

İnsanbiçimci Kahramanların Dünyasında Sinema Okuryazarı Olmak

BURAK MEDİN

Öz

Animasyon sineması genel itibariyle insanbiçimcilik (*Antropomorphizm*) üzerine kuruludur. İnsanbiçimci yaklaşım, en basit ifadeyle insani özelliklerin insan olmayan cansız varlıklara, hayvanlara, doğa güçlerine vb. yöneltilmesidir. Animasyon filmlerinde özneler ve diğer karakterler *antropomorfik* özelliklere sahiptir. İnsanbiçimci kahramanların özne konumunda yer aldığı çok katmanlı ve göndermeli bir yapıya sahip olan bu renkli anlatıların incelenmesi, derin yapıda yatan anlamların ortaya konulması açısından büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda bu çalışmada insanbiçimci kahramanlar üzerinden inşa edilen filmlerin söylemsel yapılarını ve insanbiçimci kahramanların konumlandığı iletişim mekânlarının dilini, sosyolojik bir bakış açısıyla ortaya koymak amaçlanmıştır. Toplumsal, kültürel ve ideolojik bir bağlam içinde incelenen *Wall-E* adlı film üzerinden sinema okuryazarlığının da potansiyelleri ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu çalışma göstermiştir ki filmin iletisi ya da filmin ideolojisi, insanbiçimci sevimli özneler ve karakterler aracılığıyla verilmekte, böylelikle izleyicinin ilgisi alt metinden ziyade üst metne kaydırılmaktadır. Amerikan ideolojisi ve kültürü, bu kahramanlar aracılığıyla derin yapıda görünmez kılınmaktadır. İnsanbiçimci sevimli kahramanlarla özdeşlik kuran izleyici, duygusal katılım içinde kalarak anlatıyı sorunsallaştırmak yerine, romantik aşk mitine, son ân kurtuluşuna ve mutlu sona odaklanarak *katharsis* yaşamaktadır. Sinema okuryazarlığı ise bu bağlamda devreye girerek anlatının örtük dilini anlayan ve filme eleştirel katılan bireylerin gerekliliğine işaret etmektedir.

Anahtar Kelimeler: İnsanbiçimcilik, Sinema Okuryazarlığı, Animasyon Sineması

Becoming a Cinema Literacy in the World of Anthropomorphous Heroes

BURAK MEDİN

Abstract

Animation cinema is generally based on anthropomorphism. The humanistic approach is, in its simplest terms, the directing of human traits to non-human inanimate beings, animals, and natural forces. Subjects and other characters in animated films have anthropomorphic properties. The examination of these colorful narratives, which have a multi-layered and subordinate structure in which the human heroines take place in the subject position, is of great importance in terms of putting the underlying meanings in deep structure. In this context, the aim of this study was to examine the discursive structures of the films built on the human heroic heroes and the language of the communication spaces in which the heroic heroes are located from a sociological point of view. Through the Wall-E, which has been studied in a social, cultural and ideological context, the potentials of cinema literacy have been tried to be revealed. This work has shown that movie's message or ideology is given through human-like adorable subjects and characters, thus shifting the upper text from the viewer's interest text altogether. American ideology and culture are rendered invisible deeply through these heroes. The viewer, who identifies with the adorable heroes of the human form, lives in catharsis focusing on romantic love myth, last moment salvation and happy end instead of problematizing the narrative by staying in emotional participation. Cinema literacy, on the other hand, is in this context, indicating the necessity of individuals who understand the implicit language of the narrative and participate critically in movie.

Key Words: Anthropomorphism, Cinema Literacy, Animation Cinema

1. Giriş

Günümüzde animasyon sineması teknik iletişim medyasının gelişen ve değişen doğası içinde farklı anlatım biçimleri ve izleyicide ilgi uyandıran farklı bir estetik görünüm sergilemektedir. Bilgisayar dolayımından beslenen ve bu dolayımın verdiği esneklikten güç alan animasyon sineması, geçmişteki emsallerinden daha farklı okumalara olanak tanıyan çok katmanlı ve göndermeli bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Metnin görünen yüzeyi daha çok çocukları ve bu biçimden haz alan yetişkinleri hedef olsa da metnin art alanı incelenmesi gereken bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır.

Farklı disiplinlerin bakış açısı altında yapılan film okumalarına bakıldığında, genellikle tercih edilen araştırma nesnelere, gerçek oyuncuların özne konumunda oldukları *live action* filmlerdir. Bu nedenle animasyon film eleştirisi, canlı aksiyon film eleştirisi tarihi karşısında pek varlık gösterememiştir. Animasyon sineması sadece çocuklara yönelik eğlendirici metinler olarak algılanarak pek dikkate alınmamıştır. Bunun yanı sıra animasyon film çözümlemelerinde ise genellikle teknik boyuta odaklanıldığı, yapılan literatür taramasında açıkça görülmektedir.

Bu alanda yapılan yerli ve yabancı literatür taraması sonunda animasyon filmlerini teknolojik açıdan irdeleyen araştırmalar, animasyon sinemasının bir türü olan *stop-motion* filmlerinin içerik çözümlemeleri, animasyon film üretim tekniklerinin deneysel analizleri, animasyonun eğitim amaçlı kullanımıyla ilgili araştırmalar ve animasyonun multimedya çerçevesinde iletişime sağladığı katkılar gibi çalışmalar göze çarpmaktadır. Ayrıca alanda; animasyonun kültür aktarımındaki yeri, çizgi ve animasyon karakterlerin çocukların tüketim davranışlarına olan etkisi, animasyon kullanımının tüketicinin ikna sürecine olan katkısı, popüler kültür ürünü olarak animasyon filmleri, animasyon sinemasının biçimsel ve anlatısal özellikleri, animasyonun tarihçesi, yazar/yönetmen filmlerinin tarih-toplum-sinema ilişkisi bağlamında çözümlenmesi, karakter tasarımı, ünlü karakter tasarımlarının incelenmesi ve sanal karakterlerin sinemadaki gelişim süreci gibi çalışmaların varlığı da söz konusudur.

Sonuç olarak animasyon film anlatılarının neyi nasıl söylediği, izleyicinin imgelem dünyasını nasıl biçimlendirdiği ve egemen düşünce yapısını ne kadar sorunsallaştırdığı ya da meşrulaştırdığı gözlerden kaçan ve cevaplanması gereken sorular olarak araştırmacıların karşısına çıkmaktadır. Üzerinde önemle durulması ve cevaplanması gereken diğer hususlar aşağıdaki araştırma sorularıyla formüle edilmiştir?

1- Sevimli biçimde tasarlanan insanbiçimci film kahramanları aracılığıyla filmin ideolojisi örtülmekte midir?

2- Bu durum izleyicinin ilgisini filmin alt metninden ziyade üst metnine mi kaydırmaktadır?

Bu sorunsallardan hareketle bu çalışmada insanbiçimci kahramanın dünyası, inşa edilen bu dünyanın Amerika'nın kültürü üzerinde temellenen söylemsel yapısı ve tasarlanan iletişim mekânlarının dili, sosyolojik bir bakış açısıyla ele alınmaktadır. Filmin yüzeysel metni yerine alt metnine odaklanan bu çalışma, çocukların yanı sıra yetişkinler tarafından da büyük bir ilgiyle izlenen *Wall-E* adlı filmi toplumsal, kültürel ve ideolojik bir bağlam içinde filminden kesitler olarak incelemiş, böylece sinema okuryazarlığının da potansiyellerini ortaya koymaya çalışmıştır.

2. Animasyon Sineması Tarihinde Öne Çıkanlar ve İnsanbiçimci Yaklaşım

1900 yılı, Locke'un (1992: 18) vurguladığı gibi modern animasyon çağının başlangıcı olarak kabul edilebilir. Bazı tarihçiler ilk animasyon filmini Fransız Cohl'un yaptığını söyleseler de bu onur Blackton'a aittir. Samancı'nın (2004: 4-6) da belirttiği gibi animasyon sineması var olmadan önce bir salon eğlencesi olarak kullanılan flaş skeçler (*Lightening Sketch*), çizgilerin hareket etmesi illüzyonuyla hikâye anlatılabileceği fikrine dayanmaktaydı. Temel kontur çizgileriyle hızlıca bir çizim yapılması sırasında, çizgiler eklendikçe şekillerin anlamları değişmekte, imgeler başka imgelere dönüşmekte ve böylece çizim sona erdiğinde içinde dramatik bir yapı barındıran bir hikâyeye ulaşılmaktaydı. Blackton'ın *Büyülü Çizim (The Enchanted Drawing)* filmi de *flaş skeç* geleneğine dayanmaktaydı. Fakat çizimlerin hareketi, atlamalı olarak gerçekleştiği için bu film ilk animasyon filmi olarak kabul edilmedi. İlk kez 1906 yılında gösterilen Komik Suratların Gülünç Hareketleri (*Humorous Phases of Funny Faces*) adlı filmdeki kesintisiz hareketler onun ilk animasyon filmi olarak kabul edilmesini sağladı. Nesnelere canlandıran ilk önemli film ise yine Blackton'ın 1907 yapımı Hayaletli Otel (*Haunted Hotel*) adlı filmidir.

Cohl'un dört dakika uzunluğunda olan ilk animasyon filmi *Fantasmagorie*, 1908 yılı yapımıdır. Noake'nin (1988: 10) ifade ettiği gibi Cohl, bu filmini içsel sezgilere göre düşsel bir şekilde ortaya çıkan bir dizi görüntüyle tasarlamıştı. Bu filmde çizimler mürekkeple kâğıt üzerine çizilip oradan fotoğraflanıyordu. Samancı'nın (2004: 6) vurguladığı gibi aradan çizim tahtasının çıkarılmasıyla bildiğimiz anlamda animasyona bir adım daha yaklaşmış oldu. Bunun dışında *Fantasmagorie* birkaç film hâline gelerek dünyanın ilk animasyon serisi oldu. Cohl ayrıca *Fantouche* isimli bir karakter olan ilk animasyon film yıldızını yarattı. "Blackton, animasyonlarında gerçek dünyayı aynen muhafaza etmekte ısrarlıyken Cohl, çizgi filmin tüm özelliklerini kucaklıyordu. Onun dönemi, bugün bile kullanılan animasyon filmlerindeki mecazların ortaya çıktığı bir dönemdi. Karakterler kendilerini yok

ediyor ve yine yaratıyorlar, değişiyorlar ve kan dökülmeden öldürülüyorlar, bir çırpıda gerçek dışı canavarlar tarafından yeniliyor ve tek bir yara izi olmadan kaçıyorlardı” (Whitehead, 2012: 22). Cohl, foto gerçekçi bir yaklaşımın ya da gerçekliğe sonuna kadar bağlı kalma yerine çizimleriyle yeni bir gerçeklik sunmaktaydı. Tasarladığı karakterlerin doğaüstü edimlerini nedenselleştirerek mantığa uygun hâle getirme yerine, animasyon film sanatının yeni bir gerçeklik yaratabileceğini kanıtlamıştır. Bu nedenle günümüzdeki insanbiçimci yaklaşımın temellerinin Cohl’un bu filmlerinde gizli olduğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır.

McCay, ilk başta sahne performanslarında göstermek amacıyla çizgi animasyonu filmler yapıyordu. İlk filmi 1911 yılında yaptığı *Little Nemo*’dur. Bu film ilk renkli animasyon filmi olarak da bilinmektedir. Locke’in (1992: 19) da belirttiği gibi McCay, *Little Nemo*’da dört binden fazla çizim yaparak ve şeffaf piriç kâğıdı üzerinde her bir çizimi düzgün yerleştirmek için kenar işaretleriyle çalışarak daha önce gösterilmiş animasyonlardan daha az hataları olan bir film yapmayı başardı. McCay’in bir sonraki filmi 1912 tarihli *Bir Sivrisineğin Hayatı*’dır (*The Story of a Mosquito*). 1914 yılında ise Dinozor *Gertie*’i yaptı. Filmde dinazorları çizgi filmle canlandırabileceğini, dahası hayata döndürebileceğini iddia eden McCay, altı ayda on bin çizimle bu iddiasını gerçekleştirmiş oldu. McCay’in filmleri ilk başta insanbiçimci yaklaşımın ilk örneklerindenmiş gibi gözükse de bu filmlerde hayvanlara ya da nesnelere konuşma hakkı verilmemişti. Karakterlerin yaptıkları birtakım insanbiçimci hareketler nedensellik ilkesi bağlamında gerçekçi yaklaşıma yakın bir şekilde aktarılmaya çalışılır.

Animasyonun en bilinen ismi olan Disney, 1928 yılında, animasyon sinemasındaki en ünlü karakter olan *Micky Mouse*’u tasarladı. Bu karakter, animasyon sineması tarihinin en önemli ve en bilinen figürlerinden birisi olmayı başardı. “Kendisi gibi iyi bir canlandırma ustası olan Ub Iwerks ile yarattıkları küçük bir fare kahraman, önceleri *Mortimer* adıyla tanınmış ancak sonraları kendine özgü bir kişilik, bir sevimlilik kazanınca dürüst ve orta hâlli Amerikan yurttaşının simgesi olmuş ve bütün dünyanın tanıdığı *Mickey Mouse*’a dönüşmüştür” (Hünerli, 2005: 19). “Disney, faresine insana benzer bir biçim, duygu, davranış yükledi. Yanına kendi dünyasından, yaratıcılığında çıkan başkaca hayvanları katarak sokaktaki adamın duygularını, gizli tutkularını, bütün dünyayı etkileyebilecek bir biçimde yansıtmayı bildi” (Arkin’dan akt. Hünerli, 2005: 20).

Animasyon sineması bu andan itibaren artık Disney tarzı olarak bilinen anlatım dilinin egemenliği altına girdi. Öncelikle hayal gücüne dayalı masalsı bir dilin öncüsü olan Disney, sinemanın sunduğu gerçekliğe ulaşma amacıyla canlıymış ve gerçekmiş gibi görünen ve öyle algılanan karakterler tasarladı, böylece gerçekli-

ğın daha iyi bir sunumunu yaptı. Dahası, tamamını hayvanlardan oluşturduğu bu karakterlere insani özellikler atfetti. Böylelikle izleyici, bu çalışmanın konumlanma noktası olan insanbiçimci karakterlerle özdeşlik kurmakta zorluk yaşamayacak ve filmlerde verilmek istenen yüzeysel ileti daha net verilebilecekti. Filmlerinde ses ve rengi başarılı bir şekilde kullandı. Disney, üretimin her aşamasına müdahil olarak tam bir kontrol mekanizması gibi işlev görüyordu. Whitehead'ın de (2012: 45) ifade ettiği gibi bu stüdyo, *Taylorizm* tarzının değişik bir şekli gibi üretim yapmaktaydı. Üretim aşamasında çeşitli bölümler vardı.

Animasyon sineması, aşına olduğumuz renkli dünyasıyla özellikle çocukları sarmalayan bir yapıya sahiptir. Çocukların eğlencesi olarak bilinen bu metinler, büyük bir çoğunluk tarafından hafife alınmaktadır. Başlangıçtan günümüze ele aldığımız animasyon film sanatının büyük bir değişim geçirdiği aşikârdır. Geçmişte basit çizimlerle belirli bir öyküyü aktarma amacı içinde olan çizerler, günümüzde gelişen teknolojinin ürünü olan yazılımların katkılarıyla bu öyküleri daha zengin bir şekilde izleyiciye takdim edebilmektedir. Disney'in anlatım diline karşı oluşan tepkisel süreçte yetişkinleri hedef kitleye dâhil eden birtakım dönüşümler yaşandı. Fakat asıl değişim ve yetişkinlerin de bu metinler içine etkili bir şekilde dâhil edilmesi, günümüzde en önemli canlandırma yöntemi olan bilgisayar tabanlı animasyonun (CGI) devreye girmesiyle yaşandı. Tasarlanan karakterler rahatlıkla kontrol edilebilir hâle geldi, mekân ve zaman daha gerçekçi, daha hacimli ve ilgi çekici kılındı. Önceki yıllarda daha zor yapılan ve zaman alan çalışmalar daha kolay yapılır hâle geldi. Animasyon sineması, bilgisayar tabanlı animasyonla birlikte, gerçeği neredeyse birebir yansıtır duruma geldi. Foto gerçekçiliği yakalama ideali içinde olan animasyon film sanatı kusursuzlaştı. Anlatılması ve yaratılması olanaksız görülen birçok öykü, bu sinema diliyle anlatılmaya başladı. Bu alandaki insanbiçimcilik geçmişten günümüze büyük bir değişim geçirdi. Günümüzde neredeyse bütün öyküler bu insanbiçimci karakterler tarafından anlatılır oldu. Animasyon sinemasında insanbiçimci yaklaşım (*Antropomorphizm*) önemli bir etkindir. Bu yaklaşım, en basit ifadeyle insani özelliklerin insan olmayan cansız varlıklara, hayvanlara, doğa güçlerine vb. yöneltilmesidir. Animasyon filmlerinde özneler ve diğer karakterler *antropomorfik* özelliklere sahiptir.

Tabi ki biçimle birlikte içerik de değişti ve günümüzde her alanda zenginleşen animasyon sineması, *live action* sinemadan farklı bir anlatım diliyle günümüzün en ilgi çekici görselliğini sunar oldu. Tasarlanan bu metinler çok katmanlı ve göndermeli bir yapıya büründü. Alt metni yetişkinlere, üst metni ise çocuklara yönelik bir üretim yapılmaya başlandı. Böylelikle geçmişteki örneklerinden tamamen farklı metinler ortaya çıktı. Animasyon film sanatının her alanda yaşadığı değişim, onun

geniş kitlelere seslenerek yüksek hasılatlar elde etmesine ve kitle sinemasına dönüşmesine olanak sağladı. Kısacası animasyon film anlatısı, ilk uzun metraj CGI olan *Toy Story* ile farklı bir düzlemde konumlanmaya başladı. 2000'li yıllarla birlikte her yönüyle olgunlaştı. Günümüzde ise altın çağına ulaşan bu film anlatısının neyi nasıl söylediği, yüzeysel metninin altındaki örtük/derin yapı, anlaşılması gereken bir alan olarak araştırmacıların karşısındadır. Bu dilin anlaşılması, sinema okuryazarlığı ekseninde büyük önem taşımaktadır.

3. Bulgular ve Yorumlar

3.1. Wall-E filminin hikâyesi

Anlatı, her tarafı çöplerle kaplı kirliliği dünyaya görüntüleriyle başlar. Tüketim çılgınlığı sonucunda dünya devasa bir çöp kutusuna dönüşmüş, dünyada yaşanacak hiçbir yer kalmamıştır. Bu durum karşısında dünyadaki her alanda tekel konumunda olan BnL (*Buy and Large*) adlı dev şirket, *Axiom* adlı bir uzay gemisi inşa ettirerek insanoğlunu uzaya taşımıştır. Anlatının kahramanı olan Wall-E, 700 yıldır bıkıp usanmadan çöpleri sıkıştırmakta ve yer açılması için çöpten kuleler inşa etmektedir. Sıradan bir çöp toplama gününde bitki ile karşılaşan kahraman, onu sığınağına götürür ve koleksiyonuna dâhil eder.

Günlerden bir gün bu bitkiyi bulmakla görevli yüksek teknolojiye sahip bir arama robotu olan Eve, bir uzay gemisiyle dünyaya gönderilir. Eve'nin görevi, bu bitkiyi bulmak ve onu *Axiom*'a götürmektir. Kahramanın bitkiyi Eve'ya göstermesi sonucu bitkiyi haznesine alıp kendisini kapatan Eve, o andan itibaren kendisini dünyaya getiren uzay gemisinin gelmesini beklemeye başlar. Her ne yaptıysa Eve'yi çalıştıramayan Wall-E, Eve'yı almaya gelen uzay gemisinin arkasına takılarak *Axiom*'a gider. 2008 yapımı olan film, başkahraman konumunda olan Wall-E'nin, aşkı Eve'nin, tembel ve obez insanoğlunun hikâyesidir.

3.2. Özne: Robot-insan

Ana akım sinema bu sefer insanbiçimci bir robot üzerinden hikâyesini izleyicisine anlatır. Baudrillard'a göre nesnelere insan biçimselleştirmenin en yetkin örneği, robotlardır. Tam bir insan biçimselliğinin birleşimi olan robot, bu niteliklerinden dolayı en ölküsel nesnedir (Baudrillard'dan akt. Altınel, 2003: 109). Ölküsel nesne olarak nitelenen robot, bu anlatıda izleyicinin karşısına nesne konumunda değil, romantik bir özne olarak çıkar.

“İnsanbiçimci yaklaşım Antik Çağ'dan bu yana süregelmektedir. Teknolojik gelişmeler sonucunda insanın normalde yapamayacaklarını yapar hâle gelmesi, bedeni üzerinde gerçekleştirilen farklılaşmayla mümkün olmuştur. Kullanılan gereçler

kadar bunların organikle uyumu sağlanarak ilk örnekleri bilimkurgu öykülerinde, filmlerinde görülen *siborg* terimi, bugünün bireyini tanımlamaktadır. *Siborglar*, *androidler*, robotlar filmlerin karakterleridir ve insanüstü yetenekleri sergilense de insanbiçimci temsillerinden vazgeçilmemiştir. Zaman içinde robotların psikolojik sorunları da, *androidlerin* üreme yetenekleri de filmlere konu edilmiştir” (Er, 2009: 71-72). Bugünün bireyi makineyi bir uzantısı gibi kullanmaya başladığından bu yana bu anlamda melez bir kimlik kazanmıştır. Organik yapıya mekaniğin eklenmesi sonucu farklı bir yapı ortaya çıkmıştır. Bu anlatıda sanki bu melez yapı, teknolojinin önlenemez yükselişiyle değişmiş ve insanbiçimci özellikleri tam anlamıyla bünyesinde barındıran bir “Robot-İnsan”a dönüşmüştür. Özne konumunda olan bu “Robot-İnsan” organik bir kimliğe sahip olmasına rağmen, tam anlamıyla mekanik bir formun içerisinde izleyiciye sunulmaktadır. Çöple kaplanmış dünyada kendisine ilginç gelen nesnelere, sevdiği müzik eşliğinde toplayarak kendi koleksiyonunu oluşturmak, 1969 yapımı bir müzikali hayranlıkla izleyerek filmdeki romantik aşka öykünmek, yıldızları seyrederek hayal kurmak, tek dostu olan karafatmayı beslemek ve sevdiği kadın için heykel yapmak gibi, kısacası insana ait her ne özellik varsa bu mekanik bedende mevcuttur. Meraklı, duyarlı, zeki, romantik ve gözü pek olan anlatının kahramanı bu nedenlerden ötürü oldukça insanbiçimcidir.

3.3. Çöp Dünya: Distopya

Film, uzay görüntüleri ve seçil evreni oluşturan hareketli *Put On Your Sunday Clothes* şarkısıyla başlar. Dünyanın etrafı toz bulutuna benzer bir doku tarafından sarılmıştır. Kamera dünyaya yaklaşmaya başladığı andan itibaren toz bulutu sanılan dokunun, aslında binlerce belki de milyonlarca uyduya ait olduğu anlaşılır. Kamera, uydu çöplüğü arasından sıyrılarak izleyiciyi dünyanın içine doğru çeker. Bilindik dünya görüntüsünün aksine, dünya sarı bir toz bulutu tarafından örtülmüştür. Bu renk, izleyicinin hastalıklı bir dünyanın hikâyesini izleyeceğinin âdeta bir göstergesidir. Kamera çöpten gökdelenleri, çalışmayan nükleer enerji santrallerini, rüzgâr tribünlerini, çöp yığınlarının yanında ufacık kalmış gökdelenleri ve hiçbir yaşam belirtisi olmayan terk edilmiş şehri genel açıyla göstererek bu savımızı doğrular.

“Distopyaların ortak özelliği, toplumları gelecekte bekleyen tehlikeleri göstermektir. Bu tehlike bazen makineleşen bir toplumda insanın duygu, düşünce ve değer sistemleri ile yok olup gitmesi, bazen de insan özgürlüklerinin, demokratik hakların kurulacak despotik bir devlet tarafından yok edilmesidir” (Yumuşak Canbaz, 2012: 47, 49, 54). Tüketimin aşırı derecede artması sonucu ortaya çıkacak olan muhtemel sonuç, anlatının başında distopik dünya görüntüleriyle canlandırılmaktadır.

Çöp kulesinin tepesindeki kahramanın görünümüyle birlikte uzam genel açıyla ekrana yansır. Sapsarı, hastalıklı bir atmosfer ve boyları gökdelenleri de aşan dev çöpten kuleler. Ardından terk edilmiş distopik şehir görüntüsü üzerinde, filmin ismi tekinsiz bir müzik eşliğinde belirir.

3.4. Tekelci kapitalizm

Kamera, şehrin sokaklarında ilerleyen Wall-E'yi izleyiciye takdim etmeye başlar. Bu takdimle izleyici hem kahraman hakkında hem de dünyanın neden bu hâlde olduğuna dair yavaş yavaş bilgi edinir. Kahraman kendi sığınağına giderken, *BnL* adlı şirketin logosunu taşıyan bir alışveriş merkezinin, benzin istasyonunun ve bir bankanın önünden geçer. Yerde aynı logoyu taşıyan paralar ve *Buy N Large Times* isimli bir gazete mevcuttur. Daha sonra ise tüm şehrin tepeden tırnağa *BnL* logosunu taşıyan restoranlar, her türlü yiyecek ve içecek ürünlerini tanıtan reklam panoları ve seyahat araçlarıyla dolu olduğunu görürüz. Şehirdeki her meca, araç ve mekân *BnL* logosunu taşımaktadır. Bu dev şirket ülkedeki her şeye sahip olmakla birlikte, ülkenin yönetimini de ele geçirmiştir.

BnL adlı bir şirket ülkede her alanda tekel konumuna gelerek kendi krallığını ilan etmiştir. Geleceğin kapitalist sisteminde insanlar, tüketimin esiri hâline gelerek dünyayı büyük bir çöp kutusuna dönüştürmüşler ve dolayısıyla dünya yaşanılacak bir yer olmaktan çıkarılmıştır. Tekelci kapitalizm, dev şirketlerden oluşan bir sistemdir. Bu anlatıda tekelci kapitalizmin hangi uç boyutlara gelebileceği dev bir monopol şirket yaratılarak imgelendiği görülmüştür. *BnL* adlı dev şirket, ülkenin her alanını ele geçirerek tam anlamıyla monopol durumundadır. Bu şirketin egemenliği altındaki alanlardan biri de iletişim endüstrisidir.

İletişim endüstrisinde, kontrolün sayıları giderek azalan büyük şirketlerin eline geçmesiyle artan yoğunlaşmada, birbiriyle ilişkili, ama analitik düzeyde üç ayrı süreç söz konusudur: 1- Yatay ve dikey bütünleşme. 2- Çeşitlenme. 3- Uluslararasılaşma.

“Şirketler, belirli bir alt sektörde birden fazla ürünle/kuruluşla o sektördeki farklı hedef kitleleri ve dolayısıyla piyasayı kontrol etmeye çalışırlar. Örneğin genel izleyiciye seslenen bir televizyon kanalının yanı sıra, bir de haber kanalı kurmak ya da farklı okuyuculara seslenen gazeteler çıkarmak yatay bütünleşme örnekleridir. Dikey bütünleşme, hammadde kaynağının ya da temel üretim girdilerinin temininden, nihai malın tüketiciye ulaştırılmasına kadar süren üretim zincirinin bütün halkalarını kontrol etmeye dönük bir yoğunlaşma biçimidir. Üretim sürecinin tamamı tek bir merkezden kontrol edilmeye başlandığında tekelleşme eğilimi güç kazanmaktadır. Çeşitlenme de, belirli bir araç üzerindeki kontrollerini, birleşme

ve satın almalarla güçlendiren büyük şirketlerin, farklı sektörlere el atarak kontrol alanlarını genişletmeleri söz konusudur. Örneğin müzik piyasasında söz sahibi bir holding, kitap yayıncılığı ya da kablolu televizyon sektörüne girebilir. Uluslararasılaşma da ise ürünlerin ulusal pazarların yanı sıra, uluslararası pazar içinde üretiliyor olmasıdır” (Adaklı, 2006: 36-37).

Filmin henüz başında gösterilen *BnL* logolu alışveriş merkezi, benzin istasyonu, para, banka, her türlü yiyecek ve içecek ürünlerini tanıtan reklam panoları, gazete, tren gibi farklı sektörler, yoğunlaşma sürecindeki çeşitlenmeye örnek olarak gösterilebilir. Günümüz şirketlerinin çok üstünde, radikal bir biçimde yoğunlaşmasını sürdüren *BnL*, her alanda tekelleşerek ülke piyasasına egemen tek şirket hâline gelmiştir. Hatta daha da ileri giderek ülke yönetimini de ele geçirmiş, siyasal iktidar hâline dönüşmüştür. Günümüzde de küresel medya pazarı, sayısı çok fazla olmayan çok uluslu şirketlerin hâkimiyeti altındadır. *Wall-E* filminin dağıtıcısı konumunda olan *Walt Disney Pictures*'da bu çok uluslu şirketler listesinde yer almaktadır.

3.5. Tüketim toplumu

“Tüketim toplumunun ortaya çıktığı tarihsel süreç olarak genellikle 2. Dünya Savaşı sonrası ve yer olarak da Amerika Birleşik Devletleri gösterilir. Savaş sonrası oluşan toplumsal refah, 1929 ekonomik bunalımını tekrarlamamak için tercih edilen ve toplam talebi artırmayı hedefleyen Keynesyen ekonomi politikalarının tercih edilmesi ve Fordist üretim tarzı sonucu Amerikan toplumunda başlayan ve diğer Batılı ülkelere yayılan tüketimdeki artış, tüketim toplumu kavramını ortaya çıkarmıştır” (Dağtaş, 2003: 78). “Modern kapitalizmde üretimin önceliği değilse de, artık üstünlüğü söz konusu değildir. Gerçekten de, sistemin ve doğal olarak bu sistem içinde yaşayan insanların ilgisi hızla üretim süreçlerinden tüketim süreçlerine kaymıştır” (Argın, 2003: 115). “Tüketim toplumu aynı zamanda tüketimin öğrenilmesi toplumu, tüketime toplumsal bir biçimde alıştırılma toplumdur” (Baudrillard, 2004: 95). “Tüketim kültürü ise, tüketicilerin çoğunluğunun yarıcı olmayan statü arama, ilgi uyandırma, yenilik arama gibi özelliklerle öne çıkan ürün ve hizmetleri arzuladıkları hatta peşine düşüp, edinin sergiledikleri bir kültürün tanımıdır” (Odabaşı, 1999: 25).

“Birçok inceleme tüketim kültürünün kökenlerini İngiltere’de on sekizinci yüzyıla, işçi sınıfı açısından İngiltere, Fransa ve Amerika Birleşik Devletleri’nde on dokuzuncu yüzyıla dek geri götürür” (Featherstone, 2005: 183). “Eğer tüketimi, bir toplumda yüksek olduğu, fazla olduğu anlamında kullanıyorsak bu durum iki önemli oluşum biçiminde ortaya çıkar. Birincisi, toplum hem çok üretiyordur hem

de çok tüketiyordur. Sanayileşmiş kapitalist ekonomilere sahip toplumlarda olduğu gibi. Başta ABD, Almanya, Fransa gibi ülkeler örnek olarak gösterilebilir ve bunları tüketim kapitalizmi ya da tüketici kapitalizminin egemen olduğu toplumlar denilebilir. İkinci durum ise, ürettiğinden daha fazlasını tüketen ya da tüketmeye çalışan toplumları açıklar” (Odabaşı, 1999: 18). Bu bağlamda anlatının geçtiği uzamı birinci oluşumun içerisinde değerlendirmeliyiz. Betimlenen bu toplum, tüketici kapitalizminin egemen olduğu tüketim toplumdur.

“Batı kapitalizmini benimsemiş toplumlarda, üretilen malların gösterge ve semboller kullanılarak tüketicilerin çoğuna satılmasıyla, tüketim ile arzular arasında bir bağlantı kurulmuş olur. Satın alınan giysiler ya da belli tarzda mobilyalar aracılığıyla ile belli bir kişilik kalıbına girebilme arzusu, ekonomik durgunluk dönemlerinde de ortadan kaybolmamaktadır. Arzular bir müddet bastırılabilmekte, bir müddet sonra insanların eline geçen gelir tekrar yükseldiğinde yeniden aktif hâle gelebilmektedir” (Bocock, 1993: 13). İnsanların arzularına ve haz duygusuna seslenerek tüketimi körükleyen ise kapitalizmle doğan reklam endüstrisidir.

“Sahip olmak ve haz duymak arasında büyük bir ilişki vardır. Her şeye sahip olmak hazzı besler. Reklam bu ikisini bir hayli harekete geçirmektedir. Reklamlarla gönderilen her mesaj, insanların sahip olma duygularına gönderilen mesajlardır. Reklamlar bizi birtakım şeylerden mahrum olduğumuz sonucuna ulaştırmaya çalışmaktadır. Ardından da, bu mahrum olduğumuz şeylere sahip olmamız gerektiğini söyler” (Çetinkaya, 1992: 105). Bu bilgiler ışığında anlatının geçtiği uzamı daha iyi tanımlayabiliriz: Kapitalist tekelciliğin en üst düzeye ulaştığı, her alanda tekel hâline gelen bir şirketin ülkeyi (hatta dünyayı) ele geçirerek kendi krallığını ilan ettiği, kapitalist sistemin bir parçası olan reklam endüstrisiyle tüketimin körüklendiği, dolayısıyla açgözlülüğün durdurulamaz bir boyuta ulaşarak insanoğlunun nesnelere yetinmeyerek, dünyayı da tükettiği distopik bir uzam. Film, her alanda tekel konumunda olan bir şirketin ülkeyi ele geçirirse ne olur sorusuna cevap olarak distopik öğeleri içinde barındıran bir dünya betimi yaparak anlatısına başlar.

Filmin içindeki reklam panolarında çöple kaplı distopik dünya görüntüleri ile *Axiom* içindeki ütopyik yaşam görüntüleri ekrana yansır. Anlatı bu iletilerle birden reklam metnine dönüşür. Bu iletilerde insanların ütopyalarına seslenilmektedir. Bu yolla insanlar tüketim ve yıldız olabileme ihtimaline çağırılmaktadır. Klasik reklam endüstrisi kodları bu kesitte devrededir. Bu iletilerin ardından *BnL* şirketi sözü alır. “*BnL sayesinde son sınırimız uzay*”. Başyöneticinin bu sözleriyle tekelci kapitalizmin devam edeceği yeni uzam açıklanmış olur.

Anlatının ilk yarısı, tekelci kapitalist bir şirketin egemenliğindeki toplumun tüketim çılgınlığına kapılarak her yeri çöplüğe dönüştürdüğü, distopik öğelerin bu-

lunduğu geleceğin hastalıklı bir uzamında geçmektedir. İzleyici bu uzamla karşı karşıya kaldığı zaman, hem tekelci kapitalist sisteme hem de tüketim toplumuna ağır bir eleştirinin yapılacağı yanılgısına kapılabilir. İnşa edilen uzamın ve sistemin sorunsallaştırılacağını ve bu yolla düşünsel bir katılıma çağırılacağını zannedebilir. Film eleştirecekmiş gibi anlatısına başlasa da, vurgu romantik aşk miti üzerine yoğunlaşmaktadır. Geleneksel anlatı kodları devreye girerek eleştirel duruş müzikal aşk tarafından örtülmekte ve izleyicinin ilgisi romantik aşk mitine kaydırılmaktadır.

3.6. Amerikan bayrağı

Uzay gemisi, dünyanın etrafındaki çöp yığına dönüşmüş uyduların arasından geçerek uzayın sonsuz boşluğunda yolculuğuna başlar. Uzay gemisiyle böyle bir deneyimi ilk defa deneyimleyen kahramanın görüntüleriyle birlikte çeşitli görüntüler de ekrana yansır: Güneş, çeşitli galaksiler, uzayın sonsuz boşluğu, Ay'ın yüzeyine dikilen Amerikan bayrağı, *BnL* reklam panosu. Amerikan Bayrağı'nın gösterilmesiyle anlatı, söyleminin kaynağını inşa eder. Böylelikle var olan egemen ideoloji, animasyon sinemasını bir araç olarak kullanarak ay üzerindeki konumunu meşrulaştırmakta ve kendi ideolojisini izleyiciye aktarmaktadır. Sonuç olarak kapitalist üretim sistemi tarafından ve başat ideoloji içinde üretilen ve dağıtılan *Wall-E* adlı bu film de hem Amerikan ideolojisinin taşıyıcısı hem de sistemin yeniden üretilmesi için bir araç konumundadır.

Ay'ın yüzeyine dikilen bayrağın diğer bir işlevi ise, Ay ve uzay üzerindeki Amerikan hegemonyasını bu film aracılığıyla tüm dünyaya kanıtlamaktır. Soğuk savaş döneminde Sovyetler Birliği ile ABD arasında geçen ve daha sonraki yıllarda diğer ülkelerle devam eden uzay yarışında Amerika'nın hâkimiyeti, geleneksel anlatı sinemasının özelliklerini sergileyen animasyon sinemasıyla izleyiciye aktarılmaktadır. Böylelikle uzay yarışının galibi olarak ABD ilan edilmektedir. Ay yüzeyinde Amerikan Bayrağı'nın yanı sıra bir de Amerikan kapitalist sisteminin tüm ülkeye sahip olan tek şirketi *BnL*'in reklam panosu gösterilmekte; böylelikle ABD bu anlatı aracılığıyla Ay üzerindeki iktidarını kanıtlamak için biraz daha ileriye gitmektedir. Böylelikle ABD, anlatı aracılığıyla hem teknolojik hem de ekonomik üstünlüğünü uzam olarak uzaya taşıyarak tüm dünyaya kanıtlamaya çalışmaktadır. Anlatıyla kurulan bu söylem, sonuç olarak, Amerika'nın dünya üzerindeki teknolojik ve ekonomik iktidarına ve bu iktidarın yeniden üretilerek dolaşıma sokulmasına hizmet etmektedir. Burada önemli olan husus, sinema okuryazarı olmayan çocuk zihinlere Amerikan iktidarının ve Amerika'nın dünya hâkimiyeti noktasındaki gücünün aşılmasındır. Böylece yetişkinler, özellikle de çocuklar, film anlatıları üzerinden inşa edilen Amerikan hegemonyasına gönüllü rıza gösterebilecek bireylere dönüşebilmektedir.

3.7. Axiom: Distopya

Filmin ikinci yarısı Eve'yi taşıyan uzay gemisinin BnL şirketine ait *Axiom* adlı dev uzay gemisine girişiyle başlar. Bu uzam, çöp dünyanın hastalıklı sarı rengiyle değil; aksine alışveriş merkezlerinin tüketiciyi içine çeken ışıltılı ve rengârenk atmosferine benzer bir şekilde inşa edilmiştir. Başlangıçta bu durum izleyicide ütöpik bir uzam yanılsamasına sebebiyet verebilir. Hastalıklı dünya imgesinden sonra rengârenk ve ışıltılı bir uzamla karşılaşan izleyicinin böyle bir yanılgıya düşmesi çok doğaldır; fakat çöp dünyada olduğu gibi karşımızda yine distopik bir uzam vardır. *Axiom*'da izleyiciyi ilk olarak insanbiçimci robotlar karşılar. Hemen her yerde işleri, değişik özelliklere sahip robotlar yürütmektedir. Anlatı ilerledikçe yedi yüz yıldır bu gemide yaşayan insanların dünyadaki tüketim çılgınlığına kaldıkları yerden devam ettikleri görülür. İnsanlar, BnL şirketinin inşa ettirdiği bu uzay gemisinde istedikleri her türlü şeye, gemideki hizmetkâr robotlar sayesinde istedikleri zaman ulaşma imkânına sahip olduklarından, gittikçe daha fazla tüketmeye başlamışlardır. Yirmi dört saat boyunca tam otomatik mürettebatın hizmetlerinden faydalanan insanlar, yaşlılar için tasarlanan uçan koltuklar nedeniyle yedi yüz yıl içinde yürümeyi unutarak obez, tembel ve sürekli tüketen varlıklara dönüşmüşlerdir. Monopol şirket tarafından inşa edilen bu sahte cennette insanlar, düşünmeye gerek duymadan ve sorgulamadan yaşamayı öğrenmişlerdir. BnL hegemonyası altında yaşayan bu insanlar, hem görevli robotlar olmadan yerlerinden kalkamayacak ve yürüyemeyecek kadar şişmanlamışlar hem de akıldan yoksun mekanik varlıklara dönüşmüşlerdir.

Sistem tarafından inşa edilen bu uzamda her şey teknoloji tarafından şekillendiği için, insani ilişkiler de yerini düğmeler ve ekranlar üzerinden yürütülen mekanik ilişkilere bırakmıştır. BnL şirketinin hegemonyası altında yaşamını sürdüren bu teknolojik köleler, yanındaki arkadaşıyla ekran üzerinden iletişim kurmaktadır. Makineyle gittikçe artan ilişkisi sonucu melez varlıklara dönüşen günümüz insanı, *Axiom*'da tamamen makineleşerek makine-insan'a dönüşmüştür.

Axiom'da insanların bulunduğu bölüm, tamamen dijital reklam panolarıyla kaplanmıştır. Bu reklam iletilerinden insanların kaçması mümkün değildir. İnsanların her ânı sistem tarafından programlanmaktadır. İnsanların en temel ihtiyaçları inşa edilmiş mekanik düzen içinde giderilmektedir. Sıvı hâle getirilmiş yiyeceklerden, giyecekleri kıyafetlere kadar her şey sistem tarafından belirlenmektedir. Her şey sistem tarafından denetlenmekte, insanoğlu sistemin hegemonyası altında nesneleşmektedir.

“Anlatılmak istenen hikâye ile ilgili toplumsal, sosyal, fiziksel yapı gibi bilgiler, hiçbir alt metin olmadan mekânlar aracılığı ile gerçek dünyaya göndermeler yaparak

sunulur ya da tamamen hayalî bir tasvir ile seyircinin algısına yepyeni imajlar sunulabilir. Örneğin bilimkurgu filmlerinde öne çıkan, gelecek tasviridir. Bu bağlamda yönetmen fütüristik bir yaklaşımla mekânı tasarlar: Binalar makineleşir, renkler, imgeler donuklaşır, özetle mekânın tasarlanışında teknoloji ön plana çıkar” (Aslan, 2010: 59). Film de tam anlamıyla fütüristik bir yaklaşımla anlatısını sunmakta, bu bağlamda teknolojinin başat olduğu distopik uzamlar inşa etmektedir. Teknolojinin ön plana çıktığı; fakat renklerin donuklaşmadığı aksine canlandığı bir mekân olarak *Axiom*’u, Ritzer’in (2000) kavramsallaştırdığı “Tüketim Katedrali” ve insanların sürekli gözetim altında tutularak davranışlarının ehlileştirilerek denetlendiği gözetim toplumu bağlamında çözümlenmek gerekmektedir.

3.8. Axiom: Tüketim katedrali

“Yeni tüketim araçları tüketim katedralleri olarak görülebilir. Yani birçok insan için büyü, hatta bazen kutsal, dinsel bir karaktere sahiptirler. Sürekli daha da fazla tüketiciyi kendilerine çekmek için bu tüketim katedrallerinin tüketim için daha da büyü, fantastik, sihirli ortamlar sunmaları ya da en azından sunuyor görünmeleri gerekir” (Ritzer, 2000: 26). Bu bağlamda düşünecek olursak *Axiom*’un yeni tüketim araçlarından alışveriş merkezlerine ya da seyahat görünümü altında tüketimi amaçlayan büyük yolcu gemilerine benzediğini ileri sürebiliriz. “Goffman, içindeki insanlar üzerinde tama yakın bir denetim kuran kurum, toplam kurum olarak ifade eder. Goffman’ın aklında cezaevleri ve akıl hastaneleri olsa da, bir toplam kuruma getirdiği tanım çeşitli yeni tüketim araçlarına, özellikle yolcu gemilerine uygulanabilir. Denizdeyken gemiden inemezler, yolculuk sırasında ancak orada var olanlarla yetinebilirler ve gemi ne zaman ve neyi sunarsa ancak onu tüketebilirler” (Goffman’dan akt. Ritzer, 2000: 123, Öztürk, 2012: 131-136). Bnl’nin tasarladığı bu toplam kurumda çalışma da yoktur. İnsanı edilginleştiren, sürekli tüketmeyi aşıl原因 ve bedenlerini ehlileştiren sonsuz bir dinlenme yeri, sahte bir cennettir burası.

Bu mekânda insani ilişkiler doğrudan olmayan yollarla kurulmaktadır. Yan yana olan insanlar bile ilişkilerini kumandalar aracılığıyla yönettikleri dijital ekranlar üzerinden yürütmektedir. Günümüzde tüketim katedrallerinin büyü atmosferleri içerisinde tüketim çılgınlığına kapılan müşterilerin birbirlerine bakmamaları hatta birbirlerini görmemeleri gibi *Axiom*’daki bu insanlar da birbirlerini görmemekte, teknolojik köleler olarak bilgisayar dolayımıyla iletişim yollarını kullanmaktadırlar.

3.9. Axiom: Gözetim toplumu

“Günümüzde inanılmaz bir hızla gelişen teknolojiyle birlikte gündelik yaşamın dinamikleri de aynı hızla dönüşüme uğramakta, enformasyon toplumu olarak adlandırılan toplumsal yapı giderek gözetim toplumuna dönüşmektedir” (Dolgun,

2008: 13-14). Kapitalist sistem, dünyadaki insanları tüketim toplumu hâline getirerek dünyanın yaşanılmaz bir hâle dönüşmesine neden olmuştur. Bunun üzerine, ülkede her alanda tekel olan ve hegemonik iktidarını her alana yayan BnL şirketi, insanların menfaati görünümü altında insanları, inşa ettirdiği dev uzay gemisi *Axiom*'a taşımıştır. Böylelikle insanlar kaçma olasılığı hiç olmayan ve yirmi dört saat boyunca iktidar tarafından denetlenen dev uzay gemisine, diğer bir deyişle renkli ve büyümlü hapisaneye hapsedilmişlerdir. Yedi yüz yıl boyunca *Axiom*'da yaşayan insanlar, siyasal iktidarın tasarladığı yaşam nedeniyle dünyadaki tüketim çılgınlığını devam ettirmişler, hareketsiz kalmalarına neden olan teknolojik kölelik nedeniyle de obez topluma dönüşmüşlerdir. Daha açık bir ifadeyle insanlar, siyasal iktidar tarafından hareketsiz, edilgen bir topluma dönüştürülmüştür.

“İktidarların tüm zamanlarda en büyük hayali, kişileri denetimleri altındaki belli mekânlara gönüllü olarak hapsederek gözetim altında tutmak ve devletin müdahale alanını bireylerin özel yaşamları aleyhine genişletmektir. Bireylerin huzur ve güven arayışı içinde kendi rızaları ile gözetlenmeyi arzu ettikleri bir ortamda panoptik devlet anlayışı da resmen fiiliyata geçirilmiştir” (Dolgun, 2008: 15-16). BnL şirketi de distopik iktidarların en büyük hayaline, insanları tüketim toplumuna dönüştürerek ve bu toplumun da dünyayı büyük bir çöp kutusuna çevirmesine neden olarak ulaşmıştır. Kapitalist şirketin dünyada yarattığı bu korku aracılığıyla insanlar, *Axiom*'da bir ömür geçirmeye rıza göstermişlerdir. İnsanların bilmeden rıza gösterdikleri diğer şeyler arasında, iktidarın hegemonyası altına kayıtsız şartsız girmek ve iktidar tarafından yirmi dört saat boyunca panoptik ve sinoptik bir şekilde gözetlenmek vardır. Böylelikle huzur ve güven arayışı içerisinde olan insanlar, bilinçsiz bir şekilde modern zamanların dışısına dönüştürülmektedir.

“Panoptikon, merkezi bir gözetleme kulesi etrafında birçok hücreden oluşan, bir gardiyanın birçok mahkûmu aynı anda denetleyebildiği büyük dairesel bir yapıdır” (Watkin, 2008: 77). “Panoptikon temel olarak mimari bir modeldir. Ancak günümüzde mimari bir yapılanma olmanın ötesinde politik ve toplumsal bir yapılanmaya da gönderme yapar. Panoptikon hem kapitalist düzenin sürdürülmesi hem de iktidardaki güçlerin hegemonyasını devam ettirebilmesi için bir güvenlik ve verimlilik modeli hâline gelmiştir. Bentham'dan günümüze kadar geçen sürede, bilimsel ve teknolojik gelişmeler sayesinde günümüz toplumlarına uygun yeni gözetim sistemleri, mekanizmaları geliştirilmiştir. Özellikle son otuz yıldır gelişen elektronik gözetim sistemleri ve teknolojileri kredi kartından, telefon, internet, metal dedektörler, tarayıcılar, parmak izi tanıma sistemleri, barkot okuyucular, kapalı devre kamera sistemlerine kadar uzanmaktadır” (Özarlan, 2008: 139, 141; Öztürk, 2012: 131-143). Kavramı sosyal bilimlere kazandıran Foucault'tur. Bent-

ham'ın tasarladığı bu ideal cezaevi modelini Foucault, modern toplumlardaki iktidar ilişkilerini çözümlemede bir model olarak düşündü. Bu gözetleme modeli, bu düşünür tarafından hapisaneler dışına çıkartılarak okullara, tımarhanelere, hastanelere, fabrikalara uyarlandı. “Panoptik toplum, 20. yüzyılın sonlarından itibaren dünyayı baştanbaşa saran elektronik ağlar ve siber-uzay sayesinde mümkün hâle gelmiştir” (Dolgun, 2008: 22).

Bu bağlamda düşünenecek olursak BnL şirketi tarafından tasarlanan ve insanların yirmi dört saat boyunca gözetlendiği ve denetlendiği *Axiom*'un bizatihi kendisi panoptik bir mekândır. İktidar tarafından inşa edilen bu mekân korunaklı, güvenli; fakat bir o kadar da tehlikelidir. Robotların ve görünmeyen kameraların insanları denetlediği, elektronik ağların insanları sarmaladığı ve teknolojinin kullanılarak insanların köleleştirildiği bu uzamda insanların mahremiyeti yok olmuştur. Dünyanın çöpe dönüşmesi iktidara, insanların mahremiyetine girme hakkını tanımıştır. Hat safhada olan düzen ve sınırlama sonucunda iktidarı rahatsız eden bedenler normalleştirilmiştir.

“Toplumsal beden iktidar için disipline edilmesi gerek bir nesnedir. İktidarın gözü süreğen olarak bu bedeni gözetlemekte, toplumsal bilinç yapısında iktidarın gözünü içselleştirmektedir” (Çoban, 2008: 119). “İktidarın bedenle ilişkisi yeni bir olgu değildir, insanlık tarihi boyunca iktidardaki güçler hegemonyalarını devam ettirmek için bedeni kontrol altına almayı sağlayan mekanizmalar geliştirmişlerdir” (Özarslan, 2008: 140). İktidar, insanları bu gemiye taşıyarak aslında onları bir nevi tecrit altına almaktadır. Böylece en az sorunla en yüksek ıslah sağlanmakta, bedenler şişmanlatılarak edilginleştirilmektedir. İktidar bu yolla beden üzerinde mutlak kontrolünü sağlamaktadır. Anlatı da, şişmanlamak hareketsizlikle, hareketsizlikte düşünememekle ve sorgulayamamakla eşdeğerdir.

“Gözetlenen toplumların yükselişi, bütünüyle kaybolan bedenlerle ilgilidir. Bir şeyleri uzaktan gerçekleştirdiğimiz zaman, bedenler yok olur. Bedenlerin kaybolması, iletişim ve bilgi teknolojilerinin büyümesi ve yayılmasıyla açığa çıkan, modernitenin getirdiği ana sorunlardan biridir” (Lyon, 2006: 33-35). İletişim kurmanın ya da insani ilişkilerin mekanikleşmesinin ötesinde filmdeki ekranlar, sistemin meşruiyetinin sağlanmasında, insanların bu ekranlar aracılığıyla sistemin talimatlarını takip etmelerinde ve büyük bir itaatkârlıkla bu talimatları uygulamalarında önemli bir işlev görmektedir. Bu aşamada karşımıza Sinoptikon kavramı çıkar.

“Mathiesen, insanları toplum olarak bir arada tutmanın başlıca aracı olan Panoptikon'un yerini yavaş yavaş Sinoptikon'a bıraktığını iddia etmektedir. Bugünlerde azınlığın çoğunluğu gözetlemesi değil, çoğunluğun azınlığı gözetlemesi-seyret-

mesi söz konusudur” (Bauman, 2000: 80, 133). Panoptikon’da azınlık çoğunluğu izlerken, Sinoptikon’da çoğunluk azınlığı takip etmektedir. Azınlık, çoğunluğu bu ekranlar sayesinde yine denetlemekte ve çoğunluk üzerinde tahakküm kurmaktadır. İnsanların boş zamanları böylece denetlenen, gözetlenen ve hegemonik iktidarın kurulduğu bir nesne hâline gelmektedir. İnsanlara, iktidarın panoptik ve sinoptik bir şekilde gözetlediği *Axiom*’dan hiçbir şekilde kaçma imkânı tanınmamaktadır.

3.10. Bilinçaltı reklam

“Reklamcılar, farklılık yarışında iletilerini çeşitlendirerek, tüketici davranışlarını ve ruhbilimsel kuramları da göz ardı etmeden iletilerini kurgulamaktadır. Bu bağlamda bilinçaltı reklam olarak tanımlanan reklam iletileri göze çarpmaktadır” (Küçükkerdoğan, 2011: 102, 105).

“Bilinçaltı kavramı genellikle gizli görsel iletinin her türü için kullanılmaktadır. Bilinçaltı reklamcılık, görsel açıdan teknik olarak iki sınıfta incelenmektedir: 1- Hızlı Şekilde Görüntülenen İletiler: Ekran üzerinde izleyicinin ayırt edemeyeceği hızda görüntülenen imgeler. 2- Reklam İçinde Saklı Bilinçaltı İletiler: Afiş içerisinde dikkatli gözlerin dışında ayırt edilemeyecek biçimde gömülü, yerleştirilmiş sözcük ya da görsellerdir” (Küçükkerdoğan, 2011: 119-120).

Film, Pixar stüdyolarında üretilmiş ve Walt Disney Pictures tarafından da dağıtım yapılmıştır. 1979 yılında Lucasfilm’in bilgisayar bölümünün bir parçası olarak kurulan Pixar Animation Studios, Apple’ın CEO’su Steve Jobs tarafından 1986 yılında satın alınmıştır. Steve Jobs, Walt Disney Şirketi tarafından 2006 yılında satın alınan Pixar Animation Studios’un CEO’su olarak uzun yıllar görev yapmıştır. Bu bilgiler bağlamında düşünecek olursak Apple ürünlerinin bilinçaltı reklam tekniği kullanılarak gizli düzenekler şeklinde anlatının içine yerleştirilmiş olması çok da şaşırtıcı değildir. Yukarıdaki bilgiler ışığında değerlendirecek olursak, bu bilinçaltı öğelerin genellikle hızlı görüntülenen iletiler/imgeler şeklinde kullanıldığını söyleyebiliriz. Bu bilinçaltı öğelerin anlatı da kullanım sırası şu şekildedir:

1- Wall-E’nin, müzikal filmi izlemek için kullandığı video oynatıcı Apple marka bir Ipod Classic’tir.

2- Wall-E, güneş enerjisiyle çalışan bir sisteme sahiptir. Güneş enerjisiyle kendisini tam olarak şarj ettiğinde çıkan ses Apple Macintosh’un açılış müziğidir.

3- Wall-E’nin romantik aşkı Eve ise başlı başına bir Apple ürününü çağrıştırmaktadır. Beyaz kasasının pürüzsüz görünümü ve yüksek teknolojiye sahip tasarımı sanki onu Apple ailesinden biri yapmaktadır.

4- *Axiom*'un otomatik pilotu Auto'nun sesi ise Apple Macintosh'larda bulunan "Text to speech" programının robotik sesini akla getirmektedir.

Tüketim toplumunu eleştiriyormuş gibi görünen bu anlatı, bilinçaltı reklam tekniğini kullanarak Apple marka ürünleri izleyicinin zihinlerine aşlamakta; böylece bu markayı fetiş hâle getirerek tüketime hizmet etmektedir. Kapitalist sisteme ağır eleştiriler yöneltiyormuş yanılığısı yaratan bu anlatı, izleyicileri kapitalizmin büyük tüketicileri olmaya çağırmaktadır.

3.11. Mutlu son ve Katharsis

Anlatı da, *Axiom*'un otomatik pilotu Auto'nun engelleyici olarak ortaya çıkmasından itibaren vurgu giderek aşka ve insanların kurtuluşuna kaymıştır. Tüketim toplumu ve bu toplumun dünyayı büyük bir çöp kutusuna çevirmesi, BnL adlı dev şirketin her alanda ilan ettiği hegemonik iktidarı, insanların bu hegemonik iktidara rıza göstermeleri sonucu giderek şişmanlayan ve edilginleşen bedenleri, yaratılan gözetim toplumu ve bu gözetim pratiklerinin her alana yayılarak mahremiyetin yok edilmesi, teknolojik bağımlılık sonucu köleleşen ve gerileyen zihinler, romantik aşka ve son an kurtarılışına kurban edilmiştir.

Anlatı, izleyiciyi yüksek heyecanlı finaline hazırlayarak var olan sorunlara yönelik herhangi bir çözüm önerisinde bulunmamaktadır. Dünyaya dönen insanların ve el ele tutuşan insanbiçimci robot kahramanların mutluluklarını gören izleyici, insanların neden dünyadan ayrıldıklarını ve dünyaya neden tekrar geri döndüklerini unutmakta ve bu durumu sorgulamayı da aklından geçirmemektedir. İzleyici, özdeşleştiği karakterlerin aracılığıyla tüm dikkatini âşıkların kurtuluşuna ve insanların dünyaya dönüşüne vermekte böylece duygusal boşalımı gerçekleştiren izleyici, eleştirel duruşunu geleneksel anlatı kodlarıyla örten anlatının büyük finaline kendisini bırakarak distopik uzamın tüm hastalıklı öğelerini unutmaktadır. Sonuç olarak romantik aşk mitine ve insanların büyük kurtuluşuna indirgenen anlatı, izleyiciyi düşünsel bir katılıma değil, duygusal bir katılıma çağırmaktadır.

Wall-E adlı bu film çevreci ya da ekolojist bir söyleme sahip değildir. Anlatının temel amacı bu konuları eleştirmek ya da sorunsallaştırmak değildir. Geleneksel anlatı kodlarını kullanarak ideolojiyi robotların gözünden ifşa ediyor "muş" gibi yapmakta, bu anlatı kodlarıyla tüm sorunlar mutlu sonla çözülmektedir.

4. Sonuç

Bu çalışmada, insanbiçimci kahramanların yer aldığı filmdeki söylemsel yapılar ve iletişim mekânlarının dili, sosyolojik bir bakışla çözümlenmiştir. Film anlatsının üst metninden ziyade alt metnine odaklanılmıştır.

Tematik analiz bağlamında başlıklar çıkarılarak incelenen filmde sevimli insanbiçimci kahramanların, filmin örtük ideolojisini iletmede bir araç olarak kullanıldığı görülmüştür. Kimi zaman hayvan kimi zaman ise robot olarak karşımıza çıkan bu insanbiçimci kahramanlar, Amerikan kültürünün ve ideolojisinin bir taşıyıcısı olarak hizmet etmektedir. Filmin iletisi ya da filmin ideolojisi, sevimli özneler ve karakterler aracılığıyla verilmekte, böylelikle izleyicinin ilgisi alt metinden ziyade üst metne kaydırılmaktadır. Böylelikle var olan egemen ideoloji, insanbiçimci kahramanları bir araç olarak kullanarak özellikle çocuk zihinleri etkilemekte, böylece kendi söylemini meşru hâle getirmektedir. Kapitalist üretim sistemi tarafından üretilen ve dağıtılan *Wall-E* adlı bu film hem Amerikan ideolojisinin taşıyıcısı hem de sistemin yeniden üretilmesi için bir araç konumundadır. Romantik aşk mitine ve insanların büyük kurtuluşuna indirgenen anlatı, izleyiciyi düşünsel bir katılıma değil, duygusal bir katılıma çağırmaktadır.

Ele alınan film çözümlenmesi bağlamında sinema okuryazarlığının potansiyelleriyle ilgili şunlar söylenebilir. Hem yetişkin hem de özellikle çocuk izleyiciler için elzem olan sinema okuryazarlığıyla, metnin görünen yüzü yerine metnin derin yapısında yatan söylemsel yapıların farkına varabilmek amaçlanmalıdır. Film-metnin çoklu anlamlara sahip bir yapıntı olduğunun bilincinde olabilmek, başat ideoloji içinde üretilen filmlerin göndermeli yapısını okuyabilmek ve duygusal bir katılım yerine düşünsel bir katılımla film anlatılarının örtük dilini anlayabilmek sinema okuryazarının sahip olması gereken başlıca özellikler olmalıdır. Sonuç olarak kültür politikası bağlamında bir sinema okuryazarlığı eğitiminin hem yetişkin izleyicilerle hem de özellikle çocuk izleyicilerle buluşturulması yönünde adımlar atılmalıdır.

Kaynakça

- Adaklı, G. (2006). *Türkiye’de Medya Endüstrisi: Neoliberalizm Çağında Mülkiyet ve Kontrol İlişkileri*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Altınel Yücel, H. (2003). Reklamlarda İnsanbiçimsellik. *İletişim: Araştırmaları Dergisi*, Sayı 1, s. 107-121.
- Argın, Ş. (2003). *Nostalji ile Ütopya Arasında*. İstanbul: Birikim Yayınları.
- Aslan, E. (2010). Sınırların Olmadığı Sınırlı Bir Kasaba: Dogville. *Sinemekan: Sinemada Miraslılık*. Açıya Allmer (der.). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Baudrillard, J. (2004). *Tüketim Toplumu*. Hazal Deliçaylı, Ferda Keskin (çev.). İstanbul: Ayrintı Yayınları.
- Bauman, Z. (2000). *Siyaset Arayışı*. Tuncay Birkan (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Bocock, R. (1993). *Tüketim*. İrem Kutluk (çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Çetinkaya, Y. (1992). *Reklamcılık*. İstanbul: Ağaç Yayıncılık.

- Çoban, B. (2008). Gözün İktidarı Üzerine. *Panoptikon: Gözün İktidarı* içinde. Barış Çoban, Zeynep Özarslan (der.). İstanbul: Su Yayınevi, s. 111-137.
- Dağtaş, B. (2003). *Reklamı Okumak*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Dolgun, U. (2008). Şeffaf Hapishane Yahut Gözetim Toplumu: Küreselleşen Dünyada Gözetim, Toplumsal Denetim ve İktidar İlişkileri. İstanbul: Ötügen Neşriyat.
- Er, E. G. (2009). Siberkültürde Bedenin Görsel Sunumu: Serial Experiments Lain Adlı Anime Üzerine Bir Çözümleme. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı 36, s. 71-91.
- Featherstone, M. (2005). *Postmodernizm ve Tüketim Kültürü*. Mehmet Küçük (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.
- Küçükdoğan, R. (2011). *Reklam Nasıl Çözülür: Reklam İletişiminde Göstergeler ve Stratejiler*. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Locke, L. (1992). *Film Animation Techniques: A Beginner's Guide and Handbook*. Virginia: Betterway Publications.
- Lyon, D. (2006). *Günlük Hayatı Kontrol Etmek: Gözetlenen Toplum*. Gözde Soykan (çev.). İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Noake, R. (1988). *Animation: A Guide to Animated Film Techniques*. London: Maxwell Pergamon Publishing Corporation.
- Odabaşı, Y. (1999). *Tüketim Kültürü: Yetinen Toplumun Tüketen Topluma Dönüşmesi*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Özarslan, Z. (2008). Gözün İktidarı: Elektronik Gözetim Sistemler. *Panoptikon: Gözün İktidarı* içinde. Barış Çoban, Zeynep Özarslan (der.). İstanbul: Su Yayınevi, s. 139-153.
- Öztürk, S. (2012). *Mekân ve İktidar: Filmlerle İletişim Mekânlarının Altpolitikası*. Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Ritzer, G. (2000). *Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek*. Şen Süer Kaya (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Yumuşak Canbaz, F. (2012). Ütopya, Karşı-Ütopya ve Türk Edebiyatında Ütopya Geleneği. *Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı 61, s. 47-70.
- Watkin Peace, C. (2008). Bentham'ın Panoptikon'u ve Dumont'un Panoptique'i. *Panoptikon: Gözün İktidarı* içinde. Barış Çoban, Zeynep Özarslan (der.). İstanbul: Su Yayınevi, s. 77-85.
- Whitehead, M. (2012). *Animasyon Filmler*. Aziz Turuskan (çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.