

Mehmet GÜNGÖR*

OYUN VE ÜSTKURMACA BAĞLAMINDA BİR ANİMASYON OKUMA DENEMESİ: WRECK-IT RALPH

Öz: 1930'lardan itibaren adı zaman zaman sanat ve felsefe çevrelerinde farklı bağlamlarda gündeme gelse de postmodernizm, François Lyotard ismiyle anılagelmıştır. Onun 1979 tarihli “Postmodern Durum” adlı eseri; bir bakıma bir realiteyi teorize etmiş; böylece postmodernizm, felsefe başta olmak üzere hemen bütün sosyal bilimlerle insan bilimlerinin en temel tartışma konusu hâline gelmiştir.

Postmodern sanat, edebiyatın hemen bütün türleriyle sinemada da kendini gösterir. Esasen postmodernizm; pastiş, parodi, üstkurmaca, metinlerarasılık gibi postmodern öncesi anlatıda karşılaşılabilecek kimi anlatım tekniklerini ya da anlatı hususiyetlerini farklı bir düzleme oturtmak suretiyle kullanır ve karakterize eder. Bu farklı düzlem; postmodern kurmacanın en temel hususiyeti olan oyun ve belirsizliktir. Oyun ve belirsizlik, iki temel noktaya dikkat çeker. Öncelikle postmodern bilgi kuramına göre insan, varlığa dair kesin, nesnel ve tümel bir bilgi üretmez. Bu noktadan beslenen belirsizlik gerçek/gerçek olmayana dair şüpheli bir spekülasyonu beraberinde getirir. Kurmaca ile gerçek arasında çağlar boyu varlığı mutlak görülen sınır; kısaca değinilen bu düşünceler etrafında aşındırılır. Buna ek olarak nesnel bilginin inşasının imkânsızlığından beslenen “amaç” yitimi; var oluşun anlamsız ve amaçsız bir oyun olduğu düşüncesini de beraberinde getirmiştir. Şu hâlde bizzat kendisi bir oyun olan hayatı yansılayan kurmaca da bir oyun olacaktır. Böylece oyuna dönüşen ve “-miş gibi yapma” hususiyetini yitiren sanat eseri, kurmaca/gerçek çatışmasını oyun teması ve bu temaya dönük anlatım teknikleriyle destekleyerek işler.

Postmodern kurmacanın yukarıda bahsi geçen hususiyetlerini animasyon sinemasının kimi eserlerinde görmek mümkündür. Bu bakımdan Rich Moore'un yönettiği “Wreck-It Ralph” isimli animasyon dikkat çekicidir. Bilgisayar oyunlarının oynandığı bir oyun salonunu ve buradaki oyunların kahramanlarını merkeze alan film; gerek çift katmanlı anlatı yapısıyla gerek oyunu bir anlatım tekniği hâline getirmesiyle postmodern kurmacanın en temel hususiyetlerini taşır. Öte yandan bahsi geçen çift katmanlı anlatımın çocuk eğitimi açısından taşıdığı hususiyetler de önem arz etmektedir. Animasyon filmlerde yaygın bir görünüm arz eden tek merkezli anlatı yerine ele alınan animasyonda karşılaşılan iki farklı gerçeklik zemini ve dolayısıyla birbirine paralel olarak ilerleyen iki merkezli anlatı; eserin alımlanması ve anlamlandırılması sürecinde kendine has bir işlev üstlenir. Bu çalışma, bahsi geçen animasyon filmde postmodern anlatımın nasıl teşekkül ettiğini tespit etmeyi amaç edinir.

Anahtar Kelimeler: Postmodernizm, animasyon, kurmaca, üstkurmaca, oyun.

* Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı, Doktora Öğrencisi, Kırşehir/TÜRKİYE; mehmetgungor1981@gmail.com

AN ATTEMPT AT ANIMATION READING IN THE CONTEXT OF GAME AND METAFICTION: WRECK-IT RALPH

Abstract: Postmodernism has happened to be remembered with François Lyotard though from time to time it is at the agenda of the art and philosophy circles in different contexts beginning from 1930s. His work “Postmodern Condition” (1979), in a sense, theorized a reality thus postmodernism has become the basic matter of debate of human sciences with almost all social sciences, particularly philosophy.

Postmodern art shows itself in cinema as in almost all other kinds of literature. In fact, postmodernism takes and characterizes some kinds of narration styles or narrative features that are probable to witness in the pre-postmodern narrations such as pastiche, parody, metafiction and intertextuality in a different context.

This different context is game and obscurity which are the main features of the postmodern fiction. Game and obscurity takes attention to two main points. Firstly, in postmodern epistemology, human being cannot create a certain, objective and universal knowledge. The obscurity arising from this point brings a skeptic speculation on real/unreal. The so-called absolute border down the ages between reality and fiction is damaged because of these thoughts mentioned in short. In addition to this, the loss of “purpose” fed by the impossibility of the objective knowledge has brought along the thought that the existence is a meaningless and aimless game. So, the fiction redoubling the life - already a game itself- is a game. Thus, the piece of art turning into a game and losing the characteristic of “pretending” mentions the conflict of fiction/reality with the theme of game and narrative styles corresponding to this theme.

It is possible to see the characteristics of the postmodern fiction mentioned above in some works of the animation cinema. In this aspect “Wreck-it Ralph” directed by Rich Moore is remarkable. Turning around a video game hall and the heroes there it carries the basic characteristics of postmodern fiction by both with its bilayer narrative structure and turning the game into narration style. On the other side, the bilayer narration mentioned is also significant from the pedagogic aspects of the childhood education. Instead of mono-center narrative commonly seen in animation movies, two different reality areas and therefore two-centered narrative serves a specific function in the process of the reception and interpretation of the work. This study aims to identify the formative process of the postmodern narrative in the aforementioned animation movie.

Keywords: Postmodernism, animation, fiction, metafiction, game.

Giriş

Latince şimdi manasına gelen “modernus” kelimesinden türetilmiş olan modernizm, şimdinin altını belirgin bir şekilde çizen bir düşünce geleneği olageldi. Bir bakıma modernizm, geleneğin ve geleneksel olanın kuşaklar boyu aktardığı hemen bütün kavramlarla bir çatışma içine giriyor ve bunların karşısına yeni kavramlar, düşünce sistemleri ve yaklaşımlar yerleştiriyordu. Kaynakları Rönesans ve Reformasyon hareketlerine, buradan da elbette ki Antik Yunan felsefesine gitse de modernizm, Aydınlanma felsefesinin çocuğuydu ve onun akılcı, seküler ve evrenselci yaklaşımını bütünüyle tevarüs etmişti. Sanayi devrimi, liberal kapitalizmin kurumsallaşması, deniz aşırı keşifler, sömürgecilik vb. tarihsel olgular, modernizmi, bir Avrupa olgusu olmaktan çıkardı ve günümüze kadar gelen süreçte küresel bir realite hâline getirdi.

Öte yandan modernizm, kendi eleştirisini de içinde taşıyordu. Örneğin Nietzsche, modernizmin söylemlerini hemen bütünüyle eleştiren bir filozoftur. Bununla beraber o ve onun gibi pek çok muhalif isim, modern kültürün sağladığı bir düşünce zemininden hareket etmeleri sebebiyle yine de modernizmin bir parçası kabul edilirler (Aktay, 2008, s. 8). Modernizmin küresel bir olgu olduğu gerçeği hatırlanacak olursa 19. yüzyıldan günümüze hemen bütün modernizm eleştirilerinin de bir tür modern söylem olduğu düşünülebilir.

Bu cümleden olmak üzere aynı zamanda bir modernizm reddiyesi olarak da okunabilecek olan postmodernizmin modernist söylem içinde değerlendirilip değerlendirilemeyeceği, yıllar boyu tartışılmalıdır. Bununla beraber genel kanı, onun modernite sonrasını imleyen bir söylem olduğu yönündedir. Kavram farklı bağlamlarda da olsa 20. yüzyıl boyunca zaman zaman gündeme gelmiş, ancak ilk defa 1979 yılında F. Lyotard tarafından bugün anlaşıldığı manada sistematize edilmiş ve o günden bugüne felsefe ve güzel sanatlar başta olmak üzere bütün sosyal bilimlere ve insan bilimlerine temel bir teorik zemin sunmuştur.

Postmodernizm

Modern sonrası anlamına gelen postmodernizm, modernizme ait bazı temel kavram ve düşüncelerin belirli bir perspektiften sorunsallaştırılmasıyla oluşan düşünceler manzumesi olarak tanımlanabilir.

Postmodernizm öncelikle, II. Dünya Savaşı sonrası Batı toplumlarının bir realitesi olarak kendisini hissettirdi. 51’de sanayi sonrası dönemi anlatmak için kullanıldı; 54’te ünlü İngiliz tarihçi Toynbee tarafından olumsuz bir anlamda yeni bir çağ olarak algılandı. 70’lerin başında mimari ile ilişkilendirildi. Nihayet 79’da Lyotard, kavramı bugün de anlaşıldığı şekliyle belirli bir çerçeveye oturttu (Aydın, 2008: s. 34, 35).

Lyotard’ın çizdiği çerçevede postmodernizm, belirli sınırları ve ön kabulleri beraberinde getirir. Ona göre bilginin kitleselleştiği bir çağda bilgiye mahsus bir meşruiyet sorunu gündeme gelecektir. Buna ek olarak modernizmin (Aydınlanmanın) rasyonel akla yüklediği anlam ve buna bağlı olarak büyük inançlar/ütopyalar gündemden düşecektir (Aktay, 2008: s. 14). Postmodernizm 20. yüzyılda Wittgenstein, Heidegger, Foucault, Althusser, Roland Barthes, Richard Rorty, Derrida gibi kimi şöhretli isimlerin görüşlerinden beslendi (Aktay, 2008: s. 15). Bu isimler, her şeyden önce modernizmin ileri sürdüğü nesnel ve tümel bir bilginin inşası ihtimaline karşı çıktılar. Egemen ve akılcı bir özne varlık olarak insan düşüncesini eleştirdiler (Aktay, 2008: s. 8). Böylece iktisatta esnek yapıyla post-fordizm, mimaride yuvarlaklık ve asimetri, tahkiyeye dayanan sanatlarda kahramanın merkezi rolünü bitiren anlatım tarzları; postmodernizm dolayısıyla gündeme geldi (Aktay, 2008: s. 15).

Şu hâlde postmodernizm, temel anlamıyla evren tasavvurunda bir merkez yitimini imler. Postmodern varlık anlayışı, kural düşüncesinden yoksundur. Modernizmin insan hakları, evrensel barış, rasyonel aklın

üstünlüğü ve egemenliği gibi söylemlerinin sonuçsuz kalışı dolayısıyla da bütün meta anlatılara¹ karşı çıkar.

Özetle, postmodernizmin modernizme getirdiği eleştiriler şu şekilde sıralanabilir:

1. Modernite bir evrensel gelişim modeli değildir
2. Modernitenin “insan hakları” gibi sosyal projeleri askıda kalmıştır ki kadına haklar getirdiği iddiası bunun başında gelir
3. Kentsel Hayat Dejenere Olmuştur
4. Modernitenin üst anlatıları iflas etmiştir
5. Görünen gerçekliğin ötesinde bir özne düşüncesi hayalden ibarettir
6. Bilgiye yüklenen misyon geri tepmiştir
7. Dilsel gerçeklik mutlak değil göreceli bir gerçektir (Aydın, 2008: s. 40-46)

Wreck-it Ralph ve Postmodern Tahkiye

Postmodernizm, geleneksel gerçekçi anlatının ve modern anlatının pek çok hususiyetinin altını oydu denebilir. Şüphesiz ki postmodernizmin yoktan birtakım anlatım yöntem ve teknikleri icat ettiğini söylemek güçtür. Bununla beraber o, eskiden beri anlatı geleneğinde kullanılan pek çok teknik ve yöntemi kendi bağlamı içine yerleştirmesini ustalıklı başarılmıştır. Postmodern sanatın ayırıcı hususiyeti sanatla gündelik hayatın arasındaki sınırların kalkması, yüksek kültür-düşük kültür ayrımının yok olması, eklettizm ve melezliğin güç kazanması gibi hususlar olarak tespit edilebilir (Ünal, 2008: s. 290). Bu cümleden olmak üzere postmodern anlatının temel yöntemleri olarak “üstkurmaca, okur merkezlik, özgöndergesellik, metinlerarasılık, çift kodlama, ironi, oyun, türlerin karnavallaşması, çoğulculuk vb.” sayılabilir (Ünal, 2008: s. 286-296).

Wreck-it Ralph, yönetmenliğini Rich Moore’un yaptığı, 2012 yapımı, ABD menşeli bir animasyon filmidir. Eserin başkışisi olan Ralph, Wreck-it Ralph isimli bir oyunda kötü karakterdir; ancak günün birinde o da tıpkı iyi karakterleri gibi beğenilmeyi, takdir edilmeyi vb. arzu etmeye başlar. Böylece oyunun kendisine biçtiği rolü hiçe sayarak kendini ispatlama mücadelesi içine girer. Filmin sonunda Ralph, kendisine biçilen rolü benimseyecek bir iç olgunluğa ulaşır ve böylece her şey yerli yerine oturur.

Filmin kurgusu, postmodern tahkiyeye bağlı kimi unsurlar içermesi açısından dikkat çekicidir. Bu bildiriye, bahsi geçen unsurlardan özellikle öne çıkan “oyun” ve “üstkurmaca” kavramları üzerinde durulacaktır.

¹ Meta anlatı, gerçeklik ve küresellik iddiasındaki her türlü dinî ya da seküler söylem olarak tanımlanabilir.

Üstkurmaca

Önemli postmodern tahkiye yöntemlerinden biri olan üstkurmaca, yapıtın kendi kurmaca doğasına bilinçli bir şekilde dikkat etmesi olarak tanımlanabilir. Geleneksel gerçekçi anlatıda da zaman zaman kullanılan üstkurmaca, postmodern anlatıda eserin oyunlaşmasına bir katkı sunması bakımından hemen her zaman ironi içerir. Yani geleneksel gerçekçi anlatıda kendiliğinden gerçekleşen (örneğin yazarın okura bilgi verme amacıyla anlatıya müdahale etmesi) üstkurmaca, postmodern anlatıda bilinçli hâle gelir (Ünal, 2008: 291). Bunun yanında kimi eserlerde üstkurmacanın fiziksel varlık kategorisine doğrudan atıf yapmaksızın kurmaca içinde kurmaca oluşturmak suretiyle kullanıldığı da görülebilir. Temelde üstkurmaca yöntemi, gerçekliğin yitimi düşüncesinden beslenir. Postmodern düşünürlere göre insanın fenomenler dünyasına dair doğrudan bir bilgi elde etmesi mümkün değildir. Onun sahip olduğu her bilgi, en iyi ihtimalle dil gibi bütünüyle kurgusal bir dizgenin prizmasından geçerek bilince yansır. Şu hâlde modernizmin de ön kabullerinden biri olan rasyonel, nesnel ve tümel bilgi, imkânsızdır. İnsanın ürettiği her bilgi spekülâtif olmaya mahkumdur. Bu cihetten bakıldığında gerçekle geçek olmayan arasındaki sınırın nerede başlayıp nerede bittiğine dair kesin bir kaniya varmak imkânsızdır. Bu sebeple başta da söylendiği gibi eser ile hayat, kurmaca ile gerçek arasındaki ayırım giderek azaltılmaya ve bu ikisi aynileştirilmeye çalışılır. Bu işlem bir manada hayat (fiziksel varlık kategorisi) ile kurmaca (sanatsal varlık kategorisi) arasındaki ontolojik sınırın yok edilmesi manasına gelir. Üstkurmaca, modern dönemde “-mış gibi” yapılarak okunan sanat eseri ile ondan bütünüyle farklı olduğu var sayılan fiziksel gerçekliği sanat eserinde birlikte ele alır. Böylece herkesçe kabul gören gerçekliğin ne kadar gerçek olduğu ya da herkesçe kabul gören yalanın (kurmaca) ne kadar gerçek dışı olduğu okuyucuya/seyirciye hissettirilmeye çalışılır ve bahsi geçen hususlar tartışmaya açılır.

İncelenen eserde karşımıza iki temel anlatı düzlemi çıkar. Bunlardan birincisi oyun salonudur. Bu oyun salonu, içinde pek çok oyun makinası olan, çocukların gün boyu içinde eylendikleri bir mekândır. İkinci anlatı düzlemi ise oyun salonunda yer alan oyun makinalarının içlerindeki dünyadır. Bu makinalar elektrik kabloları vasıtasıyla birbirine bağlıdır ve oyunların her biri adeta kendi içinde bir dünyadır. Oyun kahramanları bilinçli varlıklardır ve yazılımın kendilerinden beklediği işleri, salon kapanana kadar yaparlar. Nihayet gün bitip salon kapandığında her biri kendi dünyalarına döner. Oyun salonunda tıpkı anlatı düzleminin temsil ettiği dünyada olduğu gibi sevgiler, hırslar, iyiler, kötüler, gayeler vb. mevcuttur. Öte yandan oyunların içinde var olan dünya, kendi dışındaki varlık düzleminin farkındadır, onu bilinçli bir şekilde algılar, ancak salonu içeren varlık kategorisi, oyunların içindeki dünyadan habersizdir.



Filmde birinci anlatı zeminini oluşturan “oyun salonu”



Üstkurmacanın ikinci anlatı zeminini oluşturan oyunların içi, aynı zamanda çok sesliliğin ve uyumun da güzel bir örneğini temsil eder.

Dikkat edilirse burada üstkurmaca, yani birbirini içeren iki varlık kategorisi, bir gerçek hayat parodisi içerir. Oyunların içinde zemin bulan varlık katmanı, salonu içeren varlık katmanından haberdardır, fakat salon, oyunların içinden haberdar değildir. Hâlbuki gerçekte durumun tam tersi olması gerekir; çünkü bir gerçek hayat yansılaması, tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi kuşatanın kuşatılan hakkında mutlak bir bilgi sahibi olmasını öngörür. Dolayısıyla denebilir ki burada modernizmin bilgiye dair yaklaşımı tersine çevrilmiş, bilinen ve bilinebilecek olanla ilgili farklı bir bakış açısı ortaya konmuştur.

Bir diğer husus, bu gibi farklı varlık kategorilerinin/anlatım düzlemlerinin sanal ve gerçek arasındaki postmodern düşünceye göre temelsiz ayrıma dikkat çekmektir. Örneğin modernist bakış açısına göre sanat eseri kurmaca bir gerçekliği temsil eder. Sanatçı ve alımlayıcının bulunduğu varlık zemini ise gerçekliği. Bu ikisi arasında mutlak bir sınır vardır. İşte postmodernizm burada ele alınan eserde görülen biçimiyle üstkurmacayı bu kesin sınırın naifliğine dikkat çekmek için bir araç olarak kullanır. Gerçekte mutlakmış gibi görülen sınır, aslında tıpkı eserde iç içe geçirilen varlık katmanları arasındaki sınır gibi bütünüyle spekülatifdir. Nitekim ele alınan

filmde bu iki varlık kategorisi birbirini dolaylı ya da doğrudan bir şekilde etkilemektedir. Öte yandan bir anlamda bizim bulunduğumuz varlık kategorisini temsil eden oyun salonu ile oyunlar arasında mutlak bir sınır olduğu var sayılabilir. Oyunların içindeki bireyler bağımsız bir şekilde karar alırlar, realitelerini dış dünyaya (oyun salonu) dayatırlar. Şu hâlde oyun salonunun gerçek dünyayı, oyunların içinin ise kurmaca evreni temsil ettiği iddia edilebilir. Bu temsilin yeterince spekülasyon olması bir yana, hangisinin diğerini mutlak tesiri altına aldığı da tartışmalıdır.

Oyun

Postmodern söylemin temelini, oyun ve belirsizlik oluşturur (Ünal, 2008: s. 287). Oyun düşüncesini besleyen yaklaşım ise çok merkezliktir. Bu bakış açısı, Derrida, Sloterdijk, Lyotard gibi kimi düşünürlerin, Aydınlanmacı bir ideal olan tekçiliğin katliamla sonuçlanan bir süreci yarattığı görüşünden beslenir.²

Modernitenin (Aydınlanmanın) insan var oluşunu ciddiye alan ve dolayısıyla ona dair bir amaçlar manzumesi öngören, bunların bütün dünyada gerçekleştirilebileceğini var sayan Aydınlanmacı idealin yarattığı yıkıma mukabil postmodernizm, insan var oluşuna özel bir anlam yüklemeyi. Sosyal yapının, insan düşünüşünün ve buna bağlı gelişen ilişkilerin karmaşıklığı, postmodern düşünürleri hayatın maksadı anlaşılabilir bir oyun olarak algılanmasını sağlamıştır. Bir diğer husus yukarıda da bahsi geçen ve Aydınlanmacı bir ideal olan “nesnel ve tümel gerçekliğin imkânına dair olumlu görüşler; 20. yüzyılın soykırımlarını, tektipçiliğini ve diktatörlüklerini beslemiştir.” Şeklindeki iddiadır. Buradan hareketle postmodernistler nesnel ve tümel gerçekliğin imkânını reddetmişlerdir. Şu hâlde postmodern bakış açısının temelinde amaçtan yoksun, dolayısıyla oyunlaşmış bir var oluş; görecelikten beslenen bir belirsizlik yerleşmektedir.

Oyun kavramı, bu bağlamda önemli bir rol üstlenir. Eski çağlardan beri oyun, insanın en temel temayüllerinden biri olagelmıştır. Çocukluktan itibaren hayatın bir paradisi hâlinde bireyi gerçekliğe hazırlama işlevi üstlenen oyun, yetişkinler için realiteden uzaklaşma ve bir ciddiyet yoksunluğu olarak kabul edilir. Postmodernizm bu noktada oyuna önemli bir anlam yükler. Kurmaca, bir anlamda yetişkinlerin oyunudur ve modernist söylemde “-miş gibi yapma” ayrıcalığına sahiptir. Postmodern söylem onun bu ayrıcalığını elinden alır ve kurmacanın doğası itibarıyla ne kadar da oyuna benzediğinin altını çizer. Bu bakımdan o, oyunun ta kendisidir (Ünal, 2008: s. 294). Oyun kavramını destekleyen hususlardan biri de gerçekliğin yitimine dair kanaatlerdir. Postmodern bakış açısının temelini oluşturan noktalardan biri de budur ve buna göre çağımızda gerçeklik söz konusu edilemez. Gerçekliğin yerini imgeler ve yanılsamalar almıştır. Dolayısıyla realitenin kendisi adeta bir simülasyon hâline gelmiştir. Gerçek üretilen bir şeye dönüştüğünde insan var oluşu sanal bir mahiyet kazanır (Özkuş, 2008: s. 327, 328).

² Aydınlanmanın ve dolayısıyla modernizmin nesnellik ve küresellik iddiasının bir tür tek tipçiliği ve 20. Yüzyılın yıkıcı diktatörlüklerini beslediğine; yüzyılımızın büyük katliamlarının arka planında yatan felsefe olduğuna dair bkz. (Ünal, 2008: s. 288)

Wreck-it Ralph isimli animasyon bu cihetle ele alındığında oldukça ilginç bir yapı ile karşılaşılır. Her şeyden önce film, bilgisayar oyunları üzerine kurgulanmıştır. Filmin kahramanları, bilgisayar oyunu karakterleridir ve her birinin belirli vazifeleri vardır. Üstkurmaca bağlamında eserin içinde yer alan iki temel anlatı düzlemi, daha önce de belirtildiği gibi iki varlık kategorisinin temsili olarak ele alınabilir: gerçek ve kurmaca. Öte yandan kurmacanın nerede ve nasıl bittiği, gerçekliğin nerede ve nasıl başladığı ise belirsizdir, tıpkı postmodernizmin temel önermelerinde olduğu gibi. Her iki dünya da birbirini etkilemekte, birbirinden etkilenmektedir. Şu hâlde hangisi gerçek, hangisi oyundur?

Oyun, sanat eserinin kendisine doğrudan doğruya atıf yapar. Kurmaca, bir bakıma yetişkinlerin oyunudur; fakat şüphe yok ki her kurmaca eser değişen oranlarda hayata tesir eder, onu alımlayan bireylerde belirli bir farkındalık yaratır. Bu durum kurmaca varlık kategorisinin, (hayali-olmayan) fiziksel varlık kategorisini değiştirdiği/dönüştürdüğü düşüncesini akıllara getirmektedir. Bahsi geçen filmde oyun salonu, beklentileri, arzuları ve değişimleriyle oyunların içine tesir etmekte, oyunlar da hür irade sorununun gündeme gelişiyle oyun salonuna tesir etmektedirler. Bununla beraber oyun kavramı her ikisinde de merkezi bir konumdadır. Bir kere her bir çocuk oyun salonuna güzel vakit geçirmek için gelmiştir. Bu noktada oyun (kurmaca-yalan), amacın kendisine dönüşür. Çalışmanın başında, postmodern bilgi kuramında amaç yitimine değinilmişti. Oyun salonu, bir manada hayatın doğrudan doğruya kendisini imler. Her bir birey, hayatın içinde tıpkı bu oyun salonunda olduğu gibi gerçekmiş gibi düşünerek sanal, spekülatif, kurmaca gerçeklik yansımalarıyla güzel vakit geçirerek oyun salonundan ayrılır. Oyunların içindeki dünya ise kurmaca evrenin sanal yapısı ve oyun kavramıyla bir başka ilişki düzlemini temsil eder ve oyun-hayat eşleşmesine daha bir yaklaşır. Her bir oyun belirli bir sosyolojik ilişkiler bütününe tekabül etmektedir. Oyunlar, oyunu oynayanları memnun etmek için tasarlanmış ve her bir oyun karakteri bu bağlamda belirli bir vazife üzerinden tasarlanmıştır. Trajik olan ise oyun karakterlerinin şuur sahibi oluşlarıdır. Bu bağlamda örneğim Ralph, içinde bulunduğu oyunun kötü karakteridir ve bu durumu kabullenememekte, artık iyi bir karakter olmak istemektedir. Onun bu yolda giriştiği mücadele, her bir oyun karakterinin oyun içinde bir rolü olduğu; iyi ya da kötü, asıl anlamlı olanın bu vazifeyi doğru bir şekilde yapmak gerektiği düşüncesi ön plana çıkar. Burada bir amaç yitimi, çok açık bir şekilde kendisini belli etmektedir. Bir kere iyi ile kötünün kavramsal tanımı adeta imkânsızlaştırılmaktadır. İkinci olarak bir şeyin iyi ya da kötü olarak algılanması çok da önemli değildir. Her bir birey belirli bir bağlamda tasarlanmıştır ve aslolan bu bağlama uygun hareket etmektir. Şu hâlde neyin iyi, neyin kötü olduğunun bir değeri de kalmamaktadır. Nitekim Ralph, kötü karakterlerin yaptığı düzenli terapi toplantılarından birinde artık kötü olmak istemediğini ifade ettiğinde büyük bir şaşkınlıkla karşılaşılır ve kendisine yazılımına uyması tavsiye edilir.

Özetle oyun, ele alınan filmde merkezi bir konumu temsil eder. Burada kavram doğrudan doğruya hayatın bir temsili olduğu gibi kurmacanın alımlayıcı için pozisyonunu da akıllara getirir ve hepsinden önemlisi hayatın oyunlaşması, bir tür değer yitiminden beslenir.

Sonuç

Görüldüğü gibi Wreck-it Ralf isimli animasyon film, özellikle kurgunun düzenlenişi ve oyun motifine yüklediği hayati roller bakımından postmodernizmin kimi temel hususiyetlerini yansıtır. Bu bakımından kurgu-gerçek ayrımı ve amaç yitimi hususları, eserde dikkat çekici bir şekilde ele alınmıştır.

Film, her şeyden evvel “iyilik” ve “kötülük” gibi değerleri kavramsal açıdan aynileştiren ve “Ne isek o olmalıyız.” ana düşüncesine bağlayan bir duruşun altını çizer. Elbette iyi ile kötünün bütünüyle öznellesmesinin sebebi insanın nesnel ve tümel bir söylem üretmesinin imkânsızlığına dair inançtır. Bilindiği gibi bu Aydınlanmacı bir inançtır ve postmodernizm, modernizmin Aydınlanmadan beslenerek olumladığı bu savı bütünüyle reddeder. Şu hâlde bir insan teki için bütün insanları, bütün zamanları ve bütün mekânları kuşatan bir önerme ileri sürmek imkânsızdır. Bu durum, ahlakın bütünüyle görece bir hâl almasıyla sonuçlanmıştır şüphesiz. Eserde kurmaca kişilerin “kötü”yü bir sosyal rol ya da kadermiş gibi kabul etmeleri dikkat çekicidir. Film boyunca “kötü” ve “kötülük” bir kere bile kategorik olarak eleştirilmez. “İyilik” de “kötülük” de bir sosyal rolden ibaretmiş gibi sunulur. Dahası bunlar, adeta bir “kader” gibi görülebilecek, bize verilmiş olan şeylerdir. Kısaca belirtilmeye çalışılan bu tutum, özellikle okul öncesi öğrencilerinin eğitimi bakımından kimi sakıncalar yaratabilir. İyi ile kötü arasında ahlaki ayırım öngörmeyen bir yaklaşım, çocuklara bu değerlerin kazandırılmasında olumlu bir rol üstlenemeyecektir.

Oyun, eserde altı önemle çizilen bir diğer husustur. Burada dikkat çekici olansa oyunun eserin değişik katmanlarında değişik bağlamlarda kullanılmış olmasıdır. Bir kere eser konu olarak bilgisayar oyunlarını ve bu oyunların kahramanlarını ele alır. İkinci olarak “oyun” kavramını, postmodern düşünce, insan yaşamının temelini yerleştirir. Yukarıda da değinildiği gibi nesnel ve tümel bilgiyi inşa etmenin imkânsızlığı insanın varlık karşısındaki duruşunu bütünüyle “öznellik” kavramı etrafına konumlandırır. Öznellik ise bireyleri aşan amaçların yitimine sebep olur; çünkü tek tek insanları aşan amaçlar; ancak zamanı, mekânı ve bireyin sınırlı algısını aşan “nesnel” bilgiyle mümkündür. Bu anlamda postmodern döneme kadar insanların hayatlarına anlam katan dinî, ahlaki, felsefi, ideolojik hedefler bir anlamda ortadan kalkar. Amacını yitiren hayat bir tür oyuna dönüşür. İncelenen eserde bilgisayar oyunu kahramanlarının oyundan müteşekkil hayatları, yukarıda altı çizilen hususlara dikkat çekici bir gönderme içerir. Burada daha dikkat çekici olan bireyin hayata dair beklentilerinin ve hedeflerinin de oyunlaştırılmasıdır. Hayat, tıpkı bir çocuk oyunu gibi kuralları saçma olsa da kabul gören bir uzlaşdır adeta. Eserde, artık kötü olmak istemeyen bir oyun kahramanının başka kötü karakterler tarafından şaşkınlıkla karşılanması bu manada dikkat çekicidir. Amacını ve ilkelerini yitiren hayat, her şeyin olduğu gibi kabul edildiği bir edilgenlikle sonuçlanmaktadır. Eserin değerler eğitimi bağlamında yaratabileceği muhtemel olumsuzluklardan birisinin de bu husus olduğu ileri sürülebilir.

Öte yandan filmde karşımıza çıkan mücadelecilik ve kendini gerçekleştirme merkezli karakterler ve olayların değer kazandırma sürecine

olumlu katkısı olacağı rahatlıkla söylenebilir. Eserdeki her biri kendi içinde bütünlüklü bir yapı arz eden farklı türden oyunların ve karakterlerin birlikteliği de, çok seslilik ve hoşgörü gibi değerlerin sunumunda dikkat çekici bir rol üstlenebilir. Özellikle çağımız, kitle iletişim araçlarının süratle çeşitlendiği, ulaşım araçlarının hızlandığı bir dönem olarak dikkat çekmektedir. Bu ise farklı kültürlerin giderek daha fazla iletişim kurması, birlikte yaşaması gibi sonuçları doğurmaktadır. Bu bağlamda farklılıkları bir zenginlik olarak görüp birlikte yaşama becerisi geliştirmek, çocuk yaşlarda edinilmesi gereken bir davranış olarak düşünülebilir. İncelenen eser, başından sonuna kadar bu çerçevede okunabilecek zengin bir söylem geliştirir. Özellikle kural, görünüm, kahraman, amaç gibi pek çok yönden farklı onlarca oyunun birbirinden haberdar olması, birbirini anlaması, olduğu gibi kabul etmesi ve birlikte yaşaması; dikkat çekicidir.

Kurgunun daha önce de değinilen çok katmanlı yapısının, okul öncesi çağındaki çocukların tek boyutlu değil çok boyutlu düşünme becerisi kazanmalarına sunacağı katkı, dikkat çeken diğer bir husustur. Nitekim geleneksel çocuk hikâye ve filmlerinin; tek bir doğrultuda ilerleyen, kolay anlaşılır ve takip edilir eserler oldukları söylenebilir. Bu ise çocuğu daha fazla zihinsel aktivite için teşvik eden bir durum değildir. Oysa üstkurmaca tekniğiyle postmodern kurgu, aynı anda var olan birden fazla varlık zemini oluşturur. Üstelik bu birden fazla varlık zemininde farklı olaylar birbirine paralel olarak akarlar ve dahası zaman zaman birbirlerini etkilerler. İşte bu farklı varlık zeminleri ve olaylar arasındaki ilişkiyi anlamak ve takip etmek zihinsel gelişime önemli katkılar sunabilir.

Son olarak “sevgi, sadakat, merhamet, fedakârlık vb.” gibi değerlerin eserde merkezi bir konumda bulunması ve özendirici bir biçimde ele alınışı; değer eğitimi açısından kaydedilmesi gereken olumlu bir husus olarak dikkat çeker.

KAYNAKÇA

- AKTAY, Y. (2008). Kavramsal Açıdan Modernizm ve Postmodernizme Bakmak. *Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı*,138/139/140, 8-16
- AYDIN, M. (2008). Postmodernizm ve Eleştirisi. *Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı*, 138/139/140, 34-46
- <http://www.imdb.com/title/tt1772341/>
- ÖZKUL, M. M. (2008). Post-modern Dönemde Roman ve Nitelikleri. *Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı*, 138/139/140, 322-332
- RICH, M. (2012). *Wreck-It Ralph*. U.S.: Walt Disney Animation Studios
- ÜNAL, H. (2008). Postmodern Stratejiler ve Yöntem Sorunu Üzerine. *Hece Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı*, 138/139/140, 286-296