

Canlandırma Filmleri ile İdeoloji Aktarımı: Shrek Disney'e Karşı

Hakan Yıldız

Öz

Canlandırma (animasyon) filmleri birçoğumuzun dikkatinden kaçan önemli bir işleve sahiptir. Bu işlev, başat kapitalist ideolojinin "eğlence" aracılığıyla aktarılmasıdır. Bu aktarım, çok etkin ve farklı teknikler kullanılarak yapılmaktadır. Bu aktarımda sınıflar reddedilmekte, statüko desteklenmekte, geleneksel güzellik, çirkinlik ve toplumsal cinsiyet düşünce kalıpları kuvvetlendirilerek devam ettirilmekte, dille farklı kültürler "ötekileştirilmekte", semboller özel tekniklerle bilinçaltına pazarlanmaktadır. Disney ve diğer Hollywood yapımlarında bu tekniklerle iletilen mesajlar, konu hakkında yeterli teknik bilgi sahibi olmayan yetişkinlerin, özellikle de çocukların dikkatini çekmemekte ve yüklenen mesajlar eleştiri süzgecinden geçirilemeden "pasif" bir şekilde içselleştirilmektedir.

Bu çalışmada, klasik Disney canlandırma filmleri ile bu filmlerin klasik anlatı formlarına ironi ile karşılık veren Dreamworks yapımı "Shrek" karşılaştırılmaktadır (Parry, 2009: 151). Shrek, Disney'in klasik anlatı formuna karşı eleştiriler getirirse de, Disney filmlerindeki ideoloji aktarımını 'dille ötekileştirme' gibi yöntemlerle devam ettirmektedir.

"Aile eğlencesi" olarak sunulan ürünlerin içeriklerinin, gerek çocuklar gerekse yetişkinler tarafından dikkatle okunması büyük bir önem arz etmektedir.

Anahtar Kelimeler: İdeoloji, Disney, Masallar, Shrek, Eğlence, Canlandırma Sineması, Çocuk Edebiyatı.

Imposing Ideology Through Animation Films: Shrek Versus Disney

Abstract

Animation films consist of an important function, which most of us don't consider. The subject function is the transfer of the dominant capitalist ideology through "entertainment". Using very efficient and different techniques does this transfer. The classes are rejected, status quo is supported, the traditional patterns of thought with respect to beauty, ugliness and social gender are continued by being intensified, different cultures are "marginalized" with language and symbols are engraved in one's unconscious using special techniques. The messages transferred using these techniques in Disney and other Hollywood productions are not recognised by the adults, who don't have sufficient technical information in this field and more importantly, they are not recognised by the children and the messages transmitted are interiorised in a "passive" manner, without being critically filtered.

In this article, the classical Disney animation films and the Dreamworks production "Shrek" which response to the classical narrative form of the Disney animation films in an ironical way (Parry, 2009: 151). Although Shrek criticizes the classical narrative form of Disney, it continues transfer of ideology as the Disney films by alienation through language.

It is very critical that the contents of the films which are presented as “family entertainment” are carefully read by both children as well as adults.

Keywords: Ideology, Disney, Tales, Shrek, Entertainment, Animation Cinema, Children Literature.

Giriş

Çocuklara uyku öncesi okuduğumuz kitaplar dahil eğlence, asla masum bir eğlenceden ibaret görülmemelidir. Özellikle canlandırma filmleri, hedef kitlelerinin çocuklar olması nedeniyle eleştirel bir okumayı gerektirmektedir. Dünyanın en önemli ve büyük "aile eğlencesi" üreticisi olan "Disney", bu eleştirel bakış açısıyla en fazla karşılaşılan örgütlerden biridir. Çünkü üretilen bu "aile eğlence"lerinin hedef kitlesi büyüdükçe dahakârlı hale geldiğinden, bir yandan çok katmanlı (çocuk ve ebeveynlere farklı mesajlar verecek şekilde) olmak, öte yandan varlığını ancak içinde bulunduğu ideolojinin kendini yeniden üretmesi ile sürdürebileceğinden, ideolojik olmak zorundadır.

Medyanın sanal "hiper gerçekçi" dünyasında "haz" arayan bireyler, hakim ideoloji doğrultusunda ve "özne" olarak, kendilerinin sürekli ve "yeniden üretilme"lerine olanak vermekte, ancak bu sürecin bireyler tarafından anlaşılabilmesi ise ciddi bir kültürel birikim ve farkındalık gerektirmektedir. Disney Pictures ve Dreamworks gibi özellikle Hollywood film şirketlerinin, bütçeleri milyonlarca doları bulan yapımları ile üretilen içerik, hem çocuk hem de ebeveynlere kimi zaman örtük, kimi zaman ise açık bir şekilde aktarılmakta, filmlerde verilen mesajlar, eleştirel düşünce yetisi gelişmemiş çocuk ve/veya yetişkinler tarafından olduğu gibi benimsemektedir. Medyaya yönelik eleştirilerin ise, bu konudan ziyade seks, şiddet ve korku öğeleri üzerine odaklanması, aktarılan ideolojinin artık rahatsızlık oluşturmadığını düşündürmektedir.

Bu makalenin birinci bölümünde Althusser'in ideoloji ve ideolojik aygıt tanımları üzerinden, edebiyat ve sinema ilişkisi, modern toplumda bireylerin teknolojik değişimle birlikte "seyirci" ve "tüketici"ye dönüşümüne değinilecektir. İkinci bölümde ise, dünyanın en büyük "eğlence" üreticisi Disney Pictures canlandırma filmleri ele alınacak, sinemanın ideolojik aygıt olarak canlandırma filmleriyle ideoloji aktarımını ne şekilde yaptığı, Shrek filminin "yeniden okuma"sı ve Disney filmleriyle karşılaştırılmasıyla gösterilecektir.

1. İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları

"Kültür ürünleri"nin ve bu ürünlerin taşıyıcısı olan kitle iletişim araçlarının kontrolünü elinde bulunduran egemen sınıf, ideolojilerini mizah ve eğlence ile yeniden üreterek dağıtmaktadır. Bu "ürün"ler, "tüketici"ler tarafından-genel dünya görüşü ve çıkarlarına ters düşse dahi, içselleştirilmekte, bu şekilde içerikler sisteme eklemlenmekte, muhalif eleştiriler marjinalleştirmekte ve sonuçta egemen sınıf ideolojisinin devamı sağlanmaktadır.

Althusser'in İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları (DİA) hakkındaki görüşleri ideolojinin sürekliliğini nasıl koruduğunun anlaşılabilmesi açısından önemlidir. Althusser:

"DİA'lar devletin (baskı) aygıtıyla aynı şey değildirler. Marksist teoride, devlet aygıtının şunları kapsadığını hatırlatalım: Hükümet, yönetim, ordu, polis, mahkemeler, hapisaneler vb. ki bunlar bundan böyle bizim "Devletin Baskı Aygıtı" adını vereceğimiz şeyi oluştururlar. Baskı kelimesi, hiç olmazsa en son durumda (çünkü örneğin yönetsel baskı fiziksel olmayan biçimlere girebilir) sözkonusu devlet aygıtının zor kullandığını belirtir. Devletin İdeolojik Aygıtları ile gözlemcinin karşısına, birbirinden ayrı ve özelleşmiş kurumlar biçiminde dolaysız olarak çıkan belirli sayıda gerçeklikleri belirtiyoruz." (Althusser, 1994: 33)

demekte ve DİA'ları Dini, Öğretimsel (okullar sistemi), Aile, Hukuki, Siyasal, Sendikal, Haberleşme ve Kültürel DİA'lar olarak sıralamaktadır. Ek olarak,

“Devlet’in (Baskı) aygıtı “zor kullanarak” işler, oysa DİA’lar “ideoloji” kullanarak işlerler... DİA’larda ideoloji tümüyle öncelik kazanırken, aynı zamanda baskıya, en son durumda olsa bile, fakat yalnızca en son durumda çok hafifletilmiş, gizlenmiş, hatta sembolik bir baskıya (bütünüyle ideolojiye dayanan aygıt yoktur) ikincil bir işlev verildiği söylenmeli.” (Althusser, 1994: 35).

diyerek DİA’ların günümüzde ne şekilde çalıştığını açıklar. Günümüz “demokratik” toplumlarında, George Orwell’in veya Arthur Koestler’in romanlarında tasvir edilen türden ve insanlara fiziki olarak acı çektiren devlet işlevleri arka plana itilmiş, tam tersine bireyler haz ve eğlenceye boğularak ironik bir şekilde gönüllü “izlenme” ve “denetlenme” ister hale dönüştürülmüşlerdir (Postman, 2010: 172-180; İsmayilov ve Sunal, 2012: 27).

İdeoloji kuramları, ideolojinin sınıf hakimiyetlerini sürdürmeye çalıştığı, ideolojinin hakim sınıfın çıkarlarını temsil ettiği konusunda hemfikirlerdir; farklılıklar ise hakimiyetlerin biçimlerinde görülmektedir. “İdeoloji bireylere, egemen değer ve nosyonları benimseterek onların yaşadıkları sistemle uyumlu hale gelmelerini ya da yeni uyumlu yaşam sistemleri kurmalarını sağlar.” (Kazancı, 2012: 6) Kültürel bir DİA olan sinema ile de yapılan bireylerin egemen değerlere eklenmesi, kavramların içinin egemen sınıfın değerleri ile doldurulmasıdır. İdeoloji aktarımı açısından Althusser’in “çağırma” ve “adlandırma” kavramları bize çok önemli bir bakış açısı kazandırmaktadır. Buna göre bireyler ideoloji aktarılacak birer ideoloji taşıyıcısına dönüştürülmektedir.

“İdeoloji bireyleri adlandırma yoluyla onları bir özne haline dönüştürmektedir. Bu saptamanın anlamı şudur: Ailede doğacak çocuğun yeni bir kimliği olacağı, onun yerini kimsenin alamayacağı önceden belirlenmiştir. Bir başka tanımla çocuk doğmadan önce içinde yer alacağı ailede, aile üyelerinin beklediği bir nesnedir. Aile ideolojisinin biçimi ile ve o biçim içinde özne olarak belirlenmiş bulunmaktadır. Ayrıca her zaman öznedir ve özne olarak kalacaktır... Her nesnenin özne haline gelmesi aynı zamanda sürekliliği sağlayan bir pratiktir. İdeolojik açıdan süreklilik asıl olarak çağırma, adlandırma yoluyla gerçekleşmektedir. Bu yolla insanlar özne olmanın yarattığı sınırlar içinde kendilerinden beklenen toplumsal rolü oynarlar. Bu roller arasında ideoloji taşıma da vardır. Ancak bu işlevin öznelere olana rıza gösteren basit taşıyıcılar, hatta karşı gelmeyi (öğrenmeyen değil) öğrenmesi olanaksız kölelerdir. Bu işlemin sürekli olması yani her yeni nesnenin geçmişte yaşananların etkisi altında bir isimle çağırılmaları süreklilik ilkesi uyarınca, var olan sistemi bir sonraya taşır. Özne olan ise varoluş koşulları içinde kendinden beklenen toplumsal rolün aktörü olur.” (Kazancı, 2012:10).

Özet olarak ideoloji, “özne”ye aktardığı değerlerin yine “özne” tarafından içselleştirilmesi ile kendini idame ettirmekte ve meşruiyet kazanmaktadır. İdeolojinin “özne”lere aktarılma yollarından birisi ise “aile eğlencesi” olarak canlandırma sinemasının kullanılmasıdır.

2. Eğlence ile İdeoloji Aktarımı

Liberal tüketim toplumlarında “kültür endüstrisi”nin temel çıktısı eğlenceye, eğlencenin asıl içeriği ise ideolojiye dönüşmüştür (Adorno, 2003). Burada eğlence ile ifade edilen, köy düşünceleri, toplu okumalar vb. gibi “hoşça vakit geçirilmesine” yarayan şeyler değil, Hollywood gibi “kültür endüstrisi” tarafından üretilen bir “ürün”ün insanları eğlendirmek iddiasıyla bir “ürün” olarak pazarlanmasıdır. Üretim ilişkilerine ek olarak kapitalist sistem içerisinde bu tüketiciye indirgenen bireyler, hazzla ulaşmak için kültür endüstrisi ürünlerinden (sinema, canlandırma film, müzik, vb.) hep daha fazla tüketmek isteyerek “Hedonik Değirmen”in çarkına girmekte (Bok, 2011: 178) ürünlerin “sayısız” seçeneğinin yarattığı bu tatminsizlik döngüsü ile de sistemin sürekliliği sağlanmaktadır.

Eğlence ve ideolojinin iç içe sunulduğu ve büyük bir çoğunluğunu kültür endüstrisinin ürettiği, medya öğelerinin başında sinema ve dizi filmleri gelmektedir. Her film kendisini üreten ideoloji tarafından belirlendiğinden politik nitelik taşımaktadır. Dünyanın kendisiyle sanatsal anlamda iletişim kurduğu dillerden birisi olan sinema, hazırlık aşamasında şeyleri olduğu gibi değil, ideoloji tarafından kırılmış olarak yeniden üretime sokmakta ve barındırdığı bütün öğeler –nesnelere, stiller, biçimler, anlamlar, öyküleme geleneği-konunun genel ideolojik söylemini ifade etmektedir. Bütün kategorilerdeki filmlerin çoğunluğu ideolojinin bilinçsiz taşıyıcılığını üstlenmişlerdir. (Büker ve Topçu, 2008: 103, aktaran Dursun, 2012: 71).

Kitle iletişim araçlarının, egemen sınıfın düşüncelerinin taşıyıcısı olduğu kabulünden hareketle, egemen sınıfın hâkimiyetindeki televizyon, sinema vb. araçlar aracılığıyla üretilen ürünlerin (film, müzik, kitap vb.) yine egemen sınıfın ideolojisini taşıması kaçınılmazdır. Hâkim sınıfın güdümünde olan kitle iletişim araçları, taşıdığı kültürel “ürünlerle” eşitsizlikleri gizleyerek, mevcut sistemin aksayan yönlerini önemsizleştirerek vesiyasi çizginin “istenilen” doğrultuda yürümesini sağlayarak, sistemin “sınırları” içinde güvenliğini sağlamaktadır.

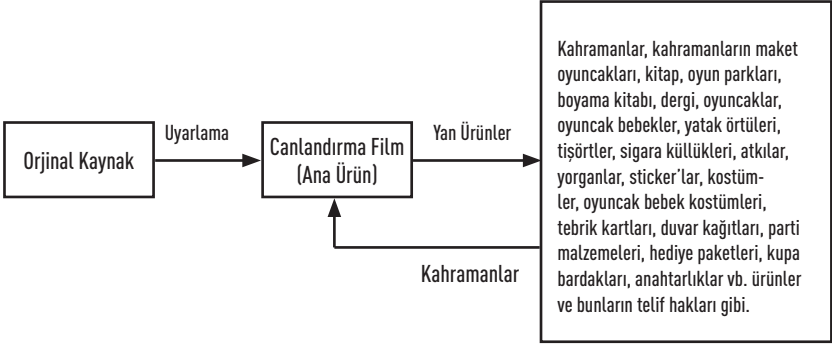
Kitle iletişim araçları hâkim ideolojiyi bilgi yerine lüzumsuzluk ve parazitile taşımakta (Dawkins, 2008) ve başkalarının acıları “şey”leştirilerek bir seyir malzemesine dönüştürülmektedir.

Görüntülere doymuş (hatta tika basa) doymuş bir dünyada, gerçekten önemli olan şeylerin etkisinin giderek azalmakta olduğudur. Yani, hepimiz sıradanlaşıyor, dar kafalı insanlar haline geliyoruz. Böyle görüntüler bir aşamadan itibaren hissedebileceğimiz yetimizi azaltıyor, bilincimizi rahatsız ediyor sanki...Modernitenin kocaman midesi gerçekliği çiğneyip yutmuş ve sonra da bütün yediğini görüntüler şeklinde geri tükürmüştür.” (Sontag, 2005:105-109).

Benzer amaçlara sahip, farklı anlatım biçimli ve birbiri ile çok yakın ilişkili sanat dalları olan edebiyat ve sinema ise çoğunlukla hâkim ideolojinin çizdiği bu “sınırı” içindeki kitleye “kültür ürünleri”ni tedarik eder.

Edebiyat ve sinema arasındaki yakın ilişkinin temel nedeni “sinemanın doğum sürecinde kendi dilini kuramamış olması ve kendisine özdeş kurabilecek ebeveyne ihtiyaç duyması”dır (Yıldırım, 2012). Öte yandan “her iki sanat dalı benzer amaçlara sahip olsalar da kullandıkları araçlar farklıdır. Roman amacına ulaşmak için “dil”i malzeme olarak seçerken, sinema “görüntü”yü kullanır. Romanın içeriği, olay örgüsünün düzenini, söze dökülen ideolojik amaçları ve yazarın felsefi düşüncesini de kapsar.” (Kale, 2010: 271). Sinema ise çoklukla romandan faydalanmaktadır (Erdoğan ve Alemdar, 1990).

Sinemanın hızlı gelişen bir türü olan canlandırma (animasyon) sineması, bilgisayar teknolojilerinin sinemada yer bulmaya başladığı 1980’li yıllara kadar klasik canlandırma film formatında (Grimm Kardeşlerin masal uyarlaması vb. gibi) gelişmiştir. “Canlandırma, hareketli-aksiyon filmler yaratmak için çizimleri veya artan oranda bilgisayar destekli imajları kullanma tekniğidir” (Abercrombie ve Longhurst, 2007: 15, aktaran Aydın, 2010: 113). Bu tanıma göre canlandırma işi hem bilgisayar tekniklerine hâkim olmayı, hem de sanat yeteneğine sahip olmayı gerektirir. Bilgisayar teknolojilerine paralel olarak gelişen bu alan, öncülklasik çizgi filmler gibi edebiyat eserlerinden sıkça faydalanmaktadır.



Şekil1. Edebiyat eserinin kültürel ve/veya endüstriyel bir ürüne dönüşüm süreci

Şekil 1'de gösterildiği gibi, "kültür endüstrisi"nin girdisi olarak kullanılan ve yazar ya da anonim olarak yaratılan kitap, bir organizasyonda yüzlerce medya ve teknoloji uzmanı ve sanatçı tarafından, bir üretim süreci sonunda farklı bir "kültürel ürün"e ya da endüstriyel ürüne dönüştürülmekte, pazarlamanın tüm incelikleri kullanılarak bir döngü içerisinde yeniden yüzlerce ürün yaratılmaktadır. Orijinal içeriğinden kimi zaman tamamıyla ayrılan kaynak eser, sonrasında üretilen uyarlaması ile daha "gerçek" bir hale gelmektedir. Bu endüstriyel üretimin en temel çıktısı görsellikle "gerçek" bir kişilik kazanan ana karakter ya da yan karakterlerdir. Bu kahramanlar, "seyirci"den alınan tepkiye göre gerekirse yeniden üretim döngüsüne sokularak bir "kâr merkezi" haline dönüştürülürler. Shrek'te bir yan karakter olan "Marksist" eğilimli Çizmeli Kedi'nin ayrı bir canlandırma filminin yapılması buna örnek gösterilebilir.

Yukarıdaki şekilde gösterildiği gibi ortaya çıkan "kültür endüstrisi" ürünleri (canlandırma sineması, televizyon dizileri vb.), teknolojinin de etkisiyle ideoloji aktarımında başat unsurlardan biri haline gelmiştir. Bu aktarımda "kültür endüstrisi"nin en büyük aktörlerinden biri olan Disney'in canlandırma sineması alanındaki yüzyıla varan hâkimiyeti ise çok belirgindir. Bu yüzden, Disney'i ve onun kurucusu Walt Disney'i anlamak, geçtiğimiz yüzyılın "hayal" dünyasının "gelişim" evrelerini ve dinamiklerini anlamak açısından birçok önemli ipuçları vermektedir.

3. Walt Disney ve Dünyanın En "Mutlu" Yeri

Yirminci yüzyılın en etkili kişilerinden olan Walt Disney, kurduğu şirket ile popüler kültürde adeta bir hegemonya kurmuştur. Yapımına 1934 yılında başladığı ve 1937 yılında tamamladığı ilk uzun metrajlı canlandırma filmi "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" filmiyle başlayan serüveninde Disney, özellikle Avrupa klasik peri masallarını çocuk ve yetişkinlerden oluşan izlerkitesine "görünürde" cinsellik, şiddet, ırkçılık vb. içerikten arındırarak ve "yeniden yorumlayarak" sunmuş ve bu şekilde "itibar" kazanmıştır. Disney, alanında kazandığı bu "itibar"ın etkisi ile sosyal bilimcilerin, din adamlarının, tüketici avukatlarının, çevrecilerin, kiliselerin, politikacıların hedef tahtasında olmuştur (Best ve Lowney, 2009). Disney'in eleştirilerin merkezinde olmasının nedenlerinden biri, filmlerinin "aile eğlencesi" görünümünde burjuva değerlerini bireylere benimsetmek istemesidir. Walt Disney'in, The House of Un-American Activities Committee (HUAC) (Amerika Karşıtı Faaliyetler Komitesi) ve The Motion Picture Alliance for the Preservation of American Ideals (MPAAI) (Amerikan Değerlerini Koruma Sinema Birliği) üyeliği, Disney'in temelde muhafazakâr ve Amerikan ideallerine bağlı, şiddetli bir anti-komünist inanca sahip olduğunda bir işarettir.

(Caldwell,2011). Disney, klasik masal anlatı formlarında sınıf mücadelesini reddederek, doğuştan kazanılan hakları ve monarşik düzenleri desteklemekte, aşağı sınıftan olanları genelde olumsuz stereotiplerle göstermektedir (Dorfman ve Mattelart, 1971). 1934'ten, Amerika Birleşik Devletleri'nde sansür sisteminin kaldırılarak yeni bir puanlama sisteminin getirildiği 1968 yılına değin birçok animatör ve şirket, komünist/solcu "şaiabeli" geçmişleri nedeniyle baskı altına alınırken (Cohen, 2004: 5) Disney, özellikle İkinci Dünya Savaşı öncesi ve savaş döneminde Amerikan Hükümeti tarafından sipariş edilen propoganda filmleri ile ve İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yaşanan "bebek patlaması"¹ ile alım gücü yüksek bir izleyici kitlesine erişme şansı bulmuş ve bu dönemde çok hızlı bir büyüme gerçekleştirmiştir. Disney, kitlere erişimde temel olarak üç merkezli bir strateji izlemiştir. Disney'i bu stratejiyi izlemeye iten nedenlerden biri 1941 yılında stüdyo çalışanlarının grevidir. Bu grev nedeniyle zor anlar yaşayan Walt Disney, temelde yeni bir gelir kaynağı yaratma zorunluluğu ile Disneyland projesini oluşturmuştur. "Grevlerin ardından Disney'den ayrılan bir grup United Productions of America (UPA)'yı kurar ve bu yaratıcı ekibin kurduğu oluşum kısa sürede canlandırma sinemasına yeni soluk getirir" (Moritz, 2002, aktaran Aydın, 2010: 108)

Yıllar sonra, benzer şekilde Disney'in CEO'su olan Katzenberg'in şirketten ayrılarak Dreamworks şirketine geçmesi ve Shrek gibi canlandırma sinema tarihinin en başarılı filmlerinden birini yaratarak şirketi Disney'in en ciddi rakibi haline getirmesi de dikkate değerdir. Doğrudan ya da içinden kopmalarla canlandırma film endüstrisini yönlendiren Disney, öncelikle aileleri çekecek, hırslı ve dolandırıcılardan arındırılmış, "steril" bir eğlence parkı olan Disneyland'ı yaratmıştır. Öte yandan televizyonda Micky Mouse Club gibi özel yapımlarla okul sonrasında çocukları hedeflemiş ve ailelere yönelik doğa ve aksiyon filmleri üretmiştir. Filmlerinde ve televizyonda Disneyland'ı pazarlamış, Disneyland'da hem televizyonu ve sinemayı destekleyen bir pazarlama stratejisi izlemiş, insanların hayal dünyaları televizyon, sinema ve "eğlence" parkı üçgeninde kontrol edilmiştir. Disneyland, televizyon ve sinemanın yarattığı sanal gerçekliği simülasyonla bir "hiper gerçek"liğe dönüştürür. Disneyland'ın dünyasında çocuklar ve zamanında Disney ürünlerine çocukluklarından aşına yetişkinler Miki Fare'ye dokunabilir, Donald Duck ile sohbet edebilir, o büyümlü masal dünyasının içinde gerçekten bile daha gerçek bir masalı yaşayabilirler. 1950 yılına değin geniş bir canlandırma film koleksiyonuna sahip olan Disney, bu tarihte ana pazarlama stratejisini belirlemiştir. Disney'in stratejisi, canlandırma filmlerini ortalama her yedi yıllık dönemde yeniden piyasaya sürmektir. Böylelikle yaşları 3 ile 10 arasında olan her çocuğun Disney kahramanlarıyla aşinalığı garanti altına alınmaktadır. Bu şekilde Miki Fare 1948 ve Vak Vak Amca'da 1958 yılından beri üretilmediği halde, tüm çocuk ve yetişkinler tarafından seyredilme "şansı" nı bulmaktadır (Dorfman ve Mattelart, 1971; Best ve Lowney, 2009). Bu strateji sayesinde, 7'den 70'e insanların bilinçaltına işlenmiş Cinderella imajının, Disney tasarımı "tamamıyla Amerikan beyaz kız" arketipi olması sağlanır (Lester, 2010: 294).

Günümüzde Walt Disney Pictures, medya alanında Amerika Birleşik Devletleri'nin en büyük ikinci holdingidir. ABC televizyon şirketlerini, ESPN, Disney Channel, SOAPnet, gibi kablo kanallarını, 277 radyo istasyonunu, müzik şirketi ve kitap yayınevini, Touchstone, Miramax, Walt Disney Pictures film şirketlerini, Pixar Animation Studio, Marvel Entertainment gibi A.B.D.'nin ve genellikle dünyanın en büyük eğlence şirketlerinin de sahibidir (Who Owns the Media, 2012).

1 Bebek Patlaması: 2.Dünya Savaşı sonrası 1946-1964 arası dönemde özellikle Amerika'da yükselen refahın ve devletin nüfus artışını destekleyici politikalarının da etkisi ile ortaya çıkan yüksek doğum oranını belirtmek için kullanılan kavram.

Tablo 1. Amerikan Medya Şirketi ve Ticari Büyüklükleri

Firma	2011 Geliri (Milyar Dolar)
Comcast	55,8
Walt Disney Company	40,1
News	33,4
Time Warner	29
Viacom	14,9
CBS Co.	14,2
Gannett	5,2
Washington Post Co.	4,2
Tribune	3,2

Kaynak: Who Owns the Media, 2012

Amerikan Film Enstitüsü tarafından yapılan tüm zamanların en iyi 10 canlandırma filmi arasında ise Disney dışında yalnızca Dreamworks yapımı Shrek yer alır (AFI's 10 Top 10, 2012).

Tablo 2. En İyi On Canlandırma Film

AFI Sıra	Canlandırma Film	Yıl	Yapımcı
1	Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler	1937	Walt Disney
2	Pinokyo	1940	Walt Disney
3	Bambi	1942	Walt Disney
4	Aslan Kral	1994	Walt Disney
5	Fantazya	1940	Walt Disney
6	Toy Story	1995	Walt Disney
7	Güzel ve Çirkin	1991	Walt Disney
8	Shrek	2001	Dreamworks
9	Sinderella	1950	Walt Disney
10	Kayıp Balık Nemo	2003	Walt Disney

Kaynak: AFI's 10 Top 10 (2012).

1986-2005 yılları arasında A.B.D.'nin film ve video ürünleri ihracaatının 1,91 Milyar Dolardan 10,4 Milyar Dolara (%444) yükselişi, "eğlence" sektörünün son yıllarda nasıl bir büyüme eğiliminde olduğunu göstermesiaçısından önemlidir (Martha,2008).

Yirminci yüzyılda klasik masalları hâkim ideoloji ile harmanlayıp başarıyla pazarlayan Disney, yeni yüzyılda bilgisayar destekli canlandırma film üreticisi olan Pixar'ı satın alarak etkisini bu alanda sürdürme istencini göstermektedir. Ancak Disney "eğlence"nin pazarlanması konusunda rakipsiz değildir.

4. Dreamworks ve Shrek

Shrek'in üreticisi olan Dreamworks, bilgisayar destekli canlandırma sinemasında Disney'in en büyük rakibi durumundadır. Shrek neşeli bir şekilde, Pinokyo'dan Peter Pan'a, Üç Küçük Domuz'dan Pamuk Prenses'e neredeyse bütün Disney peri masalı ikonlarını yerden yere vurmaktadır (toplam 31 karakter). İçeriğin hassasiyeti nedeniyle Dreamworks avukatları Disney'le davalık olmamak için her çizimi önceden kontrol etmiştir. Peri masallarının orijinal kaynaklarındaki Carlo Collodi'nin Pinokyo'nun Maceraları gibi, orijinal illüstrasyonların kullanılması ile olası Disney karşı saldırısı da bertaraf edilmiştir (Wloszczyna, 2001). Yine film gösterime sokulmadan önce Disney'in üst düzey sekiz yöneticisine izlettirilmiş ve yöneticilerin onayı alınmıştır. Disney, geçmişte ve günümüzde eleştirilerin hedefi olmaya devam etmekle birlikte Shrek'in yaptığı türden bir yoğun eleştiri ve karşı saldırı ile daha önce hiç karşılaşmamıştır (Seiler, 2001). Shrek, yalnızca Disney'in klasik ikonlarını değil, Disney'in tema parkı Disneyland'ı da yerden yere vurur. DuLac'ın "dünyadaki en mutlu yer" olduğu iddia edilen Disneyland olduğu çok açıktır. Shrek, Lord Farquad'ın bu yapay ve "steril" dünyasına gişe bariyerlerini (Disneyland'ın gişeleri) yıkarak girer. Shrek'i Disney'e yapılan eleştirilerde benzersiz kılan, tematik ve teknik başarısı ile çok geniş bir kitleye ulaşabilme başarısıdır. Shrek, Disney'in tüm peri masalı kahramanlarını, Disney'in "dilini" kullanarak ve "karşı masal kahramanı" yaratarak açıkça alay eder. Ancak saldırı ideolojik olmaktan ziyade Disney'in "köhne" masal formunu ortaya çıkarıp yeni bir alan yaratma amacıyla daha çok ticaridir. Dreamworks'un ortaklarından olan yönetmen Steven Spielberg, Disney'le yapılan bir dağıtım anlaşması nedeniyle "Disney hayal kurmanın doğum yeridir ve daima başka bir firmanın olmadığı kadar dünyadaki seyirciye yakındır" diyerek aslında Disney ile ideolojik bir zıtlığın olmadığını da işaretler (Disney strikes deal with DreamWorks, 2009).

4.1. Shrek: Koca Göbekli, Borazan Kulaklı, Leş Kokulu Yeşil Dev

Büyük bir çoğunluğun 2001 yılı Dreamworks yapımı canlandırma filmi ile tanıdığı Shrek, aslında 1990 yılında basılmış bir resimli kitabın kahramanı, sinemanın edebi eser uyarlamalarından birisidir (Becky, 2009: 152). Kitabın yazarı William Steig, Avusturya'dan göçmen Polonya Yahudisi bir sosyalisttir. 1930'da The New Yorker'da çizerlik yapan Steig, çocuk kitapları yazmaya 61 yaşında başlamış ve bu yaştan sonra çocuklar için tam 31 kitap yazmıştır (Puig, 2001). Shrek, Almanca genel korkulardan farklı olarak ani durumlarda "dehşete kapılmak" anlamı içeren "Schreck" kelimesinden uyarlanmıştır (Kevin Day, 2010). 1953 yılı bir Disney yapımı olan Peter Pan'ın Cannes'a davetinden yıllar sonra, Shrek'in de Cannes Film Festivali'ne yarışmacı olarak davet edilmesi filmin başarısı gösterir. Ancak filmin asıl başarısı pis kokulu ve borazan kulaklı kaba bir anti-kahramanı, klasik peri masalarını ve ikonlarını ters yüz ederek insanlara sevdirmesidir. Shrek başlangıçta alışılmamış tüm hikaye kahramanlarından daha iticidir. Ancak filmde de ima edildiği üzere "devler soğan gibidir" ve anlam katmanların altında gizlenmiştir. Film çocuklar için ayrı, yetişkinler için ayrı bir "aile eğlencesi"dir.

4.2. Sınıfların Reddi ve Statükonun Güzellenmesi

Disney, bir yandan toplumdaki sınıfsal farklılıkları meşru görürken, öte yandan bu sınıflar arasındaki mücadeleyi görmezden gelmektedir. Özellikle Donald Duck canlandırma filmlerinde, servet arayışı, zenginlik, alt sınıflarda olan insanların mevcut durumlarını hakettikleri ve bunu değiştirmek için bir şey yapmalarına gerek olmadığı sürekli olarak vurgulanır (Dorfman ve Mattelart, 1971).

Disney, klasik Avrupa masallarının monarşik yapılarını olumlayarak güzel prensesleri ancak

prenselere layık görür. Alt sınıftan gelenlerse dünyalar güzeli prensese en ufak bir cinsel istek gösterme hakkına sahip değildir. Öpülen kurbağa prensistir, ölü prensesi ancak bir prens “öptüğünde” uyandırabilir, “Güzel ve Çirkin”in çirkinini çirkindir ama aynı zamanda Şato sahibi bir aristokrattır ve kadının kendini bir canavarla evlenerek feda etmesi ile aslında genç ve yakışıklı olduğu çıkar ortaya, küçük deniz kızı Ariel bir prens aşık olur ve sesini feda eder onun için, Sinderella aslında kendisini taciz eden prensten kaçarken ayakkabısını kaybeder, Uyuyan Güzeli de yine Pamuk Prenses gibi bir prens uyandırır öperek. Monarşi, zenginlik, statü sorgulanmaz, doğuştan gelen bir hak olarak kabul edilir.

Tüm zamanların en başarılı Disney yapımı olarak gösterilen Aslan Kral ise faşizme varan söylemler, gizli semboller ve “ötekileştirici” bir dil kullanır. Otorite, mülk erkeğe aittir, babadan oğula geçer ve sorgulanmaz. Aslan Kral bu açıdan araştırmalara konu olmuştur (Dundes ve Dundes, 2006).

Bunlara karşılık Disney, günümüzde klasik anlatı formunun azalan etkisini ve kadınların toplumsal hayatta güçlenen konumlarını da dikkate alarak klasik masallardaki edimsiz kadını daha aktif kılmaya çalışmaktadır. 2010 yılı yapımı Rapunzel buna örnek gösterilebilir (Tangled, 2010). Ancak Rapunzel kısmen edimsizlikten kurtarılsa da Disney temelde klasik anlatı formunun dışına çıkmaz/çıkamaz.

Yukarıda özetlenenler doğrultusunda kendi bataklığında kendi hazırlarıyla mutlu bir şekilde yaşayan Shrek’e döndüğümüzde ise farklı bir manzara bizi beklemektedir. Lord Farquad’tan kaçan masal kahramanları bataklığını zoraki işgal edinceye kadar Shrek kendi bataklığında ve tek başına oldukça mutludur. Shrek, yüce bir amaç uğruna değil ancak kendi bataklığında yeniden küçük zevkleriyle yaşamak için Lord Farquad’la savaşmaya gider. Klasik masalların olmazsa olmazı olan “yüce” bir amaç değil “küçük burjuva” menfaatleridir onu harekete geçiren. Lakin Lord Farquad’ın oyunuyla Prenses Fiona’yı kurtarma karşılığında bataklığını geri alma konusunda anlaşma yapmak zorunda kalır. Bu şekilde klasik masal kahramanları da hükümsüz kılınır. Klasik masallarda olumlanan mülkiyet kavramı, monarşi düzeni, sıradışı güzelliğe sahip pasif prenseslerle yakışıklı prens stereotipleri değersizleştirilir ve gerçeğe yaklaştırılır. Bu anlamda Shrek’in monarşik düzen, kadına verilen rol, otoriteye sahip olma arzularını vb. aşığılayarak özgürlüğü bunların yerine koyması Disney filmleri düşünülüğünde ilerleme olarak kabul edilebilir. Filmin bu kadar başarılı olabilmesinin nedenlerinden birisi de bu olsa gerekir. Ancak filmin detaylarına girildiğinde Shrek’in de ideoloji aktarımında Disney’in yöntemlerini kullandığı görülür.

4.3. Güzel, Çirkin ve Toplumsal Cinsiyet

Disney ve genel olarak Hollywood bir erkekler dünyasıdır. Özellikle Disney’in dünyasında kadınların yeri tıpkı kadın kavramı gibi dardır, anne neredeyse yoktur. Dar bir alana sıkışmış, hareket ve seçme kabiliyeti olmayan kadın (Lippi-Green, 1997), ister “mütevazı bir hizmetçi olsun, isterse peşinde koşulan bir güzellik kraliçesi, rolünü mükemmel oynar ve her iki durumda da erkeğin hükmü altındadır. Sahip olduğu tek güç işveli hareketleri içinde geleneksel ayartıcılığıdır. Pasif, evcil doğasını aşmasına fırsat verecek hiç bir rol tanınmaz ona” (Dorfman ve Mattelart, 1971 : 55). Disney’in klasik masallarla temsil ettiği geleneksel canlandırma filmler, başat ideolojiyle organik bağlara sahiptir ve bu nedenle özellikle savaş dönemlerinde devletin doğrudan maddi desteğini alabilmiştir. Ataerkil toplumların kadınlara yüklediği görev, stereotiplerle gerçek bir kimlik haline dönüştürülür, böylelikle binlerce yılın ataerkil yapısı sağlanlaştırılır. Pamuk Prenses, Cinderella, Uyuyan Güzeli, Kurbağa ve Prens, Güzel ve Çirkin hepsi kadına benzer anlamlar yükler: Güzellik, sabır ve netamet. Kadından beklenen bu edilgenlik, toplumun “tam da olması gerektiği gibi”

bağımlı kadın ideolojisinin kabulünü doğrular. Kaçırılan, hapsedilen, tecavüze uğrayan hep kadındır. Güzelliğinin ve zekâsının farkında olan kadınsa cadı ya da "femme fatale" üvey anne gibi kötülük simgeleriyle özdeşleştirilir. Erkek egemen dünya görüşünün korkuları, masallarda yankı bulur ve masallar bilinçaltının bu karanlık dehizlerini analiz etmek için sayısız olanak sunar (Sezer, 2011).

Shrek, Disney'in klasik masallarını ters yüz etmek için her fırsatı kullanır. Disney'in kült karakteri olan Cinderella ve Pamuk Prenses'in karşısına, aslında bir dev olan Prenses Fiona'yı çıkararak güzellik kavramını sorgulatır. Buna karşılık, başka bir sahnede hem Shrek hem de Fiona, Lord Farquad'ın boyuyla alay ederek aslında Disney'in bizlere dayattığı güzellik anlayışına uygun davranır ve güzellik eleştirisinin yüzeysel olduğunu düşündürür. Başka bir sahnede Shrek, Dulac'ın -bir ortaçağ kalesinden ziyade bir fabrikayı andıran, kalesinin yüksekliği ile Lord Farquad'ın cinsel organının büyüklüğü arasındaki ters orantıyı açıkça ima ederek yetişkinlere gizli bir mesaj gönderir.

4.4. Dille Ötekileştirme: Dayak Yiyen Fransız Robin Hood, Domuz Almanlar ve Fare İngilizler

Toplumlar coğrafyanın neden olduğu farklılaşma yanında doğrudan insanların kendilerinin yarattığı ve karanlık bir tarafı olan yapay faktörler nedeniyle de birbirinden farklılaşırlar. Daha çok önyargı, korku ve yaşamda kalma tutkumuzdan beslenen bu yön, kendimizi diğerlerinden farklı görmemize neden olur. Kuşaktan kuşağa aktarılan önyargılarla farklı inanca, renge, milliyete sahip insanlar "öteki"leştirilir, pseudo (sahte) tür haline getirilir ve gücü eline geçiren taraf tarafından tehdit olarak görülerek baskı altında tutulur ya da kimi zaman tamamen yok edilir (Blue, 2000). İrkçılık olarak adlandırdığımız bu tutumun en hafif şekli birçoğumuzun bilinçli ya da bilinçsiz olarak yaptığı ya da maruz kaldığı ayrımcılıktır.

Canlandırma filmlerinde, "kötü" karakterlerin toplum tarafından kabul görmeyen bir aksanla, ya da farklı bir lehçe ile seslendirilmeleri "masum" bir teknik değildir. Canlandırma filmlerinde, karakterler hakkında verilmek istenen olumlu ya da olumsuz mesajlar çoğunlukla dille yaratılır. Farklı aksanlara toplum tarafından yüklenen olumlu ya da olumsuz anlamlar, aksan kullanılması ile otomatik olarak o kişiliğe aktarılır. Canlandırma filmlerinde karakterlerin kişilikleri mimikleri ile verilemediğinden özenle ve bilinçli bir şekilde seçilen aksanlarla karakterler şekillendirilir. Zira ekonomik ve kültürel olarak hâkim olan sınıfın kullandığı dil kabul görmekte ve sınıfsal konum belirleyici olmaktadır (Dubrow ve Calvin, 1988).

Yani egemen sınıfın dili olumlu algılanırken, diğer aksanlar ve telaffuz farklılıkları olumsuz olarak algılanır. Dil ile kişilerin ait oldukları sosyal sınıf, milliyet, sahip oldukları değerlerin şifresi otomatik olarak çözülür. İngilizce'de MUSE (Ana akım Amerikan İngilizcesi) standart dil olarak kabul edilirken, İngiliz İngilizcesi dahil İskoç, Afro-Amerikan, Hispanik, Hint, Rus, Arap vb. lehçeler kötü ya da farklı olan "öteki" karakterlerin seslendirilmesi ile "stereotip" haline dönüştürülür. Disney filmleri dille ötekileştirerek üstünlük kurma konusunda bize sayısız örnek vermektedir.

Disney yapımı Üç Küçük Domuz çizgi filmi Adolf Hitler'in Almanya'da iktidara geldiği ve Amerika'nın finansal kriz içinde olduğu 1933 yılında yapılmıştır. Bu filmde domuzları kapıyı açmaya zorlayan kötü kalpli, kanca burunlu, Ortodoks Yahudi kılıklı kurdun Yidiş² aksanı belki de Canlandırma filmlerde "dil ideolojisi"nin başlangıç tarihidir. Yapılan bir araştırmada, 1938'de Pamuk Prenses'le

2 Doğu Avrupa Yahudileri tarafından konuşulan Cermen kökenli bir dil

başlayan ve 1994'te Aslan Kral'la biten dönemde 24 Disney yapımı canlandırma filmindeki 371 karakter, karakterlerin özellikleri, filmin asıl mekanı, kullandıkları dil/aksan vb. açısından ele alınmış ve sonuç olarak canlandırma filmlerinde kullanılan dildeki aksan/telaffuz gibi unsurların, karakterlerin milliyetini, ırklarını, sınıflarını kısa yoldan karakterize ederek prototip yaratmakta kullanıldığı, güçlü bir şekilde pozitif hareket ve motivasyona sahip karakterlerin Ana akım İngilizce (MUSE) konuşukları, buna karşılık negatif eylem ve motivasyona sahip karakterlerin ise özel coğrafi bölgelerin ya da marjinal grupların İngilizcesini konuşukları bulgulanmıştır (Lippi-Green,1997).

Özet olarak çocuklar, canlandırma filmlerde kullanılan dillerle karakterleri bir stereotip olarak algılayıp, ayrıma tabi tutmayı öğrenmektedir. Bir başka Disney yapımı canlandırma filmi olan "Alaaddin" de stereotip oluşturma açısından diğer Disney filmleriyle ortak noktalar içerir. Alaaddin'de, Prenses Yasemin ve babası dışındaki karakterlerin belirgin Arap aksanıyla konuşmaları, kötü karakterlerin 1933 yılında yapılan "Üç Küçük Domuz" canlandırma filmindeki kurt gibi "kanca burunlu" olmaları, Sami ırkıdan gelen Arap ve Yahudilerin büyük burunlu olduğu anti-semitistönyargısına dayandırılmaktadır (Schweffi, 2009).

Disney'in en başarılı ürünü olarak görülen Aslan Kral filminde ise, soylu Aslan Kral Mufassa Amerikan İngilizcesi (MUSE) konuşurken, kötü ve kendini beğenmiş kardeşi Scar, İngiliz İngilizcesi konuşur. Scar'ın işbirlikçileriolan sırtlanlar ise Hispanik (Anadili İspanyolca olanlar) ve Afro-Amerikan (Afrika kökenli Amerikalılar) aksanıyla konuşmaktadır (Lippi-Green,1997; Dundes ve Dundes, 2006). Aslan Kral, hegemonyanın güzellemesi açısından belki de Donald Duck'ı bile geride bırakmaktadır.

Disney kahramanları ve Disney İdeolojisini "eleştiren" Shrek de sıkça "dille ötekileştirme"ye başvurmaktadır. Shrek, Amerikan İngilizcesi yerine İskoç aksanı ile konuşur.1933 yapımı Üç küçük domuz'da Kurt, Yidiş şivesiyle konuşurken,bu kez Shrek'te "Üç Küçük Domuz" Alman aksanıyla, öte yandan "Üç Küçük Fare"ise İngiliz aksanıyla konuşmaktadır (Shrek, 2013.)

Filmde, klasik bir İngiliz efsane kahramanı olan Robin Hood ve arkadaşlarının alaycı bir şekilde Fransız aksanıyla konuşmaları ise dikkat çekici bir diğer konudur. Öte yandan Lord Farquard'ın krallığı Duloc ise-ki gerçekte Paris'te bulunan Disneyland'dır, dikkatlerimizidoğrudan Fransa'ya ve Paris'e yöneltilir.

Lippi-Green'in Roland Barthes'dan aktardığı şekilde ifade edecek olursak "tüm dil kurumları tekrar makinalarıdır: okul, sporlar, reklam, popüler şarkılar, haberler, hepsi daimi olarak aynı yapıyı, aynı anlamı, sık sık aynı kelimeleri tekrar eder: Stereotip bir politik gerçek ve ideolojinin ana figürüdür" (Barthes, 1975, aktaran Lippi-Green,1997: 79).

Sonuç olarak Disney'i "karşı masal" (Sezer, 2011) yaratarak Shrek ile eleştiren Dreamworks, Disney'in yaptığı gibi dille ötekileştirerek stereotiplerle önyargılarımızı beslemeye devam etmektedir.

4.5. Shrek ve Din: Tuvalet Kapısındaki Hilal ve Katolik Kilisesi

Shrek'in başlangıç sahnesinde, üç küçük domuz kapısında çok belirgin bir şekilde İslam dininin simgesi olan "hilal" şeklinde kesilmiş tuvaletin kapısını çarparak tuvalete koşar. Yine tuvalette klasik bir prens/prenses masalı okuyan Shrek, sayfayı yırtar, yırttığı sayfa ile ne yaptığı ima edilir ve yine üzerinde hilal şekli bulunan tuvaletin kapısını çok manidar ve gözden kaçmayacak bir şekilde çarpar. Yırtilan klasik peri masalı üzerinden Disney'e, tuvaletin kapısındaki hilal'den de İslam dinine saldırı-ancak çok dikkatli bakıldığında, dikkat çekmektedir.



Shrek'te Hilal Gösterimleri (Dreamworks, 2001)

Fiona ile Lord Farquad'ın, Katolik kilisesi olduğu anlaşılan kilise düğününde, Ejderha'nın kilisenin tepesini yıkarak içeri girmesi ve Monarşi'nin sembolü olan Lord Farquad'ı yutması, Kilisenin kırılmadan kalan tek camını öfkeyle kırması, Katolik kilisesini ve onun feodalizmle olan işbirliğini olumsuzlayan mesajları vurgular. Mesajlara, bir dünya görüşüne karşı getirilen açık eleştiri değil ancak bilinçaltına özellikle de çocuklara ve çocuklu ailelere gönderilen gizli mesajlar olmaları nedeniyle özellikle dikkat edilmesi gerekmektedir.



Ejderha'nın Kilise'ye Girmesi (Shrek, 2001)

Cadıların, konuşan eşeklerin, domuzların vb. masal kahramanlarının tutuklanması, yargılanması, işkence yapılması ise bize ortaçağ Avrupa'sında Katolik Kilisesi gözetiminde ve yönlendirmesinde, Fransa, İsviçre ve Almanya merkezinde tüm Avrupa'da 19.Yüzyıla kadar süren ve binlerce masum kadının öldürülmesiyle sonuçlanan "cadı avı"na bir göndermedir (Akın, 2001: 139).



Masal Kahramanlarının Tutuklanması (Shrek, 2001)

Görünürde Katolik ve İslam karşıtı olmasına karşın, Shrek'te "pozitif" dini göndermeler de vardır. Disney'in sıklıkla yaptığı gibi, Dreamworks de Kilise'nin tepkilerinden kaçabilmek için, filmin sonunda da olsa inançla ilgili "olumlu" mesaj vermektedir. Eşek, muhtemelen "dinsiz bir dindarlığı" olumlayarak diğer masal kahramanları ile Shrek'in bataklığında "İnanıyorum" (I believe) şarkısı eşliğinde dans eder.



Eşeğin şarkısı: İnanıyorum (Shrek, 2001)

Sonuç

Yeni yüzyılın başından itibaren bilgisayar destekli canlandırma sineması çok büyük ilerlemeler kaydetmiş, teknik ve ticari olarak başarılı projeler gerçekleştirilmiştir. Çizgi film olarak adlandırılan geleneksel canlandırma filmleri gibi bilgisayar destekli canlandırma sineması da klasik masal formlarından, orijinal edebi eserlerinden faydalanmaya devam etmektedir.

Egemen sınıf ideolojisinin güzellik, toplumsal adalet, eşitlik, din, ırk, dilgibi değerleri kültür ve iletişim DİA'ları tarafından çocuk ve yetişkinlere "aile eğlencesi" altında gelişen teknoloji ve pazarlama teknikleri ile bireylere aktarılmaktadır. Bu alanda belirgin bir üstünlüğe sahip olan Disney Pictures, ideoloji aktarımını klasik masal anlatı formları içerisinde sınıf ayrımlarının üstünü örterek ve olumlayarak, güzellik, kahramanlık gibi nitelikleri belirli prototiplere yükleyerek, dille farklı kimlikleri "öteki"leştirip olumsuzlayarak, ayrıca müzik, din ve sembolleri "olumlu" ya da "olumsuz" bilinçaltına işleyerek yapmaktadır.

Bunlara karşılık 2001 yılı Dreamworks yapımı Shrek, Disney'in klasik anlatı formuna karşı bir "karşı masal" oluşturduğunu iddia etse de, dille ötekileştirme gibi neredeyse prototip oluşturmada standartlaşmış yöntemleri kullanarak ideoloji aktarmada "Disneyvari" yöntemleri devam ettirmiştir. "Kültür endüstrisi"nin ürettiği ürünlerin bir ideoloji aktarma işlevi olduğunun ve bu ideolojiyi aktarırken açık ve gizli mesajlar verdiğinin farkında olabilmek çocuklar açısından olduğu kadar yetişkinler içinde zordur. Bu tip istismarların kısmen önüne geçebilmek amacıyla günümüzde kimi ülkelerde film okuryazarlığı ya da ülkemizde olduğu gibi medya okuryazarlığı okul müfredatlarına konulmak suretiyle farkındalık yaratılmaya çalışılmaktadır.

Özgür karar alma becerilerine sahip, eleştirel düşünen, yaratıcı bireyler yetiştirebilmek bu farkındalığın geliştirilebilmesiyle ilişkilidir. Bilgişüpheşiz değerlidir, ancak hayal kurmak belki de ondan daha da değerlidir ve yalnızca özgür olan bireyler ve toplumlar kendi hayalleri ile gerçeklerini yaratabilirler.

Kaynakça

- Adorno, Theodor W. (2003). Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken. Çev.Bülent O. Doğan. İstanbul: Cogito. 36.
- Akın, Haydar (2001). Ortaçağ Avrupa'sında Cadılar ve Cadı Avı. Ankara: Dost Kitabevi.
- Althusser, Louis (1994).İdeoloji ve Devletin İdeoloji Aygıtları. Çev.. Yusuf Alp, Mahmut Özişik.İstanbul: İletişim.
- Aydın, Oya Şakı (2010). "Canlandırma Sinemasında Tür Sorunu." İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 9(17)
- Best, Joel ve Lowney, S.Kathleen (2009). "The Disadvantage of a Good Reputation. Disney as a Target for Social Problems Claims." The sociological quarterly. 50. 431-449.
- Blue, Adrienne (2000). Öpüşme: Metafizikten Erotiğe. Çev..İrem Sağlamer. İstanbul: Ayrıntı.
- Bok, Sissela (2011). Mutluluğu Keşfetmek: Aristoteles'ten Beyin Bilimine. Çev. Pınar Savaş. İstanbul: Butik.
- Caldwell, Thomas. (2011). The Art and Ideology of Walt Disney. <http://blog.cinemaautopsy.com/2012/03/25/the-art-and-ideology-of-walt-disney/>. 24.11.2013.
- Cohen, F. Carl (2004). Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America. McFarland Company Inc. 5
- Dawkins, Richard (2008). Bir şeytanın papazı. Çev...Tunç Tuncay Bilgin. İstanbul: Kuzey.
- Dorfman, Ariel ve Mattelart, Armand (1971). Emperyalist Kültür Sanayi ve Walt Disney. Çev.. Atilla Aksoy. İstanbul: Gözlem.
- Dreamworks (2001). Shrek. Dreamworks LLC.
- Dursun, Onur (2012). "Medya" (Basın) Eğlenceyle Sunulan İdeoloji: Anadolu'da vakit gazetesi'nin bulmacası üzerine bir analiz. İletişim Fakültesi Dergisi. <http://www.iudergi.com/tr/index.php/iletisim/article/viewFile/7911/7369>. 26.04.2012.

Dubrow, Julia R. ve Calvin L. Gidney (1988). "The Good, the Bad, and the Foreign: the Use of Dialect in Children's Animated Television." *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*. 105–120.

Dundes, Lauren ve Dundes, Alain (2006). "Young Hero Simba Defeats Old Villain Scar: Oedipus Wrecks the Lyin' King." *The social science journal*. (43). 479-485

Erdoğan, İrfan ve Alemdar, Korkmaz (1990). *İletişim ve Toplum*. Ankara: Bilgi.

İsmayilov, Ebru Karadoğan ve Sunal, Gözde (2012). "Gözetlenen ve Gözetleyen Bir Toplumda, Beden ve Mahremiyet İlişkisi: Facebook Örneği." *Akdeniz İletişim Dergisi*. (18). 27.

Kale, Özlem (2010). *Edebiyat Sinema İlişkisi*. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 3(14): 271.

Kazancı, Metin (2012). "Althusser, İdeoloji ve İdeoloji ile İlgili Soz Söz." <http://ilef.ankara.edu.tr/id/gorsel/dosya/1164634976althusserideoloji.pdf>. 26.04.2012.

Kevin Day, Patrick (2010). *Hollywood Star Walk*. <http://projects.latimes.com/hollywood/star-walk/shrek/> . 25.11.2013.

Lester, A.Neal (2010). "Disney's the Princess and the Frog: the Pride, the Pressure and the Politics of Being a First." *The Journal of American Culture*. 33(4). 294-308.

Lippi-Green, Rosina (1997). *Teaching Children How to Discriminate:What We Learn From the Big Bad Wolf*. <http://www.stanford.edu/~eckert/PDF/lippigreen1997.pdf>. 12.05.2012.

Martha, Bayles (2008). *The Return of Cultural Diplomacy*. <http://www.highbeam.com/doc/1G1-191769371.html>26.11.2013

Parry, Becky (2009). "Reading and Rereading "Shrek". *English in Education*. 43(2). 152

Postman,Neil (2010). *Televizyon Öldüren Eğlence:Gösteri Çağında Kamusal Söylem*. Çev.. Osman Akınhay. İstanbul: Ayrıntı.

Puig, Claudia (2001). *Shrek! Author Exclaims His Approval of Film*. <http://www.usatoday.com/life/enter/movies/2001-05-30-shrek.htm>. 25.11.2013

Roseanu, Pauline Marie (2004). *Postmodernizm ve Toplum Bilimleri*. Çev..Tuncay Birkan. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Seiler, Andy. (2001). *Shrek Treks Through Fairyland*. <http://www.usatoday.com/life/enter/movies/2001-05-15-shrek.htm>. 27.04.2012.

Shrek (2001). Dreamworks.

Shrek (2013). *Skrek (Characters)*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Shrek_\(character\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Shrek_(character)). 25.11.201.

Schweffi, Dana (2009). *Do Disney Movies Promote Anti-Semitism and Racism*.<http://www.haaretz.com/news/do-disney-movies-promote-anti-semitism-and-racism-1.282097>. 26.11.2013

Sezer, Melek Özlem (2011). Masallar ve Toplumsal Cinsiyet. İstanbul: Evrensel Basım.

Sontag, Susan (2005). Başkalarının Acısına Bakmak. Çev.. Osman Akinhay. İstanbul:Agora.

Tangled (2010). Walt Disney Pictures.

Wloszczyna, Susan (2001). Pigs, Dwarfs and Pinocchio, But No Goldilocks. <http://www.usatoday.com/life/enter/movies/2001-05-18-shrek-more-characters.htm>. 27.04.2012.

Yıldırım, Mehmet Emin (2012). Edebiyat ve Sinema Üzerine.<http://mehmeteminyildirim.wordpress.com/2012/04/01/edebiyat-ve-sinema-uzerine-mehmet-emin-yildirim-ile-yapilan-bir-soylesi/>. 16.04.2012.

"AFI's 10 Top 10" (2012). http://en.wikipedia.org/wiki/AFI%27s_10_Top_10. 23.05.2012.

"Disney strikes deal with DreamWorks" (2009).

http://articles.cnn.com/2009-02-09/entertainment/dreamworks.disney_1_dreamworks-with-steven-spielberg-hollywood-studios-walt-disney-studios?_s=PM:SHOWBIZ. 09.05.2012.

"Who Owns the Media?" (2012). http://www.freepress.net/ownership/chart#charts_cable-telecommunications. 09.05.2012.