizgesinden faydalanılmıştır. Metinlerarası ilişkilerin işleyişi anlamlandırılırken, Roland Barthes'ın metni oluşturan tüm izleklerin izleyicide toplandığı yönündeki

¹ Dr. Öğretim Üyesi, Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, yaseminuzuntok@selcuk.edu.tr,
ORCID: 0000 0002 8617 8429

Makalenin Geliş Tarihi: 14.07.2020 | Makalenin Kabul Tarihi: 17.10.2020

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2020. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

yaklaşımına yaslanılmıştır. Nostalji ve pastiş kavramları aracılığıyla geçmişin imgelerinin yeniden kurulması, Fredric Jameson, Linda Hutcheon ve Svetlana Boym'un yaklaşımlarıyla ele alınmıştır. Bu bağlamda metinlerarası ilişkilerin ve nostaljinin diziye bilinçli bir şekilde eklenerek, eski ve yeni arasında bağ kurulduğu savunulmaktadır. İzleksen ve biçimsel yönelimleriyle dizi, postmodern anlatının başarılı örneklerinden biridir.

Anahtar Kelimeler: Postmodernizm, postmodern anlatı, metinlerarasılık, nostalji, *Stranger Things*

WATCHING POSTMODERNISM ON NETFLIX: STRANGER THINGS FROM INTERTEXTUALITY TO NOSTALGIA

Abstract

In this study, Netflix original series *Stranger Things* (2016-) is analyzed based on the concepts of intertextuality and nostalgia, which are widely used in postmodern narratives. That the intertextuality in the series makes use of nostalgia to reach the world of certain texts enabled the use of these two concepts within this study. *Stranger Things* pictures the 1980s with its plot, theme, characters, and visual arrangements, in a sense it presents a collage of the series and films of the 1980s which were the popular culture products of the time. The objective of the study is to suggest that the Netflix original content was fed more by intertextual connections and a pastiche of nostalgic motives, parallel to the developing technology. Therefore, the study is important in that it tries to exemplify the expansion of postmodern narrative in new television media based on the intertextuality theory. In the study, the values system of the postmodern narrative is used with a descriptive attitude. The functioning of intertextual relationships is based on Roland Barthes' approach that the themes forming the text are interpreted by the audience. The approaches of Fredric Jameson, Linda Hutcheon, and Svetlana Boym are used for reconstruction of the images of the past through the concepts of nostalgia and pastiche. In this context, the study argues that intertextuality and nostalgia are consciously included in the series in order to establish a link between the old and the new. The series is one of the successful examples of postmodern narrative with its thematic and stylistic orientations.

Key Words: Postmodernism, postmodern narrative, intertextuality, nostalgia, *Stranger Things*

Giriş

Edebiyat eleştirmenleri Irvin Howe ve Harry Levin “postmodernizm” kavramını, modernist tutumun tahrip oluşuna yönelik yas tutmak amacıyla 1950’li yıllarda ilk kez kullanmıştır. Howe ve Levin’in bu yaklaşımı, geçmişi günümüzden daha zengin olarak görmelerinden ve geçmişe yönelik nostaljik bir bakışa sahip olmalarından kaynaklanıyordu. 1960’lı yıllara gelindiğinde Leslie Fiedler ve Ihab Hassan gibi edebiyatçılar, postmodern edebiyatın ne olduğuyla ilgili değerlendirmelerde bulunurken postmodernizm kavramını kullanmışlardır. 1970’li yıllara gelindiğinde ise postmodernizm mimari, dans, tiyatro, resim, sinema ve müzik alanında geçerliği kabul edilen bir biçime göndermede bulunmuştur. 1980’li yıllarla birlikte hem sanat hem toplumsal alanda modernizmle birlikte kullanılmış, entelektüel hayatta iki kavram arasındaki paradokslarla dolaşıma girmiştir (Huysen, 1993, s. 108-109).

Modern ve postmodern iki farklı yaklaşım olarak değerlendirilse de postmodern anlatı modern anlatının birçok unsuruna sahip olan, evrimsel dönüşüme uğramış halidir. Postmodern anlatının gelişim evreleri ekonomik, teknolojik, siyasal, kültürel değişimlere bağlı olarak şekillenmiştir. Modern anlatının ilerlemecilik, yüksek kültür, merkezilik, özgünlük, gerçeklik gibi özellikleri postmodern anlatının pastiş, nostalji, toplum düzeyine inme, merkezsizlik, çoğulculuk, yüzeysellik, çoğul gerçeklik özellikleriyle yer değiştirmiştir. Birçok sanat dalında gözlenebilen postmodern anlatı özellikleri video akışı platformu Netflix orijinal içeriklerinde de karşımıza çıkmaktadır. Netflix, fazla sayıda ülkeye hizmet verirken ve kültüre göre içerik üretirken, postmodern anlatının olanaklarını kullanmaktadır. Zira postmodern anlatının en temel özelliği bütüncül bir anlatı yerine parçalı anlatıya yönelmesidir. Netflix’in çokkültürlülükle işleyen mekanizması, edebiyat kuramcısı Mikhail Bakhtin’in merkezci bir yapılanmayı reddederek yaşamın çoksesliliğine ve anlamın çeşitliliğine işaret ettiği “karnavalesk” kavramını hatırlatır (2001). Netflix’in çokkültürlülük anlayışıyla oluşturduğu içerikleri kültürlerarası hiyerarşiyi reddederek oldukça geniş bir kültür bağlamında okuma yapabilecek izleyici talep etmektedir. Bunun karşılığında ise çağdaş izleyiciye, geçmişin idealize edilmiş tasvirleriyle duygusal bir çerçevede inşa edilmiş içerikler vaat etmektedir. Böylelikle geleneksel televizyon anlayışına yeni bir anlayış getirir. Daha açık bir ifadeyle Netflix orijinal içeriklerini, postmodern anlatının iki temel unsuru olan metinlerarasılık ve pastiş aracılığıyla geçmişe gönderme yapan nostalji olgusuna yaslanarak üretmektedir. Fredric Jameson’ın vurguladığı gibi nostaljik sanat “geçmiş üzerinde bir kuşatma”, “görüntünün cilalı imgeleriyle geçmişe ait olmayı yansıtan stilistik çağrışımlar”dır (2011, s. 58-59). Bu yaklaşıma yaslanan Netflix, nostaljik anlatının çekiciliğini ve hissettirdiği aidiyet duygusunu, metinlerarasılığın eski metinlerle kurduğu duygu, düşünce ve anlam bağını kullanmaktadır. Netflix kullanıcılarını yeni izleme deneyimine adapte ederken, duygusal çerçevede kök salabilecekleri, geçmişe dönebilecekleri bir alan oluşturmaktadır.

Televizyon dizileri-postmodernizm ilişkisi, postmodern dünyanın sosyo-kültürel pratiklerinin olduğu kadar ekonomik boyutunun da televizyon içeriklerine yansımalarıyla biçimlenmektedir. Netflix, Amazon Prime, Hulu gibi dijital medya platformları üretim stratejileri açısından benzer yollar izlemektedir. Abone sayısına bağlı olarak büyüyen platformlar için daha önce başarı elde etmiş nostaljik imgelerden beslenen içerikler, risk oranı bakımından avantaj sağlamaktadır. Netflix’in ilk orijinal dizisi *House of Cards* (2013-2018) daha önce 1990’lı yıllarda BBC’de yayınlanan dizinin yeniden üretimidir. *BoJack Horseman* (2014-2020), 1987-1996

yılları arasında yayınlanan sitcom *Horsin 'Around'*dan esinlenmiştir. Belirli bir zaman aralığına oturtulmasa da 1980'ler kültürünü yansıtan *I Am Not Okay With This* (2020), nostaljik bir zemine oturtulmuş *Sex Education* (2019-), *The Chilling Adventures of Sabrina* (2018-2020) ve *Everything Sucks!* (2018) gibi diziler de, bahsedilen eğilime örnek teşkil etmektedir.

Çalışmada ele alınacak Netflix orijinal dizisi *Stranger Things* (2016-), 1980'li yılların gotik film geleneklerini yansıtan, özünde alegorik bir anlatıdır. Bu yılların film üslubunu Ünsal Oskay'ın belirttiği üzere (1982, s. 178-179), 1970'li yıllarda Soğuk Savaş ortamının da etkisiyle geleceğin iyi olacağını telkin eden filmler oluşturmaktadır. Popüler kültürün keşfedilmesi, bilim-kurgu türü için kurtarıcı olmuştur. 1980'li yıllarda en fazla bilim kurgu ve korku filmleri rağbet görmüştür. Bu filmler, tekinsizlik, ürküntü ve özgüven yokluğuna bağlı gelişen gizli güçler, şeytan tarafından hapsedilen katiller, vampirler, canavarlar gibi temsiller içermektedir (Ryan ve Kellner, 2010, s. 263-264). *Stranger Things* konusu, karakterleri ve sinematografisi itibarıyla 1980'li yılların sinema filmleri kodları ekseninde gelişen, içinde birçok metni barındıran, postmodern anlatının temel unsurlarını açığa çıkaran bir dizidir. Ayrıca, üçüncü sezonu yayınlandıktan dört gün sonra 40,7 milyon kez izlenmiş, Netflix tarafından en çok izlenen dizi olduğu açıklanmıştır (Ntv, 2019). Bu niteliklerine yaslanılarak çalışmada *Stranger Things*, metinlerarasılık ve nostalji yaklaşımları kapsamında incelenmiştir.

Postmodern anlatının özellikle iki odağı üzerinde durulması, metinlerarasılığın metinlerin dünyasına erişirken nostaljiyi aracı kılmasından kaynaklanmaktadır. Çalışmanın, televizyon teknolojisinin ilerlemesine koşut olarak nostalji motiflerinin ve metinlerarasılığın kullanımının anlaşılması bakımından yararlı olacağı düşünülmektedir. Bu çerçevede, çalışmada ilk olarak postmodernizm kavramı doğasını belirleyen gelişmelerle birlikte açıklanacak, sonrasında postmodern anlatıların biçimsel ve içerik olarak karakteristik özelliklerine değinilecek ve son olarak *Stranger Things* dizisi postmodern anlatı kodlarının açıklımları doğrultusunda metinlerarasılık ve nostalji özelinde analiz edilecektir.

Postmodernizm Kavramı

Kültür kuramında yer alan birçok kavramda karşılaşılan "post" öneki sonrası, ötesi anlamlarını taşımaktadır. Henüz kesin olarak tanımlanmamış kavramlarla kullanılan bu önek, üzerinde çokça tartışılan modernizm kavramına da yeni bir boyut katmıştır (Orr, 1997, s. 12). Modernizm, Aydınlanma'yla gerçekleşen entelektüel dönüşüm sonucunda beliren dünya görüşünü, hümanizm, dünyevileşme, akılcılaştırma ve demokrasi üzerinde temellenen akılcı, ilerlemeci ve insan merkezci ideolojiyi ifade etmektedir (Cevizci, 2017, s. 305). Modernleşmenin temel oluşumunun toplumsal bütünleşme olması, ekonominin yaşama egemen olması, kentlerin ön plana çıkması, eşitlik ve özgürlük gibi değerlerin etkilerinin yükselmesi gibi belli başlı durumları ortaya çıkarmıştır (Şaylan, 2016, s. 74-75). Modernizmin her zaman yeni olanın peşinde olması sanat, felsefe, bilim, psikoloji ve toplumsal alanlarda kendini göstermesini sağlamıştır (Kumar, 2013, s. 118).

17. yüzyılda temellenen, 20. yüzyılda egemen olan modernizmin, akla, bilime ve teknolojiye yaslanan ilerlemeci özellikleri sayesinde her türlü alanda rasyonel denetim gerçekleştireceği, insanlığın ekonomik ve sosyal alanlarda refahını arttıracığı beklenmekteydi. I. Dünya Savaşı'na kadar en parlak dönemini yaşayan modernizm, savaş sonrası dönemde sömürgeciliğin gerilemesi, bağımsız ulus-devletlerin doğması, ulusların

kendi kaderini tayin edebilmesi, eşitlik konularında bilinçlenme, ekonomik küreselleşme, teknolojik devrim gibi etkenlerle büyük dönüşümlere zemin hazırlamıştır. Kültürel, ekonomik siyasal ve toplumsal değişimler, dünyayı rasyonel bir şekilde denetim altına alma fikrinin sarsılmasına ve bilimsel bilginin kutsallığının aşınmasına yol açarak postmodernizmi ortaya çıkarmıştır (Berktaş, 2000, s. 3-4). Bu süreçte modernizmin “yeni” üzerine olan tutkusu, postmodernizmin “kopuş” ve “değişim” eğilimleriyle yer değiştirmiştir (Jameson, 2011, s. 9).

Postmodernizm kavramı ilk kez Arnold Toynbee tarafından I. Dünya Savaşı’ndan sonraki süreci ifade etmek üzere kullanılmıştır. Kavramı keşfeden kişi olmamasına rağmen Jean François Lyotard, 1979’da yayımlanan *Postmodern Durum* adlı eserinde kapitalist toplumlara mensup insanların, 1960’ların başından beri postmodern bir dünyanın içinde olduğunu açıklayarak postmodernizmi ilk kez sosyolojinin ilgilendiği bir konu haline getirmiştir (Marshall, 2005, s. 592). Postmodernizm kavramı 1960’lardan 1980’li yıllara kadar kesinlik, bütünsellik ve tutarlılık anlayışının yerini parçalanmışlık, rastlantısallık ve geçişsellik arayışlarının aldığını ifade etmek üzere sanat, mimari ve edebiyatta kullanılmıştır. Dünyada yaşanan toplumsal ve siyasal hareketlenmelerle birlikte, sosyoloji ve felsefe gibi disiplinlerde de etkisi görülmeye başlanmıştır (Berktaş, 2000, s. 3).

Jacques Derrida, Michel Foucault, Roland Barthes, Jacques Lacan, Jean Baudrillard, David Harvey, Jameson gibi birçok düşünür postmodernizmin kavramsallaştırılmasında öncülük etmiştir (Best ve Kellner, 2011, s. 13). Ziauddin Sardar, postmodernizmin karakterini oluşturan derin değişimleri, düşünsel alanda söz sahibi kişilerin etkisi üzerinden şöyle açıklar: Thomas Kuhn, Karl Popper ve Paul Feyerabend gibi düşünürlerin bilimsel nesnellik söylemine yönelik eleştirileri neticesinde kutsallığın aşınması; Batı felsefesinin dünyaya yayılmış etkisinin Derrida ve Ludwig Wittgenstein gibi düşünürlerin aracılığıyla azalması; Foucault gibi düşünürlerin etkisiyle modernizmin tarihi yeniden ele alınarak tarihteki süreksizliğin ön plana çıkarılması; Gabriel Marquez ve Luis Borges gibi romancıların öncülüğünde “büyülü gerçeklik” akımının belirmesi; Hıristiyanlığın toplumsal alandan çıkarılarak bireysel alana yönlendirilmesi; “öteki”yi yok sayan düşünce sistemine karşı gelinmesi; pazar ekonomisi yükselişe geçmesiyle tüketicinin merkezi olarak konumlandırılması (1998, s. 6-7). Harvey’e göre tüm örneklerin ortak yanı geniş ölçekli teorik yorumların terimleştirilmiş biçimi olan “üst-anlatılar”ın yadsınmasıdır (2010, s. 21). Daha açık bir ifadeyle modern anlayışın içinden doğan üst-anlatı kavramı, büyük söylemlerle her şeyi açıklama girişimini ifade etmektedir. Lyotard postmodern dönemi üst-anlatılara yönelik kuşkuculukla bağdaştırmıştır (Lyotard, 1997, s. 12; Stam, 2014, s. 310). Terry Eagleton’ın düşüncesinde üst-anlatıların gizli işlevi, evrensel insan tarihinin yanılmasıdır. Öyle ki, postmodern teori kutupsal karşıtlıklar aracılığıyla çalışmaktadır. Birlik, özdeşik, totalite, evrensellik gibi meşum terimlerin karşısında durarak farklılık ve çoğulluk gibi terimlerle ittifaka girmiştir (2011, s. 40).

Postmodernizmle ilgili bazı açıklamalar kültürel değişimleri, bazıları ekonomik dönüşümleri (kapitalizm, çokuluslu kapitalizm, yeni fordizm, esnek üretim vb.) bazıları da düşünsel gelişmeleri temel almıştır. Tüm tanımlamaların dayandığı ortak nokta gelişen teknoloji, yeni iletişim biçimleri, internet ve bilgi kaynaklarının dönüşümü üzerinedir (Anderson, s. 33). Postmodernizmin doğasını belirleyen bu gelişmeler özünde dünya görüşünün değişmesi sonucuyla oluşan yeni bir döneme işaret etmektedir. Eagleton, Aydınlanma’nın normları olarak sayılabilecek klasik hakikat, akıl, kimlik ve nesnellik birikimleri, evrensel ilerleme, bilimsel alanda başvurulan tekil çerçeveler, büyük anlatılardan ve nihai merkezden şüphe duyan bir düşünüş olarak

açıkladığı postmodernizm tanımlamasıyla yeni dönemin başlıca özelliklerini çerçevelemiştir (2011, s. 9-10). Bu doğrultuda postmodernizm, temelsiz, çeşitli, istikrarsız, muğlak, belirlenmemiş, dağınık kültürlerden beslenen, tutarlılığa karşı kuşkuculuğu yeğleyen niteliklerle temellenmiştir. Postmodernizm tanımı üzerinde fikir birliğine varılamasa da Eagleton'ın tanımlama çabası, kavramın mayasını ortaya koymada önemlidir.

Postmodernizm üzerine yapılan her kavramsallaştırma çabası modernizme bir şekilde vurgu yapmaktadır. Steven Best ve Douglas Kellner'in belirttiği üzere önüne "post" ön ekinin konulması modernizmi izleyen ve ardından gelen bir gelişimi kast etmektedir. Farklı alanlar ve disiplinlerde kullanılabilen "post" terimi üzerinde iki anlama gelebilecek bir muğlaklık vardır. "Post" terimi modern olamayanı betimlediği ilk anlamında, modern çağın ötesine götüren, kendinden öncekilerden kopuşu gerçekleştiren bir olumsuzlama olarak düşünülebilir. Postmodern söylemler ve pratikler çoğu zaman, anti-modern uygulamalar olarak karakterize edilmektedir. Kavramı ilk anlamında kullananlardan Gianni Vattimo'nun eski kısıtlayıcı ve baskıcı düzene karşı özgürleşmeyi yeğlemesi; Foucault, Deleuze, Felix Guattari ve Lyotard'ın yeniliklere bağlı olarak ilerleyen düşünce ve söylemlerin kucaklanarak geliştirilmesini tavsiye etmesi olumsuzlayan bakışa örnek gösterilebilir. "Post" teriminin diğer anlamı, takip ettiği kavrama bağımlı olmak ve sürekliliğini sağlamaktır. Bu durumda modernin devamı, şiddetlenmesi ya da hipermodernlik gibi devamlılık odaklı anlamıyla kavramsallaştırılmıştır (2011, s. 47-48).

Postmodernizm, modernliğin paradoksları göz önünde bulundurularak idealize edilmiş bir modeldir (Calhoun, 1993, s. 79). Tüm farklılıkları bir araya getiren, bir dizi çatışmayı içeren yapıdadır. Fransız yapısalcılığını, romantizmi, fenomolojiyi, nihilizmi, popülizmi, varoluşçuluğu, yorumsamayı ve Marksizmi kendine mal ederek dönüşüme uğratmaktadır. Zira postmodernizm sayılan unsurlarla belli noktalarda buluşsa da modernizmin söylemlerine ve pratiklerine yönelik kuşkucu yaklaşımı daha ağır basmaktadır. Modern bilimin mitselleştirilmesini kabul eder fakat eleştirel bir şekilde analiz etmeyi de ihmal etmez. Öyle ki mevcut düzene kuşkuyla yaklaşan eleştirel teori² araçsal akıldan, modern teknoloji ve modern tüketim toplumu üzerindeki medyanın oynadığı rolden şüphe duymaya çağırılmaktadır. Bu perspektifi benimseyen postmodernistler hümanizm, özne, yazar, hakikat ve akıl konusunda kuşkucu bir yaklaşım geliştirmiştir (Rosenau, 1998, s. 36). Kısacası bütünlüşmeye karşı duran yeni bir perspektifin kapısı aralanmıştır.

Postmodern Anlatı

Modern sanat anlayışı, rasyonel bilincin ilkelerine göre şekillenmiş, her bilgiyi sistematize eden, hiyerarşik ve kuralcı bir çerçevede gelişmiştir. Lyotard'ın *meta-anlatılar* (üst-anlatı) olarak adlandırdığı bu anlayış, 20. yüzyılın başlarında bir bakıma "sanatsal bir devrim"le yeniden biçimlenmiştir (Ecevit, 2001, s. 40-41). Çünkü modernizm, doğa yerine kentle, gelenek yerine teknolojiyle yakınlaşmıştır. Modernin özünü oluşturan dinamizm yol açtığı parçalanmış dünyada uyum aramak, özellikle sanatsal alanda ütöpik bir hal almıştır (Orr,

² "Eleştirel teori" kavramı iki anlamda kullanılabilir. İlki Frankfurt Okulu'nun ürettiği eleştirel toplum teorisine gönderme yaparken, diğeri eleştirel toplum ve kültür teorisini genel anlamda kullanılmaktadır. Burada ilk anlamıyla kullanılmıştır. Postmodern teori ve eleştirel teori arasında önemli farklılıklar olsa da ilginç noktalarda buluşurlar. Her iki teorinin de büyük kısmı, geleneksel felsefe ve toplum teorisine karşı geliştirdikleri eleştirel perspektifte büyük oranda benzerler. İkisi de modernliğe ve modernliğin toplumsal tahakküm ve rasyonelleşme biçimlerine eleştirilerde bulunurlar. Eleştirel teorisyenler toplumsal fenomenleri "metalaşma", "mübadele", "şeyleşme" ve "fetişleştirme" gibi Marksçı kategorilerle analiz etmektedir. Ayrıca eleştirel teori, postmodern teorinin çoğunluğunun aksine modernliği kapitalizm ve Aydınlanma akılcılığının çizdiği yol çerçevesinde, ekonomik sistemin, araçsal rasyonelliğin ve teknolojinin bir ürünü olarak ele almıştır (Best ve Kellner, 2011, s. 48; 261; 266).

1997, s. 14). II. Dünya Savaşı sonrasında yüksek modernizm olarak sanatta “dönüşlülük”, “üstkurmaca”, “yanılsama karşıtlığı”, “bölümleme” gibi akımlar ortaya çıkmıştır (Stam, 2014, s. 162). Zira postmodern kültürel ürünler eklektik yapıları itibarıyla çok çeşitlilik göstermektedir. Bu çeşitliliğin en iyi yansıtıldığı alanların başında sinema gelir. Harvey postmodernizmin sanat yapıtlarında nasıl örneklendiğini incelerken, bilhassa sinema üzerinde durmasını şöyle açıklar: sinemanın kültürel modernizm bağlamında ortaya çıkan ilk büyük sanat türü olması, onu postmodernizm özelliklerini sunmak bakımından geniş bir yelpazeye sahip kılar (2010, s. 343).

Postmodernizm 1960’lı yıllarda edebiyatta, 1970’lerin ortalarında mimaride, 1970’lerin sonunda dans ve gösteri sanatlarında, 1980’lerin başından itibaren ise sinema ve televizyonda etkili olmuştur (Büyükdüvenci ve Öztürk, 2014, s. 25). Lyotard’ın yaklaşımına göre postmodern sanat, modernin içinde sunulmayı açığa çıkararak gelişmiştir. Postmodern sanatçı, yazar ya da felsefecinin en önemli özelliği, yazdığı metnin daha önce yerleşmiş kurallar tarafından yönetilemeyeceğidir. Sanatçı, güzel biçimlerin ve elde edemeyeceği kolektif nostaljinin verdiği hazzı reddetmektedir. Postmodernist yazar ve sanatçının ürettiği metin daha önce yerleşmiş kurallar tarafından yönetilemez. Yapılacak olanı kuralsız bir bakışla üretmeye çalışmaktadır. Böylelikle postmodern sanatçıyı, felsefeci gibi konumlandırmak mümkündür (1997, s. 158). Lyotard’ın görüşleri doğrultusunda postmodern anlatıyla ilgili söylenecek ilk şey, üzerinde geliştiği modern anlatının bazı unsurlarını barındırmasıdır. Dolayısıyla postmodern anlatının sinemadaki ve televizyondaki görünümünü anlamak için öncelikli olarak modern anlatıyı anlamak gerekir. Sinemada modern anlatı en çok sanat sineması olarak kendini gösterir. Modernizm sinemada özel bir stil olmaktan ziyade, “modern sanatın stilistik özelliklerinin sinemasal uygulamalarıdır.” Bir bakıma modern film, “farklı film stillerini ortaya çıkaran farklı modernist hareketin etkisidir” (Kovacs, 2010, s. 54). Modern anlatının en belirgin özelliği klasik anlatının giriş-gelişme-sonuç üzerine kurulu yapısını bozuma uğratarak hikayeyi istediği yerden başlatmasıdır. Modern anlatı karakterleri, eylemde bulunmanın ötesinde, ruhsal durumlarını izleyiciye geçirmeyi yeğlerler. Uzunca anlatılacak bir öykü yoktur ve öyküyü yorumlamada belirsizlik hakimdir (Thompson, 2003, s. 111-112). Modern anlatıda birey ve bireyin temel sorunları ön plana çıkarılır. Modernitenin ve kapitalizmin birey üzerindeki olumsuz etkileri “iletişimsizlik”, “yabancılaşma” gibi kavramlar üzerinden ortaya konulur. Michelangelo Antonioni’nin, Federico Fellini’nin, Ingmar Bergman’ın, Andrey Tarkovsky’nin ve Jean-Luc Godard’ın ilk dönem filmleri modern sinemanın en önemli örnekleridir (Kovacs, 2010, s. 69-70).

Postmodern sanat, çeşitli zaman aralıklarında ortaya çıkmış sanat akımlarından ve birden fazla biçimin bir araya gelmesiyle gelişmiştir. Geleneksel akımlar, şemsiyesi altına aldığı yazarların her bir eserinde yinelenen sanatsal ilkelerle bütüncül bir yapıya sahiptir. Geniş bir çeşitliliğe sahip postmodern, geleneksel anlayışın sanat vurgulamalarını ortadan kaldırarak sanatsal olan ve olmayan arasındaki sınırları belirsiz kılar ve tüm yazın ürünlerini himayesi altına alır. Dolayısıyla kaynağını tek ve mutlak olana yer vermeyen çoğulculuktan almaktadır (Ecevit, 2001, s. 68). Çoğulculuk özelliği ayrıca, anlatı yapısının farklı karakter, zaman, mekan ve birden çok hikayenin bir aradalığını gerçekleştirir. Gerçekliğin sınırlarını aşarak bilim kurgu filmi ve romanlarında sık karşılaşılan alternatif dünya ve paralel evren gibi anlatı unsurlarını sık kullanmaktadır (Warhol, 2005, s. 230).

Postmodern anlatılarda uygun ve benzer olmayanların, bir düzensizlik dahilinde bir arada oluşları "heterotopia"ları³ oluşturmaktadır. Postmodern eserlerde diğer yapıtlardan alınan kişiler ve pasajlar, bazen gerçek hayattan alınmış kişilerle bir arada bulunabilir. Diğer yandan modernitenin geliştirdiği anlayışa eleştiri olarak seçkin ve kitle (popüler) sanatları arasındaki sınırları bulanıklaştırmaktadır. Postmodern anlatının en önemli özelliği kabul edilmiş doğruları, olağan çağruları, doğrulanmış kavramları bozuma uğratmaktır. Postmodern metinde her karakter kurgulanabilir, çeşitli biçimlerde zaman ve mekan kullanılabilir, dolayısıyla her şeyin olması mümkündür (Menteşe, 1992, s. 238-240). Belirsiz zaman mefhumu çoğu zaman izleyicinin kronolojiye bağlılığını ortadan kaldırır.

Lyotard, Baudrillard ve Derrida postmodernitenin, Batı felsefesinin yaslandığı ilerleme, gelişme, Aydınlanma, rasyonellik gibi tarih duygusunu ve geçmişten bugüne aktarılan anlamları törpülediğini vurgulamıştır. Lyotard'ın büyük anlatılar olarak bildirdiği aklın ilerlemesi, özgürlük, tinin özgürleşmesi gibi söylemlerin sona ermesi, yeni temsillerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Sanat alanında gerçekçilik ve pozitivistin yerini postmodern anlatıların karakteristik özellikleri olarak parodi, pastiş, nostalji ve kitsch gibi yeni temsiller almıştır (Hall, 1995, s. 111). Postmodern anlatı, var olanın değiştirilerek yeniden sunulması üzerine kurulmuştur.

John Orr *Sinema ve Modernlik* (1993) adlı eserinde modern sinemanın yenilikçi doğasının, ironi, pastiş ve kendini yansıtma gibi unsurlarının postmodern olmadığını, tam aksine sinemanın modernlikle sıkı ilişkisinin başat özelliği olduğunu ileri sürmüştür. Orr, postmodern sinema karakteristiklerinden olan bir çok biçim ve anlatı unsurlarını "neo-modern" olarak adlandırmıştır (1997, s. 12). Andras Balint Kovacs, Orr'un modernizmi "bitmemiş bir proje" olarak gördüğünü, bu iddianın asılsız olmadığını fakat bunu kanıtlamak için güçlü argümanlar gerektiğini düşünür. İkinci modernist dalga olarak adlandırılacak farklılıkların sinemasal anlatıları zenginleştirdiğinin açık olduğunu, fakat bunun 1970'lerin ortasına kadar sürdüğünü söyleyerek Orr'un yaklaşımını tartışma zeminine oturtmuştur. Böylelikle modern ve postmoderni daha geniş bir bağlamda tartışmıştır (2010, s. 46-47).

Sinemasal anlatılar ve postmodernizm ilişkisi, söylemsel bir sistem; metinler dizisi; stil veya estetik (kinaye, anlatısal dengesizlik, nostalji ve öykünme gibi yollarla karakterize edilmiş); bilgi toplumu vb. olarak adlandırılmış bir devir ya da Aydınlanma'nın meta-anlatılarının sonunda olduğu gibi bir paradigma kayması olarak çokboyutlu yaklaşımlarla ele alınabilir (Stam, 2014, s. 309-310). Postmodern anlatı özellikleri olarak -özellikle roman üzerinde yoğunlaştığında- kendi kendini yansıtma, merkeziliği bozuma uğratma, ironileştirme, parodi kullanma, metnin içine yorum yerleştirme (eleştirel, politik, sosyal vb.), anlatı karakterlerinin hayal ürünü olduğunu ifşa etme, alternatif evren oluşturma, mitolojik, efsanevi ve tarihsel unsurları gerçek görünümlü bir ortamda sunma, metinlerarasılığı kullanma, anlatılan öyküyü yarım bırakma ya da birden fazla son oluşturma, hayal ürünü olduğunun altını çizme, anlatının düzenini parçalama ve süreksizlik sıralanabilir (Opperman, 1992, s. 247). Postmodern bir metin, klasik bir öykü anlatmayabilir. Neden-sonuç ilişkisi içinde gerçekleşen olaylar yerine, bütünsellik içermeyen parçalanmış bir öykü

³ Heterotopia kavramı Foucault tarafından bölük pörçük dünyaların olanaksız bir mekanda bir araya getirilmelerini tanımlamak için kullanılmıştır. Postmodern edebiyatta var olan dünyaların çoğulluğunun altını çizmek üzere sık başvurulan bir kavramdır (Harvey, 2010, s. 64).

anlatabilir. Öykünün olmadığı bir anlatıda eylem dizileri mantıksal dizgeden giderek uzaklaşır. Bu belirsizlik karakterlere de yansıyor, karakter yapılanmasında tutarsızlıklar baş gösterir (Fludernik, 2005, s. 43).

Postmodern sanat, anlamın çoksesliliğinin farkında olarak, anlamların sonsuz eksikliğini ve özündeki tükenmezliği açığa çıkarır. Dahası, anlama/yorumlama/anlam-yaratma sürecini özgürleştirerek, sanatçılarına hem biçimsel hem de içerik olarak çok çeşitli kapılar aralar (Bauman, 2000, s. 151-157). Robert Stam'ın ileri sürdüğü üzere postmodern sanat dönüşlülük ve ironikliğe meyyleder. *Pulp Fiction* gibi filmlerin ya da *Beavis and Butt-Head* (1993-2011) gibi televizyon programlarının dönüşlülüğü ve heterojenliği, postmodernizmin örnekler. Çok biçimli ve ironik medya, sinemaya bilinçli bir biçimsel yöneliş olduğuna dikkat çekerek sinema teorisinin ve analizinin gelişmesine katkı sağlamıştır. Sinemada postmodernizmi ele alan çalışmalar *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Blue Velvet* (David Lynch, 1986) ve *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) gibi filmler üzerinde yoğunlaşmıştır (2014, s. 311-312). Bahsedilen filmlerde postmodern anlatı özelliklerinin kullanım biçimine de değinmek, postmodernizm sinema ilişkisini anlamak için önemlidir. Sinemada postmodernizmin ilk örneği olarak kabul edilen *Blade Runner*, postmodern sinemanın bir çok özelliğini taşımaktadır. Türlerarası bir yapıya sahip olması ve metinlerarası bir okuma yapmaya imkan tanınması en önemlileridir. Film, postmodernizmin sosyal, politik ve kültürel önemi hakkında derin bir eleştiri ve anlayış sağlamaktadır (Flisfeder, 2017, s. 5; 18).

Blue Velvet'te Brian Machale'in *çoğulculuk*, Foucault'nun *heterotopia* kavramlarının izini sürmek mümkündür. Filmin ana karakterleri birbiriyle hiç bağdaşmayan iki dünya arasında yolculuk yapmaktadır. Bir yanda Amerika'da 1950'li yılların "drugstore" kültürüyle süslenmiş geleneksel kasaba hayatı, diğer yanda uyuşturucu, ruhsal hastalık, cinsel sapıklık ve şiddet içeren tekinsiz bir dünya kurgulanmıştır. Birbirine zıt iki dünyayı aynı mekanda birleştirmek zor gibi görünse de, ana karakter ikisi arasında gidip gelmiştir (Harvey, 2010, s. 64-65). Orr, Lynch'in filmlerindeki Dışavurumcu etkilere dikkat çekerek postmodern sinemanın köklerini Alman Dışavurumculuğu ve Gerçeküstücülük'le bağdaştırır. Orr'a göre parodik öykülerin anlatıcısı Lynch, Amerikan rüyasının ve küçük kasaba nostalgisinin tutsağıdır (1997, s. 26). İç içe geçmiş üç hikayeden oluşan *Pulp Fiction* ise, postmodern film anlatılarının tesadüf temasına fazlaca yaslanmasına örnek teşkil etmektedir. Filmde, tesadüfen kesişen farklı şiddet öyküleri, olay örgüsüne tesadüf-şiddet temasının çeşitlemeleri gibi yerleştirilmiştir. Ayrıca filmde, filmlerarası metinlerarasılık yaklaşımı çokça yer almaktadır (Kovacs, 2010, s. 79-80).

Postmodern filmler, modern sinemanın evrensel ve bütüncül sorunlarını göz ardı ederek, öykülerini küçültmüştür. Özneyi aşındırması ve doğrusal zaman çizgisini muğlaklaştırmıştır. Farklı türleri birleştirmesi ve kullandığı malzemeleri kolaj biçiminde sunması anlam bütünlüğünün olmadığı hikayeler üretmesine neden olmuştur (Büyükdüvenci ve Öztürk, 2014, s. 34). Bir çok televizyon programı da postmodern filmlerin karakterize edilmiş özelliklerini taşımaktadır. Kamera, monitör gibi aygıtların gösterimi, anlatı akışının reklamlarla kesilmesi, farklı söylemlerin yanyana koyulmasıyla oluşan heterojen yapısı, farklı program türlerinin karışımı gibi etkenler televizyonu yapıbozuma uğratmaktadır (Stam, 2014, s. 311-312). Bu doğrultuda postmodernizmin en temel stratejisinin yenilik odaklılık olduğu söylenebilir. Günümüzde, farklı topluluklara ve kültürlere hitap eden dijital medya platformları, postmodern kültürün araçlarını etkin bir şekilde kullanmakta ve postmodernizmin biçimsel yapısıyla karakterize edilmektedir.

Postmodernizm Kavramları

1960'lı yıllarda Julia Kristeva'nın, Bakhtin'in 1930'larda türettiği "söyleşimcilik" kavramını çevirmesiyle ortaya çıkan (Stam, 2014, s. 211) metinlerarasılık -intertextuality- kavramı, bir metnin daha önceki metinlerden bağımsız olarak ortaya çıkamayacağı anlayışına dayanmaktadır. Yazın alanında ortaya çıksa da sanatın diğer biçimlerini de -sinema, resim, mimari vb.- etkilemiştir. Metinlerarasılık en temel anlamda iki veya daha çok metin arasındaki alışveriş biçimidir. Bu alışveriş "alıntı", "gizli alıntı", "anıştırma", "öykünme", "gönderge", "yansılama" gibi biçimlerde kurulabilir. Postmodern söylemi geleneksel söylemden ayıran en önemli özellik, modernizmin bütüncül yapısını yapıbozuma uğratan, kaotikliğe ve çoğulculuğa hizmet eden metinlerarasılıktır. Metinlerarası göndergelere hizmet eden postmodern yapıtlar aynı söylem içinde tarihsel, ruhbilimsel ve özyaşamöyküsünden izler vb. içererek bir kesişim noktası olurlar (Aktulum, 2000, s. 7-17). Bu kesişim yalnızca iki metin arasında gerçekleşen bir metinlerarasılık değildir. Bir metinle etkileşime girmiş her metin, dolaylı olarak etkileşime girdiği metnin ilişkili olduğu metinlerle de metinlerarasılık içinde olur (Stam, 2014, s. 212). Böylelikle her sanat eseri yalnızca karşılaştırıldığı metinle kalmayarak tüm dizileri içeren yapıyla ele alınabilir. Sanat eserleri arasındaki bu zorunlu ilişkiyi yapı sökücüler belli bir kesişme noktasını imleyen ve sürekli olarak büyüyen bir ağ olarak tanımlar (Sarup, 2004, s. 81).

Linda Hutcheon'un belirttiği üzere postmodernizm, geleneksel anlatının örtük ve tekçi yapılaşmasına karşı gelerek gelişmiştir (2004, s. 127). Bu gelişim modern yazarın iktidarının kırılarak üretilen anlamın okur ve metin arasındaki etkileşimle sağlanmasına yol açmıştır. Postmodern okurun anlam üretiminin odağına geçmesi, okuru pasif bir özne olmaktan çıkararak özerkleştirmiştir. Böylelikle metin ve okuyucu arasındaki ilişki, köklü bir biçimde dönüşüme uğramıştır. Kubilay Aktulum'a göre metni metinlerarası bir görüngüde ele alan okur, başka metinlere ait izleri ortaya çıkarırken yorumlamamakla da mükelleftir. Ancak tüm metinlerdeki sonsuz sayıda göndergeyi tek bir okurun belirlemesi zor olduğundan hemen hemen tüm kuramcılar yaklaşımlarına bir sınırlama getirmiştir. Bir metnin ancak metinlerarası ilişkilerle var olabileceğini savunan Kristeva, *Jehan de Saintré*'i çözümlerken sınırlı sayıda söylem üzerinde durmuştur. Gerard Genette, göndergelerin yorumsal boyutuna değinmeden ana metinsellik ilişkileri üzerinden çözümlene yapmıştır. Michael Riffaterre ise metindeki tüm metinlerarası alışverişin kökenini araştırmak yerine tek bir beti ya da izleğe gönderme yapmıştır (2000, s. 191). Tüm bu çalışmalar gösterir ki metinlerarasılık, belirli kategoriler üzerinden değerlendirilebilecek bir yöntemdir. Metinlerarası kavramını kategorileştirmede en önemli katkı Laurent Jenny'ye aittir. Jenny, bir metnin başka metinlerle ilişkisinin pastiş, parodi, alıntı, montaj vb. biçimlerle incelenebileceğini belirterek metinlerarası ilişkileri Genette'ten önce davranarak ilk kategorileştiren kişi olmuştur (Aktulum, 2000, s. 72-73).

Metinlerarasılığın kategorize edilerek incelenebilecek bir kavram haline gelmesi Kristeva ve Genette'in yanı sıra Bakhtin, Barthes ve Riffaterre gibi kuramcılarının katkılarıyla da gerçekleşmiştir. Barthes, *The Death of the Author* (Yazarın Ölümü, 1977) adlı çalışmasında metne yazar atamanın metni sınırlamak olduğunu ileri sürer. Barthes'a göre bir metin çeşitli kültürlerden çıkan, diyalog, parodi ve çekişmeden oluşan çok sayıda bileşenden oluşmaktadır. Bu çokluğun birleştiği yer yazar değil, okuyucu/izleyicidir. Okur/izleyici, yazının beslendiği ve içerebileceği tüm anlamların eksiksiz olarak kaydedildiği uzamdır. Okur/izleyici, yazıyı oluşturan tüm izlekleri tek bir alanda toplayarak metnin bütünlüğünü de kendinde toplamış olur. Dolayısıyla

yazar olmadığında metni anlamlandırmak, lüzumsuzdur (1977, s. 148). Barthes ve bahsedilen diğer kuramcılar, metinlerarasılığın en temelde bir anlam yaratma aracı olduğu noktasında birleşmiştir. Günümüzde postmodern anlatıların en çok yararlandığı yöntemler arasında metinlerarasılığın alıntı biçimleri gelmektedir.

Yunanca kökenleri *nostos* (eve dönmek) ve *algia* (özlem) kelimelerinin birleşmesinden oluşan nostalji kavramı hiç var olmamış ya da artık olmayan bir eve özlem duymayı ifade etmektedir. Yitirme ve yer değiştirme duygusu kavramın kaynağını oluşturur (Boym, 2009, s. 14). Nostalji, 17. yüzyılda İsviçreli bir öğrencinin, evinden uzak yaşayan askerlerin ölümcül bir tür ağır ev hastalığını tariflemek için sofistike bir kavram olarak kullanılmıştır (Hutcheon ve Valdes, 2000, s. 19). Nostaljinin felsefe ve edebiyat alanında kullanımı ise 18. yüzyılda gerçekleşmiştir. Aydınlanma Çağı'nın akli merkeze alan felsefesine karşı duyguyu mitleştirilen romantikler, özlemlerini eserlerinin odağına almıştır (Boym, 2009, s. 38-40). Modernlik-nostalji bağının kurulduğu bu süreçten sonra nostalji, modernleşmenin hoşnutsuzluklarıyla birlikte sık kullanılan bir kavram olarak varlığını sürdürmüştür. Bireyleri duygusal açıdan olumsuz etkileyecek toplumun tüm alanlarına nüfuz eden değişime karşı, geçmişin imgelerine nostalji aracılığıyla ulaşılabileceği yönünde kavrayış gelişmiştir.

Söylemse-biçimsel bir sistem olarak postmodernizmin en karakteristik estetik özelliği öykünmedir. Metinlerarasılığın merkezi unsur olması postmodernizmi orijinallikten uzaklaştırmaktadır (Stam, 2014, s. 312). Pastiş, metinlerarasılığı sağlama aracı olarak postmodern metinlerde sıklıkla kullanılan yöntemlerden biridir. Eski metinlerden kişi, imge ya da motifleri eklektik biçimde yeni metne yerleştirir (Ecevit, 2001, s. 75). Jameson, postmodernizmi açıklarken pastiş üzerinde özellikle durmuştur. Jameson'a göre nostalji filmleri, pastiş özelliğini yapılandırmakta ve kayıp bir geçmişi yeniden elde etmek amacıyla gerçekleştirdiği çabanın kolektif ve toplumsal düzleme yansımaları içermektedir. Postmodern anlatının izlerini taşıyan nostaljik filmler aracılığı ile bize ait olan şimdiki zaman ve geçmişimiz üzerinde köprü kurmaktadır. Geçmişin imgelerini ve estetik işaretlerini aracı kılarak daha önce kullanılan biçimleri yeniden üretmektedir. Bu yönüyle pastiş, nostalji aracılığıyla geçmişe gönderme yaparken; nostalji de pastiş konusuna yeni bir yaklaşım getirmektedir (2011, s. 58-59). O halde denilebilir ki Jameson'ın düşüncesinde nostalji filmleri, pastiş aracılığıyla işleyen metinlerarasılığın farklı bir formunu arz etmektedir. Bu doğrultuda *Stranger Things*'in Jameson'ın belirttiği bağlamda bir nostaljik yaklaşıma sahip olduğu söylenebilir.

Modernizm, sanat anlayışında her zaman ileriye dönük olmayı tercih etmektedir. Klasik sanat anlayışından da beslenerek yüzünü geçmişe dönen postmodernizm bu yönüyle modernizmden ayrılmıştır. Postmodern sanat gelecek ile geçmiş, klasik ve modern birleştirirken nostaljik imgelerden yararlanmaktadır. Postmodernist tutum, sanat anlayışının mutlaka ileriye dönük olma zorunluluğunun kısıtlanmasına direniş göstererek geçmiş yansıtmanın toplumsal belleğe çağrıda bulunabilme özgürlüğü sağladığına vurgu yapmıştır (Şaylan, 2016, s. 122). Nostalji, postmodernizmin anlatıya yansıyan özellikleri sıralandığında ilk akla gelen unsurlarındandır. Büyükdüvenci ve Öztürk postmodernizmin sinemaya yansıyan özelliklerini nostaljik, geçmişe özlem duymak, geçmiş ve günümüz arasındaki sınırların belirsizleşmesiyle gerçekleşen birleşme; gerçekliğin yeniden sunumu; cinsellik ve arzunun metalaşması olarak sınıflandırmıştır (2014, s. 26). Nostalji unsurunu barındıran filmler geçmişte tekrar uyarlamaktadır.

Stranger Things Dizisinde Metinlerarasılık Nostalji ve Pastiş

Stranger Things, 2016 yılında Netflix platformunda yayınlanmaya başlamıştır. Yaratıcısı Duffer Brothers'dır. 1980'li yıllarda kurgusal bir kasaba olan Hawkins'te geçmektedir. Hawkins Ulusal Laboratuvarı doğaüstü alanlarda insanlar üzerinde deney yaparken, enerji patlaması sonucuyla alternatif bir evren oluşturur. Upside Down adı verilen bu evren Hawkins'in gölgesi gibi görülen güneşin doğmadığı, yaratıkların dolaştığı bir yerdir. Bu evrenden gelen Demogorgon adlı yaratık Will'i kaçıtır. Will, Lonnie ve Joyce Byers'in küçük oğludur. Dizinin başkarakterlerinden olan Will'in alternatif evrene geçmesi kasabada gerçekleşecek tuhaf olayların başlangıcıdır. Polis teşkilatı, ailesi ve arkadaşları Mike, Lucas, Dustin ve Eleven, Will'i bulmaya çalışırken tüm insanlar için tehlike oluşturan canavarla baş etmeye çalışırlar.

Stranger Things'in öyküsünde, karakter yapılanmasında, zaman-uzam kurgusunda ve biçimsel özelliklerindeki yaklaşım, postmodern anlatıya vurgu yapan unsurlar içermektedir. Bu bakımdan dizinin postmodern anlatıyı örnekleyen çoksesli mekanizması önem teşkil etmektedir. Çalışmanın bundan sonraki kısmında metinlerarasılık, pastij ve nostalji gibi postmodern anlatının temel özellikleri başlıklar halinde irdelenecektir. Bu doğrultuda dizinin üç sezonu (toplamda 25 bölüm) bu dinamikler çerçevesinde analiz edilecektir.

Metinlerarasılık

Stranger Things, olay örgüsü, karakter, nesnelere, anlatım biçimleri bağlamında metinlerarası ilişkiler içermektedir. Bilim kurgu, korku, fantastik, gerilim ve gençlik dizisi olarak sınıflandırılabilir dizi öncelikli olarak, Patrick Furey'nin tür filmlerinin farklı formları bir araya getiren yapısı itibariyle metinlerarasılık özelliği taşıdığı görüşü doğrultusunda değerlendirilebilir (2000, s. 49). İlk bölümü bilim kurgu ve korku türlerine gönderme yapan sahneyle başlar. Hawkins Laboratuvarı'nda geçen sahnede bir şeylerin yolunda gitmediğini gösterircesine ışıklar yanıp sönmektedir. Kim olduğu henüz belli olmayan bir düşmana karşı bilim adamları çalışmaktadır. Dizi boyunca gerçekleşen benzer sahneler tür içinde tür özellikleri sunmaktadır.

Stam'a göre sanat eserleri arasındaki metinlerarasılık yalnızca aynı ya da karşılaştırılabilir diğer sanat eserlerini değil, metnin konumlandırılabilir tüm dizilerle ele alınabilir (2014, s. 212). *Stranger Things*'in metinlerarası düzlemini çoğunlukla 1980'lerin popüler fantastik dizileri ve Stephen King romanları oluşturmaktadır. Öyle ki dizinin metinlerarası referans bağlantısında ayrıntılı bir Stephen King eserleri incelemesi arz ettiğini söylemek olanaklıdır. Dizinin ilk yayınlanan afişinin yazı karakteri ve rengi Stephen King'in romanlarının kapağının yeniden yaratımı görünümündedir. Afişte, metinlerarasılığın kullanılması Genette'in yanmetinsellik unsurlar kapsamına girmektedir. Yanmetinsellik, bir metnin ilk anlamının dışında kalan, ikinci dereceden metinsel unsurlarıdır. Bunlar başlıklar, alt-başlıklar, resimler, notlar, kapak ve önsöz olabilir (Aktulum, 2000, s. 85-86). *Stranger Things*'in afiş tasarımları düşünüldüğünde hem Stephen King'in

hem döneminin bilim kurgu ve korku türündeki diğer filmlerine yaptığı referanslarda yanmetinsellik bulgularını.

Dizi, Stephen King'in birçok romanına referanslar içerse de burada en fazla metinlerarası referans içerenlerden bahsedilecektir. Özellikle King'in *Needful Things* (1991) romanına hem hikaye hem de kapak olarak benzerlik taşımaktadır. İki yapıt arasındaki benzerlik görsel düzeyde olduğu kadar izleksel düzeyde de gerçekleşmektedir. *Stranger Things*'te, romanda olduğu gibi küçük bir kasabada yaşayan insanların aniden ortaya çıkan bir canavarla mücadele etmesi; romanda gönderme yapılan Howard Phillips Lovecraft'in *Cthulhu mitosuna*⁴ referans verilmesi iki metin arasındaki benzerliklerdendir. Dizi, Stephen King'in *Carrie* (1974), *Firestarter* (1980) *The Mist* (1980), *It* (1986) ve *The Body* (1982) romanlarına da göndermede bulunmaktadır. Psikokinetik yeteneklere sahip başkarakter Carrie'nin nesnelere zihin gücüyle hareket ettirebilmesi, Eleven'in ilham kaynağı olduğunu düşündürür. *Firestarter*'ın telekinezi yeteneğiyle gözleriyle yangın çıkarabilen küçük kızı Charlie, Eleven'in ilham aldığı diğer karakterdir. Dizinin ana karakterlerinden biri olan Eleven, genetik olarak psikokinetik yeteneklere sahiptir. Hawkins Laboratuvarı, Eleven'ı on bir numaralı denek olarak kullanmaktadır. Eleven, laboratuvardan kaçır. Laboratuvar çalışanları Eleven'in peşindeyken, Eleven, Will'in bulmak ve yaratığı yok etmek üzere arkadaşlarına yardımcı olmaktadır.

The Mist romanı kasabaya çöken ani sisle birlikte insanları yiyerek beslenen yaratıkların ortaya çıkışını anlatır. Bu yönüyle aniden ortaya çıkan ve insanlarla beslenen Demogorgon'un bu romandan alıntılı olduğu söylenebilir. *It* romanı Derry Kasabası'nda yaşayan, kendilerine "Kaybedenler Kulübü" ismi veren bir grup çocuğun 27 yılda bir uyanarak kasabadaki insanları öldüren bir yaratıkla mücadelesini anlatmaktadır. Romandan uyarılma filmde Ben Hanscom'un okulun kötü çocukları tarafından tehdit edilmesi ve Dustin'e bıçak çekilen sahne benzerlik taşımaktadır. *The Body*'de benzer şekilde küçük bir kasabada yaşayan dört çocuğun kasabaya yakın bir yerde ceset olduğunu öğrenmeleriyle cesedi bulmak için çıktıkları yolculuğu anlatmaktadır. Hikaye, ergenlik çağındaki bu çocukların dostlukları üzerine temellenmiştir. *Stranger Things*'in, bahsedilen romanların kasabada yaşayan ergenlik çağındaki çocukların bir tehlikeye karşı verdikleri mücadele konusunu temel alması, hem takip ettiği izlek hem de izleği ele alış biçimi -dostluk, tehlikeye karşı kolektivizmin gücü- bakımından Stephen King romanlarına öykündüğünün apaçık bir işaretidir. Hem romanda hem de dizide dikkati dağılmış anne-babaların ergenlik çağındaki çocuklar üzerindeki etkisi ve sorunlu baba figürü, ebeveynliğin sorunsallaştırılmasının temelini oluşturmaktadır. Dizide özellikle Will'in babası üzerinden dönemin romanlarında ve filmlerinde olduğu gibi ideal baba rolündeki eksiklikler ifade edilir.

Stranger Things'in küçük bir kasabada yaşayan istikrarsız aile modeli konusu 1980'li ve 1990'lı yılların diğer filmlerine ait uyuşmaları yeniden kullanır. Bunlardan biri 1982 yapımı bilim kurgu filmi olan *E.T.* (Steven Spielberg)'dir. Will ve Dustin'in anneleri *E.T.*'nin başkarakteri Elliott'un annesi gibi bekardır. Anlatıların arka planında aile bütünlüğünün olmayışının çocuklar üzerindeki etkileri sorunsallaştırılır. *E.T.*'ye yapılan gönderme, konu bakımından çeşitli benzerlikler içermektedir. Dizi ve filmin açılış sekansı *Dungeons & Drangons* oynayan çocuklarla başlamaktadır. Elliott'un evinin arka bahçesinde bulunduğu uzaylı gibi, *Stranger Things* çocukları da Hawkins Laboratuvarı'nın deneklerinden Eleven'ı ormanda bulur. Her iki karşılaşmada

⁴ Cthulhu, Lovecraft'in "Cthulhu'nun Çağrısı" (1928) isimli kısa hikayesinde görülen ahtapot ve ejderhaya benzeyen, devasa büyüklükte kollara sahip dünyayı yöneten yaratıklardan biridir (Lovecraft, 2004, s. 60). *Stranger Things*'in Demogorgon'unun ahtapota benzeyen kolları Cthulhu'ya benzetilebilir.

da E.T. ve Eleven'in yüzüne el feneri tutulur. Mike ve Elliott yeni arkadaşlarını evde saklar. Dizide çocukların sık sık bisiklet kullanmaları, film ve dizinin benzer noktalarından biridir. Bunun dışında saçsız olan Eleven'in tıpkı E.T gibi sarı peruk kullanması ve hayalet kostümü giymesi diğer göndermelerdir. Ayrıca nostalji unsuru olarak da görülebilecek Coca Cola sahnesi her iki metinde de benzer şekilde kullanılmıştır. Dizide, E.T.'nin yanı sıra Steven Spielberg'in başka filmlerine de göndermeler bulunmaktadır. *Stranger Things*'in afişlerinden birinde Will'in açtığı kapı *Close Encounters of The Third Kind* (Steven, Spielberg, 1977) filmindeki Barry Guier'in uzaylılar tarafından kaçırılacağı kapıyla büyük benzerlik taşımaktadır.

Stranger Things'in özellikle ikinci sezonunda James Cameron'ın yönetmenliğini yaptığı *Aliens* (James Cameron, 1979) filmine metinlerarası göndermeler bulunmaktadır. Filmde ve dizide süper güçlere sahip bir canlıyı elde etmeye yönelik çaba vardır. Her iki yaratık da bilim adamlarının yaptığı bir hata yüzünden kontrolden çıkarak insanlar için bir tehdit oluşturmaktadır. *Aliens*'in uzaydan gelen yapışkan sıvılı yaratığı *Stranger Things*'te yeniden üretilir. Dizinin alıntı yaptığı filmler arasında *Gremlins* (Joe Dante, 1984) ve *Ghostbusters* (Ivan Reitman, 1984)'de vardır. Dustin'in evinin önündeki çöp tenekesinin içinde bulunduğu tuhaf yaratığı besleyerek büyütmesi, *Gremlins*'in Billy'sinin beslediği yaratığa göndermede bulunmaktadır. Her iki yaratık da büyüdükçe tehlikeli hale gelmiştir. *Ghostbusters*'a yapılan referans ise Mike, Dustin, Will ve Lucas'ın Cadılar Bayramı için Hayalet Avcıları kostümü giymeleridir. Bölümün sonunda *Ghostbusters*'in film müziği kullanılmıştır. Bu doğrultuda izleksel ve biçimsel merinlerarasılığın koşut geliştiğini söylemek olanaklıdır.

Demogorgon'un Will'i enfekte ettiğini fark eden arkadaşları onu vücudundan atmaya çalışır. Tıpkı 1982 yapımı *The Thing* filmindeki yaratığın sıcaktan etkilenerek değişim geçirmesi gibi Demogorgon da sıcaktan etkilenmektedir. Annesi ve arkadaşlarının Will'in vücudundan Demogorgon'u çıkarmaya çalıştığı sahne *The Exorcist* (William Friedkin, 1973) filmine doğrudan göndermedir. Filmin baş karakteri Regan, yatağa bağlanarak annesinin yardımıyla şeytandan kurtulmaya çalışırken annesini öldürmeye yeltenmiştir. Benzer biçimde yatağa bağlanan Will de Demogorgon'dan kurtulmaya çalışırken annesine saldırmıştır. Çocuğun canavara dönüşümü ve canavardan arınması geçişi iki metin arasındaki koşutluğu izleksel düzeyde gerçekleştirir.

Görüldüğü üzere *Stranger Things* ele aldığı konu ve işleyiş biçimi itibarıyla 1980'li yılların birçok ikonik filmine göndermelerde bulunur. Burada hepsinden bahsetmek mümkün olmasa da açık bir şekilde referans gönderilen diğer filmler şöyle sıralanabilir: ilk olarak Nancy, Jonathan ve Steve arasındaki aşk üçgeni, 1980'lerin ve 1990'ların dramalarında sık karşılaşılan bir eğilimdir. Çocukların canavarı öldürmeye çalıştığı sahne *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984)'e referans etmiştir. *The Evil Dead*'in (Sam Raimi, 1981) afişi ilham kaynağı olarak kullanılmıştır. Dizinin, geçtiği dönemin popüler kültür ürünlerine böylesi yoğun referanslar içermesi, metinlerarasılığın nostaljiye aracılık eden özelliğine işlerlik kazandırmıştır.

Günümüze dönecek olursak dizinin, Netflix'in diğer popüler dizisi Alman yapımı *Dark* (2017-) ile metinlerarası imgelem taşıdığı söylenebilir. Her iki dizinin de küçük bir kasabada geçmesi, hikayenin çıkış noktasının kaybolan bir çocuk olması ve iki farklı evren arasında zaman yolculuğu yapılabilmesi başlıca benzerlikleridir. *Stranger Things*'in metinlerarası ilişkilerinin tümü dikkate alındığında 1970'leri ve 1980'lerin metinlerarası izlerini taşıdığı görülür. Bu benzerlik anlamsal dönüşümü görsel düzenlemeler, ses, ışık, kullanılan renkler gibi teknik olanaklarla bir arada sunmuştur. Dahası, *Stranger Things* için metinlerarasılık

sahnelerin referansını anlamada, karakterlerin anlaşılmasında hayati önem arz etmektedir. Aktulum'un görüşleriyle değerlendirildiğinde dizinin bir yeniden yazım olduğu ileri sürülebilir. Aktulum'a göre bir metnin onu taklit eden bir metin aracılığıyla dönüştürülmesi, açık veya kapalı olarak yinelenmesi, bir metnin yeni versiyonu olarak değerlendirilebilecek yeniden-yazımdır (2000, s. 236).

Nostalji ve Pastiş

1980'li yıllarda geçen *Stranger Things*, çocukluk dönemi o yıllara tekabül eden izleyiciler için hatırlayacakları birçok nostaljik imgeyi bünyesinde barındırmaktadır. Diğer izleyiciler için ise kurgu ve gerçeği birleştirerek yeni bir deneyim alanı sunmaktadır. Bir bakıma gündelik olanı unutturma imkanı tanıdığı söylenebilir. Nostaljik metaların izleyici üzerindeki en belirgin etkisi, izleyicilerin metne daha kolay adapte olmalarını ve geçmiş dönemlerde beğenilerini kazanmış sanat ürünleriyle yeniden karşılaşarak nostaljik haz almalarını sağlamasıdır. Netflix, *Stranger Things* aracılığıyla çocukluğu ya da ergenliği 1980'li yıllara denk gelmiş izleyicilere, çocukluğuna geri dönmüş hissi yaşatan nostaljik bir özlemden beslenmektedir. Bu noktada önemli olan dizinin nostaljik imgeleri ne şekilde kullandığıdır. O dönemde büyüyenlerin belleklerinde yer edinen banliyöde yaşam, 1980'lerin estetik bakışını ortaya koyan mekanlar, kostümler, müzik, baş karakterlerin oynadığı video oyunları, bisiklet, alışveriş merkezi kültürü ana hatlarıyla ortaya konulmuştur. Dizi geçmişteki bir dönemi anlatırken 1980'lerin popüler kültürünün farklı görüngülerini birlikte arz etmiştir.

Bahsedilen unsurlar aracılığıyla dizide, nostaljinin Jameson'ın belirttiği şekilde işlerlik kazandığı söylenebilir. Jameson'ın nostalji filmi tanımlaması, geçmiş döneme ait film evreninin biçimsel ve anlamsal açıdan yeniden oluşturulmasıdır. Jameson, pastişini yeniden inşa eden nostalji filmlerini George Lucas'ın *American Graffiti* (1973) filmiyle örneklendirir. Film, Eisenhower döneminin büyüleyici görünen kayıp gerçekliğini yeniden elde etmeye çalışmaktadır. Çünkü 1950'li yıllar Amerikalılar için "arzunun ayrıcalıklı yitik nesnesi"dir (2011, s. 58). Bahsedilen filmin 2000'li yıllarda çekilmesi gibi, 1980'li yıllarda geçen *Stranger Things*'in 2016 yılında çekilmeye başlanması izleyiciye şimdiki zamandan geçmişe gitme fırsatı tanıyan nostalji filmlerinde pastiş kullanımını örnekler. Yine Jameson'ın düşüncüsüyle nostalji, geçmişin bir moda biçimi ya da gösterişli bir imgesidir. Postmodern sanat ve kuramda çok sayıda görüngüyle birlikte yalnızca estetik bir görüntü olarak kalabilir. İmge, tarihselcilik, kopyalama gibi araçlar, kendi kendinin göndergesi olmasına yardımcı olur (2011, s. 181). Dolayısıyla *Stranger Things*'in Stephen King'in eserleri gibi dönemin popüler romanlarından ya da filmlerinden ilham alması ve popüler müziklerini kullanması, 1980'lerin sanatsal ve kültürel atmosferine de büyük oranda yaslandığını ortaya koymaktadır. Ayrıca 1980'li yılların televizyon dizilerinde yaygın kullanılan aşk üçgeni ve balo gibi anlatı unsurlarını kullanması izleyiciye geçmiş yıllardaki seyir deneyimini hatırlatır. Bu doğrultuda dizinin "nostalji için nostalji" yaparak izleyiciye eski izleme deneyimini yeniden yaşatma vaadinde bulunduğu söylenebilir.

Stranger Things'in 1980'li yılları yeniden gündeme getirirken hicvetmeye meyletmeyerek, pastiş aracılığıyla izleyiciye o yılları yeniden deneyimletme hazzı vermektedir. Anlatının merkezine ergenlik çağındaki çocukları koyması, nostaljik çekiciliğini daha da arttırmaktadır. Kolektif belleğin işaretlendiği bu yolla ayrıca nostalji ve gerçeklik arasındaki bağı güçlendirmiştir. Kolektif nostaljinin en önemli belirleyicilerinden biri ortak bir deneyim olarak kabul edilebilecek çocuklukta kullanılan tüketim ürünleridir. *Stranger Things* çeşitli sahnelerde insanları birbirine bağlayan bu unsura işaret eder. Neredeyse birer zaman makinesi metaforu

olabilecek bu ürünlerden biri “Coca-Cola”dır. Eleven’in devlet laboratuvarında içmesi için önüne konulan “New Coke” -1985 yılında Coca-Cola’nın kısa süre piyasaya sürdüğü kola çeşidi- ve başka sahnelerde gösterilen kola reklamları 1980’lerde yaşayanların hatırlayacağı bir anı olarak sunulmuştur.

Stranger Things’in fon olarak kullandığı nostaljik unsurlardan biri de Soğuk Savaş dönemidir. Çocukluktan ergenliğe geçiş sürecinin zorluklarıyla Amerikan toplumunun kaygılarını paralel bir şekilde kurgulamıştır. Çocukların hayatının bilinmezliğe doğru gidişini, toplumun gelecek kaygısını ve o dönemin güvenlik algısını yeniden ortaya koymuştur. Amerika toplumunun genlerine işlemiş paranoyayı parodileştirmiş olarak açığa çıkarmıştır (Aydemir, 2019). Bu doğrultuda anlatı boyunca canavar Demogorgon her ortaya çıktığında hissedilen tekinsizlik duygusunun o dönemin Amerika’sında yaşanan paranoyayla ilgili olduğu düşünülebilir.

Demogorgon yaşadığı alternatif evrenden gerçek dünyaya çıktığında elektronik aletlerde bozulma yaşanmaktadır. Will, Upside Down’a sıkıştığında annesiyle iletişimi yalnızca elektronik aletlerle sağlamaktadır. Bu durum 1980’li yıllarda yaşanan teknolojik değişikliklerin toplumda oluşturduğu kaygıya yönelik nostaljik bir bakış sunmaktadır. Bu bağlamda Svetlana Boym’un *Nostaljinin Geleceği* (2009) adlı çalışmasında “yeniden kurucu nostalji” ve “düşünsel nostalji” olarak ayırdığı iki nostalji düzleminden bahsetmek gerekir. Yeniden kurucu nostalji, özce zamanla ilişkilidir. Yüzünü geçmişe dönerek geleneklerle ilgilenir. Mutlak hakikat temelinde yitik evini geleceğe taşımaya hedefler. Düşünsel nostalji, zaman mefhumundan kopmuştur. Modernliğin paradoksları ekseninde geçmişe duyduğu özlem üzerine odaklanır. Nostaljik olarak gördüğü olgunun oluşma süreciyle ilgilenmek yerine hatırlamak üzerine yoğunlaşmaktadır. Acının ve huzurun bir arada olduğu düşünsel nostaljide kişi ve toplum gerçeklikten uzaklaşır (2009, s. 37). Bu bakıştan hareketle *Stranger Things*, 1980’li yılları günümüze taşıyan anlatısal ve tematik unsurlar içermesi dolayısıyla yeniden kurucu nostalji kavrayışıyla değerlendirilebilir.

Yeniden kurucu ve düşünsel nostalji arasındaki farklardan biri de bireysel bellek ve kolektif bellek arasındaki ilişkidir (Boym, 2009, s. 76). Dizide, analog ve dijital medya arasındaki farklar, ergenlik çağındaki çocuklar üzerinden araçsallaştırılmış ve tarihsel bir bağla ele alınmıştır. Mike, Will, Lucas ve Dustin’in birbiriyle ilişki kurmak için telsiz ve amatör radyo sistemi kullanması analog çağa dönüşü sağlayan nostalji ögesi olarak açığa çıkarılır. Dizinin olay örgüsünün nirengi noktasını oluşturan telsizler, cep telefonunun olmadığı zamanlarda karakterlerin birbirleriyle iletişim sağlamasının tek yoludur. 1980’lerin ruhunu yansıtan bu analog araçlar yer yer ikonikleştirilir ve anlatıyı katalize etme görevini üstlenir. Boym’un kişisel hafızamızda yer alan hatıraların toplumsal olan ve tarihle bağlantılı olarak işlerlik kazandığı (2009, s. 7) görüşüne yaslanıldığında dizide, yeniden kurucu nostalji ve düşünsel nostaljinin eş zamanlı olarak da düşünülebileceği söylenebilir.

Ayrıca çocukların teknolojiyle kurdukları bu nostaljik bağ, Tracey Mollet’a göre “geek” özellikleri taşımalarını destekler. “Geek”, 1970’ler, 1980’ler ve 1990’larda çocukluğunu yaşamış olan, oyun, film, çizgi roman gibi kültürel ürünleri sosyal yaşantılarının merkezine koymuş kişilerdir. İlk sezonda “Zindanlar ve Ejderhalar”ı saatlerce oynamaları ve video oyun salonundaki geçirdikleri zaman “geek” kültürüne ait anlatı öğeleriyle desteklenmiştir. Bu sahneler ayrıca alternatif erkeklik hegemonyası da sunmaktadır. Dolayısıyla dizi, “geek” kültürünü yalnızca nostaljik olarak sunmakla kalmayarak yeniden değerlendirmiştir (2019). Ayrıca *Star Wars* ve *X-Men* film serilerine yaptıkları atıflar, “geek” kültürünün referansları olarak işlev görmüştür. “Geek”

kültürünün söz dağarcığından sık sık alıntı yapılması, nostalji üzerinden kurulan metinlerarası bağı pekiştirmiştir.

Sonuç

Bu çalışmada 1980’li yılların popüler filmlerine ait dizgeleri kullanan, postmodern söylemin metinlerarası ve nostalji söylemini bir kesişme noktası olarak harekete geçiren Netflix orijinal dizisi *Stranger Things* analiz edilmiştir. Video akışı platformu Netflix’in, postmodern anlatı metni üreticisi olarak nostaljiye başvurusu, çok sayıda metinlerarası referansla değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda dizinin olay örgüsü, konusu, karakterleri, nesnelere, anlatım biçimleri ve görsel düzenlemelerinin metinlerarası düzlemini çoğunlukla 1980’li yılların popüler kültür ve sanat ürünlerinin oluşturduğu söylenebilir. Metinlerarası göndermeler sinema ve televizyonun yanı sıra edebiyat, oyun kültürü, müzik gibi farklı alanları da içermektedir. Bu göndermeler, doğrudan ve dolaylı olarak yapısal, izleksel, biçimsel, anlamsal ve tekniksel düzeyde gerçekleşmiştir. Dizinin, 1980’li yılların metinlerini yeni bir bağlama yerleştirirken bir dönüşüm işlemine uğratarak yeni bir anlamsal evren oluşturduğu görülmüştür. Bu dönüşümü metnin ruhuna inerek, geçmişle günümüz arasında koşutluk kurarak yürütmüştür. Saptanan pek çok koşutluk, dizinin daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır.

Georg Stauth ve Bryan S. Turner, nostaljinin ele alınışında iki farklı gelenekten bahseder. İlki, ağırlıklı olarak tıbbi bakışa yaslanan nostaljinin melankoliyle ilişkilendirildiği gelenektir. İkinci gelenek, şimdiki zamanın tekinsizliğinden korunmak isteyen kişinin moral bulmak üzere geçmişe sığınmasıdır (1993, s. 261-262). Çalışmada odaklanılan dizi bu çerçevede değerlendirildiğinde ikinci geleneğe daha yakın durduğu görülmüştür. Geçmişe ait bir metni günümüzün teknolojik olanaklarıyla uyarlayarak hem “aşinalık” etkisi oluşturmuş hem de izleyiciye geçmişe sığınma fantazisi vaat etmiştir. Burada nostalji, Jameson’ın ifade ettiği üzere “geçmişe ait bir fantazyadan alınan haz” olarak varlık kazanmıştır (2011, s. 248). Dizide 1980’li yıllara yönelik kolektif ve bireysel özlem açığa çıkarılırken pastiş aracılığıyla kayıp geçmişe ulaşılmaya çalışılmıştır. Bir bakıma dizi kullandığı dekor, müzik, mekan, kostüm, “geek” kültürü gibi araçlarla izleyiciyi 1980’li yıllara götürmüştür. Çocukların hala güvenli bir şekilde dolaştığı küçük bir kasabada geçen hikayesiyle alternatif bir evren sunmuştur. Dahası, anlatıda yer alan metinlerarası göndermeler izleyicide geçmiş zamana sabitlenmiş hissi uyandırmıştır.

Netflix’in geçmişe yönelik bu özel ilgisi Netflix’i neredeyse postmodern anlatının bir vârisi gibi idealize etmektedir. Netflix’in bu eğilimini ortaya çıkaran koşullar internet teknolojisi hızlı ilerleyişi, dijital platformlara özel üretilen içeriklerin hızlı tüketimi ve ekonomik beklentileriyle ilişkilidir. İçerik üreticilerinin böyle bir durumda ilk başvurdukları tasarruf yöntemi, metinlerarasılık ve nostaljidir. Metinlerarasılık ve nostaljiyle kurulan anlatı evreninin en önemli avantajı, yaratıcılığa daha az ihtiyaç duymasıdır. Belli bir izleyici kitlesini yakalamış içerikler, ileri bir zaman aralığında yeniden sunulduğunda yeni izleyicilere ulaşmış olur. Bu yaklaşımıyla Netflix, geçmişte sevilerek izlenen sinema ve dizilerin bilinçli olarak yeniden canlandırıldığı bir alan olarak konumlanır.

Stranger Things’in postmodern anlatı olarak değerlendirilmesini sağlayan özelliklerinden biri de türler arası sınırların belirsizliğidir. Postmodern anlatılar modernliğin oluşturduğu kategorileşmelere karşı çıkararak türleri

birbirine yaklaştırmaktadır. Dizinin, bilim kurgu, korku, gerilim, fantastik, doğüstü ve gençlik türünden beslendiği için melez bir yapılaşmaya sahip olduğu söylenebilir. *Stranger Things*'in farklı biçim ve türleri bir arada kullanması, benimsenmiş imgelere ve izleklere başvurması postmodern anlatının başarılı örneklerinden biri olmasını sağlar. Böylelikle geçmişe ait olanı dijital teknolojiyle harmanlayarak izleksel ve biçimsel yeniliğin kapısını aralar.

Kaynakça

- Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası İlişkiler*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Anderson, P. ve Meiksins W. E. *Modernizm, Postmodernizm ya da Kapitalizm*. (A. T. Erdağı ve Ç. Ünal, Çev.). İstanbul: Bilim Yayıncılık.
- Aydemir, Ş. (2019). Stranger Things 3. Sezon: Duvarın Altında Kalmak!. *Altyazı Dergisi*. Erişim <https://altyazi.net/gozecarpanlar/stranger-things-3-sezon-duvarin-altinda-kalmak/>
- Barthes, R. (1977). The Death of the Author, (S. Heath, Çev.), içinde *Image, Music, Text* (s. 142-148). London, Great Britain: Fontana Press.
- Bauman, Z. (2000). *Postmodernlik ve Hoşnutsuzlukları*. (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bakhtin, M. (2001). *Karnavaldan Romana: Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar*. (C. Soydemir, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Berktaş, F. (2000). Küreselleştikçe Parçalanan Bir Dünyanın Düşünsel İzdüşümü: Postmodernizm. *İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi*, 21 (2000), 1-12.
- Best, S. ve Kellner, D. (2011). *Postmodern Teori Eleştirel Soruşturmalar*. (M. Küçük, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Boym, S. (2009). *Nostaljinin Geleceği*. (F. B. Aydar, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Büyükdüvenci, S. ve Öztürk S. R. (2014). *Postmodernizm ve Sinema*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Calhoun, C. (1993). Postmodernism as Pseudohistory. *Theory, Culture and Society*, 10 (1), 75-96.
- Cevizci, A. (2017). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Say Yayınları.
- Eagleton, T. (2011). *Postmodernizmin Yanılsamaları*. (M. Küçük, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ecevit, Y. (2001). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Fuery, P. (2000). *New Developments in Film Theory*. New York: St. Martin's Press.
- Flisfeder, M. (2017). *Postmodern Theory and Blade Runner*. New York, London: Bloomsbury Academic.

- Fludernik, M. (2005). Histories of Narrative Theory (II): From Structuralism to the Present, James Phelan & Peter J. Rabinowitz (Ed.), içinde, *A Companion to Narrative Theory* (s. 36-60). Oxford: Blackwell Publishing.
- Hall, S. (1995). Yeni Zamanların Anlamı. (A. Yılmaz, Çev.). Stuart Hall ve Martin Jacques (Der.), içinde, *Yeni Zamanlar*, (s. 105-127). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Harvey, D. (2010). *Postmodernliğin Durumu Kültürel Değişimin Kökenleri*. (S. Savran, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Hutcheon, L. ve Valdes, M. J. (2000). Irony, Nostalgia and Postmodern: A Dialogue. *Poligraphias 3* (1998-2000), 18-41.
- Hutcheon, L. (2004). *A Poetics of Postmodernism: History, Theory Fiction*. Routledge Taylor & Francis Group: Londra & New York.
- Huyssen, A. (1993). Postmodernin Haritasını Yapmak. (M. Küçük, Çev.). Mehmet Küçük (Der.), içinde, *Modernite versus Postmodernite* (s. 107-131). Ankara, Vadi Yayınları.
- Jameson, F. (2011). *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantiğı*. (N. Plümer ve K. Gölcü, Çev.). Ankara: Nirengi Kitap.
- Kovacs, A. B. (2010). Modernizmi Seyretmek Avrupa Sanat Sineması, 1950-1980. (E. Yılmaz, Çev.). Ankara: De Ki.
- Kumar, K. (2013). *Sanayi Sonrası Toplumdan Post-modern Topluma Çağdaş Dünyanın Yeni Kuramları*. (M. Küçük, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Lovecraft, H. P. (2004). *Toplu Eserleri 3*. (H. F. Nemli, Çev.). Ankara: Dost Yayınevi.
- Lyotard, J. F. (1997). *Postmodern Durum*. (A. Çiğdem, Çev.). Ankara: Vadi Yayınları.
- Marshall, G. (2005). *Sosyoloji Sözlüğü*. (O. Akınhay ve D. Kömürcü, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Menteşe, O. B. (1992). Sanat'da Modernizm'den Postmodernizm'e. Ceylan Ertem (Haz.), içinde, *Littera Edebiyat Yazıları*, C III, Ankara: Karşı Yayınları.
- Mollet, T. (2019). Demogorgons, Death Stars and Difference: Masculinity and Geek Culture in Stranger Things. *Refractory*, 31. ISSN 1447-4905.
- Opperman, S. (1992). Postmodern Romanda Değişen Anlatım Biçemi ve 'Gerçeklik' / 'Yazı' İkilemi, Ceylan Ertem (Haz.), içinde, *Littera Edebiyat Yazıları*, C III, Ankara: Karşı Yayınları.
- Orr, J. (1997). *Sinema ve Modernlik*. (A. Bahçivan, Çev.). Ankara: Ark Yayınları.
- Rosenau, P. M. (1998). *Postmodernizm ve Toplum Bilimleri*. (T. Birkan, Çev.). İstanbul: Ark Yayınları.
- Oskay, Ü. (1982). *Çağdaş Fantazy Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması*. Ankara: Ayko Yayınları.

- Ryan, M. ve Kellner, D. (2010). *Politik Kamera*. (E. Özsayar, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sardar, Z. (1998). *Postmodernism and the Other: The New Imperialism of Western Culture*. London: Pluto Press.
- Sarup, M. (2004). *Post-yapısalcılık ve Postmodernizm*. (A. Güçlü, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat.
- Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*. (S. Salman ve Ç. Asatekin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Stauth, G. ve Turner, B. S. (1993). Nostalji, Postmodernizm ve Kitle Kültürü Eleştirisi. (M. Küçük, Çev.). Mehmet Küçük (Der.), içinde, *Modernite versus Postmodernite* (s. 259-276). Ankara: Vadi Yayınları.
- Stranger Things En Çok İzlenen Dizi Oldu. (16 Temmuz 2019). *NTV*.
- Şaylan, G. (2016). *Postmodernizm*. Ankara: İmge Kitabevi.
- The Duffer Brothers (Yapımcı ve Yönetmen). (2016-). *Stranger Things* [Netflix orijinal dizisi]. USA: 21 Laps Entertainment, Monkey Massacre.
- Thompson, K. (2003). *Storytelling in Film and Television*. Cambridge, London: Harvard University Press.
- Warhol, R. (2005). Neonarrative or How to Render the Unnarratable in Realist Fiction and Contemporary Film, James Phelan & Peter J. Rabinowitz (Ed.), içinde, *A Companion to Narrative Theory* (s. 220-232). Oxford: Blackwell Publishing.