

Postmodern Anlatı Çerçevesinde Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası Animasyon Dizisinin Analizi

Cihan EKİZ

Araştırma Görevlisi

Başkent Üniversitesi

Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

Film Tasarımı ve Yönetimi Bölümü

cihanekiz@gmail.com

ORCID: 0000-0002-9762-8288

Özet

Bu çalışma, Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası dizisini postmodern anlatı unsurları çerçevesinde incelemektedir. Araştırma için örneklem olarak seçilen dört bölüm (Burger, Asistan, Mesafe ve Uygulama) nitel içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Bu bağlamda çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturmak için öncelikle modernizm ve postmodernizm üzerine literatür taraması yapılmış ve postmodern anlatıya dair temel kavramlar literatür dahilinde ele alınmıştır. Yapılan inceleme sonucunda, dizinin hikâye yapısında ve hikâyeyi aktarmak için seçtiği estetik tercihlerde postmodern anlatıya özgü metinlerarasılık, türlerarasılık, pastiş, yansıma, parodi, ironi ve özdüşünümsellik gibi unsurlarından sıklıkla yararlandığı tespit edilmiştir. Dizi, popüler kültür ve güncel olayları anlatı yapısı içerisinde değerlendirerek bu olgulara dair eleştirel bakışını ve mesafesini karakterler üzerinden ortaya koymaktadır.

Anahtar kelimeler: Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası, animasyon dizi, postmodernizm, postmodern anlatı, popüler kültür.

.....

Makale geliş tarihi: 16.12.2025 • Makale kabul tarihi: 28.12.2025

Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi • © 2025 • 12 • 93-117

An Analysis of The Wonderfully Weird World of Gumball Animated Series within the Framework of Postmodern Narrative

Cihan EKİZ

Research Assistant
Başkent University
Faculty of Fine Arts, Design and Architecture
Department of Film Design and Directing
cihanekiz@gmail.com
ORCID: 0000-0002-9762-8288

Abstract

This study examines The Wonderfully Weird World of Gumball within the framework of postmodern narrative elements. Four episodes selected as the sample for the research (The Burger, The Assistant, The Distance, and The App) were analyzed using the qualitative content analysis method. In order to establish the theoretical framework of the study, a literature review on modernism and postmodernism was first conducted, and the fundamental concepts of postmodern narrative were addressed within the scope of the literature. The analysis reveals that the series frequently employs postmodern narrative elements such as intertextuality, intergenericity, pastiche, reflexivity, parody, irony, and self-reflexivity in both its narrative structure and its aesthetic choices for storytelling. Furthermore, by incorporating popular culture and contemporary events into its narrative structure, the series articulates a critical perspective and distance toward these phenomena through its characters.

Keywords: The Wonderfully Weird World of Gumball, Cartoon, postmodern, postmodern narrative, popular culture

.....

Submission date: 16.12.2025 • Acceptance date: 28.12.2025
Maltepe University Faculty of Communication Journal • © 2025 • 12 • 93-117

Giriş

Sinemadan gelen görsel dil, televizyon gibi görsel kültür anlatılarının şekillenmesinde büyük rol almıştır. Sinema, modernizmin etkisiyle özellikle Hollywood'un kendisine dayattığı kalıpların dışında bir anlatım tarzına sahip olmuştur. Ancak postmodernizm bu etkiyi kırarak sinemasal anlatım diline özellikle biçimsel anlatım alanında getirdiği yenilikle fark yaratan bir katkı sağlamıştır. Bu anlamda, çalışma kapsamında öncelikle modernizmi ortaya çıkaran modernitenin anlaşılması gerekmektedir. Ardından postmodernizmin getirdiği farklar ele alınmalıdır. Postmodern anlatının görsel kültür ürünleri üzerindeki etkisi yaygın olarak gözlenmektedir. Günümüzde postmodern anlatının içine sızdığı mecralardan biri de animasyon dizilerdir.

Animasyon dizilerin tarihsel gelişimi ve yetişkin izleyici kitlesine yönelimi, televizyon kültüründeki dönüşümle paralel biçimde ilerlemiştir. Bu bağlamda animasyon durum komedilerinin popülerliği ve izleyici profiline ilişkin veriler, farklı çalışmalar üzerinden aktarılmaktadır (Wells, 2003; Turner, 2004; Kenneally, 2011 aktaran Zsila v.d. 2021, s. 394) Postmodern anlatıyı yansıtabilmek için iyi bir mecra olan animasyon diziler, üretim pratiği açısından sınırsız miktarda değişkeni kullanma şansına sahiptir. Anlatılmak istenen konunun ne şekilde ele alınacağı animasyon dizilerin oluşturulma sürecinde önemli bir karar aşamasıdır. Bu noktada postmodern anlatının sınırsızlığı ile animasyon dizilerin ve filmlerin sınırsızlığı yaratım alanı açısından paralellik göstermektedir. Postmodern anlatının seyirciyi aktif bir şekilde rol almaya zorlayan yapısıyla, kendi içerisindeki parçalı yapıyı açığa çıkarma isteği karşılıklı bir etkileşimi beraberinde getirmektedir. Bu etkileşimde seyirciyi canlı tutmak için yapılan kültürel eleştirel üretme çabası postmodern anlatının özellikleriyle örtüşmektedir. Postmodern anlatıların metinlerarasılık, türler arasılık, gerçeklikle kurmacanın bulanıklaşması gibi özellikleri animasyon diziler içinde uygulama alanı olarak uygun bir mecra konumundadır.

Bu çalışma kapsamında incelenmek üzere farklı animasyon tekniklerini ve gerçek görüntüleri barındıran, anlatısında popüler kültür ve güncelliğe yer veren *Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası* örneklem olarak seçilmiştir. Bu çalışma, dizideki postmodern anlatıya özgü metinlerarasılık, pastiş, parodi, kolaj, türler arasılık, gerçeklik ile kurmaca arasındaki sınırların bulanıklaşması, oyunsuluk ve ironi gibi postmodern anlatıya özgü öğelerin dizide nasıl kullanıldığını analiz etmeyi amaçlamaktadır. Çalışmada *Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası*'ndaki postmodern anlatı unsurları nitel içerik analizi yöntemiyle çözümlenecektir. Çalışma kapsamında incelenen örneklem Cartoon Network Türkiye resmi Youtube

kanalında, çalışmanın yapıldığı tarih itibariyle tam bölüm olarak yayınlanan dört bölüm olan Burger, Asistan, Mesafe ve Uygulama ile sınırlandırılmıştır.

Modernizm

Postmodernizm, modern sonrası veya modernizmin aşıldığı dönemi tanımlamak için 2. Dünya Savaşı'ndan günümüze kadar olan bir dönemi ifade etmek için kullanılır (Erdemir, 2011, s. 22). Dolayısıyla öncelikle kısaca modernizmden bahsetmek doğru olacaktır. Modernizm kelimesinin kökeni olan “Modernus” terimi, 5. yüzyılda yalnızca “tam şimdi”, “bir an için” ya da “kesinlikle” anlamlarını değil, aynı zamanda “şimdi” ve “şu an” gibi zamansal göndermeleri de içeren “modo” kökünden türemiştir. Bu anlam, zamanla Latin dillerinde kalıcı bir nitelik kazanmıştır. Dolayısıyla modernus, yalnızca “yeni”yi değil, aynı zamanda “güncel” olanı da ifade eden bir kavram olarak kullanılagelmiştir (Jauss'tan aktaran Kovâcs, 2010, s. 8). İçeriği tarihsel süreç içerisinde sürekli değişim gösterse de “modern” terimi, kendisini daima “eski”den “yeni”ye doğru bir geçişin ürünü olarak tanımlayan ve bu doğrultuda Antik Çağ ile kendi dönemi arasında bilinçli bir ilişki kuran dönemlerin farkındalığını ifade etmiştir (Habermas, 1994, s. 31).

Modernlik, on yedinci yüzyılda Avrupa’da ortaya çıkan ve zamanla küresel ölçekte yaygınlaşarak dünyanın büyük bir bölümünü etkisi altına alan toplumsal yaşam pratikleri ile örgütlenme biçimlerini ifade eden bir kavramdır (Giddens, 1994, s. 9). Modernizm kavramı, gündelik dilde sıklıkla modernlik ve modernite ile eş anlamlı biçimde kullanılmakla birlikte, kuramsal açıdan bu kavramlar birbirinden ayrılmaktadır. Modernlik ya da modernite, belirli tarihsel ve toplumsal dönüşümleri ifade ederken, modernizm, bu dönüşümlerin sanat ve kültür alanında ortaya çıkan estetik, düşünsel ve eleştirel yansımalarını tanımlamaktadır. David Harvey, modernist mimar Frank Lloyd Wright'ın “sanatçının çağının ruhunu kavramakla yetinmeyip çağı değiştirme sürecini başlatması gerektiğini savunduğunu” (1997, s. 32) belirtir. Modernizm etkisindeki sanat eserlerinden topluma ışık olması beklenirken, tam tersine sanatçının kendi içine dönük soyut çalışmalarla karşılaşılır. Ancak bu eserlerin diline bakıldığında yeni bir dilin keşfedilmeye başlandığı, derin anlamlar içeren mecazi bir yapıyla karşılaşılır.

Postmodernlik, modernlikten sonra gelen durumu ifade ederken, modernlikle birlikte düşünülen toplumsal biçimlerin henüz başlangıç aşamalarındaiken fiilen çözülmeye başlamasına işaret etmektedir (Sarup, 2004, s. 186). Modernlik, geleneksel toplum ve kültürü modern toplum ve kültürün karşıtı olarak konumlandırmış, toplumsal ve kültürel olguları

gelenek–modernlik eksenini üzerinden açıklayarak kültür ile ilerleme arasında doğrudan bir bağ kurmuştur. Postmodernlik ise bu kurulan ilişkiyi çözerek söz konusu kavramları birbirinden ayırmaktadır (Touraine, 1995, s. 208). Postmodernizm, toplumsal ya da epistemolojik boyutlarıyla ele alındığında, Batı’da Aydınlanmacı düşünceye ve modernizme yöneltilmiş eleştirel bir yaklaşım olarak ortaya çıkmıştır. Bu yaklaşım, İkinci Dünya Savaşı sonrasında Batı’da modern paradigmanın yaşadığı düşünsel ve bilimsel krizin bir sonucu olarak değerlendirilebilir (Aslan ve Yılmaz, 2011, s. 100). Bu çerçevede postmodernizmin anlatıya etkisi, modern anlatının bütünlük, ilerleme ve nedensellik ilkelerini sorgulayarak parçalı, çoğul ve belirsiz yapıları öne çıkarması; tekil ve kapsayıcı anlatılar yerine farklı seslerin, kırılmaların ve anlatı içi oyunların bir arada var olabildiği bir anlatı anlayışını görünür kılması şeklinde ortaya çıkmaktadır.

Postmodernizm

Gelenekle kurulan bağın kopuşunu temsil eden modernizm, pozitivist bir perspektif doğrultusunda bilimsel, kültürel ve sanatsal alanlarda yeni doğrular ve normlar ortaya koymuştur. Günümüzü, geçmiş dönemlerden farklı bir yapısal ve düşünsel çerçeve içinde konumlandıran postmodernizm ise, bu dönüşümün sonucu olarak ortaya çıkan yeni toplumsal ve kültürel formasyonu tanımlamaktadır (Gürel ve Alem, 2010, s. 334-335). Bu bağlamda postmodernizm, kültürel ve estetik yaklaşımlar ışığında yaşadığımız çağın anlaşılmasına ve algılanmasına yardım etmektedir.

Postmoderni tanımlamaya yönelik girişimler, çoğunlukla “tarihsel geçmiş duygusunun yitirilmesi”, “şizoid kültür”, “dışkı kültürü”, “gerçekliğin yerini imajların alması”, “simülasyonlar” ve “zincirinden boşalmış göstergeler” gibi kavramlarla karşılık bulmaktadır. Fredric Jameson, postmodern kültürü özellikle iki temel boyut üzerinden ele alır: gerçekliğin imgeler aracılığıyla yeniden üretilmesi ve zamanın, ardışık bir tarihsel süreklilikten koparak, ebedi şimdiler dizisi hâlinde parçalanması. Ancak postmodernizm, bu özelliklerden yalnızca birine indirgenemeyecek ölçüde çok katmanlı bir yapı sergilemekte; söz konusu unsurların tümünü bir arada barındıran bir kültürel durum olarak ortaya çıkmaktadır (Featherstone’dan aktaran Koçak, 2012, s. 70-71).

Postmodernist yaklaşım, belirlenimcilik yerine belirsizliği, birlik yerine çoğulluğu, sentez yerine farklılığı, sadeleştirme yerine karmaşıklığı öne çıkarır. Bu bağlamda genelleştirilmiş olana değil, tekil ve özgül olana odaklanır, nedensel açıklamalar yerine metinlerarası ilişkileri

esas alır ve tekrar eden, alışılmış ya da rutin olanın karşısında, özgün ve tekrar edilemez olanı önemser (Rosenau, 2004, s. 26).

Postmodern sanat, yüksek kültür ile popüler kültür arasındaki ayrımı geçersiz kılarak, geniş kitleler tarafından hızla tüketilen bir kültürel meta olarak kendini yeniden üretmektedir. Kategori ve hiyerarşilere karşıt tutumuyla, farklı olanı eşit bir temsiliyet düzleminde görünür kılmakta, estetik bir bağlam içinde, teknolojinin sunduğu olanaklardan yararlanarak bu temsilleri yaşamın çeşitli alanlarına yaymaktadır (Işıksalan, 2007, s. 428).

Postmodernizmin düşünsel temellerini oluşturan eklektizm, nostalji, yüzeysellik ve metinlerarasılık gibi ilkeler, sanat alanına ve buna bağlı olarak film anlatısına güçlü biçimde yansımıştır. Bu bağlamda sinemada, kahramanların yer aldığı, zaman ve mekân algısının parçalandığı, oyunculuk tavrının belirginleştiği ve genel olarak eğlence unsurunun ön plana çıktığı postmodern anlatı yapılarının kullanılmaya başlandığı görülmektedir (Çom, 2018, s. 83).

Fredric Jameson, sanayi sonrası dönemi postmodern çağ olarak tanımlayan kuramcılardan biridir. Ancak diğer kuramcılardan aksine, Jameson bu dönemi eleştirel bir kuşkuyla değerlendirmektedir. Ona göre postmodern estetik, kopya ve taklidi özgünlüğün yerine koymakta, üslubun içeriğin önüne geçmesini yüceltmekte ve duygulanım ile bireyselliğin zayıflamasını görünür kılmaktadır. Ayrıca bu estetik anlayış, sıklıkla hayali bir “altın çağ”a yönelik öykünme ve nostaljiyle karakterize edilmektedir (Butler, 2011, s. 59).

Postmodern Anlatı

Postmodernizm, tanımlanırken ya da özellikleri açıklanırken çoğunlukla modernizme gönderme yapılarak ele alınmakta ve bu iki kavram arasındaki farklılıklar üzerinden tartışılmaktadır. Postmodernizmi modernizmden ayıran başlıca özellikler arasında, yenilik arayışının terk edilmesi, modernizmin sorguladığı unsurların kabulü, geçmişin taklit edilmesi, doğrusal zaman anlayışının ortadan kalkarak geçmiş, şimdi ve geleceğin iç içe geçmesi, avangard sanatın önemini yitirmesi ve bunun yerini taklidin alması ile eklektik ve çoğulcu bir sanat anlayışının benimsenmesi yer almaktadır. Postmodern anlatı hakkında öncelikle vurgulanması gereken nokta, bu anlayışın yeni teknikler üretme amacı taşımasıdır. Aksine postmodern yaklaşım, geleneksel ve modernist anlatıdan çeşitli öğeler devralarak, modern sanatın bir dönüştürme aracı olarak kullandığı teknikleri bizzat amaç haline getirmekte ve bu teknikleri kendi bağlamında yeniden kullanmaktadır (Erdemir, 2011, s. 22-24). Postmodern

anlatı, bilindik bir içeriğin temsiline dayanan bir ifade biçiminden çok, parçalı, çoğul ve merkezsiz anlatıların görünür kılındığı bir anlatı anlayışı olarak kabul edilmektedir.

Modernizmde öne çıkan yeniyi arama anlayışı, postmodernizmle birlikte eleştirel bir yaklaşıma dönüşmüştür. Postmodern eserler, önceden belirlenmiş kurallara ya da tek bir disipline bağlı kalmaz, modernliğin ifade edemediği “sunulamayan”ı, yeni anlatım ve sunum biçimleriyle görünür kılmaya çalışır. “Postmodern sanatçı veya yazar, felsefecinin konumundadır. Yazdığı metin, ürettiği çalışma ilke olarak daha önceden yerleşmiş kurallar tarafından yönetilemez, benzer kategorilerin metne ya da çalışmaya uygulanmasıyla belirleyici bir yargıya göre yargılanamazlar” (Lyotard, 1997, s. 158).

Tipik bir postmodernist ürün, şakacı, kendisiyle alay eden ve kimi zaman şizoid bir yapı sergiler. Aynı zamanda, yüksek modernizmin gösterişsiz ve kendine yeterli estetik anlayışına karşı, ticareti ve meta biçimini bilinçli ve açık biçimde benimseyerek tepki verir. Kültürel geleneğe yönelik tavrı, saygısız bir pastiş görünümünü taşır, bilinçli olarak amaçlanmış bir derinlikten yoksun oluşu, her türlü metafizik ciddiyetin altını oyar. Bu yaklaşım, zaman zaman acımasız bir sefalet ve sarsıntı estetiğine yönelmektedir (Eagleton’dan aktaran Harvey, 1997, s. 21). Postmodernizmle birlikte sanatsal yapıtlardaki vurgu içerikten biçime kaymış, gerçeklik imgelere dönüşmüş, zamanın kesintisiz bir dizi olarak aktarımı yerine parçalanarak sunulmuştur. Bu bağlamda postmodernizmde, “sürekli olarak seçmeciliğe, düşünümSELLİĞE, özgöndergeliliğe, aktararak söylemeye, alıntılama, yapıntıya, rastlantısallığa, anarşiye, parçalılığa, pastiş ve benzetmeye başvurma söz konusudur” (Sarup, 2004, s. 189).

Terry Eagleton (2011, s. 10), postmodernizmin “yüksek” kültür ile “popüler” kültür arasındaki sınırların yanı sıra sanat ile gündelik yaşam arasındaki ayrımları da bulanıklaştıran bir kültürel üslup olarak yansıttığını belirtir. Derinlikten yoksun, merkezsiz ve temelsiz yapısıyla öne çıkan bu üslup, özdüşünümsel, oyuncu, türevsel, eklektik ve çoğulcu nitelikleriyle sanat alanında güçlü bir karşılık bulmaktadır.

Sanatlardaki postmodernizmle birlikte öne çıkan temel özellikler arasında, sanat ile gündelik yaşam arasındaki sınırların silinmesi, seçkin kültür ile popüler kültür arasındaki hiyerarşik ayrımın ortadan kalkması, biçimsel seçmecilik ve göstergesel kodların iç içe geçmesi yer almaktadır. Bu bağlamda parodi, pastiş, ironi ve oyunculuk postmodern anlatının belirgin izleği hâline gelmiştir. Pek çok yorumcu, postmodern estetiğin derinlikten ziyade yüzeye odaklanan bir yaklaşımı benimsediğine dikkat çekmektedir (Sarup, 2004, s. 188).

Yeni video ve fotoğraf teknolojilerinin sunduğu görüntüleme olanakları, çizim becerilerinin sanatsal üretimdeki belirleyici rolünü azaltarak sanatçılar için özellikle yeni medya, enstalasyon, video ve objektif temelli sanat pratiklerinde, teknolojiyi manipüle ederek sanat üretimine ilişkin geleneksel süreçleri önemli ölçüde kısaltmıştır. Postmodern düşünce tüm sanatsal yeniliklerin daha önce keşfedildiği ve anlamın yerini giderek modanın aldığı varsayımından hareket eder. Bu yaklaşım, kendi tanımlandığı dönemden önce ortaya çıkmış pek çok sanat ve düşünce akımını bünyesinde barındıran eklektik bir yapı sergiler (Kuş, 2019, s. 1006).

Perry Anderson (2002, s. 86), postmodernizme ilişkin ilk tartışmalarda sinemanın yer almamasını, Michael Fried'in "sinema, en deneysel biçiminde bile modernist bir sanat değildir" ifadesiyle açıklar ve bu durumu, sinemanın diğer sanatlarla karşılaştırılamayacak ölçüde çok sayıda öğeyi bünyesinde barındıran melez bir alan olması nedeniyle, yapısı gereği her sanatta görülen kendine özgü bir saflık arayışına yönelmesinin mümkün olmamasına bağlar. Postmodernizm bağlamında değerlendirildiğinde, bazı unsurların "eskiden beri sinemada var olduğu ve sinemanın doğası gereği modernizmle çatışmaya meyilli olduğu" ileri sürülebilir (İspir ve Kaya, 2011, s. 83). Bundan dolayı sinemanın fotoğraf temelli teknolojisi, edebiyat ve tiyatro geleneğinden gelen anlatı yapısı gibi unsurlarla doğumundan itibaren postmodern bir varoluş sergilediği söylenebilir. Sinema tarihi içerisinde de özellikle Hollywood eksenli gelişen bir yapı kendini genel olarak kabul ettirmiştir. Ancak Modernizmin etkisiyle yabancılaşma gibi kavramların sinemaya da nüfuz etmesi bu yapının dışına çıkılması noktasında önemli bir dönüm noktası olmuştur.

Postmodernizmin etkileri, görsel kültür ürünlerinde yaygın biçimde gözlemlenmektedir. Film ve televizyon dizileri, kültürel araştırmalar açısından önemli bilgi kaynakları arasında yer almakta, özellikle sinema filmleri ve diziler aracılığıyla izleyici kitlelerine din, kültür, gelenek, ahlak, inanç ve ideoloji gibi unsurlar çeşitli biçimlerde aktarılmakta ve yeniden üretilmektedir (Gürkan ve Doğan, 2020, s. 632).

Postmodern estetikte vurgunun içerikten biçime kaymasıyla birlikte, sinemada klasik gerçekçi anlatının yerini görüntü merkezli bir temsil anlayışı almaktadır. Bu bağlamda gerçeklik, imgeler aracılığıyla yeniden üretilmekte, görüntüler tüm kültürel alanı kuşatarak sanatın odağını gerçeklik ve onun yeniden sunum biçimlerine yöneltmektedir. Zaman ise süreklilik arz eden bir "şimdi" içinde hapsedilmekte, geçmiş ve gelecek, şimdiki zaman içerisinde yoğunlaştırılarak yeni bir zaman anlayışı kurgulanmaktadır. Buna paralel olarak pornografi,

cinsellik ve arzunun açık biçimde metalaştırılması, eril kültürel düşünce dizilerini somutlaştıran tüketim kültürünün belirleyiciliği, endişe, yabancılaşma, öfke ve toplumsal kopuşla biçimlenen yaşantıların sanatsal üretimlerde temsil edilmesi postmodern anlatının öne çıkan özellikleri arasında yer almaktadır (Karadoğan, 2005, s. 143). Postmodern filmlerde ayrıca gündelik hayatın kurmacaya aksettirilmesi de vardır. İletişim çalışmaları bağlamında yansıma, gerçek yaşamda var olan olay ve olguların “iletişim içeriğine aksetmesi” olarak tanımlanmaktadır (Gürel ve Alem, 2010, s. 341). Bu bağlamda gerçek hayatta var olan bir sorun ya da durum postmodern filmlerde hiciv unsurlarıyla kendisine yer bulabilmektedir.

Postmodernizmin yaklaşımına göre zaman ve mekân, “dünü ya da tarihselliği esas alan bir biçime sahip değildir” (İspir ve Kaya, 2011, s. 86). Postmodern filmlerde atlamalı kurgu, geriye dönük bir anlatım veya hikâyenin bir başka perspektiften aktarılması gibi durumlar yaşanabilmektedir. Ayrıca filmlerde normal hikâyenin akışı içerisinde gerçekleşen anlamsız olarak nitelenebilecek geçişlere de yer verilebilmektedir. Böylece anlamdan çok anlatımı destekleyen bir biçim kullanılarak, zaman ve mekân kavramları normalin dışına çıkıp farklı şekillerde görünebilir.

Postmodernizmin sinemaya yansıyan genel özellikleri “nostaljik, geçmişe duyulan tutucu özlem, geçmiş ve şimdi arasındaki sınırların silinmesiyle oluşan birleşme, gerçek ve onun yeniden sunumlarıyla ilgilenme, açık bir pornografi, cinsellik ve arzunun metalaşması” (Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997, s. 23) şeklinde tanımlanabilir. Postmodern sinemada belirgin bir şiddet ve cinsellik göze çarpmaktadır. Postmodern yönetmenler, seks ya da şiddet gibi olguların “bugünkü yaşamın önde gelen öğeleri olduğu” düşüncesinden hareketle, bu unsurların sanatın nesnesi olarak kullanılabileceğini savunmaktadırlar (Erdemir, 2011, s. 26). Cinselliğin ve şiddetin açıkça ifade edilmesi postmodern sinemanın toplumsal olarak bir çözüm üretme çabasından çok olanı yansıtmak şeklindedir. Ayrıca postmodernizmin çoğunlukla popüler kültürle iç içe geçtiği düşünüldüğünde, cinsellik ve şiddet gibi popüler kültürün bir şekilde kendi içine hapsedtiği konulardan uzak kalması düşünülemez.

Postmodern anlatı, eklektik yapısı sayesinde yaşamın karşıt unsurlarını aynı düzlemde bir araya getirerek anlatının eğlence işlevine odaklanmaktadır (Akça, 2024, s. 40). Postmodern metinlerde tarih, siyaset ve etik gibi unsurlar estetik bir oyun anlayışıyla yeniden kurgulanır; anlatı, seçkin olmaktan uzak bir biçimde yaşamın karşıtlıklarıyla oynayarak eğlence ve haz boyutunu öne çıkarır. Polisiye kurgu ise, okuru gizem ve gerilim aracılığıyla metne dâhil ederek bu oyunlaştırılmış anlatının işlevsel bir örneğini sunar (Işıksalan, 2007, s. 428).

Postmodernist düşüncede, tek ve mutlak bir doğruluk ya da gerçeklik anlayışından söz etmek mümkün değildir. Bu yaklaşımda doğruluk ve gerçeklik, kurmaca olarak ele alınmakta, dolayısıyla yaşam, bir tür kurgu olarak algılanmaktadır. Postmodern metinlerde öyküleme, üstkurmaca düzleminde inşa edilerek yaşamın kendisi kurgusal bir anlatı olarak sunulur. Bu yönüyle postmodern anlatı, kurgusal dünya ile gerçeklik arasındaki sınırları bulanıklaştıran, öz-bilinçli ve öz-göndergesel bir nitelik taşımaktadır (Gürel ve Alem, 2010, s. 343). Üstkurmaca, postmodern düşüncede gerçekliğin yitimi anlayışından beslenen bir anlatım yöntemi olarak, kimi eserlerde açık göndermeler olmaksızın kurmaca içinde kurmaca oluşturarak kullanılır. Bu yaklaşım, insanın gerçekliğe doğrudan ve nesnel biçimde ulaşamayacağı, bilginin her zaman dil gibi kurgusal dizgeler aracılığıyla üretildiği varsayımına dayanır. Bu nedenle rasyonel ve evrensel bilgi anlayışı reddedilir, gerçek ile kurmaca arasındaki sınırlar belirsizleşir. Üstkurmaca, eser ile yaşamı, sanatsal varlık ile fiziksel gerçekliği birlikte ele alarak bu ayrımı ortadan kaldırmayı amaçlar ve gerçekliğin ne ölçüde “gerçek” olduğu sorusunu okuyucu ya da seyirciye sorgulatır (Güngör, 2017, s. 199).

Postmodernizmde metinlerarasılık kavramı yapı sökümüyle bağlantılıdır. Çünkü filmin yapımında diğer metinlerden (film, resim, oyun vb.) yararlanılır. Metin üreten ya da sözcükleri kullanan yazarlar, “daha önce karşılaşmış oldukları başka metinler ve sözcükler” temelinde üretimde bulunurken, okuyucular da metinleri benzer bir okuma pratiği çerçevesinde değerlendirmektedir (Harvey, 1997, s. 67). Metinlerarasılık, metinlerin ya da filmlerin gerçekliğe doğrudan bir tepki olarak değil, diğer metinler, filmler ve söylemlerle kurdukları çok katmanlı ilişkiler üzerinden anlam kazandığını ifade eder. Bu yaklaşımda metinler ve filmler, anlamı pasif biçimde aktaran yapılar olmaktan çıkarak, okuyucu ya da seyircinin etkileşimli katılımıyla birlikte üretilen dinamik yapılar hâline gelir. Metin ile okuyucu ya da film ile seyirci arasındaki bu ilişki, çoğunlukla anlatı sistemlerinin ve iletişimsel işlevlerinin çözümlenmesi yoluyla ortaya çıkar (Şentürk, 2011, s. 131). Postmodern sinemada gözlemlenen temel özelliklerden biri, yalnızca stilistik unsurların çeşitliliği değil, aynı zamanda çok sayıda ve farklı kültürel referans noktasına eş zamanlı olarak yer verilmesidir (Kovács, 2010, s. 405).

Pastiş, modern anlatı ile postmodern anlatı arasındaki bağımlılık ve süreklilik tartışmalarını aşmaya olanak tanıyan yaklaşımların kilit kavramlarından biridir. Postmodern anlatı ile modern anlatı arasındaki temel ayrım, postmodern anlatının “yaratıcı yönetmen” kavramını reddetmesiyle belirginleşir. Bu reddiyenin en açık göstergesi pastiştir, bunu türlerin çoğullaşması izler. Sinemada tür kavramı öncelikle klasik anlatı filmleriyle ilişkilendirilmiş

olsa da türlerin çoğulluğu modern anlatıdan klasik anlatıya bir geri dönüşten ziyade yeni bir anlatı anlayışını gündeme getirir. Postmodern yaklaşımda belirleyici olan, başat bir türün egemenliği değil, türlerin kendilerinin dahi aşınmış ve geçirgen hâle gelmiş olduğu düşüncesidir (Connor’dan akataran Kesova, 2024, s. 14-15).

Postmodernizm açısından pastiş kaçınılmaz bir kullanım olarak göze çarpmaktadır. Yeni var etmek yerine eskinin eklektik unsurlar çerçevesinde yeniden düzenlenmesi postmodern anlatılarda karşımıza çıkmaktadır. Bu durum nostalji ile yakın ilişkiler kuran bir film dilinin var olduğunu yani kendisinden önce yapılanların postmodern anlatıda belirgin olarak yer alabileceğini göstermektedir. Ancak bu noktada parodi ile benzerliği dikkat çekmekle birlikte pastiş parodiden belirgin bir şekilde ayırmak gerekmektedir. Pastic, parodiden farklı olarak “gizli amaçlardan ve alaycı güdülerden arındırılmış” bir yapı sergilemekte; bu yönüyle boş bir parodi ya da kör bir heykel olarak tanımlanmaktadır (Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997, s. 27). Pastic, önceki anlatı biçimlerinin, üslupların ya da türlerin eleştirel bir mesafe ve alaycı bir tutum içermeksizin taklit edilmesidir. Parodi ise benzer biçimde var olan anlatı biçimlerinden yararlanmakla birlikte, bu taklidi eleştirel, ironik ya da alaycı bir amaç doğrultusunda gerçekleştirir.

Metinlerarası stratejinin tüm teknikleri, kurgunun yapısını belirleyen bir etki yaratır; ironi ise artık bağımsız bir anlatım aracı olarak değerlendirilemeyecek ölçüde, metnin kurucu niyetine derinlemesine nüfuz etmiştir (Ünal’dan aktaran Çom, 2018, s. 87).

Postmodern anlatıda kolaj, farklı dönemlere, türlere ve anlatı biçimlerine ait öğelerin bir araya getirilmesi yoluyla bütünlüklü ve doğrusal bir anlatının bilinçli olarak parçalanmasını ifade eder. Bu yaklaşımda özgünlük ve bütünlük anlayışı yerini eklektik bir yapıya bırakırken, anlam üretimi süreklilikten çok yan yanalık ve parçalanmışlık üzerinden kurulmaktadır. Postmodern estetikte üretim süreci, yaratmadan ziyade yeniden düzenleme ve bir araya getirme pratiği olarak ele alınmakta; bu durum anlatı yapısının da köklü biçimde dönüşmesine yol açmaktadır. Bu bağlamda, “taklit ve yapııştırma sanatsal yapının üretilmesinde ön plana geçmekte ve anlatı yadsınırken yerine montaj konmaktadır” (Erdemir, 2011, s. 25).

Postmodern anlatı, eklektik yapısıyla farklı şeyleri, eskinin üretimini, gündelikten gelen olguları kendisinde toplamaktan çekinmen bir yapı inşa etmektedir. Bu karışımdan ortaya çıkan postmodern anlatı, yeniliği farklılarla sağlamaktadır. Animasyon diziler, farklı tekniklerle içerikleri sunmak noktasında sınırsızlık teşkil etmektedir. Bu bağlamda postmodern anlatı yapısının dinamikleriyle örtüşen bir yapıya sahiptir.

Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası'na Genel Bir Bakış

Ben Bocquelet tarafından yaratılan animasyon dizi, orijinal adıyla *The Amazing World of Gumball*; Türkçe adıyla *Gumball'ın Muhteşem Dünyası*, 2 Mayıs 2011 tarihinde İngiltere'de Cartoon Network kanalında yayınlanmaya başlanmıştır. Türkiye'deki ilk gösterimi ise aynı yılın sonlarında Cartoon Network Türkiye'de gerçekleşmiştir. 2018 yılında altıncı sezonuyla sona eren dizi, 2025 yılında orijinal ismiyle *The Wonderfully Weird World of Gumball*; Türkçe adıyla *Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası* adıyla, bir nevi devam niteliğinde, aynı kanalda tekrar yayına başlamıştır.

Dizi, Elmore kasabasında yaşayan Watterson ailesi etrafında gelişen olayları konu edinmektedir. Diziye adını veren Gumball karakteri, Watterson ailesinin büyük erkek çocuğudur. Dizide karakterlerin görünüşleri normal insan görünümünden farklıdır. Gumball ve annesi Nicole mavi birer kedi iken, ailenin babası Richard ve küçük kızları Anais pembe birer tavşandır. Gumball'ın en yakın arkadaşı ve dizideki ikinci ana karakter olan Darwin ise bir Japon balığıdır. Dizideki diğer karakterler de değişik hayvanlar, bitkiler, cansız nesneler veya hayalet gibi metafiziksel varlıklardan oluşmaktadır. Dizide geçen maceralar gündelik hayata dair eleştirilerin de yer aldığı olağanüstü maceralar şeklindedir.

Gumball'ın Muhteşem Dünyası ve *Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası* genel olarak değerlendirildiğinde, pastiş unsuru bağlamında hem aile yapısının kurgulanışı hem de yaşanan çevrenin betimlenmesi açısından *The Simpsons* dizisiyle belirgin benzerlikler taşıdığı söylenebilir. Emel Gürel ve Jale Alem (2010, s. 342), yaptıkları çalışmada *The Simpsons* dizisinde “tüm kahramanların son derece sıradan ve yaşamın içinden” olduğunu belirtir. Öncelikle karakterler üzerinden bakıldığında, *The Simpsons*'taki Homer Simpson ile *Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası*'ndaki Richard Watterson karakterlerinin tembel, sorumsuz ve otorite kurmakta yetersiz baba figürleri olarak kurgulandığı görülmektedir. Anne figürü açısından ise Marge Simpson ile Nicole Watterson, her iki dizide de aileyi ayakta tutan, disiplinli, çalışkan ve baskın karakterler olarak benzer özellikler sergilemektedir. Çocuk karakterler incelendiğinde, *The Simpsons*'ın büyük çocuğu Bart Simpson'ın yaramaz, kurallara karşı mesafeli ve sorumsuz yapısı, *Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası*'nın başkarakteri Gumball Watterson'da da benzer biçimde karşımıza çıkmaktadır. Buna karşılık, *The Simpsons*'ın küçük kızı Lisa Simpson ile *Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası*'ndaki Anais Watterson, zekâları, mantıklı düşünme yetileri ve eleştirel bakış açılarıyla aile içinde öne çıkan karakterler olarak birbirleriyle paralellik göstermektedir.

Mekân kurgusu açısından da benzerlikler dikkat çekicidir. *The Simpsons*’ın geçtiği Springfield, küçük bir Amerikan kasabası atmosferi sunarken, *Gumball’ın Muhteşem Tuhaf Dünyası*’nda yer alan Elmore kasabası da benzer biçimde, farklı ve sıra dışı karakterlerin bir arada yaşadığı, gündelik yaşamın hiciv yoluyla temsil edildiği bir mekân olarak kurgulanmıştır. Bu yönleriyle *Gumball’ın Muhteşem Tuhaf Dünyası*, karakter tipolojisi ve mekânsal düzenlemeleri bakımından *The Simpsons*’tan beslenen ve bu öğeleri dönüştürerek kullanan genel bir pastiş örneği olarak değerlendirilebilir.

Mine Sungur (2025, s. 697), “Kurgusal Konut Mekânının Temsili ve İç Mekânsal Özellikleri: İki Animasyon Dizisi Üzerine Bir Durum Araştırması” adlı çalışmada *Gumball’ın Muhteşem Tuhaf Dünyası* dizisinin öncülü olan *Gumball’ın Muhteşem Dünyası*’nda kullanılan mekânları incelemiştir. Bu çalışmada dizinin mekânsal tasarımında gerçek fotoğraf ve görüntülerin arka plan olarak kullanılmasının, anlatıya özgün bir görsel karakter kazandırdığı, bu tercihin izleyici için gerçeğe kurmaca mekân arasındaki ilişkiyi daha belirgin biçimde kurmasına olanak tanıdığı belirtilir. Böylece animasyonlarda sıkça karşılaşılan soyut mekân anlayışı, kısmen somutlaştırılarak gündelik yaşamda aşına olunan bağlamlar içerisine yerleştirilmektedir. Karakterlerin tanıdık ve sıradan mekânlar içinde konumlandırılması, anlatının etki gücünü artıran önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Absürt ve fantastik olayların bilindik çevrelerde gerçekleşmesi, izleyicide daha güçlü bir inandırıcılık ve etkileşim hissi yaratmaktadır. Bu çerçevede mekân, yalnızca görsel bir arka plan olmanın ötesine geçerek anlatının ritmini, tonunu ve atmosferini belirleyen kurucu bir bileşen hâline gelmektedir.

Postmodern Anlatı Çerçevesinde *Gumball’ın Muhteşem Tuhaf Dünyası* Dizisinde Örnek Bölüm İncelemeleri

Bu çalışmada *Gumball’ın Muhteşem Tuhaf Dünyası* dizisindeki postmodern anlatı unsurları nitel içerik analizi yöntemiyle çözümlenecektir. Çalışmanın örnekleme, Cartoon Network Türkiye resmi Youtube kanalında yayınlanan, çalışmanın yapıldığı tarih itibarıyla tam bölüm olarak yayınlanan dört bölüm olan Burger, Asistan, Mesafe ve Uygulama ile sınırlandırılmıştır.

İçerik analizi, kitle iletişim araçlarında yer alan içeriklerin incelenmesine yönelik olarak geliştirilen ve hem nitel hem de nicel araştırmalara olanak tanıyan bir tekniktir. Bu yöntem, metin ya da söylem içerisinde bulunan temel öğelerin belirlenmesi, sınıflandırılması ve yorumlanması amacıyla kullanılan sistematik, metodolojik ve nesnel bir analiz yaklaşımı olarak tanımlanmaktadır. İçerik analizi, bir metin ya da görselde önceden belirlenen kategori

ve kodların varlığını düzenli bir biçimde incelemek üzere uygulanmaktadır (Robert ve Boullaguet'tan aktaran Alanka, 2024, s. 69). Nitel araştırma, insanın “kendi sırlarını çözmek ve kendi çabasıyla biçimlendirdiği toplumsal sistemlerin derinliklerini keşfetmek” amacıyla geliştirdiği bilgi üretme yollarından biri olarak değerlendirilebilir (Özdemir, 2010, s. 326). Nitel içerik çözümlemelerinde, metin içinde önemli görülen temalardan hareketle belirli kategoriler oluşturulmakta ve sosyal gerçeklik, çoklu tanımlamalar aracılığıyla betimlenmektedir (Metin ve Ünal, 2022, s. 277).

Burger (The Burger)

Luke Allen ve James Lancett tarafından yönetilen Burger bölümündeki postmodern anlatı unsurları aşağıda sunulmuştur.

Dizinin ilk bölümü olan Burger, VHS kaset efektiyle tozlar altında kalmış ıssız bir dünyada yavaşça yaklaşan kamera hareketleriyle başlar. Bir komedi dizisinde gerilim filmlerinin uyuşumlarıyla örtüşen böyle bir giriş yapmak postmodern anlatının parodi yönüyle örtüşmektedir.

Gumball ve Darwin'in odalarında alarmin çalmasıyla uyanırlar. Darwin, okula yedi yıl geç kaldıklarını belirtir. *Gumball'ın Muhteşem Dünyası* dizisi 2018'de son sezonu için yayınlanmaya başlamış ve *Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası* dizisi ise 2025 yılında yayına başlamıştır. Böylece özdeşünümsel ve üstkurmaca olarak aslında diziye verilen araya bir göndermede bulunulur.

Sınıfta Bayan Simian ve Bay Small, sağlıksız gıdaların zararların bahsettikleri bir etkinlik gerçekleştirir. Bu sahnede masanın üzerinde duran kurgusal bir burger markası olan Joyful menüsüne reklamlardaki “packshot” tekniğiyle dikkat çekilmiştir. Bu durum işlenen konuyla görsel stil arasındaki zıtlığı belirginleştirmektedir. Sahnenin ilerleyen kısmında Bayan Simian, kalp kostümü içerisindeki Bay Small'a sağlıksız yiyeceklerin etki ettiği bölgeleri çocuklara göstermek için vurmaya başlar. Postmodern anlatının göstermekten çekinmediği şiddet böylece açığa çıkar.

Acıkan Gumball, mutfakta atıştırmak için buzdolabından bir şey yemeğe çalışır. Darwin ise Gumball'ı engellemek için eski karate filmlerinde görülen net hareketlerle yiyeceklere vurur. Sahnenin ilerleyen kısmında babaları Richard, burger paketiyle içeri girince anime ve oyunlarda görülen darbe efektiyle Darwin paketi sağlığa çok zararlı olduğunu söyleyerek evden dışarı tekmeyle gönderir. Sokağa düşen paket, bisiklet çarpmasından uçak düşmesine kadar bir dizi abartılı kazaya sebebiyet verir. Postmodern anlatıda abartı, gerçekliği yansıtmaya

amacından çok, onun temsil edilebilirliğini sorgulayan ve kurmacalığını açığa çıkaran bir anlatım stratejisi olarak işlev görmektedir.

Dizide gerçeklik ve kurmaca sınırının belirsizleşmesi normal bir dünyaya ait olmayan karakterlerin sağlıklı şeyler yemek istemesi sonucu karşılaştıkları manzara ile aktarılır. Sağlıklı ve sağlıksız yiyecekleri satan işletmelerin aynı şirket çatısı altında olması açık bir ironi göstergesidir. Bu durum restoranda aynı çalışanın (Larry) iki farklı iş kıyafetiyle görünmesi ve satılan burger ve salatının aynı olmasıyla iyice vurgulanmaktadır. Ayrıca bölümde sağlıklı yiyeceklerin işlenmiş yiyeceklerle kıyasla daha pahalı olması gibi unsurlara yer verilir.

Gumball ve Darwin sokakta yürürken, açık bir şekilde popüler kültür göndermesi olan Joyful burgerin McDonald'sın maskotu olan Ronald'a benzeyen maskotuyla karşılaşırlar. Gerçekte var olan oldukça popüler bir markaya yapılan gönderme, dizinin anlatısında metinlerarasılıktan yararlandığını gösterir.

Gumball ve Darwin'in uzun uğraşlar sonucu bahçelerinde yetiştirdikleri sebzelerin, Joyful çalışanı Larry tarafından alev makinesiyle yok edilmesi, gerçek savaşlarda napalm gibi yanıcı silahlarla bitki örtüsünün tahrip edilmesine göndermede bulunmakta ve bu durum anlatı içinde parodi unsuru olarak işlev görmektedir. Bu sahnede Larry'nin dumanlar arasından çıkması metinlerarasılık niteliğinde *Aliens* (1986), *The Blob* (1988), *Return of the Living Dead Part 2* (1988) gibi filmlerden aşına olunan görselliğe sahiptir. Ayrıca bu sahnede Larry, tohumların telif hakkına vurgu yaptığı konuşmayı takiben bir burger olan patronu Bay Bilderburger'in, Elmore'daki bütün restoran, market gibi yiyecek sanayinin başında olduğunu söyler. Bu açık bir kapitalist sistem eleştirisinin parodi yoluyla işlenmesidir. Bay Bilderburger'in ofisine giden Gumball ve Darwin, arkası dönük bir sandalyeyle karşılaşırlar. Arkası dönük patron sandalyesi, postmodern anlatıda anonimleşmiş bir güç ilişkisini parodi yoluyla temsil etmektedir.

Bir animasyon dizi olmasına rağmen gerçek insanların görüldüğü Joyful Burger reklamlarında bir diğer postmodern anlatı unsuru olan kolajdan yararlanılmıştır. Filmin bütününe kapsamamakla birlikte, yalnızca belirli sahnelerde “bindirilmiş görüntüler veya animasyonlar” kullanılarak bunların filmin anlatısal yapısı içinde eritilmesi, kolaj estetiğine işaret etmektedir (Kesova, 2024, s. 15). Kolajdan yararlanılan bir diğer sahne Gumball'ın midesinin guruldamaıyla deprem arasında kurulan bağ pekiştiren sallanan köprü görüntüsüdür.



Görsel 1 Animasyon ve gerçek görüntülerin kolajlanması
(Burger bölümü, Youtube, 2025, 3'10'')

Kolaj barındıran bir diğer sekans Bay Bilderburger'in kapitalist stratejisini, reklam yoluyla anlatmasıdır. Bu sahne aynı zamanda reklamların klasik görüntülerini kullanmasıyla pastiş olarak nitelendirilebilir. Ayrıca bu reklamda Bay Bilderburger'in insanların saf olmasından dolayı işlenmiş gıdalara yöneldiğini besin içerikleri, kâr tabloları gibi açık bir ironiyle anlatır.

Asistan (The Assistant)

Luke Allen ve James Lancett tarafından yönetilen Asistan bölümündeki postmodern anlatı unsurları aşağıda sunulmuştur.

Nicole'ün ailesiyle iletişiminin zayıflaması sonrası sanal asistanla yakınlaşmasını işleyen bu bölüm Baudrillard'ın simülasyon ve hipergerçeklik kavramlarını temsil eder niteliktedir. Baudrillard'ın yaklaşımı çerçevesinde, anlam ve iletişim “hipergerçeklik” düzleminde kurulmakta; gerçeğin sonunu hazırlayan etken ise onun yerini alan ve “gerçekten daha gerçek gibi görünen” simülasyonlar olarak tanımlanmaktadır (Baudrillard, 2011, s. 120). Nicole ailesinden bulamadığı yakınlığı yapay zekâya sahip çevrimiçi bir sanal asistandan bulur. Bu durum postmodern anlatıda insan ile teknoloji ilişkisinin bulanık hale geldiği, simüle edilmiş ilişkilerin gerçek ilişkilerin yerini almasının işaretidir. Ayrıca bu durum metinlerarası bir unsur olarak, 2013 yapımı *Her* filmi çağırıştır. Akıllı asistanın gündelik hayatın her alanına nüfus etmesi; yani yakınsanması, dizide *Minority Report* (2002) filmi ve *Person of Interest* (2011) dizisindeki güvenlik kamerası görüntüleriyle oluşturulan mizansenleri akla getirir.

Asistan bölümünde ilk pastiş unsuru, kapının arkasına asılan cadılar bayramı maskesinin, kapı gıcirtısıyla çıkardığı sesle bağdaştırılmasıdır. Nicole'ün sanal asistan Ori'yle arasındaki ilişkisinin gelişiminin hızlandırılmış bir anlatımla aktarıldığı sekans, seksenli ve doksanlı yıllardaki film estetiğine gönderme yapmaktadır. Nicole'ün manzaralı bir tepede Ori'yle gün batımını izlediği sahne çoğu filmde aşına olunan bir mizansen hatırlatmaktadır. Zaman geçişi için kullanılan güneş, 1997 yılında yayınlanmaya başlayan *Teletubbies* dizisindeki gibi bir yüze

sahiptir. Dizideki bir diğer metinlerarası çağrışım ise *Back to the Future* (1985) filminde kullanılan DeLorean DMC-12 model arabaya benzer bir arabanın kullanılmasıdır. Nicole, sanal gerçeklik gözlüğünü takarak Ori'nin fiziksel bir şekilde var olduğu sanal bir dünyaya girer. Bu sahnede belirgin bir pastiş unsuru olarak anime dizi ve oyunlarda rastlanan estetik unsurlar hakimdir. Ayrıca bu durum postmodern anlatının oyunsu yönünü de yansıtmaktadır. Nicole'ün Ori'yle olan mücadelesi sırasında sanal dünyada; ailesinin ise gerçek dünyada bulunması 1999 yapımı *Matrix* filminin yapısıyla benzeşir. Bu mücadelenin paralel bir zaman akışında olması ise postmodern anlatının doğrusal bir zaman akışının dışına çıkma özelliği ile örtüşmektedir.



Görsel 2 Nicole ve Ori'nin tepede yağmur altında gün batımını izlediği sahne
(Asistan bölümü, Youtube, 2025, 4'44")

Bölümde günümüz teknolojileri olan yapay zekâ asistanı, robot süpürge, temassız ödeme, sanal gerçeklik gözlüğü, metaverse, otonom araçlar gibi unsurlar postmodern anlatının yansıma özelliği ile bağdaşır.

Nicole alışveriş merkezine girince “AVM, gençliğinde isyan ettiğin şeye dönüştüğünü hatırlatan rock şarkılarının çalındığı yer” diyerek nostalji vurgusu yapmaktadır. Bu aynı zamanda isyanın sesinin sistemin dekoruna dönüşmesi nedeniyle bir ironidir. AVM’de Nicole, sanal asistan tarafından kontrol edilen bir elektrikli aracı hızla kullanırken dizideki Mayor of Elmore karakterinin yanından geçer ve peruğunun uçmasını sağlar. Bu karakter bir parodi unsuru olarak fiziken Donald Trump’a oldukça benzemektedir.

Mesafe (The Distance)

Luke Allen ve James Lancett tarafından yönetilen Mesafe bölümündeki postmodern anlatı unsurları aşağıda sunulmuştur.

Postmodern anlatının cinselliği belirginleştiren yönü, bu bölümde Gumball ve Darwin’in kahvaltı masasında birbirlerine geçmiş bir şekilde yemek yemeleri ve birbirlerinin ağızlarından kadraj dışı yemek almalarıyla görünür. Bu sırada yemek masasında olan diğer

aile üyelerinin bakışları ise sahnenin ironisini vurgular. Bu bölümde cinsellik iki karakterin danslarıyla da pekiştirilir.

Richard, Gumball ve Darwin'in birbirlerinden uzaklaşması için yapılan odayı tanıtırken televizyonlardaki ev yenileme programlarıyla benzer bir pastişten yararlanılır. Gumball'ın Darwin'den ayrı kalmaya dayanamaması sonrasında bir canavara dönüşerek Darwin'in penceresine yaklaşmasında da korku filmlerinden gelen bir uylaşım tercih edilmiştir. Bu sahnede tercih edilen öznel kamera tekniği ayrıca postmodern anlatının türsel sınırları aşan yapısını gözler önüne serer. Bir diğer pastiş unsuru, 1980'ler romantik filmlerinin estetik unsurlarını çağrıştıracak biçimde, Gumball ve Darwin'in kavuştukları sahnede kolaj tekniğiyle bulundukları mekândan soyutlanarak ağır çekimde birbirlerine doğru koştukları anlatı anında görülmektedir. Ayrıca Polis Donut karakterinin bölümün sonunda yüzüne el feneri tutarak konuşması korku filmlerinin klişelerini kullanan çoğu komedi anlatısındaki gibi bir pastiş örneğidir.

Metinlerarası bir unsur olarak iç mekanlarda görülen Stellar Odyssey afişi Star Wars; Captain Elmore afişi ise Superman ile benzerliğiyle bir popüler kültür göndermesi niteliğindedir.

Postmodern anlatıda üstkurmaca karakterlerin kendi varlığına gönderme yapmasıyla belirir. Bu bölümde Darwin'in bilgisayar oyununa "Golden Fish" rumuzuyla; yani Japon balığı olarak kaydolması bu duruma örnektir. Ayrıca bu bölümde Darwin'in Gumball'ın yaklaşma çabalarını reddetmesi sonucundaki üzüntüsü, Gumball'ın beyni ve kalbini bedeninin bir kesitinde görmemizle ironikleşir. Bir diğer örnek ise Nicole'ün Gumball'ın elinden telefonu almak istediğinde, Gumball'ın bir kedinin sinirli hali şeklinde kolajla görselleştirilmesidir.

Postmodernizmde derinlik kaybolarak yerini yüzeyselliğe bırakır. Postmodernizm, çoğunlukla ABD bağlamında, "eleştirel olmayan ve salt hazza dayalı bir tüketimcilik ideolojisini savunan" anlayışın belirgin bir göstergesi olarak ortaya çıkmaktadır (Orr, 1997, s. 12). Bu bağlamda Nicole'ün önemli bir telefon görüşmesi olarak nitelendirdiği durumun Richard tarafından bekleme müziğiyle dans ettiği, haz alınan bir eğlenceye dönüştürülmesi, postmodern öznenin haz odaklı yaklaşımının tipik bir örneğidir. Bu sahne, sıkıcı bir eylem olarak algılanan bekleminin paradosinin yapılması bağlamında da postmodern anlatı unsuru barındırır.



*Görsel 3 Richard'ın bekleme müziğiyle dans etmesi
(Mesafe bölümü, Youtube, 2025, 5'48'')*

Bölümde Gumball'ın teselli cümlesi olarak kullandığı “dünyanın sonu değil” ifadesinin hemen ardından üzerine bir göktaşının düşmesi, postmodern anlatının dil oyunlarına ve ironiye dayalı yapısının bir göstergesidir. Burada dilsel bir metafor, anında somut bir görsel felakete dönüştürülerek yapıbozuma uğratılır.

Uygulama (The App)

Luke Allen ve James Lancett tarafından yönetilen Uygulama bölümündeki postmodern anlatı unsurları aşağıda sunulmuştur.

Bu bölümde, kuşakların teknoloji ve özellikle sosyal medya ile kurdukları ilişki üzerinden bir çatışma ele alınmaktadır. Kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırların bulanıklaşması ve yüksek kültür ile popüler kültür ayrımının belirsizleşmesi gibi postmodern anlatı unsurları, bölümde işlenen bu kuşak çatışması bağlamında görünür hâle gelmektedir. Sosyal medya uygulamalarının gündelik yaşamdaki etkisi parodi yoluyla temsil edilmekte ve bu durum postmodern anlatının yansıma unsuruyla ilişkilendirilmektedir. Nicole'un, gerçek hayatta daha çok yetişkin kullanıcılarla özdeşleştirilebilecek Facebook benzeri “Elmore Plus” uygulamasını kullanması; Gumball ve Darwin'in ise gençlere hitap eden TikTok benzeri “Clik-Sap” uygulamasına katılmak için telefon edinmeleri, kuşak farkını açık biçimde ortaya koymaktadır. Darwin'in, Nicole'un kullandığı uygulamayı yaşlılara özgü olarak nitelemesi, bu karşıtlığın anlatı içinde bilinçli olarak vurgulandığını göstermektedir. Ayrıca Clik-Sap'ı kullanan karakterlerin dans videoları ve geçişli mizahi kurgular gibi sosyal medyada yaygın biçimde karşılaşılan trendleri sergilemeleri, anlatı ile gerçeklik arasındaki sınırların daha da belirsizleşmesine yol açmaktadır.



Görsel 4 Darwin ve Gumball gerçeklik gözlüğü taktığı sahne
(Uygulama bölümü, Youtube, 2025, 2'39")

Bu bölümde, metinlerarasılık ve parodi unsuru kapsamında 1988 yapımı *They Live* filmine açık bir gönderme yapılmaktadır. Filmde olduğu gibi, bölümde de karakterler gözlük takmalarıyla birlikte içinde bulundukları dünyanın fark edilmeyen gerçekliğiyle yüzleşmektedir. Bu gerçeklik, telefonlar ve sosyal medya aracılığıyla bireylerin adeta zombileştirildiği bir düzenin ifşa edilmesi şeklinde sunulmaktadır. Ayrıca Hobo karakteri, *They Live* filminde yer alan “Buraya sakız çiğnemeye ve ortalığı dağıtmaya geldim... ve sakızım bitti” repliğini, anlatının tonuna uygun biçimde yumuşatarak “Ben buraya sakız çiğneyip uygulama düzeltmeye geldim... ama hiç sakızım kalmadı” şeklinde kullanmaktadır.

Gumball ve Darwin'in Hobo ile olan sahnelerinde kuşak farkı vurgusu, özdeşünümsel bir yolla, Gumball ve Darwin'in medya okuryazarlığı anlamında daha bilinçli olmalarıyla gerçekleştirilir. *They Live* filminde gerçeğin gözlük aracılığıyla görünür hâle gelmesi etkileyici bir kırılma yaratırken, dizide takılan gözlük başlangıçta postmodern karakterler için belirgin bir anlam taşımamaktadır. Bu durum gerçekliğin postmodern bir şekilde araçlarla yeniden yaratıldığı bir evrende, hakiki olanın da artık bir etkisinin kalmamasının işaretidir. Ayrıca bir diğer özdeşünümsel ayrıntı Gumball'ın kendi dikkat süresinin kısalığı ile tespittir. Böylece karakter içinde bulunduğu postmodern evrenin parçalı ve hızlı yapısını kendi üzerindeki etkisinin farkındadır.

Bölümde üstkurmaca, postmodern anlatının bir unsuru olarak Darwin'in sahne geçişi sırasında yapılan kelime oyununun dilbilgisel açıdan sorunlu olduğunu dile getirmesiyle görünür hâle gelmekte; bu durum, anlatının kendi yapaylığına dikkat çekmektedir. Üstkurmaya ilişkin bir diğer örnek ise Hobo'nun yaşamına dair ayrıntıları anlatmaya başlamasıyla devreye giren flashback efektine Gumball'ın müdahale etmesiyle ortaya çıkmakta; söz konusu müdahale, anlatı düzeyinin bilinçli biçimde kesintiye uğratıldığını göstermektedir.

Bu bölümde cinsellik mesajı içeren bir popüler kültür göndermesi, dans videosu çeken kadın karakterin dansı ile çıkardığı seslerin çağrışımında izlenir. Tespit edilen bir diğer postmodern anlatı unsuru ise uygulamaların kullanılmasını engellemek amacıyla harekete geçen karakterlere yöneltilen şiddet eylemleridir. Bu şiddet, anlatı içinde abartılı bir biçimde görünür kılınarak sunulmaktadır. Kaçış sürecinde oluşturulan gerilim, Darwin'in dizideki bir karakterle birlikte gerçekleştirdiği TikTok trendi gösterimi ile kesilmiş; böylece anlatı oyunu bir nitelik kazanmıştır.

Bu bölümde, pastiş niteliği taşıyan anlatı ise Gumball ve Darwin'in bitkin bir şekilde yürüdüğü sahnede, aslında çöl resmi olan bir reklam panosunun önünde bulunmasıyla çıkar. Eski bir telefonun günümüz şartlarındaki yetersizliğinin vurgulandığı sekans ise ironi unsurunu barındırmaktadır. Ancak aynı telefon hikâyesinin çözümü; yok etme eyleminin de aracı olur. Son olarak, sık karşılaşılan bir görüntü olan patlama önünde uçan karakterlerin yer aldığı sekans da bu bölümde karşılaşılan pastiş unsurunun bir örneğidir.

Sonuç

Bu çalışma, *Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası* animasyon dizisinde kullanılan postmodern anlatı unsurlarını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, dizinin popüler kültür ve güncel olaylardan beslenen öykülerini farklı anlatım teknikleri aracılığıyla seyirciye sunma biçimleri analiz edilmiştir. Çalışmada, dizide yararlanılan postmodern anlatı unsurlarını tespit etmek amacıyla nitel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Popüler kültür ve güncel olayların diziye yansımaları, kurgusal dizide gerçek dünyaya ait kişi, ürün, mekân ve olaylara referanslara yer verilmesi, diğer anlatılarla metinlerarası bağlar kurulması, türler arası atlamalarla anlatı dinamizminin sağlanması, pastişle geçmiş anlatı stillerinin canlandırılması, parodi ve ironinin eleştirel olarak sıklıkla kullanılması, özdüşünümsel olarak dizideki karakterlerin üstkurmacının farkında olması, kolajın görsel gücünden yararlanılması ve gerçek ile kurmacanın bu yolla bir birine geçmesi gibi postmodern anlatı unsurları, çözümlemeler sonucunda ortaya konmuştur. İncelenen bölümlerde metinlerarasılık, pastiş, ironi ve parodi gibi unsurların kullanıldığı anlatıların daha belirgin olduğu; bununla birlikte, özdüşünümsellik ve üstkurmaca gibi unsurlara her bölümde rastlanmadığı tespit edilmiştir.

Postmodern anlatı unsurları dizide yalnızca eğlence katma amacıyla yer bulmayıp, seyirciyi aktif bir konuma sokmuş; böylece seyir eylemini karşılıklı bir oyuna dönüştürmüştür. Dizinin incelenen bölümlerinde yer bulan sağlık söylemleri, kapitalist sistemler ve tüketim kültürü, teknoloji-insan ilişkisi gibi temalara ilişkin eleştirel bakış açısı postmodern anlatı unsurlarının

desteğiyle aktarılmıştır. Dizinin teknik yapısında da farklı animasyon tekniklerinin yanı sıra animasyon ile gerçek görüntülerin harmanlandığı bir yapı tercih edilmiştir. Başka bir ifadeyle, içerik ve anlatı boyutunda olduğu gibi dizinin teknik tercihlerinde de postmodern anlatının temel unsurlarından biri olan kolaj anlayışı yer almaktadır. Dizide tek bir türe bağlı kalınmayıp, anlatı farklı türsel uylaşımalar üzerinden verilmiştir.

İncelenen dizide postmodern anlatının öncül kültürel öğelerden beslenen yapısı anlatıyı sınırlamamaktadır. Aksine incelenen bölümlerde güncel olayların eskiye referans verilerek metinlerarası bir disiplinle öyküleştirmesi, oyunsu bir yapı içerisinde ironi ve parodi unsurlarıyla vurgulanması anlatılan öykülerdeki eleştirel bakışı yansıtmak için uygun bir oyun alanı açmıştır. Böylece postmodern anlatının muzip tavrıyla çocuklar ve gençlere de hitap eden bu dizi, şiddet ya da (örtülü biçimde de olsa) cinsel unsurların kullanılması konusunda kaçınma göstermemektedir.

Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası dizisinden seçilen dört bölüm, animasyon dizilerinde postmodern anlatı unsurlarını barındıran verimli bir örneklem oluşturmaktadır. Bununla birlikte, postmodern anlatının seyirciyle kurduğu ilişki öznel yorumlara açık bir yapı sergilemektedir. Bu nedenle, çalışmanın aynı zamanda bir seyirci ve yorumlayıcı olarak araştırmacının bakış açısını da içermesi dolayısıyla, analiz sürecinde kimi eksikliklerin ya da olağandışı anlamlandırmaların ortaya çıkmış olması olasıdır.

Kaynakça

Akça, Harun (2024) "2000 Sonrası absürt komedi dizi ve film anlatılarında postmodernizm ve politik dil: Leyla ile Mecnun, Ölümlü Dünya ve Gibi örneği" Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi, Kayseri.

Alanka, Deniz (2024) "Nitel bir araştırma yöntemi olarak içerik analizi: Teorik bir çerçeve", *Kronotop İletişim Dergisi*, 1(1), s. 64-84.

Allen, Luke, & Lancett, James (Yönetmenler), (2025), Asistan, *Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası* [Dizi Bölümü], 10 Aralık, 2025 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=ahmzV8pG20U> adresinden alındı.

Allen, Luke, & Lancett, James (Yönetmenler). (2025). Burger, *Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası* [Dizi Bölümü], 10 Aralık, 2025 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=ZFdOSeambVs> adresinden alındı.

Allen, Luke, & Lancett, James (Yönetmenler). (2025). Uygulama, Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası [Dizi Bölümü], 10 Aralık, 2025 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=-Hn-QEgOleY> adresinden alındı.

Allen, Luke, & Lancett, James (Yönetmenler). (2025). Mesafe, Gumball'ın Muhteşem Tuhaf Dünyası [Dizi Bölümü], 10 Aralık, 2025 tarihinde <https://www.youtube.com/watch?v=8UdeZS1qAig> adresinden alındı.

Anderson, Perry (2002) Postmodernitenin Kökenleri, İletişim Yayınları, İstanbul.

Aslan, Seyfettin & Yılmaz, Abdullah (2011) "Modernizme bir başkaldırı projesi olarak postmodernizm", CÜ İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi, 2, s. 93-108.

Baudrillard, Jean (2011) Simülakrlar ve Simülasyon, Doğu Batı Yayınları.

Butler, Andrew M. (2011) Film Çalışmaları, Kalkedon Yayınları.

Büyükdüvenci, Sabri & Öztürk, Semire Ruken (1997) Postmodernizm ve Sinema, Ark Yayınları, Ankara.

Çon, Gülsüm Büşra. (2018). "Animasyon sinemasında postmodern anlatı: Shrek filmi analizi", Elektronik Cumhuriyet İletişim Dergisi, 1(1), s. 81-100.

Eagleton, Terry (2011) Postmodernizmin Yanılsamaları, Ayrıntı Yayınları.

Erdemir, Filiz (2011) "Postmodern sinemada kahramanın dönüşümü", İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, s. 21-40. <https://doi.org/https://doi.org/10.17064/iüifhd.44994>

Giddens, Anthony (1994) Modernliğin Sonuçları, Ayrıntı Yayınları.

Güngör, Mehmet (2017) "Oyun Ve Üstkurmaca Bağlamında Bir Animasyon Okuma Denemesi: Wreck-It Ralph", Hikmet - Akademik Edebiyat Dergisi, s. 195-204.

Gürel, Emel & Alem, Jale (2010) "Postmodern Bir Durum Komedi Üzerine İçerik Analizi: Simpsonlar" Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 3(10), s. 332-347.

Gürkan, Hasan & Doğan, Betül (2020) "Yeni Dönem Alman Gerçekçi Televizyon Dramalarında Postmodern Ögeler" Erciyes İletişim Dergisi, 7(1), s. 629-652.

Habermas, Jürgen (1994) "Modernlik: Tamamlanmamış Bir Proje", H. N. Zeka (der), Postmodernizm. Kıyı Yayınları.

Harvey, David (1997) *Postmodernliğin Durumu*, Metis.

Işıksalan, Nilay (2007) "Postmodern öğretisi ve bir postmodern roman çözümlemesi: Kara Kitap/Orhan Pamuk" *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(2), s. 419-465.
<https://www.ajindex.com/anadolu-universitesi-sosyal-bilimler-dergisi/postmodern-ogreti-ve-bir-postmodern-roman-cozumlemesi-kara-kitap-orhan-pamuk-2934> adresinden alındı.

İspir, Naci ve Kaya, Zekeriya (2011) "Sinemada Postmodern Arayışlar", *Atatürk İletişim Dergisi* (2), s. 81-99.

Karadoğan, Ali (2005) "Postmodern Sinema mı Film mi?" *İletişim Araştırmaları*(3), s. 133-160.

Kesova, Erke (2024) "Kurucu Anlatı Olarak Hollywood ve Hollywood ile Postmodern Karşılaşmalar Bağlamında Mulholland Çıkma Örneği" *Kronotop İletişim Dergisi*, 1(1), s. 1-30.

Koçak, Dilek Özhan (2012) "Sinemada Postmodernizm" *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), s. 65-86.

Kovács, András Bálint (2010) *Modernizmi Seyretmek*, De Ki Yayınları

Kuş, Metin (2019) "Postmodern Sanat Ve Günümüz" *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, s. 1003-1010.

Liotard, Jean-François (1997) *Postmodern Durum*, Vadi Yayınları.

Metin, Osman, & Şükriye Ünal (2022) "İçerik Analizi Tekniği: İletişim Bilimlerinde Ve Sosyolojide Doktora Tezlerinde Kullanımı" *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), s. 273-294.

Orr, John (1997) *Sinema Ve Modernlik*, Bilim ve Sanat Yayınları.

Özdemir, Murat (2010) "Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntem-bilim sorunsalı üzerine bir çalışma", *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), s. 323-343.

Rosenau, Pauline Marie (2004) *Post-Modernizm ve Toplum Bilimleri*, Bilim ve Sanat Yayınları.

Sarup, Madan (2004) *Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm*, Bilim ve Sanat.

Sungur, Mine (2025) "Kurgusal Konut Mekânının Temsili ve İç Mekânsal Özellikleri: İki Animasyon Dizisi Üzerine Bir Durum Araştırması", Folklor Akademi Dergisi, 8(3), s. 682 – 706.

Şentürk, Rıdvan (2011) Postmodern Kaos ve Sinema, Avrupa Yakası Yayıncılık.

Touraine, Alain (1995) Modernliğin eleştirisi, Yapı Kredi Yayınları.

Zsila, Ágnes, Róbert Urbán, Gábor Orosz, ve Zsolt Demetrovics (2021). "The association of animated sitcom viewing with humor styles and humor types" HUMOR, 34(3), 393-409.