

T.C.  
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ \* SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜKETİM TOPLUMUNUN BİR FORMU OLARAK ÇİZGİ  
FİLMLERDE ÇOCUKLUK VE TOPLUMSAL CİNSİYET  
TEMSİLLERİ: BARBIE, BRATZ ve WINX CLUB

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ŞULE (ERGEN)KILCI

ANABİLİM DALI: İLETİŞİM  
PROGRAMI : İLETİŞİM BİLİMLERİ

KOCAELİ - 2009

T.C.  
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ \* SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜKETİM TOPLUMUNUN BİR FORMU OLARAK ÇİZGİ  
FİLMERDE ÇOCUKLUK VE TOPLUMSAL CİNSİYET  
TEMSİLLERİ: BARBIE, BRATZ ve WINX CLUB

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ŞULE (ERGEN)KILCI

ANABİLİM DALI: İLETİŞİM  
PROGRAMI : İLETİŞİM BİLİMLERİ

DANIŞMAN: DOÇ. DR. HASAN AKBULUT

KOCAELİ - 2009

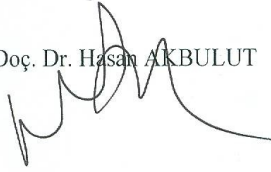
T.C.  
KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ \* SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜKETİM TOPLUMUNUN BİR FORMU OLARAK ÇİZGİ FİLMLERDE  
ÇOCUKLUK VE TOPLUMSAL CİNSİYET TEMSİLLERİ: BARBIE, BRATZ ve  
WINX CLUB

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tezi Hazırlayan: ŞULE KILCI  
Tezin kabul edildiği Enstitü Kurulu Tarihi ve No: 01/07/2009 - 2009/16

Doç. Dr. Hasan AKBULUT



Prof. Dr. Hülya  
YENGİN



Doç. Dr. Emel Baştürk  
AKCA



KOCAELİ – 2009

## ÖNSÖZ

Sinema, siyasal, ekonomik, toplumsal ve kültürel olayları sunduğu görsel destekli anlatısal yapısı içinde, yaşadığımız dünya ile ilgili gerçekliği, egemen ideolojinin bir ifadesini verecek doğrultuda yeniden üretir. Sinemasal bir alt tür olan çizgi filmler de, hayal gücünün sınır tanımadığı bir ortamda, benzer anlatım olanaklarını kullanarak, gerçeğin bir yanılsamasını yaratırlar. İzler kitlesinin çocuk olması sebebiyle, bu yanılsamanın nasıl bir dünyayı, hangi roller, kavram ve değerler çerçevesinde inşa ettiği daha bir önem taşımaktadır.

Bu çalışmada, 2000 yılı sonrası çekilen ve ağırlıklı olarak kadın karakterlere yer veriyor olmaları sebebiyle, geleneksel olandan farklı olarak dişil özellikler taşıdıkları varsayılan çizgi filmlerde, toplumsal cinsiyet rollerinin nasıl biçimlendirildiği ve bu biçimlendirmenin kurgusal çocuk veya çocukluk kavramının tanımını değiştirip değiştirmediği, tüketim toplumu dayatıları çerçevesinde incelenmiştir.

Çalışma sırasında, ülkemizde bu konu hakkında çok az çalışma yapıldığı ve yabancı kaynaklı araştırmalarda ise konunun daha ziyade niceliksel analiz yöntemiyle ele alındığı ortaya çıkmıştır. Konuya, daha çok, eril özellikler taşıyan çizgi filmler açısından yaklaşıldığı görülmüş; kız çocuklarının hedef kitle olarak belirlendiği çizgi filmler üzerine yapılan benzer bir çalışmaya ise rastlanmamıştır. Kadın ve erkek arası eşitsizliğin sınırlarının temelde feminist hareketler çerçevesinde azaltılmaya çalışıldığı günümüz toplumlarında, kadınların rollerinde de değişimler gözlenmektedir. Hem kız hem de erkek çocuklar, küçük yaşta karşılaştıkları rol modellerle, egemen ideolojinin kabullerini içselleştirmektedirler. Değişim arzulanıyorsa, varolan durumun irdelenmesi ve farkındalık yaratılması gerekmektedir.

Çalışmam sırasında, beni yönlendiren, desteğini ve yardımını esirgemeyen değerli danışmanım ve hocam Doç. Dr. Hasan AKBULUT'a öncelikli olarak teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım. Tez aşamasına kadar gelmemde pay sahibi olan ve beni her zaman cesaretlendiren Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi öğretim üyelerine ve ders aşamasında desteklerini hiç esirgemeyen ve vazgeçmememi sağlayan arkadaşlarım Ayberk Akşar ve Soner Sarı'ya teşekkür ederim. Ayrıca, başta beni hep destekleyen ve çalışma ortamımı yaratan annem Cemile Ergen'e, hayatının ilk aylarının çoğunu aynı

evin içinde benden uzak geçirmek zorunda kaldığı halde, yüzünden eksilmeyen gülümsemesiyle bana huzur veren oğlum Bora'ya ve eşim Özgür Kılıcı'ya tüm anlayışı, sabır ve desteği için teşekkür ediyorum.

İzmit, Haziran 2009

Şule KILCI

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ .....	I
İÇİNDEKİLER .....	III
ÖZET .....	V
ABSTRACT .....	VI
KISALTMALAR .....	VII
GİRİŞ .....	1
PROBLEM .....	1
AMAÇ.....	5
YÖNTEM .....	6
SINIRLILIKLAR .....	11
ÖNEM .....	12

### BİRİNCİ BÖLÜM

#### ÇOCUKLUK VE TOPLUMSAL CİNSİYET KURGULARI

1.1 Çocukluk Olgusuna Genel Bir Bakış .....	13
1.1.1 Çocuk Kavramı ve Özellikleri .....	13
1.1.2 Çocukluğun Tarihsel Dönüşümü .....	17
1.2 Tüketim Toplumunda Tüketilen Bir Değer: Çocukluk .....	21
1.3 Medyada Toplumsal Cinsiyet ve Çocuk .....	30

### İKİNCİ BÖLÜM

#### ÇİZGİ FİLM, TEMSİL VE İDEOLOJİ

2.1 Çizgi Film Olgusuna Genel Bir Bakış .....	39
2.1.1 Çizgi Film Kavramı ve Özellikleri .....	39
2.1.2 Çizgi Filmin Tarihsel Gelişimi .....	44
2.2 Sinema, Çizgi Film ve Kurmaca Gerçeklik .....	50
2.2.1 Sinema, İdeoloji ve Temsil .....	50
2.2.2 Çizgi Film ve İdeoloji Üzerine .....	55

**ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**  
**ÇOCUKLUK VE TOPLUMSAL CİNSİYETİN ÇİZGİ FİMLERDE**  
**TEMSİLİ**

3.1 Barbie'nin Günlüğü .....	64
3.1.1 Filmin Özeti .....	64
3.1.2 Filmin Karakterleri .....	66
3.1.3 Zaman ve Mekân .....	71
3.1.4 Temalar ve Söylemler.....	72
3.2 Bratz: Kamp Macerası .....	76
3.2.1 Filmin Özeti .....	76
3.2.2 Filmin Karakterleri .....	78
3.2.3 Zaman ve Mekân .....	81
3.2.4 Temalar ve Söylemler.....	82
3.3 Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı .....	86
3.3.1 Filmin Özeti .....	87
3.3.2 Filmin Karakterleri .....	88
3.3.3 Zaman ve Mekân .....	93
3.3.4 Temalar ve Söylemler.....	94
Değerlendirme ve Sonuç .....	98
Yararlanılan Yayınlar .....	111
Özgeçmiş .....	122

## ÖZET

Bu tez çalışmasının temel amacı, tüketim toplumunun etkisi ile yok olmakta olan çocukluk olgusu çerçevesinde toplumsal cinsiyet rollerinin çizgi filmlerdeki temsillerini incelemektir. Hem çocukluk anlayışının hem de toplumsal cinsiyetin birer kurgu olduğu varsayımından hareket eden çalışma, çizgi filmlerde, çocukluğun ve toplumsal cinsiyet rollerinin egemen ataerkil ideolojiyi destekler nitelikte yeniden inşa edildiği ve içselleştirilmeye çalışıldığını savlamaktadır. Örneklem olarak, özellikle kız çocuklarını hedef kitle olarak belirlemiş çizgi filmler olan, *Barbie'nin Günlüğü* (2006 / Lions Gate ve Universal), *Bratz: Kamp Macerası* (2006 / MGA) ve *Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı* (2008 / Rainbow) filmleri seçilerek metin analizi yöntemiyle incelenmiştir.

Çalışma üç bölüme ayrılmıştır. Birinci bölümde, medya aracılığıyla yeniden üretildiği varsayılan toplumsal cinsiyet ve çocukluk kurguları incelenmiştir. İkinci bölümde, çizgi film kavramı, özellikleri ve tarihsel gelişimiyle ilgili bilgi verildikten sonra, sinema, çizgi film ve ideoloji ilişkisi, sundukları temsillerle gerçekliği yeniden inşa ettiklerinin kuramsal çerçevesi çizilmeye çalışılarak incelenmiştir. Son bölümde ise seçilen filmlerin metin analiziyle incelenmesi yapılmıştır.

İnceleme sonucunda, sunulan çocukluk imgesinin geçerli çocukluk tanımlarının dışında bir anlatımla verilerek çocukluk kavramının yok oluşuna katkıda bulunduğu ve filmlerin, özellikle doğallaştırma ve ortak duyu inşa etme gibi temsil pratiklerini kullanarak, toplumsal yapıda kabul gören kadın ve erkek rollerini egemen ataerkil ideolojiye uygun olarak inşa ettiği görülmüştür. İncelenen filmler diğer birçok çizgi filme kıyasla kadın karakter ağırlıklı olsa da, bu biçimsel farklılığın içeriğe pek fazla yansımadağı saptanmıştır.



## ABSTRACT

The primary aim of this thesis is to examine the representation of gender in animated films along with the phenomenon of childhood which is about to disappear due to the effects of the consumer society. The study, assuming that both the childhood and gender are fictional, proposes that, in animated films, childhood and gender are reconstructed and internalized to support the dominant patriarchal ideology. *Barbie Diaries* (2006 / Lions Gate and Universal), *Bratz: Camping* (2006 / MGA) and *Winx Club: The Secret of the Lost Kingdom* (2008 / Rainbow) have been chosen as samples, for particularly targeting girls, and studied by textual analysis.

The study includes three chapters. In the first chapter, the fictional concepts gender and childhood, which are assumed to be reconstructed through media, have been examined. In the second chapter, after giving some general information about the animated films, the relationship between cinema, animated films and ideology has been examined by drawing the theoretical outline showing that they reconstruct reality with the representations they offer. In the final chapter, the films chosen were studied by using textual analysis.

As a result of this study, it has been found that the presented image of the child is different from the recognized childhood definitions and this contributes to the disappearance of the childhood concept, and that the films reconstruct the socially accepted roles of women and men in accordance with the dominant patriarchal ideology, especially by applying signifying practices such as naturalization and making common sense. Although the films analyzed include mostly women characters, when compared to several other animated films, it has been determined that this stylistic difference has not been reflected to the content.

## KISALTMALAR

a.g.e.	: Adı geçen eser
a.g.m.	: Adı geçen makale
A.Ö.F.	: Açık Öğretim Fakültesi
A.Ü.	: Ankara Üniversitesi
b.	: Basım/baskı
CGI	: Computer Generated Animation (Bilgisayar Temelli Görüntü)
Çev.	: Çeviren
ÇOKAUM	: Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi
Der.	: Derleyen
DBA	: Devletin Baskı Aygıtları
DİA	: Devletin İdeolojik Aygıtları
DVD	: Digital Versatile Disc (Sayısal Çok Amaçlı Ağırşak)
Haz.	: Hazırlayan
K.İ.A.	: Kitle İletişim Araçları
MEDİZ	: Medya İzleme Grubu
MGM	: Metro Goldwyn Mayer (Bir film şirketi adı)
s.	: Sayfa
ss.	: Sayfalar
RTÜK	: Radyo Televizyon Üst Kurulu
TRT	: Türkiye Radyo Televizyon
TV	: Televizyon
VCD	: Video Compact Disc
v.d.	: Ve diğerleri
ZKÜ	: Zonguldak Karaelmas Üniversitesi
2D	: 2 Dimensional (2 Boyutlu)
3D	: 3 Dimensional (3 Boyutlu)

## GİRİŞ

**Problem:** Sosyalleşme sürecinde etkisini göz ardı edemeyeceğimiz kitle iletişim araçlarının kültürel yaşamımızı büyük ölçüde şekillendirdiği çağımızda, mevcut ekonomik ve siyasal sistem bu araçlar vasıtasıyla meşrulaştırılıp yeniden üretilirken, eşitsizlikler kültür ve ideoloji yoluyla maskelenmekte ve kültür araçsallaştırılmaktadır. Bir başka ifadeyle, kültür, “sözün eseri olmakla birlikte, resimden hiyeroglif, alfabeden televizyona kadar her iletişim aracıyla yeni baştan yaratılmaktadır.”<sup>1</sup>

Toplumdaki bireylerin düşüncelerini etkileyerek, belli bir senteze kavuşturmak ve ortak bir davranış biçimi kazandırmak tüm kitle iletişim araçlarının (K.İ.A.) ortak noktasıdır. Toplumun değişik kurumlarıyla ilişkili olarak devamlılık gösteren bir süreç olan toplumsallaşma çocuklar söz konusu olduğunda özellikle önemlidir. Çünkü birey, grup, örgüt ve kitle iletişim araçlarıyla ilk karşılaşma, çocukluk çağında başlayarak ve onların görüşlerini, rol davranışlarını ve içselleştirilen kültürünü etkileyerek insan yaşamının sonuna dek sürer.<sup>2</sup>

Postman, çocukluğun “biyolojik bir kategori değil toplumsal bir kurgu”<sup>3</sup> olduğunu ifade etmektedir. Henüz bir çocukluk kavramının olmadığı Ortaçağ’da yetişkinler gibi giyinen ve ayıp duygusundan uzak büyüyen “minyatür yetişkinler”, o dönemde çocukluk ve yetişkinlik arasında bir sınır olmadığı bir göstergesidir. Aydınlanma çağı ile birlikte çocuk yetişkin kalıplarından çıkarılmış ve bir çocukluk kavramı oluşmaya başlamıştır. 20’nci yüzyılın ikinci yarısından günümüze kadar olan süreçte ise çocukluk kavramının tanımları, süregelen teknolojik gelişmelerin etkisiyle birçok değişikliğe uğramıştır. Diğer bir ifadeyle, tarih tekerrür etmekte, Ortaçağ’da yok sayılan, daha sonra tanınan çocukluk kavramı ve çocuğun yetişkinlerden farklı bir konumda olması gerektiği inancı, süreç içinde çocuğun yeniden yetişkinleştirilmesiyle tekrar yok olmaktadır.

---

<sup>1</sup> Neil Postman, **Televizyon: Öldüren Eğlence Gösteri Çağında Kamusal Söylem**, çev. Osman Akınhay, 2.b., İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1994, s. 19.

<sup>2</sup>Enver Özkalp, **Sosyolojiye Giriş**, 10.b., Eskişehir: Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı Yayınları, 2000, s. 122.

<sup>3</sup> Neil Postman, **Çocukluğun Yokluğu**, çev. Kemal İnal, Ankara: İmge Kitabevi, 1995, s. 7.

Süregelen teknolojik, siyasal ve ekonomik gelişimlerin etkisi çocuk yaşamının her boyutunda kendisini göstermektedir. Çocuklar şarkılarını yitirmişler, pop, rock, rap veya metal müzik dinlemeye başlamışlardır; paylaşmayı öğreten geleneksel oyunlarını yitirmiş, bilgisayar oyunlarıyla bireyci ve rekabetçi bir dünyayla tanışmışlardır; kıyafetleri yetişkinlerin modasına uymaya başlamış, kültürel değerlerin ötesinde, çocuk kıyafetinden uzak bir tarza bürünmüştür; çocuklar kitap okumayı bırakmışlar, masalları filmlerde veya çizgi filmlerde hayat bulmaya başlamıştır; özellikle gelişmiş kentler veya toplumlarda, cinsellikle küçük yaşta tanışmaya, uyuşturucu kullanmaya ve suç işlemeye başlamışlardır. Tüm bunlara ek olarak, tecimsel kaygılar nedeniyle de K.İ.A. ürünlerinin çoğunda yetişkin ve çocuk arasındaki sınırlar fazlasıyla muğlaklaşmıştır. Postman bu durumu şöyle ifade etmektedir:

“Çocuklarımızın önceki dönemlere göre daha iyi bilgilendirildikleri neyi ifade etmektedir? Çocukların, yetişkinlerin bildiklerini bilmesi ne anlama gelmektedir? Bu, çocukların yetişkin ya da en azından yetişkin benzeri bir kesim oldukları anlamına gelmektedir. Bu, kendi mecazımı kullanacak olursam, önceden yetişkin enformasyonunun gizli bahçesine giren çocukların, çocukluk bahçesinden kovuldukları anlamına gelmektedir.”<sup>4</sup>

Çocuk dünyasının büyüünün, elektronik medyanın yaygınlaşması sonucu gün geçtikçe etkisini azalttığını, çocukların yetişkin kategorisi içinde büyüdüğünü ve çocukluğunda ister istemez tüketildiğini<sup>5</sup> ifade eden Şirin’de bu konuda Postman’a benzer olarak şunları söylemektedir.

“ ‘Küresel ergen’ ya da ‘küresel ergenlik öncesi çocuk,’ eğlence devlerinin en temel hedefleri arasındadır. Başta televizyon yayınları olmak üzere, yetişkinlerle aynı ürünlerin tüketilmesi sonucu ‘çocukluk’ yok olmakta, onlar ‘minyatür birer insan’ olarak görülmektedir. Aşırı bilgilendirme ile beslenen çocuklar giderek yetişkinlere benzemekte; kadın-erkek ayrımı gibi çocuk-yetişkin ayrımı da giderek silinip, yok olmaktadır.”<sup>6</sup>

Çocuklar, televizyon, bilgisayar oyunları, internet, DVD ve sinemayla okula harcadıklarından çok daha uzun bir zaman geçirmektedir ve bu da medya ürünlerinin çocukların yaşamını yerel ve küresel boyutta etkileyen temel sosyalleşme ve eğitim

---

<sup>4</sup> Neil Postman, **a.g.e.**, s. 125.

<sup>5</sup> Mustafa Ruhi Şirin, **Televizyon Çocuk ve Aile**, 3.b., İstanbul: İz Yayıncılık, 2006, s. 62.

<sup>6</sup> Mustafa Ruhi Şirin, **Gösteri Çağı Çocukları**, İstanbul: İz Yayınları, 1999’dan aktaran Selahattin Turan ve Cem Esenoğlu, “Bir Meşrulaştırma Aracı Olarak Bilişim ve Kitle İletişim Teknolojileri: Eleştirel Bir Bakış”, **Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**, 2006 Ekim, Cilt 1, No: 2, s. 76.

aracı olduđu fikrini pekiřtirmektedir. Çocukluđun deđiřen dođası ve medya ile iliřkisi söz konusu olduđunda tercihlerinin de deđiřmiř olduđu görölmektedir. Bu bađlamda, çocuđun tüketim toplumunun tüketilen bir nesnesi konumuna gelmesinde K.İ.A.'nın özellikle görsel okuma gerektiren sinema ve televizyonun etkisi göz ardı edilemez.

Söz konusu sinema ve televizyon olunca da çocukların en çok tercih ettiđi sinemasal bir alt tür olan - bađlamlarından koparılmıř ve yine tecimsel kaygılar nedeniyle sadece çocuklara yönelik olmaktan uzak bir hale gelmiř- çizgi filmler ön plana çıkmaktadır. Teknik açıdan, bütün türlerin ve konuların canlandırılmasına olanak tanıyacak kadar zengin bir yapıya sahip olan çizgi filmler, günlük yařamın parçalarından örnekler taşımanın yanı sıra düşsel yařama iliřkin de birçok anlatıyı içermektedir. Bu anlatım zenginliđi ve düş gücünün erişilmez üstünlüğü çocukların bu türe yönelmesinin<sup>7</sup> temel sebeplerinden birisidir. Çocuklar anlatılarını sevimli hayvan, nesne veya insan karakterleriyle biçimlendiren çizgi filmler yoluyla dünyayı tanımaya çalışırlar ve kendilerine bir düş dünyası yaratırlar.

Ekranında gördükleri karakterlerle kendini özdeşleřtiren kız çocuklarda güzel bir prenses, erkek çocuklarda ise güçlü bir kahraman rolüne bürünme eğilimi olmaktadır. Özünde eril bir yapı ve ataerkil bir ideolojiye sahip olan çizgi filmlerde kahramanlar genelde erkektir ve kadınlar da ya bu kahramanların kendilerini kurtarmasını bekleyen prenses ya da kötü kadın rolündeki karakterlerdir. Karakterler cinsiyetsiz olarak (bir ağaç, araba gibi) sunulduđunda ise, çođunlukla erkek sanatçılar tarafından seslendirilmekte ve dolayısıyla bir cinsiyet kazandırılmaktadır.

Kadın konusunda belli temsillerin basmakalıplařtıđı görölmektedir. Örneđin, eđer güç diři bir karakterin elindeyse, bu karakter hemen her zaman düzen bozucu, şeytani ve öldürücü olarak sunulmaktadır. Masum ve saf (hem cinsellik hem güç açısından) prenses de, her zaman gücü ele geçirmek isteyen kraliçeler ve üvey annelerin zarar vermeye çalıştıđı kiři olmuřtur. Bu tarz cinsiyet temsilleri de kadın

---

<sup>7</sup> Nilüfer Pembeciođlu, **İletişim ve Çocuk**, 2.b., İstanbul: Ebabil Yayıncılık, 2006, s. 245.

izleyicileri güçsüz ama aziz ve sevilen mazoşist ya da güçlü ama sevilmeyen narsist olmak gibi iki seçenekle baş başa bırakmıştır.<sup>8</sup>

Günümüzde, gelişen toplumsal yapı ve ekonomik çıkarlar doğrultusunda var olan durum değişmekte ve kız çocuklarına yönelik, dışı karakterlerin kahraman rollerinde olduğu canlandırma filmleri de üretilmektedir. Ancak bu filmlerdeki kadın karakterler her zaman cinsellik içeren bir sunumla verilmekte ve başat değerler korunmaya çalışılmaktadır. Bir başka ifadeyle, yüzeyde değişmiş gibi görünse de, derindeki anlamlar sabit kalmakta ve örtük mesajlarla yinelenmektedir. Ryan ve Kellner bu durumla ilgili şu tespitlerde bulunmaktadır:

“Filmler, herhangi bir durumu yansıtmaktan çok, o durumun tasarlanan belli bir biçimini oluşturmak üzere seçilmiş ve birleştirilmiş temsili öğeler yoluyla birtakım tezler ileri sürer, bunu yaparken, seyirciye belli bir konumu ya da bakış açısını telkin ederler. Biçimsel görenekler de, sinemasal yapaylığa ilişkin işaretleri silip süpürerek bu konumlanmanın içselleştirilmesine katkıda bulunur. Tematik görenekler -eril kahramanlık serüvenleri, romantizm- arayışı, kadın melodramı, kurtarıcı şiddet öyküleri, ırkçılığa ve suça ilişkin klişeler vb.- gerçekliği toplumsal değer ve kurumlarla bağlantılandırarak bunların değişmez bir dünyanın doğal ve apaçık göstergeleri olarak algılanmasını sağlar. Bu görenekler seyirciyi belli bir toplumsal düzenin temel varsayımlarını benimsemeye ve bunların içerdiği akıl dışılık ve adaletsizlikleri gözardı etmeye alıştıır.”<sup>9</sup>

Tüketim toplumunun doğuşuyla birlikte bir imaj endüstrisi oluşmuş ve kitle kültürünü oluşturacak imajlar yaratılmıştır. Senaryosu, ışığı, kamera açısı ve hareketleri, dramtizasyonu ve kurgusuyla, baştan sona kadar bir yanılısama, bir imaj büyüsü olan sinema da, aynı zamanda, tüketim endüstrisinin, imaj üretimini belirleyen bir halkasıdır.<sup>10</sup>

Bu bağlamda sinemanın etkili bir ideolojik araç olduğunu ifade eden Ryan ve Kellner’a göre toplumsal yaşamın söylemlerini (biçim, figür ve temsillerini) şifreleyerek sinemasal anlatılar biçiminde aktaran filmler, sinema ortamının dışında yatan bir gerçekliği yansıtan araçlar olmak yerine, farklı söylemsel düzlemler arasında bir aktarım gerçekleştirirler. Böylece sinemanın kendisi de, toplumsal

---

<sup>8</sup> Sarah Banet-Weiser, **Kids Rule!: Nickelodeon and Consumer Citizenship**, Durham: Duke University Press, 2007, s. 108., <http://books.google.com/books?id=VWrmQWznHGQC&pg=PA104&dq=kid%27s+rule!&hl=tr#PPA108,M1>, (25.04.09)

<sup>9</sup> Michael Ryan ve Douglas Kellner, **Politik Kamera**, çev. Elif Özsayar, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1997, s. 18.

<sup>10</sup> İsmet Yazıcı Emir, **Kitle İletişiminde İmaj**, 2.b., İstanbul: İm Yayın Tasarım, 2003, ss. 28, 136.

gerçekliği inşa eden kültürel temsiller sisteminin bütünlüğü içindeki yerini alır ve bu inşa süreci de kısmen temsillerin içselleştirilmesiyle ortaya çıkar.<sup>11</sup>

Çalışmada yukarıda değinilen konular bağlamında, çocukluk olgusunun tüketim kültürü içinde yeniden biçimlenme sürecinde, canlandırma filmlerinde nasıl bir çocuk, kadın ve erkek imgesi sunulduğu tüm yönleriyle incelenmeye çalışılacaktır. Bu çalışmanın temel savı canlandırma filmlerinin egemen ataerkil ideolojinin yansıması olan karakterleri inşa ederek başat değerleri ön plana çıkardığı ve basmakalıplaştırılmış cinsiyet temsilleri sunduğudur. Bu savdan hareketle örnek olarak seçilen üç popüler canlandırma filmde çocukluk kavramının işlenip işlenmediği, işlendiyse nasıl bir çocuk imgesi sunulduğu, anlam inşa ederken karakterlerin ve olayların toplumsal cinsiyet rolleri konusunda nasıl bir söylem oluşturduğu ve nasıl bir çocuk, kadın ve erkek imgesi üretildiği çalışmanın temel problemi olmuştur.

**Amaç:** Bu çalışmadaki temel amaç çocukların çizgi filmlerde nasıl temsil edildiğini, varolan temsil pratiklerinin toplumsal cinsiyet rollerini oluşturup oluşturmadığını ve eğer oluşturuyorsa nasıl oluşturduğunu ve bu (yarının) egemen cinsiyet rollerini nasıl yeniden ürettiğini ortaya çıkarmaktır. Bu çalışmanın öne sürdüğü sav genelde çocukluk, özelde kadınlık ve erkekliğin toplumsal ve kültürel birer kurgu olmalarından yola çıkarak, çizgi filmlerin toplumsal cinsiyet kategorilerini ideolojik bir bakış açısıyla kapitalist düzenin gereklerine uygun olarak yeniden kurgulayıp inşa ettiğidir. Çocuklara yönelik bir tür olan çizgi filmlerde nasıl bir genç kız/kadın ve erkek inşasının gerçekleştiğini inceleyen çalışmada bu sav doğrultusunda şu alt amaçlar belirlenmiştir.

1. Çizgi filmlerde öykü, karakter, mekan ve zaman nasıl seçilip kurulmuştur? Bu seçimlerin temsil ve anlam üretimi açısından bir önemi var mıdır? Seçimler arasında benzerlikler, farklılıklar ve ortaklıklar var mıdır?
2. Seçilen filmlerde hangi kavram ve temalar ele alınmıştır? Anlatı yapısı içinde toplumsal cinsiyet ve çocukluk ile ilgili temalar, kavramlar ve değerler nelerdir?

---

<sup>11</sup> Michael Ryan ve Douglas Kellner, **a.g.e.**, s. 35

3. Filmlerde toplumsal cinsiyet rolleri ile ilgili nasıl bir söylem üretilmektedir? Kadınlar ve erkekler hangi kavramlarla ilişkili olarak sunulmaktadır? Toplumsal cinsiyet açısından yeniden üretilen ve tekrarlanan söylemler nelerdir? Toplumsal cinsiyetin inşasında işleyen ve dolaşıma sokulan ideolojik pratikler nelerdir?

**Yöntem:** Çalışma kapsamında çocukluk ve çizgi film kavramları ve tarihsel dönüşümleri, çocuğun, kadının ve erkeğin genelde kitle iletişim araçları, özelde sinemada temsili ve bu temsillerde sunulan çocukluk ve toplumsal cinsiyet imgesi ve bu bağlamda tüketim toplumu ve ideolojisinin etkileri literatürdeki kaynaklara dayalı olarak incelenmiştir. Toplumsal cinsiyet rollerinin nasıl inşa edildiği ve kurgulandığını belirlemek için ise filmler anlatı, karakter, uzam ve zaman açısından niteliksel olarak, eleştirel kuram destekli metin analizi yapılarak tema yönünden değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme esnasında her filmde yer alan -varsa dış ses de dahil olmak üzere- eril ve dişi karakter sayısı belirlenirken sayısal analize başvurulmuş olsa da temel olarak niteliksel araştırma yöntemleri ele alınmıştır.

Niteliksel analiz teorik olarak tümevarıma, niteliksel analizin karakteri ise tündengelimine dayanır. Niteliksel incelemelerde, kavramların tanımlanması, kuramsal bir temele dayandırılarak yapılan analizsel betimlemelerdir.<sup>12</sup> Niteliksel içerik analizi anlama ilişkin ipucu vermezken, niteliksel analiz incelen içeriğin anlamını açıklamaya veya yorumlamaya çalışır.<sup>13</sup> Geray, Jensen'den niteliksel araştırma tekniklerinde ön plana çıkan üç ayırt edici özelliği aktarmıştır. Bunlar:

1. Anlam kavramı ve anlamın toplumsal eylemde kapsamı ve toplumsal eylemlere kaynaklık edişi, farklı okullar arasında ortak bir payda olarak ortaya çıkar.
2. Niteliksel araştırmalar sayıltı olarak anlamlı eylemlerin kendi doğal bağlamları içine çalışılması gerektiğini savunurlar.

---

<sup>12</sup> İrfan Erdoğan, **Pozitivist Metodoloji: Bilimsel Araştırma Tasarımı, İstatistiksel Yöntemler, Analiz ve Yorum**, Ankara: Erk Yayınları, 2000, ss. 119, 128.

<sup>13</sup> Konca Yumlu, **Kitle İletişim Kuram ve Araştırmaları**, İzmir: Basım Yeri yok, 1994, s. 86.



### 3. Araştırmacının rolünün yorumlayıcı bir özne olduğu kabul edilir.<sup>14</sup>

Örneklem olarak seçilen filmler metin analizi yapılarak incelenmiştir. Geleneksel ana akım içerik analizinden farklı olarak anlamlar ve anlamların ilişkisel doğası üzerinde duran metin analizinde, bir metnin kültürel, siyasal, ‘ekonomik’ veya ideolojik anlamı irdelenir.<sup>15</sup> Metin anlam çıkardığımız şeydir. Bir şeyin –bu bir kitap, TV programı, film, dergi, tişört, bir mobilya parçası veya süs eşyası olabilir- anlamını her yorumladığımızda onu bir metin olarak ele alırız.<sup>16</sup> Diğer bir deyişle, bir metin / text olarak görünen yalnızca yazılı metinler değil, televizyon ekranlarındaki görüntüler, bedenler hatta kent yaşamının kendisidir. İdeolojik söylemler, kimlik oluşumu, grup üyeliği, aidiyet biçimleri, başat değerler, modalar ve alışkanlıkların oluşumu gibi farklı medya kullanım biçimleri ve popüler kültür formlarının ortaya çıkartılmasını sağlamak<sup>17</sup> amacıyla kullanılan “bir metodoloji, bir bilgi toplama süreci”<sup>18</sup> olan metin analizini Mutlu şu şekilde tanımlamaktadır:

“İletişim araçlarının, özellikle televizyon mesajlarının anlamının apaçık ortada ve belirsizlikten uzak olduğu sayılına meydan okuyan, dolayısıyla bu sayılıya dayanan mesaj çözümlemelerine (örneğin içerik çözümlemesi) karşı geliştirilen ve film ile yazın eleştirisinde kullanılan yaklaşımlardan yararlanılarak anlam üretiminin gerisinde yatan mekanizmaları anlamak için iletişim araçlarının biçim ve yapısını sorgulayan bir çözümleme biçimi. Bu çözümleme yazınsal dayanakları, yani yazın çözümlemesinin kavram ve tekniklerine büyük ölçüde yaslanması nedeniyle “metin çözümlemesi” olarak adlandırılmaktadır. Metin çözümlemesinde kod her zaman çözümleyicinin bir kurgusu olup, metnin doğasında olan bir şey değildir.”<sup>19</sup>

İdeolojik çözümleme veya analiz yapılırken kullanılan en yaygın pratikler ise çağırma ve seslenme, ortak duyunun inşası, dahil etme, maskeleyme ve anlamlı yokluk, metalaştırma, doğallaştırma ve yer değiştirmedir. Fiske bu pratikleri özetle şu şekilde açıklamaktadır:

---

<sup>14</sup> K. Jensen, **A Handbook of Media and Communication Research: Qualitative and Quantitative Methodologies** (e-kitap), New York: Routledge, 2002’den aktaran Haluk Geray, **Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş**, 2.b., Ankara: Siyasal Kitabevi, 2006, s. 86.

<sup>15</sup> İrfan Erdoğan, **a.g.e.**, s. 199.

<sup>16</sup> Alan McKee, **Textual Analysis: A Beginner's Guide**, 2<sup>nd</sup> ed., London: Sage, 2003, s. 1.

[http://books.google.com.tr/books?id=H2Rn0Wpq5uQC&dq=textual+analysis&printsec=frontcover&source=bl&ots=hLg2KCLbCa&sig=Iib4XJmqKKpiVo\\_78xQz59QL5ZQ&hl=tr&ei=NXzxSZ6PLYeQ QaHvO3TCQ&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=6](http://books.google.com.tr/books?id=H2Rn0Wpq5uQC&dq=textual+analysis&printsec=frontcover&source=bl&ots=hLg2KCLbCa&sig=Iib4XJmqKKpiVo_78xQz59QL5ZQ&hl=tr&ei=NXzxSZ6PLYeQ QaHvO3TCQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=6), (24.04.09)

<sup>17</sup> Nurçay Türkoğlu, **İletişim Bilimlerinden Kültürel Çalışmalara Toplumsal İletişim: Tanımlar, Kavramlar, Tartışmalar**, İstanbul: Babil Yayınları, 2004, ss. 183-184.

<sup>18</sup> Alan McKee, **a.g.e.**, s.1.

<sup>19</sup> Erol Mutlu, **İletişim Sözlüğü**, 4.b., Ankara: Bilim ve Sanat, 2004, s. 210.

“Her iletişim birisine seslenir ve seslendiği kişiyi toplumsal bir ilişki içine yerleştirir. Kendimizi seslenilen olarak gördüğümüzde ve iletişime yanıt verdiğimizde kendi toplumsal ve dolayısıyla ideolojik inşamıza katılırız. Eğer yönetici sınıfın fikirleri (sınıf temelli değil de) ortak duyu olarak kabul edilebilirse, bu sınıfın ideolojik hedefleri gerçekleşir ve ideolojik işleyiş gizlenir. Bir konu ya da endişe psikolojik ya da ideolojik olarak bastırıldığında, bu konuya duyulan ilgi yalnızca meşru ve toplumsal açıdan kabul edilebilir bir konuyla yer değiştirilerek ifade edilebilir. Başat sınıflar, ikincil sınıflardan gelen direnç öğelerini statükoyu sürdürmede kullanmak amacıyla, dirençleri başat ideoloji içine dahil ederler ve böylece karşıtlıklarından yoksun bırakırlar. Kapitalizm her şeyden öte meta üreten bir sistemdir, dolayısıyla üretilen metaların doğal görünmesini sağlamak, çoğu ideolojik pratiğin kalbinde yer alır. Arzularımızı, bu arzuları gidermek amacıyla üretilen metalar aracılığıyla anlamayı öğreniriz; sorunlarımızı, bu sorunları çözmek için üretilen metalar aracılığıyla düşünürüz. Doğallaştırma varolan düzenin evrensel ve dolayısıyla (tıpkı doğa gibi) değiştirilemez görünmesini sağlamaktadır; sorun, sistemin nasıl değiştirileceği değil, bu sisteme (doğru metaların yardımıyla) nasıl eklemeneleceği ve sonuçta sistemin nasıl sürdürüleceğidir.”<sup>20</sup>

İdeoloji toplumsal pratikler yoluyla içselleştirilir ve yeniden üretilir ve görsel-işitsel yapılarıyla en etkili pratiklerden biri olan film de “kurmaca (fictional) bir anlatı aracı”<sup>21</sup>dir. Anlatı, Barthes’ın tanımıyla, “ya olayların sıradan ve anlamsız bir biçimde dile getirilmesidir; ya da başka anlatılarla ortak olan, çözümlenmeye açık bir yapıyı içermesi”<sup>22</sup>dir. Bu bağlamda yapılan film incelemelerinde de öykünün “kurmaca dünyayı oluşturan” olay örgüsü, uzam ve zamanı, anlatıcısı, karakterleri ve müziği üzerinde durulmuştur. Sadece anlatılan değil aynı zamanda gösterilen olaylar ve öykü elemanlarının anlatı yapısı içinde nasıl bir araya geldiği, ne anlamlar ilettiği ve filmlerde hangi kavram ve temaların hangi ideolojik söylemlerle ele alındığı çözümlenmenin özünü oluşturmuştur.

Geleneksel anlatı yapılanması, bir dengeyle başlar, dengeyi sarsan bir çatışmanın ortaya çıkmasıyla birlikte belirli bir ilerleme yasası etrafında gelişir ve çatışmanın çözümüyle birlikte sonlanır, yani anlatının bir başı, ortası ve sonu vardır.<sup>23</sup> Diğer bir ifadeyle, güçlü bir iç dinamiğe sahip olan sinemasal anlatı giriş-gelişme-sonuç kalıbı içinde formülленir ve sekansar bir yol çizerek ilerler. Bir olay, bir hareketi anlatmak için geriye dönüşlü (flashback), ileriye dönüşlü (flashforward), bilmece (puzzle), düz anlamsal (linear), çağrışımsal (associative) ve epizodik bir dizim seçilmiş olabilir.<sup>24</sup>

<sup>20</sup> John Fiske, **İletişim Çalışmalarına Giriş**, çev. Süleyman İrvan, 2.b., Ankara: Bilim ve Sanat, 2003, ss. 224-233.

<sup>21</sup> Seyide Parsa ve Alev Fatoş Parsa, **Göstergebilim Çözümlenmeleri**, 2.b., İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi, 2004, s. 96.

<sup>22</sup> Roland Barthes, **Göstergebilimsel Serüven**, İstanbul: Kaf Yayıncılık, 1999, s. 130.

<sup>23</sup> Sevilay Çelenk, **Televizyon, Temsil, Kültür**, Ankara: Ütopya Yayınevi, 2005, s. 69.

<sup>24</sup> Seyide Parsa ve Alev Fatoş Parsa, **a.g.e.**, s. 102.

Diğer anlatılar gibi filmsel anlatıda teorik olarak iki kısımdan oluşur: öykü ve söylem. Öykü bir anlatıda kime ne olduğu, söylem ise bunun nasıl yapıldığı ile ilgilidir. Daha kapsamlı bir ifadeyle, öykü, olayları, eylemler zincirini, karakterleri ve çevresel özellikleri kapsarken, söylem içeriğin iletildiği araçları ifade eder. Abisel, söylemin iletildiği bu araçların anlatının dinamiği, kurmaca dünyayı oluşturan olay örgüsü, zaman ve uzam kullanımı, oyunculuk, aydınlatma, çekim ölçekleri ve müzik dahil sinematografik tekniklerin kullanımını içerdiğini belirtir.<sup>25</sup> Söylem, bir başka ifadeyle, dilbilimsel ve dilsel olmayan etkinliklerin ve özelliklerin bir arada oluşturduğu anlamlandırma ve sınıflandırma dizgisidir. Dilsel söyleyişlerde yer alan tüm öğeler düz anlamları, yan anlamları, farklı anlamları ile karmaşık bir yapı oluşturduklarından söylemin ya da iletişimin -bu bir haber, şiir, söyleşi ya da animasyon olabilir- etkili olabilmesi için, o mesajı verenin ve onun hedefi olan alıcının (okuyucu, dinleyici, seyirci olabilir) aynı ortak simgeleri paylaşıyor olmaları gerekir.<sup>26</sup>

Tüm anlatı metinlerinin olmazsa olmaz iki değişkeni vardır. Bunlar “olay örgüsü (plot)” ve bunu sunacak “anlatıcı (narrator)”dır. Olayın anlatımını esas alan diegetik yapıda okuyucu/izleyici, olayları bir anlatıcının “doğrudan anlatımı”yla ve böylece bulunduğu mekân-zaman ayrımı içinde ve belli bir zihinsel mesafeden öğrenir. Sözlü anlatımın esas alındığı mimetik yapılanmada ise kahramanların sözleri, monolog ve diyalog şeklinde verildiğinden “doğrudan anlatım” söz konusudur ve okuyucu/izleyici olaylara doğrudan “tanık” olur. İlk yapılanmada anlatıcının olaya uzaklığı okuyucunun olayla bütünleşmesine engel olur. İkincisinde ise doğal olarak mesafe kısaldığından okuyucunun/izleyicinin yapıyla özdeşleşmesi sağlanabilir.<sup>27</sup>

Burton bu yaklaşım ve etkisini şöyle açıklar:

“Anlatı bizi öyküyle ilişkiye sokma gücüne sahiptir. Temel bir ilişki biçimi nesnel ya da öznel olmaktır. Birinci durumda olayın dışındayızdır, ikincisinde içine çekilebiliriz. Birincisinde öyküyü anlatan birinci kişidir, diğerinde üçüncü kişidir. Görsel ve konulu materyaller en güçlü örnekleri oluşturur. Sonuç olarak, anlatının bu hileleri bizi tam olarak belirli bir yere ya da anlatılanla psikolojik bir ilişki içine koyar. Bu ilişki, temel

<sup>25</sup> Nilgün Abisel, **Türk Sineması Üzerine Yazılar**, İstanbul: İmge Kitabevi, 1994, ss. 188-189.

<sup>26</sup> Aysel Aziz, **Araştırma Yöntemleri Teknikleri ve İletişim**, 4.b., Nobel Yayın, İstanbul, 2008, s.138.

<sup>27</sup> Mustafa SÖZEN, **Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı Ve Örnek Çözümler**, ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, 2008, Cilt 4, Sayı: 8, ss. 124-125.  
<http://iibf.karaelmas.edu.tr/sbd/makaleler/1303-9245/200804008123145.pdf> (24.04.09)

olarak az ya da çok, gerçekleşmesi düşünülenlere karışmayla ilgilidir. Bu karışmanın derecesi sayfadaki ya da ekrandaki her şeyi kabul edip etmememizi etkiler.”<sup>28</sup>

Bu çalışmanın temel sorunsalı çocuklara yönelik bir film türü olan animasyon filmlerinde nasıl bir kadın ve erkek imgesinin üretildiği/yeniden kurulduğu ve toplumsal cinsiyet ile çocukluğun nasıl temsil edildiğidir. Stuart Hall *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices* adlı kitabında temsili,

“kavramların anlamını dil aracılığıyla zihnimizde üretmek; nesnelerin, kişilerin veya olayların ‘gerçek’ dünyasına ya da ‘kurgusal’ nesnelerin, insanların veya olayların ‘hayali’ dünyalarına göndermede bulunmamızı sağlayan kavramlar ve dil arasındaki bağlantı”<sup>29</sup>

olarak tanımlar ve dil aracılığıyla anlamın temsilinin nasıl gerçekleştiğini açıklayan üç yaklaşımdan bahseder. Yansıtmacı veya mimetik yaklaşıma (*reflective approach*) göre anlam gerçek dünyadaki bir nesne, kişi, fikir veya olayın içinde yer almaktadır ve dil, bir ayna işlevi görerek dünyada hâlihazırda varolan bu gerçek anlamı yansıtmaktadır. Bu fikrin tam tersini savunan niyetli yaklaşımda (*intentional approach*), konuşmacı veya yazar, kendine özgü anlamı dil aracılığıyla dünyaya empoze eder yani sözcükler yazarın kastettiği anlama gelir. Dilin kamusal, sosyal karakterini ortaya çıkaran inşacı yaklaşımda (*constructionist approach*) ise ne şeylerin kendileri, ne de dilin bireysel kullanıcıları dile anlam katamaz. Şeyler anlam ifade etmez ama temsil dizgelerini- kavramları ve göstergeleri- kullanarak anlamı biz inşa ederiz. Bu durumda anlamı ileten maddi dünya değil, dil dizgesi veya kavramlarımızı temsil etmek için kullandığımız diğer bir dizgedir. Anlam inşa etmek, dünyayı anlamlandırmak ve başkalarıyla bu dünyaya dair anlamlı bir iletişim kurmak için kendi kültürlerinin, dilin ve diğer temsil dizgelerinin kavramsal dizgelerini kullananlar sosyal aktörlerdir.<sup>30</sup>

Hall temsilden söz ederken “farkı” azaltan, doğallaştıran ve sabitleyen stereotipleştirme veya basmakalıplaştırma (*stereotyping*) kavramına dikkat çeker. Uyguladığı ayırma stratejisi yoluyla sosyal ve sembolik düzeni sağlayan stereotipleştirme, “normal” ve “sapkın”, “kabul edilebilir” ve “edilemez”, “ait olan”

<sup>28</sup> Graeme Burton, *Görünenden Fazlası*, çev. Nefin Dinç, İstanbul: Alan Yayın, 1995, ss.131-132.

<sup>29</sup> Stuart Hall, *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, London: Sage Publications, 1997, ss. 15, 17.

<sup>30</sup> Stuart Hall, *a.g.e.*, ss. 24-25.

ve “ait olmayan” veya “öteki”, “içeridekiler” ve “dışarıdakiler”, “Biz” ve “Onlar” arasında sembolik olarak sınırlar çizer ve uymayan her şeyi dışarıda bırakır. Diğer bir deyişle, insanları bir ölçüte göre sınıflandırır ve dışarıda kalanı ‘öteki’ olarak belirler. Bu noktada temsil, farklılık ve güç arasında bir bağlantı vardır. Temsildeki güç, belirleme, tayin etme ve sınıflandırma gücüdür. Bu güç sadece ekonomik sömürge veya fiziksel baskı açısından değil, birisini veya bir şeyi belli bir biçimde- belli bir “temsil sistemi” ile- temsil etme gücü dahil daha geniş kültürel ve sembolik açılardan da algılanmalıdır. Stereotipleştirme bu sembolik şiddet uygulamasının temel/anahtar ögesidir.<sup>31</sup>

Stereotip kavramını “insanın gerçekliğe ilişkin sosyal ve zihinsel temsillerinin bir biçimi; tıpkı bir kalıp, bir klişe gibi, algı, bellek ve temsilleri etkileyen bir bakış çerçevesi”<sup>32</sup> olarak tanımlayan Bilgin, uzunca bir süre ayrıma maruz kalan bazı dış grupların, kendilerine atfedilen özellikleri paylaşabildiğini ve benlik imgelerinin de stereotip yönünde değişebildiğini söyler. Diğer bir ifadeyle, “stereotipin hedefi olanlar, Pigmalion etkisini<sup>33</sup> andıran bir mekanizma içinde, diğerlerinin onlardan beklentileri yönünde ve bu algısal beklentiler bütününe ifade eden sosyal temsillere uygun davranışlar sergileyebilmektedirler.”<sup>34</sup>

Filmlerde yer alan ideolojik temsiller ve başat değerleri ortaya çıkarmak için filmlerin içeriği anlatı analizi ile çözümlenmiş, nasıl bir dünyanın dolayımlandığı, özellikle çocukluk ve toplumsal cinsiyet bağlamında nasıl bir kimlik oluşturulduğu, stereotip karakterler yaratılıp yaratılmadığı incelenmiştir.

**Sınırlılıklar:** Bu çalışma 2000 yılından sonra gösterime girmiş olan, genel izleyici kitlesinin ilgisini çekseler de temelde kız çocuklarının hedef kitle olarak belirlendiği animasyon türünde üç film ile sınırlandırılmıştır. Erkek karakterlerin ön planda olduğu çizgi filmlerde yer alan toplumsal cinsiyet rolleri üzerine çalışmalar

---

<sup>31</sup> Stuart Hall, **a.g.e.**, ss. 257-259.

<sup>32</sup> Nuri Bilgin, **İnsan İlişkileri ve Kimlik**, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1996, s. 99.

<sup>33</sup> Pygmalion veya beklenti etkisi olarak da adlandırılan bu olgu, kişinin, bir süre sonra başkalarının (özellikle şu veya bu sebeple kendinden üstün gördüğü insanların) ona ilişkin beklentilerine denk düşen davranışlar sergilemesi olarak tanımlanmaktadır. <http://sozluk.sourtimes.org/show.asp?t=pygmalion+etkisi> (13.05.2009)

<sup>34</sup> Nuri Bilgin, **a.g.e.**, ss. 112, 113.

yapılmıştır. Ancak, bu konu kadın karakterlerin başkahraman olduğu filmlerde irdelenmemiştir. Buna bağlı olarak, filmler genç kızları eksen aldıkları ve çizilen kadın karakterlerin tüketici, tüketilen ve toplumsal cinsiyet rollerini içselleştirmiş sunumlar olarak verdikleri için seçilmişlerdir. Bununla birlikte, filmlerdeki karakterler sadece filmleri izledikleri sırada değil, yüksek tirajlı dergileri (Barbie, Winx Club ve Pixie), bilgisayar oyunları, oyuncak bebekleri, çantadan ıslak mendile kadar geniş bir yelpazede sunulan yan ürünleri, arkadaş sohbetleri ve oyunları aracılığıyla da çocukların yaşamında yer almaktadırlar. Seçilen filmler yapım yılları ve yapımcı firmalarına göre şunlardır: *Barbie'nin Günlüğü* (Barbie Diaries / 2006 / Lions Gate ve Universal); *Bratz: Kamp Macerası* (Bratz: Camping / 2006 / MGA Entertainment); *Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı* (Winx Club: The Secret of the Lost Kingdom / 2008 / Rainbow). *Winx Club* 2004 yılında çizgi film serisi olarak yapılmış, üç sezon yirmi altı bölüm çekildikten sonra 2008 yılında filmi yapılmıştır. 4'üncü sezon bölümleri de yüz otuz ülkede gösterime girmiş olan çizgi film ülkemizde Cumartesi sabahları Kanal D'de yayınlanmaktadır ve çocukların oylamasıyla yapılan *Aslanmax 23 Nisan Ödülleri*'nde son iki yıldır en çok izlenen çizgi film olarak seçilirken, en sevilen kahramanlarda Winx karakterleri olmuştur.<sup>35</sup> Barbie ve Bratz karakterleri de oyuncak bebeklerinin yanı sıra birçok animasyon filminde çocuklarla buluşmaktadır.

**Önem:** Çalışmanın önemi kitle iletişim araçları, çizgi filmler ve çocuk ilişkisini, daha önce yapılan akademik çalışmalardan farklı olarak ele alacak ve tüketim toplumunda yitirilen bir değer olarak çocukluk kavramı çerçevesinde, toplumsal cinsiyet rollerinin çizgi filmlerde nasıl temsil edildiğini tespit edecek olmasıdır. Çizgi film ve çocuk ilişkisi ile ilgili çok fazla çalışma olmaması ve ülkemizde bu konuda daha önce yapılmış bir tez çalışması bulunmaması sebebiyle, çalışmanın en genel anlamda literatüre bir katkı getireceği düşünülmektedir.

---

<sup>35</sup> <http://gruphepsi.net/2009/04/23/aslan-max-23-nisan-odulleri-aciklandi/> (12.05.2009)

## BİRİNCİ BÖLÜM

### ÇOCUKLUK VE TOPLUMSAL CİNSİYET KURGULARI

#### 1.1 Çocukluk Olgusuna Genel Bir Bakış

##### 1.1.1 Çocuk Kavramı ve Özellikleri

Modern paradigmanın “minyatür yetişkini”, günümüz postmodern toplumunun “tüketen” ve “tüketilen nesnesi” olarak konumlandırılan “çocuk” içinde bulunduğu toplum ve zamana uyumlu olarak çeşitli anlamlar kazanmış bir kavramdır. Önceleri en fazla yedi yaşına kadar sürdüğü varsayılan bu dönem, zamanla matbaanın icadı gibi belli teknolojik gelişmeler ve bunların sosyolojik etkisiyle farklı bir anlam kazanmaya başlamıştır.

Çocukluk tarihi konusunda yapılan çalışmalar, çocukluğun doğal sanılan özelliklerinin toplumsal ve değişken olduğunu göstermektedir. Diğer bir deyişle, belli bir zamana ve topluma özgü tek bir çocukluk anlayışından söz edilememektedir. Aynı şekilde, başlangıcı doğum anı olarak kabul edilen çocukluğun bitişi konusunda aynı görüşler paylaşılmadığından, çocukluk olgusu kullanıldığı bilim alanına göre farklı yaşam yıllarını kapsamaktadır. Örneğin, Hukuk’ta genel olarak on sekiz yaşın altındakiler çocuk olarak kabul edilse de, çeşitli hukuk dallarında çocukların fizik, ruh ve ahlâk bütünlüğünü korumak amacıyla söz konusu yaşın altında da yaş sınırlamaları yapılmıştır. Örneğin, on bir yaşın altındaki küçüklerin cezai ehliyeti yoktur. Benzer şekilde, çocuğun okula başlama ve zorunlu eğitim döneminin sona ermesi bakımından eğitim hukukunda; evlilik bakımından ise medeni hukukta yaş sınırlamaları yapılmaktadır.<sup>36</sup>

1990 yılında yürürlüğe giren *Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları’na Dair Sözleşme*’nin birinci kısım birinci maddesinde yapılan tanım çerçevesinde “uygulanabilecek olan kanuna göre daha erken yaşta reşit olma durumu hariç, on

---

<sup>36</sup> Emine AKYÜZ, Çocuk Hakları Sözleşmesinin Temel İlkeleri Işığında Çocuğun Eğitim Hakkı, *Milli Eğitim Dergisi*, Temmuz-Ağustos-Eylül 2001, Sayı: 151, <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/151/akyuz.htm> (25.05.2009)

sekiz yaşına kadar her insan çocuk sayılır.”<sup>37</sup> Sözlük tanımına göre, “bebeklik çağı ile erginlik çağı arasındaki gelişme döneminde bulunan insan”<sup>38</sup>; ansiklopedi tanımına göre ise “bir yetiştikten beklenen olgunluğu göstermeyen; aklının bir şeye ermediği, saf olduğu düşünülen kimse; insan soyu, gelecek kuşaklar”<sup>39</sup> anlamına sahip olan çocuk kavramı, Postman’ın tanımıyla, “göremeyeceğimiz bir zamana gönderdiğimiz canlı mesajlardır.”<sup>40</sup>

Heywood’un “zaman ve toplumdaki farklı toplumsal ve etnik gruplar içerisinde değişen bir sosyal yapı”<sup>41</sup> olduğunu ifade ettiği çocukluk, genelde önemsiz bir dönem olarak kabul edildiğinden ya da yok sayıldığından, yakın döneme kadar pek araştırma konusu olmamıştır. Bu dönemde ortaya çıkan bazı yaklaşımlar çocuğu sosyal bir aktör olarak kabul ederken, bazıları kavramın belirsizliği üzerinde durmaktadır. Günümüzde ise özellikle kitle iletişim araçlarının etkisiyle ortaya çıkan toplumsal yapılanmada yitişi, yok oluşu veya düşüşü gibi yaklaşımlarla gündeme gelmektedir.

Prout ve James’in sosyolojik bağlamda yapılan araştırmalarda göz önüne alınması için, çocukluk ile ilgili olarak ön plana çıkardığı bazı özellikler şunlardır:

(1) Çocukluk toplumsal bir yapıdır. Biyolojik yapıdan farklı olarak, insan gruplarının doğal ve evrensel bir özelliği değil, toplumların özel bir yapısal ve kültürel bileşeni olarak ortaya çıkar. (2) Çocukluk toplumsal analizin bir değişkenidir ve sınıf, toplumsal cinsiyet veya etnik yapı gibi diğer değişkenlerden tümüyle ayrılamaz. Karşılaştırmalı ve kültürlerarası araştırmalar tek ve evrensel bir çocukluk değil, çeşitli çocukluk olguları olduğunu göstermektedir. (3) Çocukların sosyal ilişkileri ve kültürleri, yetişkinlerin bakış açısı ve ilgisinden bağımsız olarak, tek başına araştırılmaya değer bir konudur. (4) Çocuklar kendi sosyal yaşamları ile çevrelerindeki insanların ve yaşadıkları toplumun yaşamlarının inşasında aktif bir rol oynamaktadırlar ve öyle de görülmelidirler. (5) Etnografi, çocukluğun araştırılmasında özellikle yararlı bir yöntemdir. Bu sayede çocukların sesi daha kolay duyurulur ve sosyolojik verinin üretimine deneysel veya tarama türünde yapılan araştırmalardan daha çok katılım sağlanır. (6) Yeni bir çocukluk sosyolojisi paradigmasını ifşa etmek aynı zamanda toplumda çocukluğun yeniden inşası sürecine katılmak veya kabul etmektir.<sup>42</sup>

<sup>37</sup> <http://www.die.gov.tr/CIN/CIN-tr/CRC-tr.html> (21.05.2009)

<sup>38</sup> Ferhan Oğuzkan, **Eğitim Terimleri Sözlüğü**, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 1974, <http://tdkterim.gov.tr/?kelime=%E7ocuk&kategori=terim&hng=md> (18.05.2009)

<sup>39</sup> **Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi**, İstanbul, 1986, cilt: 6, s. 2762.

<sup>40</sup> Neil Postman, **a.g.e.**, s. 7.

<sup>41</sup> Colin Heywood, **Baba Bana Top At!**, çev. Esin Hoşsucu, 2.b., İstanbul: Kitap Yayınevi, 2003, s.16.

<sup>42</sup> Allison James ve Alan Prout, “A New Paradigm for the Sociology of Childhood? Provenance, Promise and Problems”, **Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood**, 2<sup>nd</sup> ed. Edited by Allison James and Alan Prout Routledge, 1997, s. 8., <http://books.google.com.tr/books?id=wQ6V2WUlaTsC&dq=constructing+and>



Franklin'e göre de, benzer şekilde, çocuk ve çocukluk kavramlarının iyice anlaşılabilmesi için beş noktanın ortaya konması gerekir: İlk olarak, çocukluk herhangi bir sabit döneme ait tek bir evrensel deneyim değil, tarihsel olarak değişen kültürel bir yapıdır. İkinci olarak, insanlar bazı faaliyetler (hukuki açıdan) için küçük görüldükleri halde, diğerleri için yeterince büyük sayıldıklarından iki yaş grubu arasındaki ayrım çizgisi keyfi ve tutarsızdır. Bunun yanı sıra, çocuklar olumsuz bir biçimde "yetişkin olmayanlar" olarak tanımlanmaktadır. Dört yaşındaki bir kişi ile on altı yaşındaki bir kişi arasındaki beceri, ihtiyaç ve kapasite farkları, on sekiz yaşındaki bir insanla yirmi bir yaşındaki bir insan arasındaki farktan fazla olduğu halde, "yetişkin" olmadıkları için ikisi de çocuk kabul edilmektedir. Dördüncü olarak, çocuk kavramı kronolojiden çok iktidarla ilgili olduğundan, terim belli bir yaşa işaret etmekten ziyade, bir iktidar ilişkisini belirtme eğilimindedir ve ilk önceleri düşük statüye sahip olanları tanımlamak için kullanılmıştır. Son olarak, çocukluk oldukça yeni bir buluş; yaşam eğrisini çocukluk ve yetişkinlik olarak iki bölüme ayıran "yapay bir dönem"dir.<sup>43</sup>

Postman'ın, "bebekliğin tersine çocukluk, biyolojik bir kategori değil, toplumsal bir kurgudur"<sup>44</sup> ifadesi, Franklin'in "yapay dönem" tanımıyla aynı düşüncüyü iletmektedir. Ortaçağ ve öncesi dönemlerde olmayan bir kavram ve değer olan çocukluk anlayışı Ortaçağ'ın sona ermesiyle ortaya çıkmış, zaman içinde dönüşümler yaşamış ve günümüzde tekrar yok olmaya başlamıştır. Diğer bir ifadeyle, tarihte görülen temel, egemen ve yaygın çocukluk imgeleri de sürekli değişmiştir.

Günümüzde çocuklar, cinsellik, alkol ve uyuşturucu kullanımı, şiddet ve suç işleme gibi daha önce yetişkinlere ait olarak görülen sorunları yaşamaya başlamıştır. Bunun yanı sıra, yasadışı organizasyonlar aracılığıyla dilencilik, kapkaç yaptırılan, organları alınıp satılan, fuhuş yaptırılan, savaş alanlarında ölen sayısız çocuk vardır. Çocuk olgusu konusunda varolan geleneksel değerlerle, varolan toplumsal gerçeklik

---

+reconstructing+childhood&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=LjElSo\_zIYeI\_QazxMjuBw  
&sa=X&oi=book\_result&ct=result&resnum=4#PPA8,M1(31.05.2009)

<sup>43</sup> Bob Franklin, **Çocuk Hakları**, çev. Alev Türker, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1993, ss. 21-26.

<sup>44</sup> Neil Postman, **a.g.e.**, s. 7.

farklı boyutlarda gelişmekte, günlük yaşamda çocuk söz konusu olduğunda faydacı değerler ön plana çıkmaktadır.<sup>45</sup>

Çocuk ve değişimi konusunda kitle iletişim araçlarının etkin bir rol oynadığı açıktır. Her ne kadar K.İ.A. da çocuğu faydacı bir değer olarak görse de, kendisi söz konusu olunca faydalı bir değer olarak hizmet sunabilmektedir. *Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları'na Dair Sözleşme*'nin kitle iletişim araçları ve çocuk ilişkisini kapsayan 17'inci maddesi uyarınca “K.İ.A., çocuğun özellikle toplumsal, ruhsal ve ahlaki esenliği ile bedensel ve zihinsel sağlığını geliştirmeye yönelik çeşitli ulusal ve uluslararası kaynaklardan bilgi ve belge edinmesini sağlamakla yükümlüdür. Aynı şekilde, çocuk kitaplarının üretimini ve yayılmasını ve de çocuğun esenliğine zarar verebilecek bilgi ve belgelere karşı korunması için uygun yönlendirici ilkeler geliştirilmesini teşvik etmelidir.”<sup>46</sup>

Bu bağlamda, 2006 yılı Nisan ayı itibarıyla çocuk ve gençleri televizyon yayınlarının olumsuz etkilerinden korumak amacıyla *Radyo ve Televizyon Üst Kurulu* (RTÜK) tarafından geliştirilen “Akıllı İşaretler Sembol Sistemi” uygulamaya konulmuştur. Bu sistemde, programın olası zararlı içeriği, “şiddet ve korku, cinsellik ve örnek oluşturabilecek olumsuz davranışlar (ayrımcılık, alkol ve sigaranın aşırı kullanımı, madde kullanımı, yasa dışı davranışlar ile kaba konuşma/küfür)” olarak belirlenmiştir. Programın hangi yaş grubuna uygun olduğu ise, “genel izleyici, 7 yaş, 13 yaş ve 18 yaş” olmak üzere dört grupta ele alınmıştır.<sup>47</sup> Bu sayede çocuklar en azından medyada yer alan ve gelişimleri için zararlı kabul edilen içeriğin (şiddet, cinsellik gibi) etkisinden uzak tutulabilmektedir.

Özetle, çocuk ve çocukluk çeşitli şekillerde tanımlanan kavramlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kavramsal belirsizlik çocukluğun kendisinin kurgusal bir toplumsal süreç olmasından kaynaklanmaktadır. Zaman ve kültüre bağlı olarak değişmekte olan çocukluk anlayışı, Ortaçağ sonrasında ortaya çıkan ve günümüzde

---

<sup>45</sup> Selma Ulus, “Haber Söyleminde Dönüştürülen Hakikat; Yoksullukla Kuşatılmış Çocukların Medyada Temsillerinin İki Örnek Haberle Eleştirel Karşılaştırması”, *Medya Mercak Altında* içinde, Nesrin Tan Akbulut ve Elif Eda Balkaş (der.), İstanbul: Beta Basım, 2006, s. 255.

<sup>46</sup> <http://www.die.gov.tr/CIN/CIN-tr/CRC-tr.html> (21.05.2009)

<sup>47</sup> <http://www.rtukisaretler.gov.tr/RTUK/semboller.jsp;jsessionid=MDEOBMJKPABD> (29.04.2009)

ise yok olmakta olduđu düşünölen toplumsal, tarihsel ve deęişken ama “önemli” bir döneme işaret etmektedir.

### 1.1.2 Çocukluęun Tarihsel Dönüşümü

Çocukluęun tanımları konusunda tam olarak belli bir uzlaşımaya varılmış olmasa da toplumsal bir kurgu olduđu konusunda bir fikir birlięi vardır. Aynı şekilde, ne zaman “bittięi” henüz netlik kazanmamışsa da, bu “yapay dönem”in ne zaman başladığı konusunda ortak bir görüş hakimdir. Çocukluęun tarihi konusunda en büyük etkiyi ise çocukluęun toplumsal bir kurgu olduęunu öne süren Fransız nüfus bilimcisi ve toplumsal bilimci Philippe Ariés yapmıştır. Çocukluęun deęişmez bir olgu olduđu konusundaki geleneksel varsayımları eleştirmiş ve çocukluk kavramının 15’inci ve 16’ıncı yüzyıldan önce varolmadığını savunmuştur.<sup>48</sup>

Hem geleneksel Doęu (Eski Türkler, Eski Çin, Hindistan, Sümer, Mısır, İsrail ve İran) hem de geleneksel Batı (Antik Yunan ve Eski Roma) kültürlerinde çocuk, hızlı bir şekilde erginleşip, olgunlaşmak mecburiyetindeydi. Toplumsal yapının gerektirdięi bu kısa sürede “yetişkinleşme” durumu bu kültürlerde çocukluk diye özel bir dönemin doğmasını geciktirmiştir.<sup>49</sup>

Tarıma dayalı bir mülkiyet anlayışının egemen olduđu bir toplumsal yapıya sahip olan Ortaçaę’da çocuklar yedi-sekiz yaşlarından itibaren ailelerine yardım etmek amacıyla arazi, baę, bahçe ve çiftliklerde çalışmaya başlamış ve bir nevi iş yaşamına zorlanmışlardır. Buradan yola çıkarak Ortaçaę’da çocukluęun yedi yaşında bittięi söylenebilir. Bu yaş aynı zamanda çocuęun kendini dil ve davranış olarak ifade edebileceęi düzeydir.<sup>50</sup> Piaget de, çocuęun, yedi yaşından önce, nedensel ilişki ile mantıksal ilişkiyi birbirine karıştırmaya eğilimli olduęunu, mantıksal aklamanın (yargıları bir dięeri ile kanıtlama veya mantıksal akıl yürütme) gelişmeye başladığı

---

<sup>48</sup> Mine Tan, “Çaęlar Boyu Çocukluk”, **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, 1989, Cilt 22, Sayı: 1, s. 77., <http://www.education.ankara.edu.tr/ebfdergi/pdfler/1989-22-1/71-88.pdf> (28.05.2009)

<sup>49</sup> İsmail Doęan, **Akıllı Küçük**, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 2000, s. 119.

<sup>50</sup> İsmail Doęan, **a.g.e.**, ss. 152-154.

çağın ise yedi-sekiz yaş olduğunu, ortaya çıkartmıştır. Bu yaş, aynı zamanda, düşüncenin toplumsallaşması konusunda bir aşamayı gösterir.<sup>51</sup>

Ortaçağ'da, çocuğun bilmemesi gerekenler olarak ifade edilen ayıp ve sakıncalı gibi bir kavram ve değer olmadığından çocuklar yetişkin yaşamının tüm mahremiyetine oldukça yakın olabilmişlerdir. Okuryazarlığın, eğitim düşüncesinin ve ayıp fikrinin olmaması; çağın geçerli dilleri olan Fransızca, İngilizce ve Almancada çocuğu ifade eden kelimeler veya çocuk üzerine yazılmış eserlerin bulunmaması<sup>52</sup> bu dönemde bir çocukluk anlayışının gelişmediğinin, yani çocukluğun özel bir dönem olmadığına göstergesidir. Kısaca, Ortaçağ dünyasında okuryazarlığın, eğitim düşüncesinin ve ayıp fikrinin olmaması, çocukluk fikrinin oluşmadığına göstergeleridir. 16'ncı yüzyılda matbaanın icadıyla birlikte ise, "okuma yeterliliğine dayanan" yeni bir yetişkinlik tanım(lamas)ı ve dolayısıyla "okuma yetersizliğine dayalı" yeni bir çocukluk anlayışı ortaya çıkmıştır.<sup>53</sup>

Feodal sistemin yerini kapitalist sisteme, dolayısıyla aristokrasinin de burjuvaziye bırakmasıyla yeni bir toplumsal yapı oluşmaya başlamıştır. Ortaya çıkan burjuvazinin değerlerine uygun ve de çocukların aile ve okulda yetiştirilmesi fikrine dayalı yeni bir çocukluk anlayışı oluşmuştur. Diğer bir ifadeyle, zamanla bir orta sınıf çocukluk imgesi ve ideolojisi gelişmiştir.<sup>54</sup> Çocukları iyimser bir bakışla şekillendiren bu ideoloji, çocukları kendilerine ait hak ve ayrıcalıkları olan bir kesim olarak görmüştür.<sup>55</sup> Bu zihniyet değişiminin oluşmasında J. Locke'un insanın doğuştan günahkâr olmadığı çünkü doğduğunda boş bir levha, "tabula rasa", gibi olduğunu söylemesi önemli bir yer tutmaktadır.<sup>56</sup> Aynı şekilde J.J. Rousseau'da "Emile" adlı yapıtında, çocuk eğitiminde öğreticiliğin ağırlık taşıması görüşünü ileri

<sup>51</sup> Jean Piaget, **Çocukta Karar Verme ve Akıl Yürütme**, çev. Sabri Esat Siyavuşgil, Ankara: Palme Yayıncılık, 2007, ss. 14-15, 23.

<sup>52</sup> İsmail Doğan, **a.g.e.**, ss. 154-155.

<sup>53</sup> Neil Postman, **a.g.e.**, ss. 30-31.

<sup>54</sup> Kemal İnal, "Türkiye'de Çocukluk: Nereye!", **Çocuk ve Medya** içinde, 2.b., Selda İçin Akçalı (der.), Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2009, ss. 28-29.

<sup>55</sup> Kemal İnal, "Paternalist Politikanın İdeal Türk Çocuğu", **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, 1999, Cilt 32, Sayı: 1-2, s. 197. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/127/878.pdf> (13.04.2009)

<sup>56</sup> Mehmet Yapıcı, "Bir İnsan Olarak Çocuk. Malatya Olayında Aynaya Bakmalıyız", **Cumhuriyet Bilim Teknik** (19.11.2005), Yıl: 19, Sayı: 974'den aktaran Selma Ulus, "Haber Söyleminde Dönüştürülen Hakikat; Yoksullukla Kuşatılmış Çocukların Medyada Temsillerinin İki Örnek Haberle Eleştirel Karşılaştırması", **a.g.e.** içinde, Nesrin Tan Akbulut ve Elif Eda Balkaş (der.), s. 254.

sürmüş<sup>57</sup>, bu sayede çocuğun yetişkinden farklı olduğu fark edilmeye ve eğitim anlayışı değişmeye başlamıştır. Özetle, kötülük ve kusurların çocukların doğalarında değil, toplumsal koşullara bağlı olduğunun anlaşılmasıyla ortaya çıkan bu hümanist orta sınıf çocukluk ideolojisi sayesinde Kalvenci günahkâr çocuk anlayışı yok olmaya, çocukta, masumiyet ve neşe kaynağı olma gibi olumlu nitelikler fark edilmeye başlamıştır.<sup>58</sup>

Kapitalizmin doğuşuyla birlikte, Rönesans, Reformasyon, Aydınlanma, burjuvazinin siyasal gelişimi, Fransız Devrimi, Sanayileşme ve Romantizm gibi Ortaçağ sonrası gelişmeler çocuklara yönelik bir ilgiyi olanaklı kılmıştır. Yeni sınıf, değer, kavram ve yaşam tarzı anlayışları içinde çocuklar giderek hem aile hem de devlet için önemli bir konuma yükselmiş ve bu gelişme Batı düşüncesinde yeni bir evreyi simgelemiştir. Radikal düşünce ve uygulamalar öncesinde, soyu devam ettirme gibi sadece demografik açıdan dikkate alınan çocuk sosyo-kültürel açıdan önemsenmemiştir. Çocuğun, bireyleşmenin ve benlik bilincinin gelişimiyle, cemaat, dil, soy, akrabalar ve aile, gelenek ve görenekler gibi kısıtlayıcılardan kurtarılacak kadar değerli olduğu düşüncesi, öncelikle Batı Avrupa’da yaşanan yoğun bir mücadele sonrası gerçekleşmiştir.<sup>59</sup>

Rönesans ile birlikte, çocukların diğer yetişkinlerden farklı bir sınıf olduğu anlayışını pekiştiren, kültürel ve düşünsel bir değişim süreci başlamıştır. Bu değişimde, sanayiye dayalı bir ekonomiye geçiş, orta sınıfın gelişimi, değişen aile yapısı ve rolü, azalan çocuk ölüm oranı, artan boş zaman gibi etkenlerin de önemli bir rolü olmuştur. Aydınlanma çağı filozofları, çocukluk anlayışı ve eğitimi ile ilgili olarak yeni görüşler ileri sürmüşler ve böylelikle, kendine özgü ve gittikçe gelişen bir çocukluk anlayışı ortaya çıkmıştır.<sup>60</sup> Yani, “Aydınlanma çağı ile birlikte çocukluk kendi özgün gerçekliği doğrultusunda ele alınabilmiş, yetişkinden ayrılabilmiş ve kendi gelişimsel süreci içinde özgürleşebilmiştir”.<sup>61</sup>

<sup>57</sup> **Temel Britannica Temel Eğitim ve Kültür Ansiklopedisi**, İstanbul, 1993, cilt: 5, s. 12.

<sup>58</sup> Kemal İnal, **a.g.m.**, 1999, s. 197.

<sup>59</sup> Kemal İnal, **a.g.m.**, 1999, s. 196.

<sup>60</sup> Emine AKYÜZ, **a.g.m.**, <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/151/akyuz.htm> (25.05.2009)

<sup>61</sup> Bahar Gökler, “Çocukluğun Tarihsel Akışında Yaşanan Değişimlerin Günümüzdeki Yansımaları”, **Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi**, 2007, Cilt 14, Sayı: 1, <http://www.cgrsder.org/dergi/141.php> (12.03.2009)

Ortaya çıkan bu çocukluk anlayışı her dönemde içinde bulunduğu toplumun sosyal yapısına uyum sağlamıştır. Değeri gitgide artan çocuk, zamanla kendine ait birçok alana sahip olmuştur. Çocuk şarkıları, edebiyatı, filmleri, programları ve oyunları ortaya çıkmıştır. Teknolojik gelişmelere paralel olarak K.İ.A.'nın yaygınlaşmasıyla da çocuk ve yetişkin arasındaki sınırlar muğlaklaşmaya, zaman ve mekan sınırı tanımayan bir dünyada varolan çocuk anlayışı ve tanımları da değişmeye, hatta yok olmaya başlamıştır.

Çocuk, çoğu zaman popüler kültür ürünlerini belirleyen, yerel olmaktan ziyade daha da küresel hale gelen ideolojik içeriklerle kuşatılmış bir dünyada yaşamaktadır. Dünyanın hemen hemen her yerinde kablolu televizyon, cep telefonu, internet, dergiler, bilgisayar oyunları gibi pek çok farklı medya seçeneğine ulaşabilmektedir. Bu şekilde çocuklar aynı ürünlere, aynı karakterlere ve içeriklere maruz kalmaktadırlar.<sup>62</sup> Bir başka deyişle, modern toplumun yüzyıllar içinde oluşturduğu “üretici-yurttaş-çocuk” postmodern toplumda yerini “tüketici-küresel-çocuk” a bırakmaktadır.<sup>63</sup>

Özetle, Ortaçağ'ın sonlarına doğru ortaya çıkmaya başlayan çocukluk anlayışı biyolojik bir kategori değil, zamana ve içinde bulunduğu topluma göre şekillenen bir kurgudur. Çocukluğun doğasını değiştiren temel nedenlerin başında ise çocukları doğuştan günahkâr kabul eden ve bu sebeple biçimlendirilmeye ihtiyaçları olduğu fikrini öne süren Kalvinist veya Puritan düşünce gelmektedir. Bunun yanı sıra şehirleşme, anne-babanın değişen rolleri ve kadın hareketi de bu değişimde önemli rol oynamıştır. Bu değişim dönüşüm süreci içinde sanayinin gelişmesiyle birlikte, yönetici sınıf çocuğu tekrar ve tekrar tanımlamıştır. Bu tanımlar çerçevesinde ise çocuk önce “işçi”, sonra “öğrenci” ve son olarak ise “tüketici” olarak belirlenmiştir.<sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> K. Oya Paker, “Çocuk Temsilleri ve Medya Okuryazarlığı Eğitimi”, Selda İçin Akçalı (der.), **a.g.e.**, s. 135.

<sup>63</sup> Kemal İnal, **a.g.m.**, 2007, s. 43.

<sup>64</sup> Jim Vandergriff, “Factors Influencing The Development of The Idea of Childhood in Europe and America” (13.06.2002), <http://web.grinnell.edu/courses/mitc/vandergr/201%20Web%20site/History%20of%20Childhood.htm> (24.05.2009)

## 1.2 Tüketim Toplumunda Tüketilen Bir Değer: Çocukluk

Eski Mısır kültüründe “akıllı küçük”, Ortaçağ’da “küçük hayvanlar”, “cinsiyetsiz cinsler” “ihtiyarlığın bastonu”<sup>65</sup> veya “minyatür yetişkinler” ve modern paradigmanda “küçük yetişkinler” olarak tanımlanan çocuk, günümüz postmodern toplumunda ise “tüketen” ve “tüketilen nesne” olarak konumlandırılmakta ve bu çocuk “çeşitli ileri/ayrıntılı dil kodları, gelişmiş eğitsel düzey, pahalı tüketim, medya dolayısıyla yüksek oranda görünürlük, reklam nesnesi gibi düzeylerde”<sup>66</sup> karşımıza çıkmaktadır.

Başka bir ifadeyle, gerçek hayatta, filmler, öyküler veya oyunlarda karşımıza çıkan ellili, altmışlı, yetmişli, seksenli yıllar ve sonrasının “mutsuz, uslu, haylaz, kahraman, becerikli, saf, barışsever<sup>67</sup>, paylaşımcı veya birleştirici” çocuğu günümüzde yerini “bilgiç, hakkını arayan, yarışmacı, yüksek teknolojiye uyumlu, yetişkin konu(m)larla son derece ilgili, espritüel, akıllı, iyi eğitilmiş, sağlıklı ve gürbüz”<sup>68</sup> çocuğa bırakmıştır. İnal, popüler kültürel araçlarla (yerli diziler gibi) örneklenmekte ve pazarlanmakta olan bu modern ama daha çok postmodern çocuk tipinin normal, olması gereken ve meşru bir kategori olarak gösterilmekte olduğunu ifade etmektedir. Yazar ayrıca, devletin (bürokrasi) özel sektörle (burjuvazi) birlikte benimsediği bu çocuk imgesini en genel, yaygın ve etkili şekilde -Althusser’in devletin ideolojik aygıtlarından olan- medya (TV) ve eğitim (okul) kurumlarının yaymakta olduğunu ise şu şekilde açıklamaktadır:

“Giyim, tavır, cinsel kimlik, eğitim, oyun, oyuncak, jargon gibi konularda son modayı temsil eden bu tip çocuk(luk), Milli Eğitim Bakanlığı’nın yeni ‘neoliberal’ müfredatında da ayrıntılı olarak tanımlanmış ve yasallaştırılmıştır: ‘Girişimci’, ‘lider’, ‘sorun çözen’, ‘risk alan’, ‘kariyerist’, ‘küresel bağlantılar kuran’, ‘bilinçli tüketici’ vb.”<sup>69</sup>

Bu alıntı da açıkça göstermektedir ki çocukluk kavramının yok oluşuyla birlikte çocuk tanımlamaları da değişmiştir; ya da tam tersi bir durum söz konusu olmuş ve değişen çocuk kimliği sebebiyle çocukluk kavramı ortadan kalmıştır veya

<sup>65</sup> İsmail Doğan, **a.g.e.**, ss. 79, 80, 150.

<sup>66</sup> Kemal İnal, **a.g.m.**, s. 13.

<sup>67</sup> Sevdâ Şener, “Türk Çocuk Tiyatrosu Yapıtlarında Çocuk”, **Çocuk Kültürü: 1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri**, Bekir Onur (haz.), Ankara: A. Ü. ÇOKAUM Yayınları, 1996, s. 275.

<sup>68</sup> Kemal İnal, **a.g.m.**, s. 14.

<sup>69</sup> Kemal İnal, **a.g.m.**, ss. 13-14.

kalkmaktadır. Sonuçta çocuk ve çocukluk kavramı çerçevesinde bir değişim-dönüşüm süreci yaşanmaktadır ve bu sürecin temelleri kitle iletişim araçları ekseninde tüketim toplumunun doğuşuyla birlikte atılmaya başlamıştır.

Klasik mal-hizmetin üretim-değişim değeri dışında yeni bir anlam kazanması ve tüketim olgusunun kapitalizmin temel üretim mantığının (arz-talep dengesi ve mal-hizmetin ihtiyaç oranında üretim ve tüketimi) yerine geçmesiyle birlikte ortaya çıkan oluşum “tüketim kültürü” şeklinde ifade edilmektedir. Bu yapıda, üretimin yerini tüketim almış, marka ve imaj mal ve hizmetin önüne geçmiş ve bireyler eşya ve hizmetlerin egemenliğine girmiştir. Buna bağlı olarak da, toplumsallaşma ve ona dair değerler sadece ve sadece tüketmek üzerinden kodlanmakta ve birey-eşya ilişkisi her gün bireyin aleyhine yeniden oluşturulan bir egemenlik sahasına dönüşmektedir.<sup>70</sup>

Tüketim toplumu anlayışı maddi açıdan tatmin olmayı her türlü açıdan tatmin olmaya denk tutmakta ve hemen hemen tüm K.İ.A. ürünleri bunu desteklemektedir. Yazılı basın tüm sayfaları ve ekrana yansıyan her görüntü -sosyal seçeneklerin var olabileceği ve hayatın başka yollardan da organize edilebilmesinin mümkün olduğu gerçeğini reddederek- kişisel çıkarları birinci planda tutma, bireysel başarıları yüceltme, mal-mülk edinme arzusunu tutkuya dönüştürme ve tüm bunları insan tabiatının değişmezi olarak takdim etme gibi değerleri meşrulaştırmaya veya içselleştirmeye çalışmaktadır.<sup>71</sup> Adorno’ya göre de tüketim toplumunda tüketici, kültür endüstrisinin öznesi değil nesnesidir ve kültür endüstrisinin kendisi kitlelere uyum sağlamaksızın var olamasa bile, kitleler, kültür endüstrisinin ölçüsü değil, ideolojisidir.<sup>72</sup>

Belli malların yanında belli düşünce ve dünya görüşlerini de popülerleştiren, dergiler, dizi filmler, kitaplar, oyuncaklar, çizgi filmler vb. gibi popüler kültür ürünü olan her şey ticari kültürün çıkarına ve kapitalist toplum biçimi ve ilişkilerinin

---

<sup>70</sup> Selda İçin Akçalı, “Tüketim Toplumunda Çocukluğun Yitişi”, **a.g.e.** içinde, Selda İçin Akçalı (der.), s. 8.

<sup>71</sup> Herbert Schiller, **Zihin Yönlendirenler**, çev. Cevdet Cerit, 2.b., İstanbul: Pınar Yayınları, 2005, ss. 155-156.

<sup>72</sup> Theodor W. Adorno, **Kültür Endüstrisi – Kültür Yönetimi**, çev. Nihat Ülner, Mustafa Tüzel ve Elçin Gen, 3.b., İstanbul: İletişim Yayınları, 2007, s. 241.



evrenselliğini getiren ideolojiye hizmet etmektedir.<sup>73</sup> Popüler kültür, eski devirlerde çocukları büyütüp eğitmeye, siyasi, dini, toplumsal etkinliklere, zanaata, okumaya ve kendini eğitmeye ayrılan zamanı emen bir süngere benzemektedir. Artık, gittikçe artan biçimde film, video, müzik ve internet aracılığıyla ikinci elden yaşadığımız bu deneyimler, toplumsal yaşamın yerini almaktadır.<sup>74</sup>

Modern toplumlarda kültürel deneyimin metalaştırılması eğilimi bulunmasının, bunun gerçekten de tek bir hegemonik “homojenleşmiş” küresel kültürün doğmakta olduğunu göstermesi açısından son derece önemli olduğunu belirten Tomlinson da, giyeceklerden yiyeceklere, müziğe, filmlere, televizyona, mimarlığa, belirli tarzların, markaların, zevklerin ve pratiklerin artık küresel olarak revaçta olmasının ve hemen hemen dünyanın her yerinde bulunabilmesinin dünya çapındaki kültürel ürünlerde görülen standartlaşma ve “yakınlaşma”yı gösterdiğinin<sup>75</sup> altını çizmektedir. Kültürel ürünlerde görülen bu standartlaşma ve yakınlaşmanın, marka tutkusunu yaygınlaştırma ve birbirine benzeme gibi sonuçlar doğurmasıyla birlikte, çocukluk olgusu da tüketim kültürü içinde yeniden biçimlenmeye başlamıştır.

Sözel kültürün egemen olduğu çağlarda, çocuk ve yetişkin enformasyonunda bir ayrım olmadığından, bir çocukluk anlayışı da oluşmamıştı. Matbaanın icadıyla birlikte yazılı kültürün yaygınlaşması sonucu bu iki kategori arasında sınırlar çizilmeye;<sup>76</sup> çocuk, artık, yalnız yetişkinlerin belirlediği toplumsallaştırma pratiklerinin edilgin bir nesnesi olmaktan çıkmaya ve kültürün yeniden üretimi sürecinde yaratıcı bir özne konumuna gelmeye başladı.<sup>77</sup>

Çocuk, özne durumuna geldikçe eski dünyanın kalıpları da değişim gösterdi. Yetişkinlerden uzaklaştıkça minyatür yetişkinlikten soyunan, fabrika değil okula gitmeye başlayan çocuğun aynı zamanda oyuncakları, giysileri ve dili farklılaştı ve çocuklaştı; yani tüketim kalıpları çocuğa göre ayarlanmaya başladı. Günümüze yaklaştıkça ise, icat edilen bu çocukluğun kaçınılmaz olarak medyanın etki alanına

---

<sup>73</sup> İrfan Erdoğan, Kaya Alemdar, **Popüler Kültür ve İletişim**, Ankara: Ümit Yayıncılık, 1994, s. 10.

<sup>74</sup> Selahattin Turan ve Cem Esenoğlu, **a.g.m.**, s. 75.

<sup>75</sup> John Tomlinson, **Küreselleşme ve Kültür**, çev. Arzu Eker, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2004, s.118.

<sup>76</sup> Mustafa Ruhi Şirin, **a.g.e.**, 2006, s. 109.

<sup>77</sup> Mine Tan, “Çocukluğun Tarihi Araştırmalarında Sözlü Tarih Yaklaşımı ve Sözlü Tarihte Bir Çocuk”, **a.g.e.** içinde, Bekir Onur (haz.), s. 35.

girmesiyle, K.İ.A. ürünleri –özellikle televizyon- sayesinde çocukluk ile yetişkinlik arasındaki sınırlar tekrar ortadan kalkmaya, dolayısıyla yapay olarak oluşturulan çocukluk anlayışı da çözülmeye başladı.<sup>78</sup>

Tüm bunlar göstermektedir ki, egemen ideoloji, ilk bakışta olağanüstü bir renklilik, çeşitlilik varmış gibi görünen K.İ.A. ürünleri aracılığıyla, aslında sürekli olarak aynı mesajı farklı versiyonlarda tekrar ederek yapay bir çoğulculuk yaratmaya çalışmaktadır. Diğer bir ifadeyle, niceliğin artışı (ekran çokluğu) kaçınılmaz olarak niteliği de (görüntünün içeriği ve ağırlığı) etkilemiş, değiştirmiş ve geliştirmiş;<sup>79</sup> sesin ve görüntünün iletilmesine dayanan imge enformasyonu kültürel yapıda birçok dönüşüm yaşanmasına sebep olmuştur.

Sosyal ve kültürel yapıdaki bu dönüşümü televizyon ve kültür bağlamında yorumlayan Maletzke, 1988 yılında yayınlanan “*Kulturverfall durch Fernsehen?*” adlı kitabında konuya yönelik şu yaklaşımlarda bulunmaktadır:

“İnsanlar artık tarihsel düşünmemektedir; kitap kültürü tehlike içindedir, insanlar okumayı unutuyorlar; televizyon kültürel kimliği bozuyor; televizyon şovculuktan başka bir şey değildir, her şeyi eğlenceye indirgemektir; televizyonla ölesiye eğleniyoruz; Televizyonla kamusal tartışma güdükleşmektedir; siyaset basitleşmekte ve salt eğlenceye dönüşmektedir; televizyon haberleri yararsız hatta zararlıdır; haber seli insanları boğmaktadır; insan, dünyayı yalnızca başkalarının deneyimiyle yaşamaktadır; televizyon insanı pasifleştirmektedir; televizyon aile hayatını öldürmektedir; televizyon bireyin kıymetli yeteneklerini ve özelliklerini tehdit etmektedir; yabancılaşmaya, kişiliğini kaybetmeye, özelleştirmeye, kimlik krizine neden olmaktadır; televizyon insanı sabırsızlaştırmaktadır; televizyon insanı okuldan soğutmaktadır ve televizyon, çocukluğun kaybedilmesine neden olmaktadır.”<sup>80</sup>

Uzun ama televizyonun etkileri konusunda önemli noktalara değinen bu alıntı belki de K.İ.A. ürünlerinin, özellikle de televizyonun toplum üzerindeki etkileri konusunda çalışan birçok diğer araştırmacının çıkış noktasını oluşturmaktadır. Örneğin, Maletzke'nin “televizyon, çocukluğun kaybedilmesine neden olmaktadır” fikrine katılan ve bu konunun gündeme gelmesine ön ayak olan Postman, 1995 yılında yayınlanan “*Çocukluğun Yokoluşu*” adlı kitabında enformasyonu

<sup>78</sup> Mustafa Ruhi Şirin, **a.g.e.**, ss. 110-111.

<sup>79</sup> Ragıp Duran, “Televizyon-İdeoloji İlişkileri Üzerine Mevzi Düşünceler”, (29.11.2007), <http://www.radyokassel.de/modules.php?name=News&file=article&sid=8821> (18.05.2009)

<sup>80</sup> Gerhard Maletzke, **Kulturverfall durch Fernsehen?**, Berlin (Brochiert), 1988'den aktaran Gürsel Aytaç, **Edebiyat ve Medya: Kitaptan Ekran Edebiyat**, Ankara: Kültür Bakanlığı, 2002, ss. 151-152.

farklılaşmamış bir biçimde sunan TV'nin, çocuk ve yetişkin kategorileri arasında ayırım yapma gereksinimi duymadığını ve bu kategoriler arasındaki kesim çizgisini üç biçimde aşındırdığını ifade etmektedir:

“Birinci olarak, çünkü TV, biçimini anlamayı sağlayacak bir eğitim gerektirmez. İkinci olarak, çünkü TV, gerek zihinden gerekse de davranışlardan karmaşık istemlerde de bulunmaz. Üçüncü olarak, çünkü TV, izleyicisini ayırma tabi tutmaz.”<sup>81</sup>

Postman'ın üçüncü maddesinde de belirttiği gibi, pek çok yapım, belli bir gruba hitap etmek yerine “herkes”i, bu mümkün değilse “anne ve çocuklar” şeklinde olabildiğince geniş grupları hedef izleyici haline getirmeye çalıştığından, çoğu çocuk programının ideolojik teması yetişkinlerinki ile aynıdır ve çocukların bizzat yetişkin programlarına maruz kalması, “ayrı dünyalar” temsilinin pratikteki değerini güçlü biçimde tehdit etmektedir.<sup>82</sup>

Toplumsallaşma aşamasında önemli bir role sahip olan ve yüksek etkileyciliği nedeni ile “sihirli kutu” olarak nitelendirilen televizyon, çocukların gördükleri her şeyi bilinçsizce izleyip içselleştirmesine, gündelik davranış kalıpları haline getirmesine ve hemen ardından yaşam pratiklerine dahil etmesine neden olmaktadır.<sup>83</sup> Bu nedenle, günümüzde, yetişkinlerin ve çocukların davranış, dil, tutum ve arzuları, hatta fiziksel görünüşleri, giderek artan bir biçimde birbirine benzemeye başlamış, hatta birbirinden ayırt edilemez hale gelmiştir. Bu da çocuklukla beraber çocuğun kendisinin de tükendiği anlamına gelmektedir.<sup>84</sup> İnal da, çocukların artık yetişkinler gibi giyinip konuştuğu ve küfür ettiğini, profesyonel katiller gibi cinayetler işlediğini, Lolita olmaya çalıştığını, oyun diye bilgisayar ve atarilerde nasıl savaşılabileceğini öğrendiğini, eğitim maratonuna en hırslı biçimde hazırlandığını ve bu tanıma uyan çocuk sayısı arttıkça, durumun o kadar vahim hale geleceğini<sup>85</sup> söylerken aslında dolaylı olarak buna sebep olan medya ve aile kurumlarını da eleştirmektedir.

<sup>81</sup> Neil Postman, **a.g.e.**, ss. 103-104.

<sup>82</sup> K. Oya Paker, **a.g.m.**, ss. 133-134.

<sup>83</sup> Müjde Ker-Dincer ve Özgür Yılmazkol, “Televizyon: Çocuklara Gerçek Hayat'ı Şiddetle Öğreten Çağdaş Masal Anlatıcısı”, **a.g.e.** içinde, Selda İçin Akçalı (der.), s. 190.

<sup>84</sup> Neil Postman, **a.g.e.**, s. 14.

<sup>85</sup> Kemal İnal, “Çocuğun Örselenen Dünyası”, **Radikal İki**, 3 Eylül 2000'den aktaran Ayşe Zorlu, “Öldürülen Çocukluk ve Yeni Çocukluğun İnşası”, (14.06.2008) <http://www.10yazar.com/haber/20080614/Oldurulen-cocukluk-ve-yeni-cocuklugun-insasi.php> (09.05.2009)

Yetişkin dünyası, bir “küçük özne” olarak çocuğu ve ona özgü bir dünya olarak çocukluğu “nesneleştirmekte”, yani kendi dünyasına özgü ideoloji ve kültürlerin için(d)e “bağımlılaştırmakta”dır. Bunun etkisiyle de, çocukların çeşitli düzey ve alanlarda “sömürülmesi” olasılığı giderek artmakta; çeşitli ortam ve araçlarında katkısıyla, sınıfsal ve kültürel düzeylerde farklı çocukluk tiplerinin yeniden üretilmesi eskiye göre daha güçlü biçimde sürdürülmektedir.<sup>86</sup> Mendel *Son Sömürge Çocuk* adlı kitabında bu konuya, eski dönemlerdeki anlayışa da atıfta bulunarak, şöyle bir yorum getiriyor:

“Tüm çocukluk boyunca süren yetişkin kimliğini alma, bir yerde kendi içindeki çocuğu yavaş yavaş öldürmedir. Endüstriyel toplumların yetişkin insanları, çocukluğun tüm belirlenim niteliklerini yitirdiler: oyun, merak, şaşırma yeteneği, oyun ve fantezi yeteneği. Artık o ruhsal ve duygusal açıdan ne yetişkin bir birey, ne de çocuktur; endüstriyel ürünlerin artıklarıyla fantezi yaşamını besleyen edilgin ve suçluluk duygusu içinde bir insandır, oyun biçimleri yozlaşmıştır, etkinliği makineleşmiş bir çalışmadır ve saldırgan eyleme geçebilir. İlkel denilen toplumdaki insan, hiç değilse kimi kültürlerde, kendi çocukluğunun tadını çıkarıyordu -elbette tam bir gelişme olanaklarına sahip olmayan bir çocukluk- ve topluma katılma, bu çocukluğa son veriyordu.”<sup>87</sup>

Günümüzde, tüketimin toplumunun etkisiyle yok olmak üzere olan çocukluk dünyası, yine aynı toplumun çıkarlarına hizmet etmesi bakımından tekrar yaratılmaya; özellikle reklamlarda çocuklara yer verilerek, nesnelere, belli ürünlerin tüketiminin arttırılması sağlanmaya çalışılmaktadır.<sup>88</sup> Başka bir ifadeyle, belli temalar, değerler ve kavramlar kapitalist sistemin yararına yok edilip, gerektiğinde yine bu amaçla tekrar gündeme getirilebilmektedir. Baudrillard bu durumu şöyle dile getiriyor ve eleştiriyor:

“Ama göstergelerin o aynı acınası kendini tekrarı her yerde okunur...; tüketim adı altında günümüzde her yerde hem gerçek yok oluşlarını hem de karikatürsü dirilişlerini kutlayan bazı tarihsel yapıların parçalanmasına tanık oluyoruz. Aile çöküyor mu? Aile yüceltilir. Çocuklar artık çocuk değil mi? Çocukluk kutsanır. Yaşlılar yalnız mı, devre dışı mı kalmışlar? Hep birlikte yaşlılığa acınır. Çok daha açık olarak: Gerçek imkânları cılızlaştığı ve giderek bir yandan denetim, bir yandan da kentsel, mesleki, bürokratik zorlamalarla sıkıştırıldığı ölçüde beden yüceltilir.”<sup>89</sup>

<sup>86</sup> Kemal İnal, **a.g.m.**, 2007, s. 13.

<sup>87</sup> Gerard Mendel, **Sosyo-Psikanaliz Açından Otorite: Son Sömürge Çocuk**, çev. Hüsen Portakal, İstanbul: Cem Yayınevi, 2005, s. 28.

<sup>88</sup> Huriye Kuruoğlu ve Şebnem Soygüder, “Televizyon Reklamlarında Çocuk: Türkiye Örneği”, **a.g.e.** içinde, Selda İçin Akçalı (der.), s. 161.

<sup>89</sup> Jean Baudrillard, **Tüketim Toplumu**, Çev Hazal Deliceçaylı ve Ferda Keskin, 3.b., İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2008, s. 122.

Çocukluğun insanoğlunun bir başkalaşım evresi olarak yitip gittiğini, kendine özgü dehasını ve tekilliğini yitirirken, aynı zamanda da bir tür siyah kıtaya dönüştüğünü de ifade eden Baudrillard, yitirilen çocuğu ise şöyle tanımlıyor:

“Artık o bir çocuk değil. Bir şeyin yerine geçen varlık, doğal ötekiliğini yitirerek uydusal bir mevcudiyete dönüşmüş, benzerin yapay yörüngesine girmiş bir varlık ve artık bundan kendini kurtarabilmek için, tatsız tuzsuz hep yinelendiği gibi kimliğini ve özerkliğini değil de, mesafesini ve farklılığını bulmak için epey acı çekmesi gerekecek.”<sup>90</sup>

Tüm bu yaklaşımlar, “artık çocukların toplumun görmeye alıştığı gösteri nesnelere haline geldiğinin ve modern dünyada ise hem olumsuz koşulların, hem de medyanın kuşattığı “göçebe bir ürün”e dönüştürülme tehlikesiyle karşı karşıya olduğunu”<sup>91</sup> açıkça göstermektedir.

Çocukluğun yitirilişi veya modern çocuk paradigmasının oluşumunun temel nedeni olarak görülen çocuk ve yetişkin programlarının arasında bir sınır kalmadığı yaklaşımı sadece televizyon yayınları için geçerli değildir. Bu değişim süreci müzik, edebiyat, tiyatro ve sinema alanlarında da görülmektedir. Özellikle çocuk dergileri ve filmleri bu çerçevede üzerinde durulması gereken konulardır. Çocuk dergilerinin çoğu adını bir çizgi film karakterinden almıştır. Bunlara örnek olarak, *Superman*, *Batman*, *Garfield*, *Şirinler*, *Barbie*, *Winx Club* ve *Pixie* dergileri verilebilir. Bu dergiler bu karakterlerin imgelerinin canlı tutulmasına katkıda bulunmanın yanı sıra reklam yapma, tüketime teşvik etme, başat değerleri yeniden üretme gibi farklı birçok ideolojik işleve de sahiptirler. Bunun yanı sıra çocuk dergileri olmalarına karşın bazılarının içerikleri yetişkin dergilerinden farksızdır. Örneğin yüksek tirajlı *Winx Club* dergisi doğa, teknoloji, edebiyat, müzik ve moda hakkında güncel bilgiler verip, tüketiciliği pekiştirmenin yanı sıra aşk ve ilişkiler hakkında da önerilerde bulunmaktadır.<sup>92</sup>

Aynı şekilde, günümüzde VCD ve DVD’lerin yaygınlaşmasıyla çocuklar film endüstrisine katılmışlardır. Birçok canlandırma filmi DVD olarak piyasaya sürülmekte ve oldukça fazla müşteri bulmaktadır. İlkokul çağından itibaren çocuklar televizyonda yayınlanan çizgi filmleri “çocuksu” bulmakta, zaten çok erken bir saatte

<sup>90</sup> Jean Baudrillard, **Tam Ekran**, çev. Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001, s. 89.

<sup>91</sup> Mustafa Ruhi Şirin, **a.g.e.**, ss. 174-175.

<sup>92</sup> <http://www.winxclub.com/magazinetr.php?lingua=tr> (19.05.2009)

yayınladığı için izlememektedirler. Televizyonda çocuklara yönelik programların sayısının azlığı da çocuk izleyicileri yetişkinlere yönelik programları izlemek durumunda bırakmakta ve böylece çocuk ve yetişkin enformasyonu arasındaki sınırlar sistemin de teşvik ettiği ölçüde ortadan kalkmaktadır.

Şimdiye kadar değinilen televizyon ve çocuk programı ilişkisinin ülkemizde ne boyutta olduğunu irdelemek için, çalışma sırasında en çok izlenen sekiz televizyon kanalından her biri (ATV, Fox TV, Kanal 1, Kanal D, Samanyolu, Star TV, Show TV, TRT 1) bir haftalık (23-29 Mart 2009) yayın akışı içinde yer verdikleri çizgi film ve çocuk programları açısından incelenmiştir. Söz konusu programlar göz önüne alındığında bu kanalların yayın akışı arasında büyük benzerlikler olduğu açıkça görülmektedir. Stüdyo yapımı olan iki çocuk programı Pazar günleri Kanal D’de yayınlanan “Koş, Dur, Eğlen” ve haftanın yedi günü Kanal 1’de yayınlanan “Barney ve Arkadaşları (Barney and His Friends) ” olarak belirlenirken, hafta içi yayın akışında sabah kuşağında Kanal 1 ve Samanyolu, öğle kuşağında ise TRT dışındaki kanallardan hiçbirisinde çizgi film veya çocuk programına yer verilmediği görülmüştür. Çizgi filmlerin, genel kabul görmüş yayın saati olan Cumartesi ve ek olarak Pazar sabahlarında ise hemen hemen tüm kanallarda 06.30 ve 8.00 saatleri arasında yayımlandığı görülmüştür. Yayımlanan ve hepsi yabancı kökenli olan çizgi filmler ise şunlardır: *He-man, Beyblade, Transformers, B-Damman, Pinky ve Brain, Bob the Builder, Land Before Time, Küçük Deniz Kızı, Disney’in Genç Einstein’ları, Yıldız Komandosu, Goof’un Takımı, Hazine Adası, Winx Club*, v.d.

Genel bir çerçeve çizilecek olursa, tüm bu sekiz kanalın çizgi film ve çocuk programına ayırdığı süre toplamda haftada yaklaşık otuz dört saattir. Bunun yaklaşık on yedi saati en çok yayını yapan Kanal 1’e aitken geriye kalan on yedi saat diğer yedi kanal arasında bölüşülmektedir. Özetle, kanalların çoğunda çocuğa günde otuz dakika veya daha az süre ayrılmaktadır. Timisi, 1999 yılında yayınlanan “Kamu Hizmet Yayıncılığı ve Televizyon Çocuk Programları” isimli yazısında üç farklı kanal (Star TV, ATV, Kanal D) üzerine yaptığı benzer bir çalışmaya değinmiş ve bu kanalların günlük yayın akışı içinde çocuk programlarının süresinin gün içinde dağılımının altmış dakikayı geçmediği; hafta sonları ise stüdyo yapımı çocuk eğlence programlarının devreye girdiği ve bu programlarında yayın süresinin altmış dakikayı

geçmediğini belirlemiştir. Günümüz ile aynı şekilde, çocuk olarak tanımlanan grup ise yaygınlıkla okul öncesi yaş grubu olarak ele alınmakta, yayınlanan çizgi filmler bu yaş grubunun ilgisine hitap etmektedir.<sup>93</sup> Televizyon kanallarında çocuklara ayrılan saat her ne kadar o dönemde de az olsa da, aradan geçen on yıllık süre zarfında kanal sayısı daha da artmış olmasına rağmen, seçeneklerin daha da azaldığını gösteren ters orantılı bir işleyiş söz konusudur.

Bu inceleme, daha önce değindiğimiz, çocuk ve yetişkin programları arasında bir sınır kalmadığı, iki grubunda aynı içeriklerin izleyicisi olduğu savını ülkemiz açısından destekleyen bazı örnekleri göz önüne çıkartırken, televizyonun çocuk ve yetişkin dünyası arasındaki sözde mesafeyi kaldırdığını da açıkça göstermektedir. Çocuk programlarının azlığı, çocukları gündüz kuşağında kadınlara yönelik programları izlemek durumunda bırakmaktadır. Tecimsel kaygılar nedeniyle özellikle son yıllarda hem çocuk, hem kadın (veya genel) izleyicileri hedef kitle olarak belirleyen türdeş dizilerde de sayıca bir artış gözlenmektedir. *Acemi Cadı, Sihirli Annem, Selena, Kayıp Prenses, Bez Bebek, Prenses Perfinya* ve *En İyi Arkadaşım* isimli bu yapımların hepsi gerçek dünya ile sihir dünyasını birleştirmektedirler. Aynı şekilde, prime time’da yayınlanan ve “genel izleyici”<sup>94</sup>ye yönelik olarak sunulan, ancak her türlü fiziksel, sözel şiddet ve cinsel içeriğe sahip dizilerde “ailecek” izlenmekte ve çocuklar bu dizilerde sunulan temsilleri içselleştirmektedirler.

Özetle, toplumsal bir kurgu olan “çocukluk”, politik, ekonomik, siyasal veya sosyal çıkarlar ve ilişkiler doğrultusunda, var olduğu toplumun gereklerine göre şekillenen bir olgudur. Modern ve postmodern paradigmanda tüketim toplumu tarafından biçimlendirilen çocuk, bu toplumun sürekliliğini sağlaması açısından bazen tüketen bir özne, bazense tüketilen bir nesne olarak konumlandırılmaktadır. Özellikle görsel ve görsel-işitsel K.İ.A.’nın etkisiyle çocukluk ve yetişkinlik arasındaki sınırlar ortadan kalktıkça, varolan çocuk tanımları da değişmektedir. Sadece çocuk kavramı değil bu kavramla ilgili her şey de yeni bir anlam ve tanım kazanmaktadır. Çünkü bu yeni çocuk artık misket, yakan top ya da birdir bir değil,

<sup>93</sup> Nilüfer Timisi, “Kamu Hizmeti Yayıncılığı ve Televizyon Çocuk Programları”, **Cumhuriyet ve Çocuk: 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri** içinde, Bekir Onur (haz.), Ankara: A. Ü. ÇOKAUM Yayınları, 1999, s. 217.

<sup>94</sup> “Genel İzleyici”, RTÜK Akıllı İşaretler Sembol Sistemi çerçevesinde, tüm izleyici kitlesine yönelik olan yayınlarda ekranda gösterilmesi gerekli sembolün açılımı olarak belirlenen ibaredir.

bilgisayar oyunları oynamakta; masal okumayıp bu masalların filmlerini izlemekte, çocuk şarkısı değil, arabesk dahil çeşitli popüler müzik türlerini söyleyip dinlemekte ve televizyonda çizgi film değil, "reality show"ları ve dizileri izlemektedir.

### 1.3 Medyada Toplumsal Cinsiyet ve Çocuk

Biyolojik bir kategori değil toplumsal bir kurgu olan çocukluk gibi, toplumsal cinsiyet (gender) kavramı da biyolojik bir kategori olan cinsiyet (sex) kavramından farklı olarak toplumsal bir kurgudur. Kız çocuklar için pembe, erkek çocuklar için mavi olarak daha doğmadan önce hazırlanan kıyafetlerle başlayan bu süreç, yapılan işler, alınan sorumluluklar ve toplumsal yaşama katılma düzeyi açısından yapay ayrımlar üretmeye devam ederek ilerler. Bu ayrımlar bir süre sonra o kadar doğal hale gelir ki, "yapay" değil "gerçek" kabul edilmeye başlanır.

Kadın ve erkek cinsleri arasında, doğanın belirlediği farklılıkların dışında, toplumsal düzlemde oluşturulmuş ve yerleşmiş farklılıklar olarak tanımlanabilecek toplumsal cinsiyet kavramı, aynı zamanda, iki cins açısından belirlenmiş ve benimsenmiş toplumsal rollere de işaret eder.<sup>95</sup> Başka bir ifadeyle, farklı kültürde, tarihin farklı anlarında ve farklı coğrafyalarda kadınlara ve erkeklere toplumsal olarak yüklenen roller ve sorumlulukları ifade eden toplumsal cinsiyet, kısaca, sosyal yönden kadın ve erkeğe verilen roller, sorumluluklar olarak tanımlanır.<sup>96</sup>

Toplumların göçebelikten yerleşikliğe geçmesiyle oluşan hiyerarşik yapı, insanlar arasındaki fiziksel (boyu, ağırlığı, ten rengi, güçlülüğü gibi, ki bu tür etmenler ırkçı kuramların gelişmesini sağlamışlardır) ya da toplumsal (farklı işbölümleri sonucu toplumda oluşan sınıflar, kategoriler: yönetenler ve yönetilenler, mülkiyeti çok olanlar veya az olanlar, otoritesi olanlar ve olmayanlar) eşitsizlikten kaynaklanarak, günümüzdeki toplumsal cinsiyet ayrımlaşmasının temellerini oluşturmaktadır.<sup>97</sup>

<sup>95</sup> Ayşe Akın, Toplumsal Cinsiyet, <http://www.gencgazeteciler.org/tcinsiyet.asp> (19.05.2009)

<sup>96</sup> [http://tr.wikipedia.org/wiki/Toplumsal\\_cinsiyet](http://tr.wikipedia.org/wiki/Toplumsal_cinsiyet) (19.05.2009)

<sup>97</sup> Önal Sayın, **Sosyolojiye Giriş**, 2.b., İzmir: Üniversite Kitapları, 1994, ss.114-115'den aktaran Burcu Balcı, "1990'lardan Günümüze Amerikan Sinemasındaki Tür Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet Ve Irk Sunumları", (Basılmamış Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2006), s. 76.



Kavramın tarihsel işleyişine bakılırsa, hem geleneksel Doğu, hem de geleneksel Batı kültürlerinde kız çocuk ve erkek çocuk ayrımının hep varolduğu açıkça görülmektedir. Bu cinsiyet ayrımı erkek lehine gelişmekte ve erkek çocuğu daha işlevsel kabul edilmektedir. Erkek çocuğunu farklılaştıran ölçüt temelde fiziksel güç ve yeteneği olmuşsa da özellikle geleneksel Batı toplumlarında kız çocukları zekâ ve kavrayış açısından da erkek çocuklarının gerisinde görülmüştür.<sup>98</sup> Bu anlayış, Ortaçağ ve sonrası dönemlerde de devam etmiş, çocukluk anlayışının doğması ile birlikte eğitim kurumu da önem kazanmaya başlamış, ancak okula gitmesi gerekenler erkek çocuklar olarak varsayılmıştır. Günümüz toplumlarında ise, bu ayrımcı yaklaşım toplumsal yaşama katılma anlamında daha eşitlikçi gibi görünmekle beraber, roller konusunda pek bir değişim yaşanmamaktadır.

Görüldüğü üzere, kadın ve erkeğe toplumsal olarak roller yüklenmesi çok eski zamanlardan beri süregelen bir durum olmuş, kız ve erkek çocuğuyla başlayıp, kadın ve erkek arasında devam eden ayrım aynı zamanda eşit olmayan bir durum yaratmıştır. Bu eşitsizlik çerçevesinde ev işleri ve çocuklardan sorumlu olan kadın özel alan kabul edilen eve kapatılırken, evin reisi, evi geçindirmekle yükümlü olan erkek kamusal alandaki yerini almıştır. Bu ayrımın iki temel sebebi olduğu görülmektedir: egemen ataerkil ideoloji ve kapitalist sistemin yarattığı tüketim olgusu. Baudrillard, bu şekilde gerçekleşen rol dağılımına ilişkin olarak şu ifadeleri kullanmaktadır:

“İşlevsel dişillige, işlevsel erillik ve erkeksilik tekabül eder. Çok doğal olarak modeller bu ikisi aracılığıyla oluşturulur. Modeller cinslerin farklılaşmış doğasından değil, aksine sistemin farklılaştırıcı mantığından doğar. Eril’in ve Dişil’in gerçek erkekler ve kadınlarla ilişkisi göreceli olarak keyfidir. Günümüzde kadınlar ve erkekler giderek ayrım gözetmeksizin kendilerini bu iki kalıp içinde anlamlandırırılar, ama anlamlandırmayı yapan karşıtlığın iki büyük terimi ise tersine, sadece ayrımlarıyla geçerlilik kazanır. Bu iki model betimleyici değildir: tüketimi düzenlemektedirler.”<sup>99</sup>

Tüketim ideal kadın kimliğini tamamlamanın bir yoludur. Yaşlı kadınlar eve, mükemmel bir eş ve anne olmaya yönlendirilirken, genç kadınlar, görünüşleriyle ilgilenmeye ve cinsel bir obje olmaya özendirilirler. Kadının yeri evidir ve kamusal alanda yer alsada bu ona uygun işler çerçevesinde olur; erkek de her zaman güçlüdür

<sup>98</sup> İsmail Doğan, **a.g.e.**, ss. 104, 118-119.

<sup>99</sup> Jean Baudrillard, **a.g.e.**, s. 115.

anlayışıyla, medya, erkek ve kadına ait başat kültürel değerleri yeniden üretmekle kalmayıp, aynı zamanda alternatif kimlik ve anlam inşalarını da engellemektedir.

Tüketim söz konusu olduğunda kadının ne kadar ön plana çıktığının bir göstergesi Signorelli'nin yaptığı çalışma olabilir. Yazar, örneklem olarak seçtiği programlar çerçevesinde, televizyon programlarında yer alan iki yüz kırk iki karakterden % 55'inin erkek, % 45'inin kadın; reklamlardaki dört yüz altmış beş karakterden % 58'inin erkek, % 42'sinin kadın; filmlerdeki yetmiş bir karakterden % 63'ünün erkek, % 37'sinin kadın; dergi/magazin makalelerinde yer alan resimlerdeki üç yüz yetmiş iki ve magazin reklamlarındaki üç yüz elli iki karakterden ortalama % 30'unun erkek, % 70'den fazlasının ise kadın olduğu sonucuna ulaşmıştır.<sup>100</sup> Görüldüğü üzere, haber ve makalelere çapalanan resimlerle veya reklamlarla kadının bedeni metalaştırılmakta, kadın hem tüketilen hem de tüketen bir varlık rolüyle sunulmaktadır.

Medya İzleme Grubu'nun (MEDİZ), on gazete, beş radyo, beş televizyon ve beş internet sitesinin iki haftalık yayın akışı ve içeriğini takip ederek medyada kadınların temsil biçimlerini araştırdığı çalışma, medyanın erkeklerin egemenliğinde olduğunu göstermiştir. Buna göre, haberler, manşetler, içerikler yapılırken kadınlar, bireysel varlığı olmayan eş ve anne, magazin malzemesi, konu mankeni, cinsel nesne olarak kurgulanmakta ya da tamamen yok sayılmaktadır. Kadın çalışanlara karar mekanizmalarında, ülke siyasetine katkıda bulunan yorumlarda, gündem belirleyen "ciddi" metin ve programlarda neredeyse hiç yer verilmemektedir.<sup>101</sup> Bu tarz konularda otorite ve bilginin kaynağı olarak erkek önemli bir role sahiptir.

Bu örnek araştırmalarda da görüldüğü üzere, tarihsel süreç içinde yüzeyde değişiklikler gösteren, ancak derinde hep aynı kalan toplumsal cinsiyet anlayışının sürekli kılınmasını sağlayan ise gelişen teknoloji sayesinde her boyutta ve her şekilde karşımıza çıkan kitle iletişim araçlarıdır. Televizyon program ve dizilerinden

---

<sup>100</sup> Nancy Signorelli, "A content analysis: Reflections of Girls in Media" Kaiser Family Foundation Report, April, 1997, <http://www.kff.org/entmedia/loader.cfm?url=/commonspot/security/getfile.cfm&PageID=14517> (01.06.2009)

<sup>101</sup> Hülya Uğur Tanrıöver ve ekibi, "Medyada Cinsiyetçiliğe son!", (Haziran 2008) <http://www.mediz.org/Yazi/74/1/18/Medyada-Kad%C4%B1nlar%C4%B1n-Temsil-i%C3%A7imleri-Ara%C5%9Ft%C4%B1rmas%C4%B1.aspx> (14.12.2008)

reklamlara, filmlerden internete, hatta okul kitaplarına kadar her yerde toplumsal cinsiyetin inşa edildiğini görebiliriz.

Geçmişten günümüze filmlere bakıldığında, sinemada erkek betimlemesinin hızlı bir çeşitlenme geçirdiği, ancak kadının ufak değişiklikler hariç ebedi ve değişmez olarak sunulduğu görülebilir. Erkek rollerindeki çeşitliliğin kadın rollerinden daha fazla olması cinsiyetçi ideoloji nedeniyledir ve bu ideoloji erkeği tarih içinde konumlandırırken, kadını tarih dışı ve süreğen, dolayısıyla değişmez olarak sunmaktadır.<sup>102</sup>

Comolli ve Narboni sinemanın gerçekliği “yeniden ürettiğini” ve kameranın kaydettiği şeyin, egemen ideolojinin belirsiz, formüle edilmemiş, teorize edilmemiş, düşünülmemiş dünyası olduğunu ifade etmişlerdir. Yani, gerçeklik varolan ideolojinin bir ifadesinden başka bir şey değildir. Bu sebeple filmler, şeyleri gerçekte oldukları gibi değil, ideoloji tarafından kırılmış olarak yeniden üretirler. Üretim sürecinin nesnelere, “stiller”, biçimler, anlamlar, öyküleme geleneği gibi her aşaması genel ideolojik söylemin altını çizer.<sup>103</sup> Toplumsal cinsiyet rolleri de bu ideolojik yeniden üretimin bir parçasıdır.

Bu yeniden üretim kadını pasif, güçsüz bir konuma itmenin yanı sıra onu cinsel bir metaya dönüştürmekte ve erkeğin bakış nesnesi haline getirmektedir. Medyada kadına yönelik varolan mesajların hemen hemen hepsi kadının kendine bakması, güzelleşmesi, kadınlığını ve cinselliğini ön plana çıkarması üzerinedir. Berger bu durumu şöyle özetlemektedir:

“Erkekler *davrandıkları gibi*, kadınlarsa *göründükleri* gibidirler. Erkekler kadınları seyrediler. Kadınlarsa seyredilişlerini seyrediler. Bu durum, yalnız erkeklerle kadınlar arasındaki ilişkileri değil, kadınların kendileriyle ilişkilerini de belirler. Kadının içindeki gözlemci erkek, gözlenense kadındır. Böylece kadın kendisinin bir nesneye- özellikle görsel bir nesneye- seyirlik bir şeye dönüştürmüştür.<sup>104</sup>

<sup>102</sup> Claire Johnston, “Karşı-Sinema Olarak Kadınların Sineması”, çev. A. Aygün Atalay, **Sinemasal Dergisi**, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları, Ekim/Kasım/Aralık 2005, s. 78.

<sup>103</sup> Jean-Luc Comolli ve Jean Narboni, “Sinema, İdeoloji, Elestiri”, çev. Mustafa Temiztas, **Sinema Tarih/Kuram/Eleştiri** içinde, Seçil Büker ve Y. Gürhan Topçu (der.), Ankara: Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Basımevi, 2008, s. 104.

<sup>104</sup> John Berger, **Görme Biçimleri**, çev. Yurdanur Salman, 11.b., İstanbul: Metis Yayınları, 2005, s. 47.

Tüketim toplumunun imgesel hazza dayanan hedonistik yapısının temel tüketim nesnesi olan beden, felsefî düalist düşüncenin özne / nesne, akıl / beden ...v.d., gibi yarattığı ikici bir yapıdır. Bu yapı, aynı zamanda, erkek / kadın karşıtlığını da yaratmakta ve kadını “öteki” olarak kurarak, doğayla, toprakla, nesneyle özdeşleştirilmesine neden olmaktadır. Tarihten gelen kadının “öteki” olarak nesneleştirilme süreci, günümüzün postmodern tüketim toplumlarının haz nesnesi olarak öncelikle kadın bedenini tüketmesinin kaynağını açıklamaktadır. Bu bağlamda, feminist kuramlar, ataerkil değerlerle oluşturulan idealleştirilmiş bir kadın bedeni imgesinin yaratıldığını ve bu imgeye paralel olarak geliştirilen toplumsal cinsiyet rollerinin ve kadın kimliğinin inşa edildiğini savunmakta ve toplumsal cinsiyet ayrımlaşmasında bedenin toplumsallığının önemine işaret etmektedirler.<sup>105</sup>

Feminizmle birleştirdiği film teorisini Freud ve Lacan’ın etkisiyle psikanalitik bir çerçeveye taşıyan Mulvey, 1975 yılında yayınlanan *Görsel Haz ve Anlatı Sineması* başlıklı makalesinde, filmlerin izleyici olan erkeği özne, kadını ise arzunun nesnesi olarak resmettiklerini ifade etmektedir. Bu çerçevede, erkek bakışının iki ayırt edici şekli vardır: voyoristik (dikizlemeci) ve fetişistik skopofili (gözetlemecilik). Filmde özdeşleşilecek olan erkek, “bakılacak” olan ise kadındır. Yazar bunu şöyle dile getirmektedir:

“Cinsel dengesizliğin yönettiği bir dünyada, bakmadaki haz, etkin/erkek ve edilgin/dişi arasında bölünmüştür. Belirleyici erkek bakışı kendi fantezisini, uygun biçimde şekillenmiş dişi figüre aktarır. Geleneksel teşhirci rolleri içinde kadınlar, bakıla-sı-lık mesajını veren, güçlü görsel ve erotik etki amacıyla kodlanmış dış görünüşleriyle aynı anda hem bakılan hem teşhir edilebilirler. Cinsel nesne olarak teşhir edilen kadın, erotik temaşanın ana motifidir. ... erkek bakışını ele geçirir, erkek arzusu için oynar ve onu anlamlandırır.”<sup>106</sup>

Diğer bir ifadeyle, kadın hikâyenin devamını sağlayan baş karakter değildir. Erkeğin olamayacağı cinsel nesneleştirme yükünü taşıyan yardımcı, destekleyici bir role sahiptir çünkü egemen ideolojinin ve ona dayanak olan psikik yapıların ilkelerine

---

<sup>105</sup> Burcu Balcı, “1990’lardan Günümüze Amerikan Sinemasındaki Tür Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet Ve Irk Sunumları”, (Basılmamış Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2006), s. 76.

<sup>106</sup> Laura Mulvey, “Görsel Haz ve Anlatı Sineması”, çev. Nilgün Abisel, 1975, **a.g.e.** içinde, Seçil Büker ve Y. Gürhan Topçu (der.), s. 243.

göre, kendi teşhirci benzerine bakmakta isteksiz olan erkek figür cinsel nesneleştirme yükü taşıyamaz.<sup>107</sup>

Toplumsal cinsiyet rollerinin gelişimini etkileyen psikolojik kuramlardan birisi olan Bandura'nın "Sosyal Öğrenme Kuram"ına göre insanların, özellikle çocukların, bir davranışı öğrenebilmesi için, o davranışın model tarafından nasıl yapıldığını görmeleri gerekmektedir. Model alınan şey veya kişi, insanlara yaşça yakın, kendi cinslerinden, öne çıkmış iyi karakterli, insan ilişkileri iyi olan, kendileriyle ortak noktaları olan ve yüksek statülü kişilerden seçilmektedir.<sup>108</sup> Çocuklar söz konusu olduğunda ise bu karakterlerle en sık karşılaşabilecekleri K.İ.A. ürünü olarak çizgi filmler ön plana çıkmaktadır.

Toplumsal cinsiyet rolleri çizgi filmlerle de çocuklarda içselleştirilmektedir. Çizgi filmlerde, öncelikle, bir çocuk kavramının kalmadığını, ister yedi, ister on yedi olsun tüm dişi karakterlerin makyaj, topuklu ayakkabı, vücudu belirgin kılan kıyafetlerle kadınlaştırıldığını ve cinsel bir obje olarak sunulduğu açıkça görebiliriz. Aynı şekilde, erkekler her zaman koruyucu, güçlü kahraman rollerinde sunulurlar. Kadınlar hep kurtarılmayı bekleyen, erkeklerde hep kurtaran karakterler olmuşlardır.

Thompson ve Zebrinos, 1995'de *Sex Roles: A Journal of Research*'de yayınlanan *Gender Roles in Animated Cartoons: Has the Picture Changed in 20 years?* (Çizgi Filmlerde Toplumsal Cinsiyet: Tablo Son Yirmi Yılda Hiç Değişti mi?) başlıklı makalelerinde, 1980 öncesi ve sonrasına ait kırk bir çizgi filmin yüz yetmiş beş bölümünü analiz etmiş ve çizgi filmlerde sunulan toplumsal cinsiyet rolleri ve stereotipleşmeleri araştırmışlardır. Ulaştıkları sonuca göre erkek ve kadın karakter oranında büyük farkla erkek üstünlüğü vardır. Erkekler daha fazla önem ve rol verilmekte, erkekler ekranda kadınlardan daha fazla yer almakta ve daha fazla konuşmaktadırlar.<sup>109</sup> Benzer çalışmalardan bir diğeri de Eick'in yine çizgi filmlerdeki cinsiyet rolleri üzerine yaptığı hem nicel hem de nitel içerikli araştırmasıdır.

---

<sup>107</sup> Laura Mulvey, **a.g.m.**, s. 245.

<sup>108</sup> <http://psikoloji.net/psikolojide-kuramlar/sosyal-ogrenme-kurami/> (02.06.2009)

<sup>109</sup> Thompson, Teresa L. and Zebrinos, Eugenia. Gender Roles in Animated Cartoons: Has the Picture Changed in 20 years, 1995, (abstract bölümünden yararlanılmıştır.), <http://www.springerlink.com/content/v722740021m02151/> (27.05.2008)

Eick, birisi 1985 öncesi, diğerleri sonra çekilen dört çizgi filmi (*The New Adventures of Captain Planet*, *Scooby Doo: Where are You*, *The Jetsons* and *Jonny Quest: The Real Adventures*) erkek ve kadın karakter sayısı, karakterlerin fiziksel ve psikolojik özellikleri, sorun çözmede eril/dişil roller ve stereotipleşmiş meslekler açısından incelemiştir. Sonuç olarak, her filmde erkek karakter sayısının, Thompson ve Zebrinos'un bulgularına paralel şekilde, büyük oranda fazla olduğunu (en yüksek kadın oranı % 33.7 ile *The Jetsons* olmak üzere) ortaya çıkarmıştır. Ancak, kadın karakterlerin daha önce erkeklere ait olduğu görülen işlerde çalıştığı ve sorun çözmede fark edilebilir bir katılımda bulunduğu görülmüştür. Yine de, hala birçok stereotip, örtük veya açık bir şekilde, yer almaktadır. Örneğin, kadın karakterlere kahraman rolü verilmişse de başkahraman değildir; araba uçak gibi aletleri kullanmalarına izin verilmiştir ama önemli kararlarda fikirleri sorulmamaktadır.<sup>110</sup>

Bahsedilen çalışmalarda da görüldüğü üzere, 1970'lerden bu yana yapılan birçok araştırma televizyon programları, reklamlar ve çizgi filmlerde kadınların erkeklerden daha az temsil edildiğini, eğer varsa düşük statülü bir işe sahip olduklarını ve erkek karakterlerden daha az bilgili kişiler olarak ikinci planda yer aldıklarını ortaya koymuştur.

Kadının ikinci planda yer almasına benzer şekilde, dünya nüfusunun üçte ikisinden fazlasını oluşturdukları halde, medyanın kapsadığı konuların yüzde beşinden azı çocuklarla ilgilidir. Çocuklar haber konusu olduklarında ise, ya yoklarmış gibi davranılmakta ya da olumsuz örnekler üzerinden temsil edilmektedirler.<sup>111</sup> Çocuklar medyada tüketim nesnesi olarak temsil edilmekte, teşhir edilmekte, damgalanmakta ve dışlanmaktadır.<sup>112</sup> Çocukların yok sayılması anlamındaki ayrımcılığın, çocuklar medyada temsil edildiklerinde başka başka biçimler aldığı ifade eden Alankuş, bu konuda şunları göz önüne sermektedir:

“En sıklıkla karşılaşılanlar da, sınıfsal, cinsiyetçi, etnik/ırksal kökene göre yapılan, engelli çocuklarla ilgili olan ayrımcılıklar. Yani “öteki”nin de “ötekisi” olan; yoksul,

---

<sup>110</sup> Kelly Eick, “Gender Stereotypes in Children's Television Cartoons”, 1998, <http://cla.calpoly.edu/~jrubba/495/papersS98/paper1.html> (24.06.2008)

<sup>111</sup> Sevda Alankuş, “Önsöz: Neden Çocuk Odaklı Habercilik Kitabı”, **Çocuk Odaklı Habercilik** içinde, Sevda Alankuş (haz.), İstanbul: IPS İletişim Vakfı/Bianet, 2007, s. 28.

<sup>112</sup> Necla Mora, Medya ve Çocuk, (06.11.2007) <http://www.dorduncukuvvetmedya.com/article.php?sid=9573> (09.03.2009)

azınlık, engelli ve nihayet kız çocukların karşılaştığı ayrımcılıklar. Bu nedenle örneğin medyanın temsil etme biçimine baktığımızda varsıl “suçlu” (*kanunla ihtilaflı*) çocukların durumu, “tekil” ya da “olağandışı” örnekler olarak karşımıza çıkıyor; buna karşılık, yoksullarınki, “genel” ve “olağan”. Yani orta/üst sınıf çocuklar, “hız kurbanı” değilse, “uyuşturucu aleminde” yakalanmamışlarsa rahatlar; onları potansiyel olarak suçlu, hırsız, katil gören, hepsini toparlayıp aynı kefeye koyan “sokak çocukları” kavramının muadili bir klişeyle anılmıyorlar örneğin.”<sup>113</sup>

Bu açıklamadan şu sonuca varılabilir: temsiller aracılığıyla anlamlar üreten medya, gündeminde yer verdiği haberler aracılığıyla topluma bir çocuk “imgesi” sunar. Çocukların kim oldukları ve nasıl davrandıkları ile ilgili toplumsal algıları hem yansıtan, hem de etkileyen bu temsiller aracılığıyla, bir yandan gençlere yönelik bakış/algı yaratılırken, diğer yandan mevcut bakış/algı, kamuoyu ve politikacılar üzerinde olumsuz etkileri olabilecek önyargılar ve stereotipler (basmakalıp yargılar) yeniden üretilerek yaygınlaştırılır.<sup>114</sup> Örneğin, postmodern ve modern çocuk tipi ve çocukluk imgesi medyada neredeyse bir arketip olarak üretilmektedir. Özellikle görsel, yazılı edebiyat ve basın tarafından üretilen postmodern çocukluk imgesinin hızlıca geleneksel ve hatta modern tip ve imgenin yerini aldığını belirten İnal, bu post modern çocuk tipini ise şöyle tanımlamaktadır:

“Yeni dönemin postmodern çocuk tipi, yapay zeka, klonlama, robot ve uzay maceraları gibi gerçek ya da hayali temaları, animasyon ve simülasyon gibi tekniklerle öğrenip yeni dünya düzeninin gereklerine göre toplumsallaşılıyor. Doğanın birtakım simülasyonlarla ya da yapay gerçekliklerle canlandırdığı sanal ortamlarda çocuklar, oyun ve oyuncak gibi nesne ve etkinliklerde piyasanın aktörleri olarak edilgen bir rol içinde büyüyorlar.”<sup>115</sup>

Özetle, medyada yer alan kadın ve erkek temsilleri ataerkil ideolojinin etkisiyle inşa edilmektedir. Hem erkekliğin hem de kadınlığın tanımları sistematik olarak yeniden yapılmakta ve bu tanımlar çerçevesinde de erkekler (çoğunlukla beyaz) otoriter, güçlü, mücadelecı, koruyucu ve kahraman özne rollerinde sunulurken kadınlar zayıf, güçsüz, erkeğin korumasına muhtaç, evcil ve de erkeklerin bakış ve arzusunun nesnesi konumuna yerleştirilmektedir. Kadınların bu şekilde sunulmasıyla egemen ideoloji doğrultusunda erkeklerin üstünlüğü pekiştirilmekte ve “tekrar” sayesinde bu durum doğal hale getirilip ortak duyuya dönüştürülmekte ve

<sup>113</sup> Sevda Alankuş, **a.g.m.**, ss. 31-32.

<sup>114</sup> Gülgün Erdoğan Tosun, “Çocuklar ve Çocuk Haklarının Medyada Temsili”, **a.g.e.**, içinde, Sevda Alankuş (haz.), ss. 178-179.

<sup>115</sup> Kemal İnal, **a.g.m.**, 2007, ss. 37-38.

içselleştirilmektedir. Kısaca, mevcut ekonomik, siyasal ve sosyal sistem meşrulaştırılmaktadır.



## İKİNCİ BÖLÜM

### ÇİZGİ FİLM, TEMSİL VE İDEOLOJİ

#### 2.1 Çizgi Film Olgusuna Genel Bir Bakış

##### 2.1.1 Çizgi Film Kavramı ve Özellikleri

Uzun metrajlı filmlerden, dizi filmlere, reklamlardan web sayfalarına, kitaplardan her türlü günlük nesneye kadar karşımıza çıkan ve yarattığı karakterleri küçük büyük hemen herkesin ilgiyle takip ettiği bir sanattır canlandırma veya animasyon veya çizgi film. Türkçede “hayat vermek” anlamına gelen Latince “animare” kelimesi Fransızca ve İngilizcede “animation” ve bu kelimenin etkisiyle de dilimizde “animasyon” olarak kullanılmaktadır. Türk Dil Kurumu’nun kabul ettiği terim ise “canlandırma”<sup>116</sup>’dır. Sinema terimi olarak kabul görmüş bu iki kelime dışında halk arasında yaygın olarak kullanılan kavram ise “çizgi film” olarak karşımıza çıkmaktadır. Bazı kullanımlarda ise televizyonda yayınlanan çizgi diziler çizgi film, sinemada gösterilen filmler ise animasyon veya canlandırma olarak adlandırılmaktadır. Yapılan literatür taramasında dilimizde yer alan her üç kullanımla da karşılaşmıştır. Bu sebeple, çalışmada temelde çizgi film ve canlandırma kelimeleri tercih edilmiş olsa da bazı ifadelerde animasyon kelimesi de kullanılmıştır.

Bu kelime karmaşası zaman zaman anime ve manga terimleri söz konusu olduğunda da devam etmektedir. Bu sebeple bu kavramları da netleştirmek gerekmektedir. Japon çizgi filmlerine “anime”, çizgi romanlarına ise “manga” denilmektedir. Animeler genelde mangaların televizyona ya da sinemaya uyarlanmış halidir ve normalde anlaşılan şekliyle çizgi film değildir. Her yaş ve her zevke göre anime bulunmasının yanı sıra gerçek hayatta olan veya olmayan hemen her şey de anime konusu olabilmektedir.<sup>117</sup> Canlandırma filminden farklı olarak animeler başlıca yayın saati olan “prime time”da yayınlanır ve kendi içinde farklı türlere ayrılır. Bunların arasında çocuklar için yapılan animelerden, felsefe ve psikoloji

<sup>116</sup> <http://www.tdk.org.tr/TR/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAAF6AA849816B2EF05A79F75456518CA> (14.05.2009)

<sup>117</sup> <http://tr.wikipedia.org/wiki/Anime> (22.07.2008)

içeren animelere ve çocukların izlemesinin kesinlikle yasak olduğu, büyükler için yapılan, çok fazla şiddet ve cinsellik içeren animelere kadar çok sayıda tür yer almaktadır.<sup>118</sup>

Animelerin tersine, sadece çocuklara yönelik bir eğlence türü olduğu düşünüldüğü için uzunca bir süre üzerinde çok fazla durulmamış olan canlandırma sineması ancak son yıllarda bir sanat olarak kabul edilmeye başlamış ve çeşitli tanımları yapılmıştır. Canlandırma, Türk Dil Kurumu tarafından yayınlanan Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü'nde "tek tek resimleri ya da devinimsiz nesnelere gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarmak işi"<sup>119</sup> olarak tanımlanmaktadır. Diğer bir ifade ile "ayrı ayrı yapılmış çok sayıda resmin tek tek filme alınmasından sonra, bunların bir hareket yanılısaması yaratmak üzere ekranda birbiri ardı sıra gösterilmeleriyle gerçekleştirilen"<sup>120</sup> filmidir. Kısaca "birbiri ardına gösterilen bir dizi imgeden oluşan hareketli diyagramlar veya karikatürler"<sup>121</sup>; "birkaç resmin arka arkaya hızlı bir şekilde gösterilmesiyle elde edilen hareketli görüntü"<sup>122</sup> olarak tanımlanmaktadır. Wells'in "geleneksel fotoğrafa ait olan selüloide doğrudan kayıt edilemeyen hareketin, el ile, kare kare yanılısamasını sağlamak"<sup>123</sup> olarak tanımladığı canlandırma, Norman McLaren'in ifadesiyle ise, "çizimlerin hareket edebilme sanatı değil, daha ziyade çizilenlerin hareketi sanatıdır ve kareler arası geçiş, her bir karede ne olduğundan daha önemlidir."<sup>124</sup>

Her çizgi filmin bir iletisi vardır ve bu iletiyi genellikle simgesel anlatımla verir. Bu da açıkça göstermektedir ki çizgi film de bir iletişim aracıdır ve toplumsal bir

---

<sup>118</sup> <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=44> (14.05.2009)

<sup>119</sup> Nijat Özön, **Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü**, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 1981, s. 49.

<sup>120</sup> **Temel Britannica Temel Eğitim ve Kültür Ansiklopedisi**, İstanbul, 1993, cilt: 4, s. 330.

<sup>121</sup> [http://www.pcmag.com/encyclopedia\\_term/0%2C2542%2Ct%3Danimation&i%3D37780%2C00.asp](http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0%2C2542%2Ct%3Danimation&i%3D37780%2C00.asp) (23.04.2009)

<sup>122</sup> <http://tr.wikipedia.org/wiki/Canland%C4%B1rma>

<sup>123</sup> Paul Wells, **Understanding Animation**, 2<sup>nd</sup> ed., London: Routledge, 1998, s. 10.

[http://books.google.com.tr/books?id=G6IUoo\\_haJEC&dq=understanding+animation&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=70YMSuXUPNSPsAbokMWKCA&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=4#PPA11,M1](http://books.google.com.tr/books?id=G6IUoo_haJEC&dq=understanding+animation&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=70YMSuXUPNSPsAbokMWKCA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4#PPA11,M1)

<sup>124</sup> C. Solomon, **The Art of The Animated Image: An anthology**, LA: AFI, 1987'den aktaran Paul Wells, **a.g.e.**, s. 10.

işleve sahiptir.<sup>125</sup> Buna bağlı olarak da çizgi filmler sinema, endüstri gibi farklı alanlarda ve eğlendirmek, eğitmek gibi farklı işlev ve amaçlarla karşımıza çıkan bir türdür. Güler günümüzde çizgi filmin kullanıldığı alanları şu şekilde sıralamaktadır:

“Sinemalar için tasarlanarak, eğlendirmek amacıyla yapılan uzun sarımlı filmler; sinemalarda gösterilmek amacı ile sınırlı ölçüde üretilen kısa, eğlence filmleri; sinema ve televizyon için hazırlanan reklam filmleri; halkla ilişkileri geliştirmek, endüstri, bilim, teknoloji propaganda ya da satış artırımını sağlamak için çeşitli alanlarda kullanılmak için yaptırılan film; ulusal ve uluslararası kuruluşlarca yaptırılan film; özellikle televizyon için üretilen çocuklar için hazırlanmış eğlence filmleri; üniversitelerde ve liselerde, çeşitli bilim dallarında öğretim amacı ile üretilen filmler, özellikle bilgisayar canlandırma filmleri; öğretim kurumlarında, öğrenciler ve sanatçılar tarafından bireysel anlatım ve devinim çalışması biçiminde gerçekleştirilen deneme filmleri.”<sup>126</sup>

Sinemanın anlatım olanaklarını da kullanabilen çizgi film, karikatür ve çizgi roman gibi, kolaylıkla çoğaltılabilir ve dolayısıyla geniş kitlelere ulaşabilir. Çizgi film ve dış dünya arasında benzerlik bulunabilse de çizgi film yeni bir yaratıdır ve kendine özgü kurallar uyarınca kurulan, insan elinden çıkma bir yapıttır. Gerçeğin kendisi değil, bir yanılsamasıdır. Kullandığı çizim ortamı gereği en olmayacak düşleri gerçekmiş gibi gösterme gücüne sahiptir.<sup>127</sup>

Çizgi filmler insanları sunulan konuların içeriğinin yanı sıra bu konuların sunulmuş biçimi yoluyla da etkilemektedir. Bu sebeple, çizgi filmin yapısını oluşturan öğeler arasında öykü önemli bir yer tutar. Çizgi filmlerin yapısı iki dramatik temele dayanmaktadır. İlki, bozulan bir şeyi, bir yanlışını onarmayı, araştırma ve geziyi; ikinci dramatik yapı ise, simgesel ve soyut amaçlar (birliktelik, varolmak) ve toplumsal bir durumla ilgili sonuç amaçları (yaşam, toplumsal düzen, korunmak) içerir. Kısa sarımlı yayınlanan birinci tür çizgi filmlerin amacı sırf eğlencedir. İkinci sınıflandırmaya giren çizgi filmlerde eylem daima ortaklaşa yapılır, gereksinimler bireye değil gruba aittir.<sup>128</sup>

---

<sup>125</sup> Deniz Güler, “Çocuk, Televizyon ve Çizgi Film”, **A.Ö.F. İletişim Bilimleri Dergisi**, Eskişehir, Ocak 1989, Sayı: 5, s. 175.

<sup>126</sup> Deniz Güler, “**Çizgi Filmlerin Eğitim İletişim Boyutları ve bir Örnek Olay Çözümlemesi**”, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, No:633, 1992’den aktaran Aytekin Can, **Çocuk ve Çizgi Film**, Konya: Öz Eğitim Yayınları, 1996, s. 86.

<sup>127</sup> Üstün Altaç, **Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film**, İstanbul: İletişim Yayınları, 1994, s. 22.

<sup>128</sup> Deniz Güler, **a.g.m.**, s. 172.

Çizgi film karakterlerinin belli bir kategori içinde canlandırıldığını ifade eden Rigel, bu kategorileri şöyle ayırır: Birinci kategoride, en çok kanallı televizyon veya en yeni bilgisayar oyunlarının tutkunu çocukların teknolojiyi daha hızlı tüketmesini sağlamak amacıyla, teknolojinin çocuk üzerindeki büyüsel etkisini, gücünü ve önemini pekiştiren bilim-kurgu içerikli çizgi filmler yer alır. İkinci kategoride *Heidi*, *Şeker Kız Candy*, *Şila* gibi duygusal içerikli çizgi filmler yer alırken, üçüncü kategoride çocukları hayata hazırlayıcı değerler de içeren spor mesajlı çizgi filmler bulunmaktadır. Bu üç kategorinin yanında bir de doğrudan eğitim amaçlı olan ve örneğin, enerji üretiminde doğal güçlerden yararlanılmasını anlatan, “çizgi bilim” denilen çizgi filmler vardır. Bu tür çizgi filmler eğitimi karatahta önünden renkli televizyon ortamına alarak, daha çekici, akılda kalıcı hale getirir.<sup>129</sup>

Çizgi film karakterlerini veya çizgi filmdeki kişileri, hayvanlar, insanlar ve düşsel kişiler olmak üzere üç grupta toplayan Güler ise, çizgi filmlerin hayvansal karakterlerle dolu olmasının rastlantı olmadığını, hayvansal özelliklerin karakterlere bir masumiyet kazandırmanın yanı sıra doğadaki karmaşık toplumsal ilişkileri tümüyle kaplayıp belirlediğini söyler. Başka bir ifadeyle, çizgi filmde hayvanlar aracılığıyla çocuğun iç dünyasını yansıtmaya olanağından yararlanır. Bu bağlamda, çizgi filmlerde hayvan karakterlerinin kullanımı “oyunun başkahramanı” ve “insanlara yardım eden” olarak iki şekilde gerçekleşmektedir:

“Birinci şekildeki kullanımda, hayvanlar ya doğanın bir parçası olarak ya da olayların odak noktası olarak geçerler. Hayvanlar doğanın bir parçası olarak alındığında, kendi özelliklerini de yansıtmaktadırlar. Tek farkları konuşabilme özelliklerinin olmasıdır. Fakat çizgi filmde odak noktası olduklarında insanın bir simgesi haline gelmektedirler. Başka deyişle, insanı oynayan simgedir. Kişiliğinde hem çocuk, hem de yetişkin özelliklerinin en iyi şekilde bir araya gelmesi açısından Miki Fare örnek olarak gösterilebilir. Hayvan karakterlerinin ikinci kullanım şekli insanlara yardım etmesidir. Bu durumda da öyküde anlatıldığı gibi her zaman haksızlığa uğrayan, doğru ve iyi olandan yanadır. Çizgi filmde insan karakterleri az sayıdadır. Çizgi filmde kullanılan çocuk figürleri ve insan şekilleri, gerçekten yetişkinin bir öz simgesidir.”<sup>130</sup>

Bu uzun alıntıda göstermektedir ki, diğer film türleri, genelde, çocuğun perdede bir “araç” olarak kullanılmasını sağlasalar da, çocuk karakterler, yetişkinler,

<sup>129</sup> Nurdoğan Rigel, *Medya Ninnileri*, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1993, ss. 25-26.

<sup>130</sup> Deniz Güler, *a.g.m.*, ss. 174-175.

hayvanlar, doğaüstü ve bilim kurgu karakterler içeren ve birçoğu aynı zamanda yetişkinlere de yönelik olan canlandırma filmleri bu özellikleri ile diğer filmlerden ayrılmakta ve çocukları “amaç” olarak görmektedir.<sup>131</sup>

Çocuklarının amaç olarak görülmesinin en önemli nedeni özellikle yapım aşamasının yüksek meblağlarda harcama ve çok daha önemlisi çok fazla emek gerektirmesidir. Bir animasyon filmi yapılmadan önce karakter tasarımları, arkasından senaryonun resimli senaryo/taslak (storyboard) çalışması ve en son sahne düzenlemesi (layout) çalışması yapılmaktadır. Canlandırma sinemasında temel olarak klasik, iki boyutlu (2D) ve üç boyutlu (3D) olmak üzere üç teknik uygulanmaktadır.<sup>132</sup> Bunlar hem yapım aşaması hem de ortaya çıkan biçim veya görsel sonuç açısından farklılık göstermektedirler ve her birinin pek çok alt tekniği vardır. Animasyon yapımında kullanılan bu teknikler şunlardır: 2D olan çizgi canlandırma (cel-animation), kolaj canlandırma (cut out), silüet (silhouette), cam (glass), kum (sand) ve iğne (pinscreen) canlandırma, 3D olan hamur (clay/claymation), kukla (puppet model)<sup>133</sup> canlandırma. Son yıllarda en çok kullanılan tekniklerden birisi ise bilgisayar temelli görüntülerin (computer generated imagery/CGI) kullanıldığı bilgisayar canlandırmadır.<sup>134</sup>

CGI tekniği ile yapılmış filmlerin çoğu hayvan karakterlere, canavarlara, makinelere veya çizgiformvari insanlara dayalıdır. Ancak, animasyon stüdyoları artık gerçekçi görünen insanlar yaratmanın yollarını geliştirmeye çalışmaktadırlar. Bu girişimde bulunulan birkaç film, 2001’de *Final Fantasy: The Spirits Within*, 2004’te *The Polar Express* (Kutup Ekspresi) ve 2007’de gösterime giren *Beowulf* olmuştur. İnsan vücut fonksiyonları, duygu ve etkileşimlerinin karmaşıklığı yüzünden bu metot nadiren kullanılmaktadır. Bilgisayar temelli bir karakter ne kadar gerçekçi yapılmaya

---

<sup>131</sup> Nilüfer Pembecioğlu, **Türk ve Dünya Sinemasında Çocuk İmgesi**, Ankara: Ebabel Yayıncılık, 2006, s. 155.

<sup>132</sup> <http://tr.wikipedia.org/wiki/Animasyon> (19.08.2008)

<sup>133</sup> Paul Wells, **Animation: Genre and Authorship**, Wallflower Press, 2002, s. 4. [http://books.google.com.tr/books?id=Nj3hwD1Sk-QC&dq=Paul+Wells,+Animation:+Genre+and+Authorship+Wallflower+Press&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=8FslSqu9LtKPsAbAvpyABg&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=4](http://books.google.com.tr/books?id=Nj3hwD1Sk-QC&dq=Paul+Wells,+Animation:+Genre+and+Authorship+Wallflower+Press&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=8FslSqu9LtKPsAbAvpyABg&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4) (14.05.2009)

<sup>134</sup> <http://tr.wikipedia.org/wiki/Animasyon> (19.08.2008)

çalışılırsa, yaşayan bir insanın ince ayrımlarını, detaylarını ve vücuduyla uyumlu hareket eden saç ve giysi tasarımını yaratmak o kadar zor olmaktadır.<sup>135</sup>

Günümüzde teknik anlamda çok büyük bir ilerleme göstermiş olan canlandırma, gelişim süreci içinde kendi temel ilkelerini, sinema, karikatür, çizgi roman, plastik sanatlar ile grafik mizah bağlamında ele alınan mim sanatından kaynaklanarak oluşturmuştur.<sup>136</sup> 19'uncu yüzyılın sonlarına doğru fotoğrafın, daha sonra sinemanın gelişimi ile paralel bir yapılanma izlemiş ve her iki sanatında hareket ile olan ilişkisinde temellenmiş olan yapısal özdeşlikten dolayı da sinemanın bir dalı olarak kabul edilmiştir. Canlandırmayı gerçekçi filmde (live-action) ayıran özellikleri arasında filmin kare kare oluşturulması, hareket dizisini oluşturan durağan resimlerin el yapısı olması ve renklerle hareketlerin sanatçılar tarafından üretilerek kontrol edilmesi sayılabilir.<sup>137</sup> Çizgi film, bu açıdan, “sanatçı kişiliği ve hayalinin en az engellendiği bir sanat dalı”<sup>138</sup> olarak kabul edilmektedir.

### 2.1.2 Çizgi Filmin Tarihsel Gelişimi

Her biri bir başka öykü anlatan çizgi filmlerin kendi öyküsü de bu sanatın ortaya çıkış yolculuğunun, bir canlandırma filmi oluşturma aşaması kadar zorlu olduğunu ortaya koymaktadır. Her ne kadar fotoğraf, film, karikatür ve çizgi romandan esinlenen veya etkilenen bir sanat olarak kabul edilse de canlandırma sanatının tarihi, bir anlamda, hepsinden de önce başlamıştır denilebilir. İnsanlar/Ressamlar tarih öncesi dönemlerden bu yana, çizimlerinde hareketi elde etmenin yollarını aramışlardır. Mısır'da bulunan yaklaşık 4000 yıllık bir duvar resminde, hareket eden güreşçiler (her pozisyon için farklı bir kare çizim yapılmış olarak) görünmektedir.<sup>139</sup> Bu ve daha sonraları yapılan benzer denemeler sonucu, hareket eden insan, hayvan veya nesne resmi çizimde az çok başarılı olunmuşsa da, 19'uncu yüzyılda meydana gelen çeşitli teknik gelişmelere kadar hareketin kendisi gösterilememiştir.

---

<sup>135</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Animation> (19.08.2008)

<sup>136</sup> Sevil Ilgaz, **Büyüklerde Çizgi Film Sever**, İstanbul: İ.Ü. Basımevi ve Film Merkezi, 1995, s. 86'dan aktaran Nilüfer Pembecioğlu, **a.g.e.**,

<sup>137</sup> Fethi Kaba, “Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı”, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1992), s. 1.

<sup>138</sup> **Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi**, İstanbul, 1986, cilt: 6, s. 2755.

<sup>139</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_animation](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation)

“Bir nesnenin gözün ağ tabakasına düşen görüntüsünün, bu nesne ortadan kalktıktan sonra da bir süre kalması ilkesi dolayısıyla, görüş alanından hızla geçen resimler görsel bir hareket yanılsamasına neden olur” teorisinden hareketle 1830’larda birtakım “oyuncak”lar geliştirilmiştir. Bunlardan ilki üzerine resimler çizili döner bir disk olan (disk döndükçe görüntü hareket ediyormuş izlenimi veren) *phenakistoscope* ve diğeri ise içindeki resimler dış yüzündeki deliklerden bakılarak izlenen döner bir silindir olan *zootrope* (hayat tekerleği) olmuştur.

Çizgi filmin öncüsü sayılan Fransız Charles Émile Reynaud 1892’de bu buluşları daha da geliştirmiştir. Reynaud, daha önce icat ettiği *zootrope*’un daha gelişmiş bir şekli olan *praxinoscope*’u bir projektörle birleştirerek, resimleri bu kez bir ekrana yansıtma yoluyla bir “optik tiyatro” (théâtre optique/optical theatre) gösterisi düzenlemiştir.<sup>140</sup>

Resimlerin birer birer, yani kare kare (frame by frame) filme alınması tekniğini bulan ABD’li J. Stuart Blackton tahtaya komik yüzler çizip, filme alma metodunu uyguladığı “Humorous Phases of Funny Faces” (Komik Yüzlerin Komik Görüntüleri) isimli ilk animasyon filmi yapmıştır.<sup>141</sup> 1907 yılında ürettiği ve etkileyici doğüstü sekanslar içeren “The Haunted Hotel” (Perili Otel) isimli film ise izleyici ve yapımcıları çizgi filmin sınırsız bir potansiyele sahip olduğuna ikna ederek<sup>142</sup> bu türe büyük bir ivme kazandırmıştır. İlk çizgi film denemelerini 1908 senesinde yapan Fransız Emile Cohl’da Blackton’un tekniğini uyguladığı, çizgi romana daha az dayalı ve soyut sanatla daha ilgili olan, anlamsız veya tutarsız (incoherent) sinema türü olarak yarattığı “Fantasmagorie” isimli bir film yapmıştır. Bu filmde beyaz bir kâğıt üzerine siyah renkle çizdiği çöpten adamları filme almıştır. Ancak, projeksiyonda negatif film kullanarak siyah fon üstünde hareket eden beyaz figürler elde etmiştir.<sup>143</sup>

<sup>140</sup> **Temel Britannica Temel Eğitim ve Kültür Ansiklopedisi**, İstanbul, 1993, cilt: 4, s. 330.

<sup>141</sup> Nilüfer Pembecioğlu, **İletişim ve Çocuk**, 2.b., Ankara: Ebabel Yayıncılık, 2006, s. 251.

<sup>142</sup> Jill Neldes, **An Introduction to Film Studies**, 3<sup>rd</sup> ed. London: Routledge, 2003, s. 215. [http://books.google.com.tr/books?id=jcCADouuE\\_UC&dq=Jill+Neldes,+An+Introduction+to+Film+Studies&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=yIsSQ6qAtmO\\_AbMosTXBw&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=4](http://books.google.com.tr/books?id=jcCADouuE_UC&dq=Jill+Neldes,+An+Introduction+to+Film+Studies&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=yIsSQ6qAtmO_AbMosTXBw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4) (14.05.2009)

<sup>143</sup> **Yeni Rehber Ansiklopedisi**, İstanbul, 1993, cilt: 5, s. 133.

İlk animasyon karakterlerinin geometrik biçimler kullanılarak çizilmiş olması animasyonun temel yapısında olan esnek ve estetik hareketlerin zorlanmadan yapılabilmesini sağlamıştır.<sup>144</sup> 1910 yılından önce ortaya çıkmaya başlayan bu ilk animasyon filmlerinde her hareket ve arka plan her defasında tekrar çizilerek oluşturulduğundan, filmin dakikası başına yüzlerce çizim yapılmaktaydı ve bu da çok fazla emek ve zaman harcanmasına sebep oluyordu. 1913 yılında selüloidin geliştirilmesi animasyon yapmayı kolaylaştırmıştır. Bu sayede tekrar tekrar arka fonun gereksiz yere çizilmesi engellenerek, sadece karakterler hareket ettirilmiş ve çizime derinlik katılması sağlanmıştır.<sup>145</sup> Böylelikle, canlandırma, 1910'lu yıllarda film stüdyolarının da kurulmasıyla birlikte bir endüstri halini almaya başlamıştır.

Amerikalı Winsor McCay 1914 yılında “Gertie the Trained Dinosaur” (Eğitilmiş Dinozor Gertie) ve 1918 yılında “The Sinking of the Lusitania” (Lusitania'nın Batışı) isimli filmleri yapmıştır. McCay bu filmlerde animasyonlara kişilik kazandırmış; canlı ve cansız varlıkların insansı özelliklerle yansıtılması anlamına gelen “karakter animasyon/antropomorfizm” (anthropomorphism) kavramının ortaya çıkmasına önayak olmuştur.<sup>146</sup> Bu dönemde çizgi filmlerin ilk hayvan kahramanlarını Sidney Smith tarafından yaratılan ve kısa pantolon giyen bir keçi olan “Old Doc Yak” (Yaşlı Doc Yak) ve Pat Sullivan'ın “Felix the Cat” (Kedi Felix) karakterleri oluşturmuştur. Çok tutulan bir kahraman olan *Felix*, çizgi filmlerin çocuklar için bir eğlence aracı olmasına büyük katkıda bulunmuştur.<sup>147</sup>

1890'larda Amerikan gazetelerindeki karikatür veya çizgi romanlar, her bölümde okuyucularıyla buluşan karakterleri, konuşma balonları (speech bubbles), görsel şakaları ve ardışık anlatılarıyla çizgi film dilinin oluşmasında etkili olmuştur. 1893'te *New York World* ve *New York Journal* gazetelerinin çizgilerinde renk kullanmaya başlamış ve sonraki dönemde yapılan çizgi filmler için bir prototip oluşturmuştur.<sup>148</sup>

---

<sup>144</sup> Fethi Kaba, **a.g.e.**, s. 13.

<sup>145</sup> <http://www.fi.edu/fellows/fellow5/may99/History/history.html> (22.03.2009)

<sup>146</sup> Müjde Ker-Dinçer ve Özgür Yılmazkol, “Çizgi Film Dünyasında Türsellğe Eleştirel Bir Bakış: Animasyonlar Karşısında Animeler”, **Medya Okumaları** içinde, Özgür Yılmazkol (der.), Ankara: Nobel Yayınları, 2007, s.180.

<sup>147</sup> Nilüfer Pembecioğlu, **a.g.e.**, s. 252.

<sup>148</sup> Jill Nelmes, **a.g.e.**, s. 215.



İlk renkli çizgi film 1920’de Brewster renklendirme yöntemiyle J. R. Bray tarafından çekilen “The Debut of Thomas Kat”dir. Film başarılı olmuşsa da, hem çok pahalı hem de kolay yıpranan bir malzeme kullandığı için daha sonra uzunca bir süre renkli film yapılmamıştır.<sup>149</sup> 1900’lerin başında animasyon endüstrisine dahil olan Walt Disney, animasyonu yeni bir düzeye getirmiştir. Disney yapımı olan ilk (senkronize) sesli çizgi film “Steamboat Willie” 18 Kasım 1928’de gösterime girmiştir. Bu film ile çizgi film dünyasında bütün zamanların en büyük kahramanı “Mickey Mouse”da (Fare Miki) izleyicilerle tanışmıştır.<sup>150</sup>

1932 yılında yine Disney, “Silly Symphony Flowers and Trees” (Aptal Senfoni Çiçekleri ve Ağaçları) adlı animasyonda üç renk sistemini (technicolor) kullanmış ve bu alanda Oscar almıştır. Bu noktada, animasyonlarındaki kahramanların daha gerçekçi olabilmesi için hayvanlarla çalışan Disney çizerleri, çizdikleri hayvan karakterlerin doğal hareketlerini yansıtabilmek için özel eğitim almışlardır. 1937 yılında çizilen uzun metrajlı ve sesli ilk çizgi film “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” (Snow White and the Seven Dwarfs) da ise, özel bir çekim tekniği ile (geleneksel kameralara göre çok daha ayrıntılı ve ince resimlerin çekilmesine olanak veren) multi-plane kamera kullanmışlar ve çizgi karakterlere üçüncü boyut kazandırmışlardır. Bu dönemde animasyonlar olgunluk dönemine erişmiş ve Disney ile özdeşleştirilmeye başlanmıştır.<sup>151</sup>

Disney, hayvan tiplerine insan karakteri vererek ve gerçeğe yakın bir biçimde filme hareketlilik kazandırarak, çocukları eğlendiren, güldüren, canlı ve müzikli oyunlar sergilemiş ve bu sayede kısa sürede ün kazanmıştır.<sup>152</sup> Özellikle eksiksiz hayvanlar dünyası ve gösterişli bitkiler evreniyle süslü, mutlu bir doğanın sözcüsü olmayı amaçlayan Disney’in insan biçimli *Fare Miki* karakterinin beyaz perdede ilk kez görünmesiyle çocuklar ve yetişkinler için bir düş fabrikasının temelleri atılmış olmuştur. 1930’dan başlayarak ise ses ve desenin, çok geçmeden de rengin

---

<sup>149</sup> Giannalberto Bendazzi, **Cartoons: one hundred years of cinema animation**, Indiana University Press, 1995, s. 21., [http://books.google.com.tr/books?id=dRxf7rtcZ6QC&dq=cartoons+bendazzi&printsec=frontcover&source=bl&ots=F9nlfvO1Z&sig=gdDMc9IysmB5PIEn8AqNaBuCQVA&hl=tr&ei=aRwNSreMDcSP\\_QaP-4G1BA&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=1#PPA21,M1](http://books.google.com.tr/books?id=dRxf7rtcZ6QC&dq=cartoons+bendazzi&printsec=frontcover&source=bl&ots=F9nlfvO1Z&sig=gdDMc9IysmB5PIEn8AqNaBuCQVA&hl=tr&ei=aRwNSreMDcSP_QaP-4G1BA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1#PPA21,M1) (15.05.09)

<sup>150</sup> Nilüfer Pembecioğlu, **Türk ve Dünya Sinemasında Çocuk İmgesi**, s. 157.

<sup>151</sup> Müjde Ker-Dinçer ve Özgür Yılmazkol, **a.g.m.**, s. 181.

<sup>152</sup> **Yeni Rehber Ansiklopedisi**, İstanbul, 1993, cilt: 5, s. 133.

buluşmasıyla çizgi film tüm dünyada yayılmıştır.<sup>153</sup>

Walt Disney'in ardından birçok yaratıcı, bazıları, tıpkı perde veya sahnenin büyük yıldızları gibi dünya çapında ün kazanmış olan yeni kahramanlar yaratmıştır: Chuck Jones'un çizdiği tavşan "Bugs Bunny", Tex Avery'nin uyuklu köpeği "Droopy", R. P. McKimson'un kedisi "Sylvestre", F. Freelang'in kanaryası "Tweety Pie", Walter Lant'in ağaçkakanı "Woody Woodpecker", Hanna ve Barbara'nın kedisiyle faresi "Tom ve Jerry"; Pat Sullivan'ın "Kedi Felix'i ve Max ve Dave Fleischer'in gemicisi "Temel Reis" (Popeye).<sup>154</sup>

1970 ve 1980'lerde bilgisayar animasyonu sayesinde animasyon teknikleri ve tarihi değişmeye başlamıştır. 1990'larda ise farklı tekniklerin geliştirilmesiyle birlikte bilgisayar animasyonunun etkisini görülmeye başlamıştır. 1991 yılında Disney'in gerçekleştirdiği "Güzel ve Çirkin" (Beauty and the Beast) adlı çizgi film ile bilgisayarda oluşturulan hareketli mekanlar çizgi filmlerde belirirken, 1994'te "Aslan Kral"da (The Lion King) kamera hareketlerinde, "Notre Dame'ın Kamburu"nda (The Hunchback of Notre Dame) kalabalıkların oluşturulmasında ve "Mulan" çizgi filminde Hunların saldırısının canlandırıldığı sahnelerde hep bilgisayar grafiği ve üç boyutlu (3D) canlandırma kullanılmıştır.<sup>155</sup> 1995 yılında ise Disney ve Pixar'ın ortak çalışma yaparak yarattığı "Oyuncak Hikâyesi" (Toy Story) filmi tamamen bilgisayar animasyonu ile yaratılmış ilk animasyon film olmuştur.<sup>156</sup>

Bu noktada, 1990'lar ve sonrasında gösterime giren ve canlandırma sanatının bir endüstriye dönüşmesine yol açan diğer filmleri ve bunları hazırlayan önemli yapımcı şirketlerini hatırlamak gerekmektedir: "Disney" imzası taşıyan *Bambi* (1942), *Cindrella* (1950), *Alice Harikalar Diyarında* (Alice in Wonderland-1950), *Peter Pan* (1953), *Uyuyan Güzel* (Sleeping Beauty-1959), *101 Dalmaçyalı* (101 Dalmatians-1961), *Küçük Deniz Kızı* (The Little Mermaid-1989), *Güzel ve Çirkin* (Beauty and the Beast-1991), *Aladdin* (1992), *Aslan Kral* (The Lion King-1994), *Pocahontas* (1995), *Mulan* (1998), *Tarzan* (1999), *Dinozor* (Dinosaur-2000), *Define Gezegeni* (Treasure

<sup>153</sup> *Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi*, İstanbul, 1986, cilt: 6, s. 2754.

<sup>154</sup> *Larousse Gençlik Ansiklopedisi*, İstanbul, 1976-1977, Cilt: 3, ss. 407-408.

<sup>155</sup> [http://www.gorselsanatlar.org/cizgi-film/cizgi-film-nedir/\(28.04.2009\)](http://www.gorselsanatlar.org/cizgi-film/cizgi-film-nedir/(28.04.2009))

<sup>156</sup> <http://www.myholler.com/155online/lectures/history.pdf> (28.04.2009)

Planet-2002), *Robinson Ailesi* (Meet the Robinsons-2007) ve *Bolt* (2008)<sup>157</sup>.

Ürettiği üç boyutlu sahne tanımlama dili olan *renderman* yazılımı sayesinde bilgisayar teknolojisini ve dolayısıyla canlandırma sinemasını çok daha ileri boyutlara taşıyan ve bu teknolojiyi filmlerinde başarıyla kullanan “Pixar”ın hepsi büyük başarılar yakalayan canlandırma filmleri şunlardır: *Oyuncak Hikayesi 1 ve 2* (Toy Story 1/2-1995/1999), *Bir Böceğin Yaşamı* (A Bug’s Life-1998), *Canavarlar* (Monsters,Inc.-2001), *Kayıp Balık Nemo* (Finding Nemo-2003), *İnanılmaz Aile* (The Incredibles-2004), *Arabalar* (Cars-2006), *Ratatouille* (2007), *Wall E* (2008) ve *Yukarı* (Up-2009).<sup>158</sup>

Önemli yapım şirketlerinden “Dreamworks” ise tasarladığı *Karıncalar* (Antz-1998), *Mısır Prensi* (The Prince of Egypt-1998), *El Dorado Yolu* (The Road to El Dorado-2000), *Tavuklar Firarda* (Chicken Run-2000), *Şrek 1, 2 ve 3* (Shrek 1/2/3-2001/2004/2007), *Köpek Balığı Hikayesi* (Shark Tale-2004), *Madagaskar 1 ve 2* (2005/2008), *Arı Filmi* (Bee Movie-2007) ve *Kung Fu Panda* (2008)<sup>159</sup> gibi filmleriyle canlandırma türünde de başarılı olmuştur. Aynı şekilde “20th Century Fox”, *Anastasia* (1997), *Digimon: The Movie* (2000), *Garfield* serisi (2004/2006), *Robotlar* (Robots-2005) gibi başarılı yapımlar hazırlamış ve özellikle üç film halinde sundukları *Buz Devri* (Ice Age-2002/2006/2008) gişe rekorları kırmıştır.<sup>160</sup>

“Bugs Bunny, Daffy Duck, Yosemite Sam, Sylvester ve Tazmanya Canavarı” gibi ünlü *Looney Tunes* ve *Merry Melodies* karakterlerinin yaratıcısı, “Batman, Superman, Tom ve Jerry” gibi yapımların üreticisi olan “Warner Bros Animasyon” şirketi ise sinemadan ziyade televizyon için çizgi film üretmektedir. Firmanın imzasını taşıyan birkaç film *Batman: Mask of the Phantasm* (1993), *Karıncı Bully* (Ant Bully -2006) ve *Neşeli Ayaklar* (Happy Feet-2007) olmuştur.<sup>161</sup> Ayrıca “Universal” (*The Land Before Time* ve *Barbie serileri*), “Paramount Pictures” (*Rugrats-1991*, *South Park: Bigger, Longer, Uncut-1999*; *the Spongebob*

<sup>157</sup> <http://www.disneyanimation.com/aboutus/history.html> (25.04.2009)

<sup>158</sup> <http://www.pixar.com/featurefilms/index.html> (25.04.2009) ve <http://www.imdb.com/find> (23.05.2009)

<sup>159</sup> <http://www.dreamworksanimation.com/>(25.04.2009) ve <http://www.imdb.com/find> (23.05.2009)

<sup>160</sup> <http://www.foxmovies.com/> ve [http://tr.wikipedia.org/wiki/20th\\_Century\\_Fox](http://tr.wikipedia.org/wiki/20th_Century_Fox) (24.05.2009)

<sup>161</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Warner\\_Bros.\\_Animation](http://en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros._Animation) (15.05.09)

*Squarepants Movie-2004*), “Miramax” (*Pokemon-1999, Beyblade-2002*), “Lionsgate” (*Bratz serisi*) ve “MGM (Metro-Goldwyn-Mayer)” stüdyoları da canlandırma filmi endüstrisinde önemli bir yere sahiptir.

Canlandırma sinemasının 1990’lardan bu yana geldiği yeri, teknolojik gelişmeyi ve nasıl büyük bir endüstriye dönüşmüş olduğunu açıkça görebileceğimiz bu film yolculuğu aynı zamanda bu endüstrinin en başarılı isimlerinin Disney ve yine Disney ailesinden olan Pixar şirketlerinin olduğunu da göstermektedir. Başlangıçta her hareket ve arka planın her defasında tek tek çizilerek gerçekleştirildiği canlandırma filmleri yerini, günümüz bilgisayar teknolojisi sayesinde, hem vektör hem de piksel tabanlı olarak yapılan filmlere bırakmıştır. Söz konusu teknolojik gelişmeler zaten kendisi kurmaca bir gerçeklik olan çizgi filmlerin, bir de kamera dolayısıyla kurmacasını elde etmeyi sağlamış ve yediden yetmişe herkes için sonsuz ve içinde her şeyin mümkün olduğu bir hayal dünyasının kapılarını aralamıştır ve aralamaktadır. Özetle, kendine özgü kodları ve anlatılarının olması, çizgi film endüstrisinin büyümesini ve çizgi filmin her yaşta izleyicinin benimsediği ve takip ettiği bir tür olmasını sağlamıştır.

## 2.2 Sinema, Çizgi Film ve Kurmaca Gerçeklik

### 2.2.1 Sinema, İdeoloji ve Temsil

Sinema, “zamanda farklı ifade kodları ve kipleri kullanarak farklı kanallarda, farklı duyum bölgelerine yayın yapan öteki sanatları birleştiren ve içeren bir sanattır.”<sup>162</sup> Bazin, “çağın dili” olarak nitelendirdiği sinemanın kuşkusuz her sanat gibi bir dili olduğunu ancak, anlatım olanakları geleneksel sanatlardan çok daha zengin ve değişik olduğundan, sinemayı ayrıca ele almanın ve konuşma diliyle gerçekten boy ölçüşebilen tek anlatım tekniği saymanın daha doğru olacağını ifade eder.<sup>163</sup>

---

<sup>162</sup> Peter Wollen, *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, çev. Zafer Aracagök ve Bülent Doğan, 2.b., İstanbul: Metis Yayınları, 2004, s. 9.

<sup>163</sup> André Bazin, *Çağdaş Sinemanın Sorunları*, çev. Nijat Özön, 2.b., Ankara: Bilgi Yayınevi, 1995, s. 19.

Durağan görüntüden hareketli görüntüye geçiş, aynı zamanda kurmaca bir gerçekliğe doğru bir geçiş olmuştur. Bu yaklaşıma göre, kamera ideoloji taşıyan bir aygıttır çünkü dünyayı tek bir kişinin bakış açısının nesnesi olarak görür<sup>164</sup> ve onun kendi gerçekliğini yansıtır. İstenilen anlamı yaratmak için gerçekliğin bir yanılması sunduğundan filmin kendisi de ideolojik bir ürün halini alır. Bir başka ifadeyle, hareketli görüntüye geçişle birlikte, anlatılan hikâyelerin biçim ve içeriği de değişmiştir.

Bir anlatı biçimi olarak sinema, içinde bulunduğu (veya hayal edilen) toplumun, toplumda kabul görenlerin veya görmeyenlerin, korkuların ya da umutların, geçmişin ve geleceğin izlerinin sürülebileceği hikâyeler anlatır.<sup>165</sup> Çelenk'in aktarımıyla Sheehan, bir toplum ve o toplumda anlatılan hikâyelerin etkileşimini şöyle niteler:

“Dünyayı, kendimizi ve öteki insanları önemli ölçüde hikayeler aracılığıyla yorumlarız. Hikaye ve imgelerin kişiliği biçimlendirmek ve yeniden biçimlendirmek, içinde kişiliğin gerçekleştirildiği toplumsal düzenin resmini çizmek ve yeniden çizmek; içinde bütün fikir ve deneyimlerin sürekli olarak süzülmesi ve yeniden süzülmesi bir dünya görüşünü inşa etmek ve yeniden inşa etmekte hayati önem taşıdıklarına inanmak için pek çok neden vardır.”<sup>166</sup>

Soyut veya somut her türlü ilişkimizi imgeler aracılığıyla gerçekleştirdiğimiz dünyamızda, tüketim endüstrisinin imaj üretimini belirleyen önemli halkalarından birisi olan sinema anlam üretimini imgeler aracılığıyla sağlamakta ve yine bu imgeler sayesinde kurmaca bir gerçeklik üretmektedir. Yani temsiller imgeler aracılığıyla hayat bulmaktadır. Bilinçaltımızın dışavurumu olan imge (imaj), “gerçekliğin yaklaşık olarak bir görsel sunumudur ve fiziksel (bir fotoğraf ya da resimde olduğu gibi) veya hayali (edebiyat ve müzikte olduğu gibi) olabilir”. İmgenin gücü etkisindedir. Sembol yalnızca bizi imgeye taşıyan bir gösterenken, anlam, “demek istenende”, görünmeyen yanda, yani imgede, bir başka deyişle “görünenden fazlasında” gizlidir.<sup>167</sup> “Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. Her imgede bir görme biçimi yatar ve bir imgeyi algılayışımız ya da

<sup>164</sup> Graeme Turner, **Film as Social Practice**, 3<sup>rd</sup> ed., London: Routledge, 1999, s. 12. [http://books.google.com/books?id=e\\_4p2DhVpy8C&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs\\_summary\\_r&cad=0#PPA48,M1](http://books.google.com/books?id=e_4p2DhVpy8C&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_summary_r&cad=0#PPA48,M1) (13.05.09)

<sup>165</sup> Sevilay Çelenk, **a.g.e.**, s. 14.

<sup>166</sup> Helena Sheehan, “**Story, Myth, Dream and Drama**”, Irish Television Drama: A Society and Its Stories Dublin, RTE, 1987, s. 2'den aktaran Sevilay Çelenk, **a.g.e.**, s. 15.

<sup>167</sup> İsmet Yazıcı Emir, **a.g.e.**, ss. 33-41.

değerlendirişimiz aynı zamanda görme biçimimize de bağlıdır.”<sup>168</sup>

Her görme biçimi beraberinde farklı görüş ve yaklaşımları getirir ve her görme biçiminin ardında kişinin olayları, kavramları ve değerleri algılayış ve yorumlayış tarzını belirleyen bir ideoloji vardır. Klasik tanıma göre ideoloji, “insanın düşünce ve davranışlarını etkileyen çeşitli kaynaklardan beslenen ve eylem yönelimli bir inanç sistemi”<sup>169</sup>dir. “Belirli bilinç biçimlerinin düzenli ve sistemli hali veya gündelik yaşam içinde karşılaştığımız her durum, her düşünce ve insani davranış biçiminin yorumlanmasında, eleştirilmesinde ya da benimsenmesinde etkili olan tutarlı düşünceler bütünlüğü”<sup>170</sup> olarak da açıklanan kavram Felsefe Terimleri Sözlüğü’nde “kendine özgü verilere dayanarak geliştiğini sanan, gerçekte ise toplumsal ve ekonomik olayların dile gelişi olan, ancak bunun bilincinde olmayan, hiç değilse bu toplumsal olayların kendisini belirlediğini hesaba katmayan kuramsal düşünce”<sup>171</sup> olarak tanımlanmaktadır.

Eagleton’a göre ideoloji, “toplumsal yaşamda anlam, gösterge ve değerlerin üretim süreci, bir egemen siyasi iktidarı meşrulaştırmaya yarayan fikirler veya yanlış fikirler, toplumsal çıkarlar tarafından güdülenen düşünce biçimleri, bilinçli toplumsal aktörlerin kendi dünyalarına anlam verdikleri ortam ve eylem amaçlı inançlar kümesidir.”<sup>172</sup> Fiske’in aktarımına göre Williams ideoloji üzerine geliştirilen başlıca üç kullanımı “belli bir sınıf ya da gruba özgü inançlar sistemi; doğru ya da bilimsel bilgiyle çelişebilecek aldatıcı inançlar sistemi, yanlış fikirler ya da yanlış bilinç; anlam ve fikir üretiminin genel süreci” olarak belirler.<sup>173</sup> Althusser ideolojinin “bireylerin gerçek var oluş koşullarıyla kurdukları imgesel ilişkinin imgesel bir tasarımılanması” olduğunu ifade etmiş ve dünyanın gerçekliğini bulmak için dünya görüşlerini (ideolojileri) “yorumlamanın” kâfi geleceğini belirtmiştir.<sup>174</sup> İdeoloji

---

<sup>168</sup> John Berger, **a.g.e.**, s. 10.

<sup>169</sup> Şermin Tekinalp ve Ruhdan Uzun, **İletişim Araştırmaları ve Kuramları**, 2.b., İstanbul: Beta Basım, 2006, s. 171.

<sup>170</sup> Aydın Çubukçu, “Başka Bir Televizyon Ne Kadar Mümkün?”, (29.11.2007) <http://www.radyokassel.de/modules.php?name=News&file=article&sid=8819> (18.05.09)

<sup>171</sup> Bedia Akarsu, **Felsefe Terimleri Sözlüğü**, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 1975 <http://tdkterim.gov.tr/?kelime=ideoloji&kategori=terim&hng=md> (14.05.2009)

<sup>172</sup> Terry Eagleton, **İdeoloji**, çev. Talip Özcan, 2.b., İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2005, s. 18.

<sup>173</sup> John Fiske, **a.g.e.**, ss. 212-213.

<sup>174</sup> Louis Althusser, **İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları**, çev. Alp Tümertekin, 3.b., İstanbul: İthaki Yayınları, 2008, s. 89.

Ryan ve Kellner'ın ifadesiyle “içselleştirildikleri zaman toplumsal yaşamın egemen kurumsal düzenlemeye uygunluk gösterecek biçimlerde yapılandırılmasına (kavranmasına ve yaşanmasına) zemin hazırlayan belirli retorik ve temsil teknikleri; yaşamı toplumsal gerçekliğin belli bir inşa biçimi ile bağlantılı olarak yansıtan metaforik bir yöntem”dir.<sup>175</sup>

Althusser Marksist kuramda devlet aygıtının kapsadığı hükümet, ordu, polis, mahkemeler, hapishaneler vb.'yi Devletin Baskı Aygıtları (DBA) olarak adlandırmış ve bunların baskı yoluyla, zor kullanarak kendi yeniden üretimlerini sağladıklarını; kamu alanında yer alan bu aygıtlara karşın özel alanda bulunan Devletin İdeolojik Aygıtları'nın (DİA) ise dini kurumlar, okul, siyasal partiler, K.İ.A., edebiyat, güzel sanatlar ve spor gibi kültürel ürünlerin vasıtasıyla egemen sınıfın ideolojisini işler hale getirdiklerini ifade etmiştir.<sup>176</sup>

Devletin egemen ideolojisini yaygınlaştıran en etkili ideolojik aygıtlardan birisi olan kitle iletişim araçları, bilgi aynı zamanda imge satarak ve yayararak, toplumun motivasyon potansiyelini yönlendirme hakkını ellerinde tutmaktadır. Sağladığı bu bilgilerle de izleyiciyi, hiç fark ettirmeden, başka toplumların ve başka kültürlerin hayat standartları, yaşam biçimleri, birbirleriyle olan ilişkileri, davranış kalıpları, sosyal sorunları ve tüketim alanları konusunda bilgilerle donatmaktadır.<sup>177</sup> Diğer bir ifadeyle, K.İ.A. elini sürdüğü her şeyi dolayımından, kavramlar, deneyimler veya nesnelere artık özgün değil, gösterge kümeleriyle kurulmuş yapay bir şeydir. Ekranda ya da sayfada görünen gerçek değil, onun yorumlanmış biçimi; yönetilen ve kurgulanan bir gösteridir.<sup>178</sup>

Gerçekliğin basitçe verili bir olgular dizisi olarak görülemeyeceğini belirten Hall “*İdeolojinin Yeniden Keşfi: Medya Çalışmalarında Baskı Altında Tutulmanın Geri Dönüşü*” başlıklı makalesinde medyanın anlam üretmedeki bu rolü ile ilgili olarak şunları dile getirmektedir:

---

<sup>175</sup> Michael Ryan ve Douglas Kellner, **a.g.e.**, s. 39.

<sup>176</sup> Louis Althusser, **a.g.e.**, ss. 168-175.

<sup>177</sup> Nurdoğan Rigel, **a.g.e.**, s. 172.

<sup>178</sup> Graeme Burton, **a.g.e.**, ss. 72-73.

“Gerçek, gerçekliğin belirli bir tarzda kurulmasıydı. Medya, ‘gerçekliği’ yalnızca yeniden üretmiyor, tanımlıyordu. Gerçeklik tanımları, tüm bir (geniş anlamda) dilsel pratikler yoluyla desteklenip üretiliyordu ve bu dilsel pratikler aracılığıyla ‘gerçek’in seçilmiş tanımları temsil ediliyordu. Ama, temsil etme (representation), yansıtmadan çok farklı bir nosyon. Temsil etme, aktif bir seçme ve sunma, yapılandırma ve biçimlendirme işini ima eder: Yalnızca zaten var olan anlamı aktarma değil, ama daha aktif bir, şeylere anlam verme işini ima eder. Söz konusu olan bir anlam pratiğidir, anlam üretimidir: Daha sonraları ‘anlamlandırma pratiği’ (signifying practice) olarak tanımlanan iş. Medya, anlamlandırma failiydi (agent).”<sup>179</sup>

Bu alıntı da göstermektedir ki K.İ.A., herhangi bir olayı olduğu gibi aktaran bir araç olmaktan ziyade, bu olayı temsil pratikleri aracılığıyla yeniden üreten, inşa eden veya anlamlandıran bir araç konumundadır. “Reklamlardan belgesellere, tartışma programlarından durum komedilerine kadar hayli geniş bir program türü yelpazesi içinde, medyanın ne betimlediği; konuları veya sorunları nasıl aktardığı/anlattığı; ve söylemin ne tür bir işleyişe sahip olduğu, medyanın temsil etme biçimiyle ilgilidir.”<sup>180</sup> Diğer bir ifadeyle, “anlamın ve toplumsal gerçekliğin inşası meselesi, belirli temsillerin üretimi ve bu temsiller aracılığıyla da belirli türden öznelliklerin inşası ile içsel olarak bağlantılıdır.”<sup>181</sup> “İmge, ses ve işaretlerin bir şeyin yerine geçmesini sağlayan sosyal süreç”<sup>182</sup> olarak temsil, “hem göstergelerin kullanımıyla bir şeyle benzerlik oluşturulmasını hem de bu göstergeler aracılığıyla anlamların yaratılmasını ifade eder.”<sup>183</sup> Başka bir deyişle, bir şeyin temsili, yazılı, görsel, işitsel dil aracılığıyla genelleme yapmak; hafızalarda o şeyi çağrıştırarak portrelemek veya zihnimizde var olan bir imaja gönderme yaparak benzerlerini anlamamızı sağlamaktır.<sup>184</sup> Olayların medyada temsili ise, “aktif bir seçme, sunma, yapılandırma ve biçimlendirme işini ima etmektedir, yani bir anlam üretimi,” yeniden üretim söz konusudur.”<sup>185</sup>

---

<sup>179</sup> Stuart Hall, “İdeolojinin Yeniden Keşfi: Medya Çalışmalarında Baskı Altında Tutulmanın Geri Dönüşü”, **Medya, İktidar, İdeoloji** içinde, 3.b., Mehmet Küçük (der.), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2005, s. 84.

<sup>180</sup> İncilay Cangöz, “Haberde Çocuk Birey”, **a.g.e.** içinde, Sevda Alankuş (haz.), s. 203.

<sup>181</sup> Çiler Dursun, “Haberde Gerçekliğin İnşa Edilmesi Ne Demektir?”, **Haber Hakikat ve İktidar İlişkisi** içinde, Çiler Dursun (der.), Ankara: Elips Yayınları, 2004, s. 49.

<sup>182</sup> Graeme Turner, **a.g.e.**, s. 48.

<sup>183</sup> Graeme Burton, **a.g.e.**, s. 226.

<sup>184</sup> Esra Doğru Arsan, “Medya-Güç İdeoloji Ekseninde Merve Kavakçı Haberlerinin İki Farklı Sunumu”, **a.g.e.** içinde, Çiler Dursun (der.), s. 160.

<sup>185</sup> Emel Baştürk Akca, “Ege’de Sular Isındı’: Yazılı Basın Söyleminde Yunanistan’ın Ötekileştirilmesi ve Kardak Krizi”, **Kimlik, Medya ve Temsil: Kimlik Kurgusu ve Temsilleri Üzerine Medya Analizleri** içinde, Emel Baştürk Akca (der.), Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2007, s. 12.



Anlamın toplumsal inşasında ideolojik bir fonksiyona sahip olan medya, yazılı, işitsel ve görsel ürünleri sunarken gerçekliği temsil etmekten ziyade onu üretip yeniden inşa eder. Diğer bir deyişle, “represantasyon”un yani temsilin yerini “reprodüksiyon” yani yeniden üretim almıştır.<sup>186</sup> Günlük dilde çoğaltma, kopyalama, tekrar üretme, türetme gibi çeşitli anlamlara sahip olan “yeniden-üretim” (*reproduction*) kavramı, ideolojik anlamda üretilenin ve üretim ilişkileri biçiminin hem sembolik olarak anlatılması hem de meşrulaştırılmasındaki sürekliliğe gönderme yapar.<sup>187</sup>

Özetle, K.İ.A. sadece ve basitçe olgusal gerçekliği yeniden üretmez, aynı zamanda gerçekliğin ne olduğunu da belirli bir tarzda tanımlar. Bir olay ya da durumun medyada temsili, bu olay ya da durumun ne şekilde (iyi-kötü, olumlu-olumsuz, doğru-yanlış vs.) yansıtıldığını ifade etmekten ziyade, nasıl anlamlandırıldığı, nasıl tanımlandığı, farklı hangi anlamlar dışlanarak, bastırılarak veya marjinalleştirilerek bu tanıma ulaşıldığı meselesini ifade etmektedir. İşte bu bağlamda temsil kavramı, yansıtma yerine inşaya dayalı olarak kavranmaktadır.<sup>188</sup>

### 2.2.2 Çizgi Film ve İdeoloji Üzerine

20’nci yüzyıl başında sinemanın gelişimi teknik olarak iki ayrı şekilde gerçekleşmiştir. Bunlar; oyuncusu, seti ve devinimli kamerasıyla klasik sinema ve elle çizilmiş oyuncular, nesnelere ve durağan kamerasıyla canlandırma sinemasıdır.<sup>189</sup> Sinemanın tür kavramı içinde farklı biçimlerde aranan ve anlatılan “gerçek” kavramı da, hedef kitlesi çocuklar olan canlandırma filmlerinde görsel zenginlik ve şiirsel bir anlatım içinde sunulmaktadır.<sup>190</sup> “Canlandırma filmi her bir kare ayrı ayrı çizilerek oluşturulduğundan filmin görselliği içinde yeni bir gerçeklik

---

<sup>186</sup> Gürsel Aytaç, **a.g.e.**, s. 70.

<sup>187</sup> İrfan Erdoğan ve Korkmaz Alemdar, **Öteki Kuram**, Ankara: ERK, 2002, s. 278.

<sup>188</sup> Şerife Çam, “Medya Çalışmalarında İdeoloji Yaklaşımlarına İlişkin Epistemolojik Ve Yöntemsel Sorunlar” (Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2006), s. 239. <http://acikarsiv.ankara.edu.tr/fulltext/2397.pdf> (08.01.2009)

<sup>189</sup> Selçuk Hünerli, **Canlandırma Sineması Üzerine**, İstanbul: Es Yayınları, 2005, s. 12.

<sup>190</sup> Müjde Ker-Dinçer ve Özgür Yılmazkol, **a.g.m.**, s.180.

yaratmak daha kolaydır. Bu yapısı ile canlandırma sineması hayali, rüyayı ve yeni bir gerçekliği sunmaya daha yatkındır.”<sup>191</sup>

McLuhan, bir savında, bilgi bakımından zenginlik ve aracın sağladığı katılımı ölçüt alarak, kitle iletişim araçlarını sıcak ve soğuk araçlar olarak ikiye ayırmaktadır. Buna göre, dış gerçeklik hakkındaki enformasyonu hazır, tamamlanmış olarak veren araçlar sıcak; izleyiciden mesajı tamamlamasını isteyen, katılım gerektiren araçlar ise soğuk araçlardır ve çizgi filmde bu grupta yer almaktadır.<sup>192</sup> Gerçekten de çizgi filmler, çocuklara sadece hayali bir dünyanın kapılarını aralamakla kalmaz, aynı zamanda yarattığı bu hayali dünya veya sanal gerçeklik içinde kendine bir yer bulması için çocuğun düş gücünü de harekete geçirir.

Var oluşu ekran sayesinde (hayalin nesnesi) kimlik bulabilmiş çizgi film evreni hem soyut hem de somuttur. Fiziksel varoluşun ulaşmasının imkânsız olduğu bu ülkeler, ekranın somutluğuyla somutlaşır, ekran dışında hayal gücünün soyutluğuyla yeniden soyutlaşırlar. Somut olarak çizilen ve ekrana taşınan çizgi film karakterleri, mekânları ve zamanı, yaratıcı kalemin alternatif dünyaya sunduğu ve artık bu kalemin kendi çiziminden bağımsızlaşarak kendi başına irade yüklendiği soyut canlılara dönüşmüşlerdir.<sup>193</sup>

İster yazılı, ister işitsel veya görsel, isterse görsel-işitsel olsun hemen hemen tüm medya metinleri açık veya örtük biçimde sunulan bir ideoloji içerirler. Var oldukları toplumun sosyal değerlerini ve inanç sistemini destekleyen veya eleştiren kültürel ürünlerden birisi olan filmin ideolojisi de bu filmin üretildiği dünyanın sosyal ilişkileri, ekonomik yapıları ve politik kurumları ile ilgili olarak iletildiği fikirlerde gizlidir. Çizgi filmlerde (özellikle Disney’in) -her ne kadar fizik kurallarını yıkan yapıları bunu mümkün kılmasa da- üretildikleri zamanın ideolojisini taşıdıkları boyutta zamansız değillerdir.<sup>194</sup> Her ne kadar “masum” görünseler de, çizgi filmler

---

<sup>191</sup> Özge Samancı, **Animasyonun Ölenemez Yükselişi**, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2004, s. xiv.

<sup>192</sup> Nurçay Türkoğlu, **a.g.e.**, ss. 111-112.

<sup>193</sup> Burak Bayülgen, “Çizgi Film Ütopyalari”, (Tarih yok) [http://www.eniyi100film.com/sinema\\_yazilari/cizgifilm\\_utopyalari.asp](http://www.eniyi100film.com/sinema_yazilari/cizgifilm_utopyalari.asp) (14.05.2009)

<sup>194</sup> “The Ideology of Disney”, (30.08.2008), <http://www.cinemaroll.com/Animation/The-Ideology-of-Disney.234837> (16.05.2009)

de açık veya örtük ifadelerle belli konular ve temalar hakkında belirli tanımlamalarda bulunurlar ki bu da sorgulanması ve incelenmesi gereken ideolojik bir duruşları olduğunu gösterir.<sup>195</sup>

Evrensel bir dile sahip olarak niteleyebileceğimiz canlandırma filmleri, önceleri, çocuklara yönelik oldukları için tamamen zararsız kabul edildiğinden, içerdikleri şiddet veya cinsellik unsurları fark edilmemiş, fark edilmiş olsa da -hayal ürünü yapımlar oldukları ve çizgi karakterler kullandıkları için- önemsenmemiştir. Bunun temel sebeplerinden birisi de, bu temaların yüzeyde sunulan evrensel ve geleneksel dostluk, aile ve aşk gibi temaların ardına gizlenmiş olmasıdır.

Çizgi filmlerin anlatılarında, bu filmler gösterime girdikten sonra ve hatta girmeden önce sürekli yinelenen temaların başında “tüketim” gelmektedir. Oyuncakları, anı eşyaları, kitapları, dergileri ve bunlar gibi birçok yan ürünleri de yapılarak büyük bir alana dönüştürülen canlandırma filmleri, 1990’lı yıllardan sonra sadece çocuklar için değil yetişkinler için de üretilmiştir.<sup>196</sup> Bu sebeple çocuklar zaman zaman çizgi filmlerdeki temel eylemleri algılayamamakta ya da anlamını kavrayamamaktadırlar. Pembecioğlu bu duruma birçok örnek vermektedir:

“Notre Dame’ın kamburunda Esmeralda’nın Quasimodo’ya neden içecek bir şey verdiği, Aslan Kral’daki kötü amca Scar’ın neden kral Mustafa’yı öldürmek istediği ve tuzak kurduğu pek çok çocuk tarafından tam anlaşılammaktadır. Anastasia ve Küçük Deniz Kızı’nda da çocukların kavramları arasında bulunmayan pek çok şey bulunmaktadır. Benzer şekilde değerlendirmek gerektiğinde çizgi film olmasına karşın örneğin bir Hayvanlar Çiftliği, Karınca Z ya da Mısır Prensi, belki de Tarzan filmleri aslında çocukları hedeflememektedir.”<sup>197</sup>

Çizgi filmin çocukların algısı göz ardı edilerek, sadece onlar değil, yetişkinler için de yapıldığını açıkça gösteren bu örneklerle ekleyebileceğimiz birçok film vardır. Bu filmlerin yapılmasının temel sebebi ise tecimsel kaygılardır.

İzleyenleri daha çok tüketime özendirmek amacıyla canlandırma filmlerinde üst-ideal karakterler yaratılmakta, asıl hedef kitleyi oluşturan izleyici çocukların bu karakterlerle özdeşleşmesi ve bu doğrultuda da sevdikleri karakterlerin aksesuarlarını

---

<sup>195</sup> Jill Nelmes, **a.g.e.**, s. 217.

<sup>196</sup> Selçuk Hünerli, **a.g.e.**, s. 26.

<sup>197</sup> Nilüfer Pembecioğlu, **a.g.e.**, s. 155.

(kıyafetler, kullanılan aletler vb.) satın almaları için büyük bir çaba harcanmaktadır. Yaratılan sanal-hiper dünyanın içine çekilmeye çalışan çocuklara verilen fikir, “tükettiğin sürece varsın”dır. *Örümcek Adam, Batman, Superman* gibi kahramanlar ve *Barbie, Bratz* gibi karakterler (bu listeye son zamanların en sevilen diğer kahramanlarından olan *Sponge Bob* ve *Winx Club* karakterlerini de eklemek doğru olacaktır) buna örnek olarak verilebilir. Bu karakterlerin resimleri, figürleri ya da isimleri akla gelebilecek her türlü çocuk eşyasında kullanılmaktadır. Çocuklar da arkadaş gruplarının genel anlayışının dışına çıkmamak ve grup içinde kendilerine bir yer edinebilmek için bunları satın almaktadırlar. Böylelikle, aynı kaynaktan beslenen, belli şablonlarla hareket eden insanların oluşturduğu bir toplulukta aidiyet duygusu hissetmektedirler.<sup>198</sup>

Bu konuya benzer bir yaklaşımda bulunan Bauman, kültürlerin hegemonyalarını kurdukları alanda tek tipliliği hedeflediğini ve de üretim ve tüketim çarkını işler tutmak için, satın alma hevesinin sönmesine asla izin vermediğini söyler ve şöyle devam eder:

“Kendimi o grubun üyesi yapmam için gruba özgü elbiseleri giymek, gruba özgü plakları satın almak, gruba özgü müziği dinlemek, gruba özgü TV programlarını ve filmleri izlemek ve tartışmak, odamın duvarlarını gruba özgü süslerle bezemek, akşamlarımı gruba özgü yollarla ve gruba özgü yerlerde geçirmek vb. gibi işaretleri göstermem dışında bir şey yapmam gerekmez, ya da hemen hemen gerekmez. Kabileye özgü eşyaları satın alarak ve sergileyerek ‘kabileye’ katılabilirim”.<sup>199</sup>

Çocukların karakter seçiminde cinsiyetin büyük bir etkisi vardır. Araştırmalara göre kız çocukları kadın, erkek çocukları ise erkek karakterlerle özdeşleşmektedir. Bunun farkında olan üreticiler, filmlerde ya unisex (her iki cins için geçerli) karakterlere ağırlık vermekte ya da karakterleri cinsiyet ayrımı gözetmeksizin eşit bir şekilde vurgulamakta ve özellikle günümüz çizgi filmlerinde her bir filmi tek bir kahramanın etrafında kurmaktansa, ekip çalışmasına önem veren bir sürü kız ve erkek karaktere yer vermektedirler.<sup>200</sup> Diğer bir deyişle, çocukların düşsel kahramanlarının başında yer alan *He-man, Superman, Batman, Örümcek Adam, Barbie* karakterleri günümüzde yerlerini farklı kahramanlara bırakmaktadır.

<sup>198</sup> Müjde Ker-Dinçer ve Özgür Yılmazkol, **a.g.m.**, s. 198.

<sup>199</sup> Zygmunt Bauman, **Sosyolojik Düşünmek**, çev. Abdullah Yılmaz, 4.b., İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2004, s. 228.

<sup>200</sup> Nilüfer Pembecioğlu, **İletişim ve Çocuk**, s. 181.

Dünyanın sürekli olarak tek bir kişi tarafından kurtarılıyor olması fikrinin yerine, bir grup olarak çalışılması fikrinin ortaya çıkmasıyla, daha önce oyun sırasında özdeşleşilecek karakter için kavga eden çocuklar, artık her birinin özdeşleşebileceği farklı özellikleri olan birçok karakterle karşılaşmaktadırlar. Bu yüzden, örneğin *Winx Club*, *Power Rangers* ya da uzay savaşçıları tiplerini daha çok ve daha yaygın bir kabul görmüştür. Çocuklar artık *Winx Club* veya *W.I.T.C.H* kızları, *High School Musical* veya *Power Rangers* karakterleriyle özdeşleşmektedirler. Bu durum, reklamlar ve piyasa gelirleri söz konusu olduğunda da büyük bir önem taşımaktadır. Çünkü bu, her bir karakterin oyuncağının ya da baskılı nesnesinin de ayrıca satışının söz konusu olacağı anlamına gelmektedir.<sup>201</sup>

Çizgi film kahramanlarıyla ilgili yan ürünlerin satışları da canlandırma endüstrinin en önemli gelir kaynakları arasında yer almaktadır. Çanta, giysi, oyuncak gibi bir çok yan ürünün satışından filmin gişe hâsılatından elde edilen gelirin kat kat fazlası kazanılmaktadır. Özellikle film gösterime girmeden önce veya girdikten sonra *Burger King*, *Mc Donalds* gibi fastfood restoranlarında bu ürünlerle ilgili oyuncaklar piyasaya girmekte, kavram oluşturmakta, ürünü çağrıştırmakta ve tüketim isteği oluşturmaktadır. Çocuklar yemek seçiminden ziyade oyuncak seçimi yapmaktadır. Bu tür kampanyaların bir arada yürütüldüğü filmler arasında *101 Dalmaçyalı*, *Aslan Kral*, *Küçük Denizkızı*, *Casper*, *Güzel ve Çirkin*, *Alaaddin*, *Taş Devri*, *Pocahontas*, *Mulan* ve *Harry Potter* gibi çocuklara yönelik filmler olabileceği gibi, *Jurassic Park*, *Armageddon*, *Yıldız Savaşları (Star Wars)* ve *Titanik* gibi yetişkinlere yönelik filmlerde yer almaktadır.<sup>202</sup> Kısaca, canlandırma sineması büyük bir endüstriye dönüşmüştür.

Çizgi filmlerin örtük mesajlar verdiği diğer bir grup tema ise ırk, sınıf, toplumsal cinsiyet ve kimliktir. Sınıf baskısı ve ataerkil baskı genelde birbirine benzediğinden, sınıf ve ırk temalı filmlerde aynı zamanda toplumsal cinsiyet teması da yer almaktadır.<sup>203</sup> Günümüzde ise özellikle Disney'in canlandırma filmleri ideolojik içeriklerinden dolayı araştırma konusu olmuş veya eleştirilmiştir. Disney filmlerinde

---

<sup>201</sup> Nilüfer Pembecioğlu, *Türk ve Dünya Sinemasında Çocuk İmgesi*, s. 341.

<sup>202</sup> Nilüfer Pembecioğlu, *İletişim ve Çocuk*, ss. 178-179.

<sup>203</sup> Ian Wojcik-Andrews, *Children's films*, London: Routledge, 2000, s. 143. <http://books.google.com/books?id=EeIQPE2LqLgC&pg=PP1&dq=andrews+children%27s+films&hl=tr#PPA143,M1>

her zaman bir güçlü-zayıf, bilgili-bilgisiz karşıtlığı vurgulanmaktadır. Sınıf çatışması ve sınıf atlama gibi kavramlar varolan düzen içinde haklı çıkma ya da kötüyü alt etme şekline büründürülmüştür.<sup>204</sup>

“Temsil edilmeyen de gösterilen kadar önemlidir”<sup>205</sup> görüşünden temelle birçok çizgi filmde sınıf veya ırk ayrımcılığı konularının örtük temalar olarak sunulduğu sonucuna varılabilir. Örneğin, çizgi filmlerde kahraman genelde bir erkektir ve neredeyse tüm diğer karakterler gibi beyazdır. Özellikle Disney yapımlarında diğer ırk ve kültürlere ait olgulara nadiren yer verilir. Eğer bu gruplar bir şekilde temsil edilirlse de genelde negatif sözsöz veya görsel stereotipik özellikleriyle dikkat çekerler. Örneğin zenciler genelde rayların üstünde oturup şarkı söylerler; geçmişlerinde sıkışıp kalmış yabancılar veya yerliler (aborigin) ise her türlü kötülüğün sorumlusu olarak gösterilirler.<sup>206</sup> Hegemonya sadece politik, ekonomik ve sosyal açıdan güçlü erkek karakterlere verilirken, ataerkil ideoloji de pekiştirilir. Erkek/eril karakter oranı kadın/dişi karakterden fazladır ve erkekler başrol, kadınlarsa yardımcı rollerde sunulur (örneğin *Aslan Kral*).<sup>207</sup> Geleneksel ataerkil ailede, baba koruyucu ve eve ekmek getiren, anne ise bakıp büyüten ve ilgilenen kişi konumundadır. Buna bağlı olarak ise, erkek kahramanlar hayatta kalmak ve başarılı olmak için çabalarırken, kadınlar aşk ve evlilik konuları ile meşguldür. *Sindrella* veya *Rapunzel* gibi evde yakışıklı prenslerinin gelmesini beklerler.<sup>208</sup>

Çizgi filmlerde genelde öz anne karakterine pek yer verilmez. Kadınlar genelde kraliçe, prenses veya hizmetçi olarak sunulurlar ve hep bir dönüşüm söz konusudur. *Uyuyan Güzel*, *Sindrella*, *Küçük Denizkızı Ariel* ve “Alaadin”deki *Jasmin* önce hizmetçidirler ama sonra prenses olurlar. Kadınlar aynı zamanda “Güzel ve Çirkin”in *Gaston*’u gibi güçlü erkeklere boyun eğen karakterler olarak temsil edilir. Bu erkekler istediklerini -ki bu bir kadın veya herhangi bir nesne olabilir- elde etmek

---

<sup>204</sup> Nilüfer Pembecioğlu, **a.g.e.**, s. 248.

<sup>205</sup> Graeme Burton, **a.g.e.**, s. 134.

<sup>206</sup> “The Ideology of Disney”, (30.08.2008), <http://www.cinemaroll.com/Animation/The-Ideology-of-Disney.234837> (16.05.2009)

<sup>207</sup> Vicky Wong, “Deconstructing the Walt Disney Animation The Lion King: Its Ideology and the Perspective of Hong Kong Chinese”, **Kinema: A Journal for film and Audiovisual Media**, Spring, 1999 (04.12.2004), <http://www.kinema.uwaterloo.ca/wong991.htm> (16.05.2009)

<sup>208</sup> “The Ideology of Disney”, (30.08.2008), <http://www.cinemaroll.com/Animation/The-Ideology-of-Disney.234837> (16.05.2009)

için güç kullanan karakterler olarak resmedilir. Ataerkil bu toplumda kadın meta olarak görülür ve nesneleştirilir.<sup>209</sup>

Çizgi filmlerin ideolojik birer K.İ.A. ürünü olduklarını destekleyen başka pek çok örnek verilmiştir. Örneğin, Belçikalı çizer Peyo tarafından 1958'de yaratılan “Şirinler” çizgi filmi komünizm propagandası yapmakla eleştirilmektedir. *Gargamel*'in papaz cübbesiyle dini, para hırsıyla kapitalizmi simgelediği ifade edilen filmde, *Şirin Baba*'nın kırmızı şapkası ile Karl Marx'a benzemesi, komünal bir yaşam sürmeleri, her şeyin elbirliğiyle yapılışı, her bir şirinin belirli bir işi olması<sup>210</sup> bu iddiaları tetiklemiştir. Farklı uzmanlıklarına rağmen, tüm Şirinlerin tamamen eşit olması, para kullanmamaları, tüm mülkiyetin ortak olması ve saf Marksizm geleneği ile ateist olmaları (köyde mabet yoktur) da filmin ideolojik boyutunun birer göstergesidir. Gargamel burjuvaziyi temsil ederken, Azman ise proletaryayı temsil etmektedir.<sup>211</sup> Ayrıca filmin İngilizce ismi olan “smurfs” kelimesinin de “small man under red flag” (kızıl bayrak altında yaşayan küçük adamlar) şeklinde bir açılımı olduğu öne sürülmüştür.<sup>212</sup> Benzer şekilde, kırmızı, mavi ve beyaz renkleriyle *Superman*'in kıyafetinin Amerikan bayrağını temsil ettiği<sup>213</sup> ve bu bağlamda örtük olarak Amerika'nın “dünyayı tehlikelerden kurtaran veya kurtaracak” güç olarak temsil edildiği ifade edilebilir.

Belçikalı çizer Herge tarafından 1929 yılında çizilen *Tenten* de 20'nci yüzyıl Avrupa çizgi romanlarının en ünlü kahramanlarından birisi olmuştur. *Tenten*'in maceralarının anlatıldığı ilk hikâyeler, özellikle Avrupalı olmayanların karikatürize betimlemeleri gibi nedenlerden dolayı ırkçı ve sömürgeci eğilim taşıdığı yönünde de eleştirilmiştir. Ayrıca Belçikalı Nazi iş birlikçisi Leon Degrelle gazeteci olduğu

<sup>209</sup> Kristen Allodi, Ed Gries, Carissa Mummy, ve Don Shea, “Disney's View of the World”, (15.04.2002) <http://www.units.muohio.edu/psybersite/disney/disneyculture.shtml> (16.05.2009)

<sup>210</sup> Erika K., “Smurfs are Communists” **The Journal of Cartoon Overanalyzations**, (22.02.2008) <http://cartoonoveranalyzations.com/2008/02/22/from-the-archives-smurfs-are-communists/> (17.05.2009)

<sup>211</sup> J. Marc Schmidt, “Şirinler'deki Sosyo-politik Temalar”, çev. Onur Şakır, **Sinemasal Dergisi**, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları, Güz 2003-Kış 2004, ss.160-161.

<sup>212</sup> Anadolu Ajansı Haberi, “Şirinler Komünist Tenten Faşist mi?”, **Yeni Şafak Gazetesi**, (02.07.2008), <http://yenisafak.com.tr/Aktuel/?t=02.07.2008&i=126407> (14.05.2009)

<sup>213</sup> “Çizgi Kahramanların Gizli Kalan Dünyası”, **Sabah Gazetesi**, (02.07.2008), <http://arsiv.sabah.com.tr/2008/07/02/gny/haber,6019AB60B13042D7BAB52C8AB50D3AC1.html> (14.05.2008)

dönemden tanıdığı Herge'in *Tenten*'i aslında kendisinden ilham alarak yarattığını öne sürmüştür.<sup>214</sup>

Çizgi roman döneminin en önemli tiplerinden olan ve ağzındaki sigara zamanla ot parçasına çevrilen *Red Kid* de, temelde, kötülük ve kötülerin kaybettiğini ve iyilerin kazandığını anlatan klasik bir çizgi filmidir. Ancak, ailesi olmayan, sürekli yalnız gezen, hayvanlardan başkasıyla dostluk kuramayan, kanun koruyucusu bu iyi karakterin karşısında, birbirlerine bağlı bir aileyi temsil eden, annelerinin sözünden çıkmayan, ona karşı saygıda kusur etmeyen kötü karakterler olarak çizilen *Dalton Kardeşlerin* olmasının, derin anlamda, Batı'daki özgür çocuk ve yıkılan aile sistemi olgusunu dolaylı olarak etkilediği iddia edilmektedir.<sup>215</sup>

“Temel Reis (Popeye)” çizgi filminin, *Temel Reis* ve *Kabasakal* arasında paylaşılabilen bir nesne olarak sunulan güç hayranı *Safnaz* karakteri; paylaşmayı sevmeyen, kurnaz, hilebaz *Bugs Bunny*; kendilerini kurtaracak bir prensi bekleyen zayıf, güçsüz, savunmasız ve sürekli ezilen *Pamuk Prenses*, *Sindrella*, *Rapunzel*; içerdikleri şiddet unsurlarıyla eleştiri odağı olan *Pokemon*, *Beyblade* ve -hatta bu konuda aslında oldukça masum görünen- *Tom ve Jerry* ve sayısız birçok karakter geçmişten günümüze çocukların en sevdiği kahramanlar arasında yerlerini almışlardır.

Çocuklara yönelik oldukları için her daim zararsız kabul edilen çizgi filmler sonuçta kapitalist sistemin ve tüketim toplumunun birer ürünüdür. Bu çerçevede bu sistemin devamını sağlayacak ideolojik yaklaşımlarda bulunmaları kaçınılmazdır. Bugünün çocukları yarının yetişkinleridirler ve bu sebeple içinde yaşadıkları topluma uyum sağlayabilmeleri için kendilerine biçilen rolleri içselleştirmeleri ve toplumun genel geçer kabullerini bir şekilde benimsemeleri gerekmektedir. 18'inci yüzyıl filozoflarından Hume'un da dile getirdiği gibi “çocuk önceden belirlenmiş görüşlere sahip değildir, dünyayı nasılsa öyle algılar ve şeylere kendi yaşantılarından fazlasını

---

<sup>214</sup> Burcu Bilgin, “Kahramanların Gizli Dünyası”, **Milli Gazete**, (02.07.2008)

<http://www.milligazete.com.tr/haber/kahramanlarin-gizli-dunyasi-76443.htm> (17.05.2009)

<sup>215</sup> Yusuf Genç, “Çizgi Filmler Ne Kadar masum?”, **Milli Gazete**, (20.12.2008)

<http://www.milligazete.com.tr/haber/cizgi-film-asla-sadece-cizgi-film-degildir-108245.htm>



katmaz.<sup>216</sup> “Ağaç yaşken eğilir” atasözünden de yola çıkarak, bunun gerçekleşebileceği en verimli ve etkili dönemin çocukluk dönemi olduğu açıktır.

---

<sup>216</sup> Jostein Gaardner, **Sofi'nin Dünyası**, çev. Sabir Yücesoy, 12.b., İstanbul: Pan Yayıncılık, 2006, ss. 313-314.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### ÇOCUKLUK VE TOPLUMSAL CİNSİYETİN ÇİZGİ FİMLERDE TEMSİLİ

#### 3.1 Barbie'nin Günlüğü

*Barbie'nin Günlüğü* (Barbie Diaries), bir oyuncak firması olan Mattel'in 1959 yılında oyuncak bebek olarak yaratmış olduğu ünlü karakteri Barbie üzerine yapılan animasyon film serisinden birisidir. Ana ekseninde lise ikinci sınıf öğrencisi genç bir kız olan Barbie'nin kendi kimliğini arayışının öyküsü olan 2006 yapımı film Eric Fogel tarafından yönetilmiştir.



#### 3.1.1 Filmin Özeti

Lise ikincisi sınıf öğrencisi olan Barbie, Tia, Courtney ve Kevin dört yakın arkadaştır. Yaz tatili yeni bitmiş ve yeni bir okul dönemi başlamıştır. Dört arkadaşında bu yeni dönemle ilgili dilekleri vardır. Barbie okuldaki haber kanalının spikerliğini yapmayı, Courtney iyi bir baterist olmayı, Tia ise sınıf başkanı seçilmeyi

---

<sup>217</sup> <http://images.google.com.tr>'den alınmıştır.

dilemektedir. Kevin ise gizliden gizliye Barbie'yi sevmekte ama dostlukları bozulur korkusuyla bunu ona söylememektedir. Kevin'in duygularının farkında olmayan Barbie ise okul futbol takımının yıldız oyuncularından olan ve hemen hemen okuldaki tüm kızların hayran olduğu Todd'dan hoşlanmaktadır. Todd ise okulun popüler kızlarından Raquelle ile birlikte. Raquelle, okul haber kanalının spikerliği görevini alınca, yardımcısı olma görevi Barbie'ye düşer. Barbie Todd ile Raquelle'in ayrıldığını öğrenince çok mutlu olur çünkü Todd'a ulaşma şansı doğmuştur. Okul koridorunda onunla karşılaşır ve muhabbet eder. İsteddiği olur ve Todd'la arasında bir yakınlaşma başlar. Todd onu güz balosuna davet eder. Barbie çok heyecanlıdır ve baloda giyeceği kıyafeti almak için arkadaşları Tia ve Courtney ile birlikte bir giyim mağazasına gider. Mağazadayken Todd arar ve Raquelle ile barıştığını, baloya onunla gideceğini söyler. Barbie çok üzülür. Büyük bir hayal kırıklığı yaşar. Bu durumu fark eden mağaza sorumlusu Barbie'ye bir bilezik ve bu bileziğin anahtarı olduğu bir günlük hediye eder. Barbie gerçekleşmesini istediği ve gerçekleşen her şeyi günlüğüne yazmaya başlar. Barbie, Tia ve Courtney'in bir müzik grubu vardır. Daha önce hiç kimsenin önünde çalmamışlardır ama güz balosu grup seçmelerine katılırlar ve kazanırlar. Bu kendilerini göstermeleri için büyük bir fırsattır. Barbie spikerliğini yapmak istediği okul televizyonu için bir haber yapmaya karar verir. Popüler olanları popüler yapan şeyin ne olduğunu araştırarak ve bu konu ile ilgili röportajlar yapacaktır. Eğer başarılı olursa kanal sorumlusu olan Bay Wexler'in ona spikerlik görevi vereceğini düşünmektedir. Bu sırada dolabında imzasız notlar bulmaya başlar. Notları bırakanın Todd olduğunu düşünür. Haberi için sürekli popüler öğrencilerle gezmeye başlar. Aralarına katılabilmek için onlar gibi davranıp, dedikodu yapmaya başlar ve istediği olur. Ancak zamanla kendisini bu duruma o kadar kaptırır ki sürekli telefonda dedikodu yapmaya, eski arkadaşlarını ve konser provalarını boşlamaya başlar. Arkadaşlarıyla arası biraz bozulur. Barbie tüm bu yaşadıklarını günlüğüne yazmaktadır ve bir gün yazdığı her şeyin bir şekilde gerçekleştiğini fark eder. Günlüğün ve bileziğin sihirli olduğunu düşünür ve aldığı mağazaya gider. Ancak onu kendisine veren kişiyle ilgili hiçbir bilgiye ulaşamaz. Bu arada haberini tamamlar ve tam istediği gibi Bay Wexler'da çok beğenir. Barbie başkalarının sırlarını açığa çıkardığı haberi sayesinde hedefine ulaşmıştır. Programı sunacağı için çok heyecanlıdır ama bileziğini kaybetmesiyle kendine olan güvenini de kaybeder. Kendisine destek olmaya çalışan Kevin sayesinde bileziğin bir metal

parçası olduğunun, gerçek kişiliğinin, asıl önemli olanın kendisi olduğunun farkına varır. Haberi sunmaz. Arkadaşlarıyla sahneye çıkar ve konser sonrası Todd ile konuşurken ona gizli notlar yollayan kişinin Kevin olduğunu fark eder ve onunla dans etmeye başlar. Doğru kişiyi, yani onu olduğu gibi seven ve değer veren kişiyi bulmuştur ve çok mutludur.

### 3.1.2 Filmin Karakterleri

Filmin başkarakterleri Barbie ve en iyi arkadaşları olan Kevin, Tia ve Courtney'dir. Yardımcı rollerdeki karakterler ise okul futbol takımının favori oyuncularından birisi olan ve Barbie dahil tüm kızların hayran olduğu Todd; Barbie ve arkadaşlarının sürekli bir çatışma içinde olduğu okulun popüler kızları Raquelle, Reagan, Dawn ve okulun haber kanalının sorumlusu Mr. Wexler'dir. Üçüncül önem taşıyan diğer grup karakterler ise okul müdiresi Bayan Peters ve Barbie'ye sihirli olduklarını düşündüğü bilezik ve günlüğü hediye eden ve ortadan kaybolan mağaza görevlisi Stephanie ve Barbie'nin mağazaya ikinci gidişinde karşılaştığı diğer satış sorumlusudur. Filmde ayrıca okul ve balo sahnelerinde figüran olarak kadın ve erkek karakterler kullanılmıştır.

**Barbie:** Filmin başkahramanı Barbie on beş-on altı yaşlarında, uzun sarı saçlı, mavi gözlü, zayıf ve uzun boylu güzel bir genç kızdır. Gazetecilik ve moda ile ilgilenmekte, aynı zamanda gitar çalıp şarkı söylemektedir. Okulun başarılı öğrencilerinden olan Barbie'nin her insan gibi zayıf ve güçlü yanları vardır. Çalışkan, zeki, yaratıcı, azimli bir genç kız olan Barbie, aynı zamanda arkadaşlığa önem veren paylaşımcı bir genç kız olarak resmedilmektedir. En büyük arzusu okul televizyonunda spikerlik yapmak ve Todd dahil tüm diğer öğrenciler tarafından fark edilmektir. Bunun için gerektiğinde kendi değerlerinden vazgeçerek her yolu denemiştir. Barbie, toplum içinde olduğu gibi davranamayan, kendine güven eksikliğinden dolayı başkalarının onun hakkında ne düşündüklerini fazlasıyla umursayan ve bu sebeple iç çatışma yaşayan bir karakterdir.

Tipik bir liseli Amerikan genci olarak her gencin yaşadığı sorunları yaşamaktadır. En büyük isteği kendini kabul ettirmek ve fark edilmektir. Çok

hoşlandığı bir genç olan Todd onunla ilgilendiğinde ve onu evine bıraktığında çok mutlu olur. Mütevazı bir genç kız olarak resmedilse de, her kadın gibi kendini beğendirme arzusu taşımaktadır. Todd onu futbol antrenmanına davet ettiğinde de, güz balosuna davet ettiğinde de ilk düşündüğü şey nasıl bir kıyafet giymesi gerektiği olur. Mağazada birçok kıyafet dener. Toplumsal rolünün gerektirdiği üzere kendisini beğendirme isteği ön plana çıkar. Güzel bir mahallede, güzel bir evde, rahat bir ortamda yaşamaktadır. İyi ve düşünceli birisidir. Gitar çalıp şarkı söylemektedir. Okulda başarılı bir öğrencidir. Ancak tüm bunlar ona yetmemekte, herkes tarafından fark edilmek istemektedir. Barbie çok güzel bir kız olduğu halde, popüler olmadığı için Todd'un ilgisini çekmediğini düşünmektedir. Bu sebeple, popüler olmanın yollarını aramaktadır. Aslında gazetecilik ile sevdiği için ilgilenmekte ve kendisinin bu konuda başarılı olacağını düşünmektedir, ama yine de okul televizyonunun da spiker olma isteğinin temelinde de dikkat çekmek ve popüler olmak arzusu yatmaktadır.

Hem okul televizyonunda spiker hem de popüler olabilmenin yolu olarak gördüğü bir haberi yapmaya karar vermiştir. Popüler olmanın yolları veya popüler kişilerin neden popüler olduğunu araştırırken, bunun en önemli kaynağının dedikodu yapmak ve arkadaşlarının arkasından konuşmak olduğunu fark etmiştir. Başta sadece haber yapmak amacındayken, zamanla kendisini popülerliğin “büyülü” dünyasına kaptırmıştır. Kendi arkadaşlarından Tia'nın bile dedikodusunu yapması, Reagen ve Dawn saçlarının güzel olduğunu söylediğinde tekrar onaylatma gereği duyması, sürekli telefonla konuşması bunun göstergeleri olmuştur. Sonuçta, kendisi de popüler hale gelmiş ve gerçek arkadaşlarını ihmal etmeye başlamıştır. Her ne kadar başta oyun olarak başladıysa da, zamanla içinde olduğu bu durum kendine olan güvenini arttırmış, beğenilme duygusu ağır basmış ve bir süreliğine de olsa oyun gerçeğe dönmüştür.

Barbie, kendi amaçlarına ulaşmak için etik olmayan tavırlarda sergilemiştir. Örneğin, kendi haberini yapabilmek için, arkadaşlarını boşlamış, popüler öğrencilerin oturduğu çim bahçeye girebilmek uğruna Tia'nın sınıf başkanlığı toplantısına ve verecekleri konser için yaptıkları provalara katılmamış ve “sorumsuzca” davranmıştır. Benzer şekilde, okul kurallarına aykırı olduğu halde, önce Courtney ve sonra neredeyse tüm kızların sınıfta kullanabilmeleri için kalem

görünümlü rujlar yapmıştır ve bu sayede tanınmıştır. Başarılı ve sorumluluk sahibi bir öğrenci olsa da bu konuda okul kurallarına aykırı davranmış, kendi çıkarlarını ön planda tutmuştur.

Tüm bunların yanı sıra kendine güven duygusunun temelini sihirli olduğunu düşündüğü bir bileziğe ve günlüğe dayamıştır. Dolayısıyla, bilezik kaybolduğunda kendine tüm güvenini yitirmiştir. Benzer bir durum Todd ile arasında bir yakınlaşma olduğunda da söz konusu olmuştur. Todd ile beraberken kendine güven duymaya, başı dik yürümeye başlamışken, aralarındaki sözde ilişki bittiğinde toplumdan kaçmak istemiş, kendisine olan tüm güvenini yine yitirmiştir. Dolabında, daha sonradan Kevin'in yolladığını öğrendiği, "aşk mektuplarını" bulduğunda bunları Todd'un göndermiş olduğunu düşünmüş, başka bir hayranı olabileceğini düşünmemiştir. Bu durum örtük bir şekilde kendini beğendiğinin, güzel olduğunu düşündüğünün göstergesidir. Tüm bunlar kişilik karmaşası yaşadığının bir belirtisi olarak görülebilir. Birçok iyi özelliği varken, sadece kişisel değil, fiziksel olarak da güzel bir insan olmasına rağmen, fiziksel olarak fark edilmeyişinin açığını, kişisel değerlerinden vazgeçerek elde etmeye çalıştığı popülerlikte aramıştır. Ancak Kevin'in da desteğiyle önemli olanın kendisi olduğunu, onu olduğu gibi kabul eden arkadaşlara sahip olmasının ne kadar önemli olduğunu fark etmiştir. Diğer bir ifadeyle, kendisini bir nesne olarak değil, bir özne olarak görmeye ve kabul etmeye başlamıştır.

**Kevin:** Barbie'nin en yakın arkadaşlarından birisi olan Kevin de aynı okulda aynı sınıfta bir öğrencidir. Kumral, yapılı bir vücuda sahip olan Kevin, sağduyusu yüksek, sakin bir karakter olarak resmedilmiştir. Barbie'ye karşı dostluktan öte bir ilgi duymaktadır ama "arkadaşlıkları bozular" diye bunu dile getirmemektedir. Tia ve Courtney bu durumu fark ettikten sonra onların ısrarı ile Barbie'ye karşı duygularını belli etmeye karar verir. Barbie'nin dolabına manili mektuplar bırakır. Her mektupta o gün nerede olacağını yazar. Aslında bu yerlerde hep Barbie ile beraberdir ama o kendisini mektupların Todd'dan geldiğine inandırmış olduğundan bir başkasının yollamış olabileceğini düşünmemektedir.

Kevin sinema ile ilgilenmekte ve kısa filmler çekmektedir. Elinde sürekli kamerası ile dolaşıp kayıtlar yapmaktadır. Röportajı sırasında Barbie'ye kamera ayarlamış ve teknik anlamda da yardımcı olmuştur. Barbie de haberi yayınlamaktan vazgeçtiğinde, çabasının karşılığı olarak, Kevin'in yaz tatilinde çektiği yirmi altı kısa çekimi yayınlamıştır. Kevin aynı zamanda Tia'nın sınıf başkanlığı ile ilgili tanıtım çekimlerini de yapmıştır. Haftada bir gün Barbie ile film gecesi yapmaktadırlar. Kevin filmi getirirken, Barbie'de yiyecek bir şeyle hazırlamaktadır. Kevin yüksek gelirlili bir aileden gelmektedir. Hem pahalı hobileri vardır, hem de baloya giderken binmek üzere bir limuzin kiralayıp arkadaşlarına sürpriz yapmıştır.

Barbie'ye her anlamda destek olan Kevin, kız arkadaşları ona kızıp uzaklaştıklarında da arkadaşının yanında olmuştur. Bileziği kaybolduğunda /çalındığında kendine olan tüm güvenini yitiren Barbie'nin kendini bulmasını, yani filmin çözülmesini sağlayan karakterdir. Kopuk bir gitar telinden bir bilezik yapıp Barbie'nin koluna takmıştır. Barbie'de onun sadece bir tel parçası olduğunu söylerken, aslında önemli olanın şeyler değil, onlara yüklediğimiz anlamlar olduğunu fark etmiştir. Filmin sonunda Barbie dolabına notları bırakanın Kevin olduğunu öğrenmiş ve onun yanına gitmiştir.

**Courtney ve Tia:** On beş-on altı yaşlarında lise ikinci sınıf öğrencisi olan Tia ve Courtney Barbie'nin en yakın arkadaşlarıdır. Kurdukları "Cana Yakınlar" isimli müzik grubunda Tia org, Courtney'de bateri çalmaktadır. Latin kökenli bir genç kız olan Courtney'nin en büyük hayali iyi bir baterist olmaktır ve bunun için azimle çalışmaktadır. Biraz sert bir mizaca sahip olan Courtney siyah uzun saçlı, zayıf, güzel "erkek gibi" bir kızdır. Hedefleri her şeyden önce gelmekte, ikili ilişkilerden uzak durmaktadır. Sıradan şeylerden hoşlanmayan Courtney, Barbie'yi herkesin beğendiği bir çocuktan hoşlandığı için eleştirmiş, daha başka kişilere layık olduğunu söylemiştir. Sağlam ve güçlü bir karaktere sahip olan Courtney, sürekli makyaj yapmaktadır. Hatta Barbie Tia'yı düşünerek kalem görünümlü ruj yapmış, bu ruj tüm okula yayılınca da Raquelle'in bunu müdireye söylemesiyle başları derde girmiş, kafeteryada bulaşık yıkama cezası almışlardır. Güçlü bir duruşu olan Courtney, sorumluluk sahibi, arkadaşlığa önem veren, çabuk sinirlenebilen, kendine güvenen ve azimli bir genç kızdır.

Afro-Amerikan kökenli Tia çok mantıklı ve akıllı bir genç kızdır. En büyük hedefi sınıf başkanı seçilmektir ve bunun için çok çalışmaktadır. Tia'da çoğu genç kız gibi güzelliğine ve moda düşkün bir karakter olarak betimlenmiştir. Daha okul açılmadan, ilk on gün boyunca giyeceği kıyafetleri seçmiştir. Courtney ve Tia çoğu zaman Barbie'nin kendine olan güvensizliğini ön plana çıkaran hareketleri eleştirmiş, olaylar karşısında güçlü olması için ona destek olmuşlardır. Örneğin, kıyafet almaya gittikleri mağazada Raquelle'in de olduğunu gören Barbie gidip sonra gelmek isteyince buna izin vermemişler; Todd balo davetini iptal edilince Barbie'nin almaktan vazgeçtiği elbiseyi ona alıp sürpriz yapmışlardır. Kevin'in Barbie'ye olan ilgisini anlamış ve bu konuda onu da cesaretlendirmişlerdir. Her ikisi de Barbie'ye yol gösteren, dostluğa önem veren güçlü kişiler olarak sunulmuştur.

**Diğer Kişiler:** Filmin iyi-kötü, popüler-popüler olmayan, zengin-fakir karşıtlığının ekseninde karşımıza çıkan karakterlerin başında Raquelle, Reagen ve Dawn gelmektedir. Raquelle okul televizyonunun spikeri ve okulun en popüler kızlarından birisidir. Todd ile bir ilişkisi vardır ancak Todd'un üstüne çok düştüğü ve onu bunalttığı için tartışmışlar ve ayrılmışlardır. Bu ayrılık sonrasında Todd Barbie ile ilgilenmeye başlayınca iki karakter arasında çatışma yaşanmaya başlamıştır. Zengin, güzelliğine ve bakımına düşkün olan Raquelle, moda, güzellik, alışveriş ve erkekler dışında pek bir şeyle ilgilenmiyormuş gibi görünmektedir. En iyi arkadaşları/beraber vakit geçirdiği arkadaşları Reagen ve Asya'lı Dawn'dır. Popüler oldukları için diğer öyle olmayan tüm öğrencileri biraz küçümsemektedirler. Barbie, röportaj yapmak için, Todd'un kendisine aşk mektupları gönderdiği dedikodusunu yaparak Reagen ve Dawn ile yakınlaşınca, Raquelle yalnız kalmıştır. Ancak haberin reklamı yapılırca, her ikiside Raquelle'e dönmüşlerdir. Raquelle arkadaşlarından Barbie ile ilgili birkaç şey duymuş ve intikam amacıyla Barbie'nin sihirli olduğunu düşündüğü bileziği çalmıştır. İntikam almak veya doğru yolu göstermek isteğini yanlış bir yoldan göstermeye çalışmıştır. Barbie de popüler kişileri arkadaşmış gibi davrandıkları kişilerin arkasından konuşmakla eleştirirken aynısını kendisi yapmıştır.

Diğer kişilerden otuz beş-kırk yaşlarındaki Bay Wexler okul televizyonunun sorumlusudur. Tek önem verdiği şey kanalın izlenme oranıdır. Biraz önyargılı görülen Wexler, Barbie spikerlik yapmak istediğinde dikkat çekici olmadığını



düşündüğü için ona bir deneme çekimi yapma fırsatı bile tanımamıştır. Ancak, ilginç bir haber getirdiğinde hiç düşünmeden bu haberi sunmasını teklif etmiştir.

Okul müdiresi Bayan Peters ise ellili yaşlarında saç modeli, giyimi, gözlükleri ve konuşmasıyla klasik bir öğretmen olarak resmedilmiştir. Raquelle'in "ispiyonlaması" sonucu kalem görümlü ruj olayını öğrenmiş ve kızlara kafeteryada bulaşık yıkama cezası vermiştir.

### 3.1.3 Zaman ve Mekân

Filmin, genel anlamda, tam olarak hangi yılda ve mekânda geçtiği açık olarak belirtilmemektedir. Ancak, karakterlerin kamera, dizüstü bilgisayar (laptop) ve cep telefonu gibi son döneme ait teknolojik ürünler kullanmasına ve son moda kıyafetler giymesine dayalı olarak, günümüz modern bir Amerikan şehrinin, orta veya üstünde bir gelire sahip ailelerinin yaşadığı bir bölgesinde geçtiği varsayılabilir.

Kevin balo'ya giderken bir limuzin kiralayabilmiştir ve filmde yer alan iki ev de, Barbie ve Reagen'in evleri, geniş caddeleri olan mahallelerde yer alan büyük, müstakil, bahçeli ve özel garajlı evler olarak resmedilmiştir. Şehir merkezi, apartman daireleri veya en az iki katlı olduğu görülen alışveriş merkezi dışında yüksek binalar hiçbir şekilde resmedilmemektedir. Deniz kenarından günbatımının izlenebildiği, ekim ayında bile güneşli ve sıcak olan bu kapsayan uzamın California veya Miami olduğu düşünülmektedir. Tam tarihi belli olmasa da filmin öyküsü yaz tatilinin sona erdiği ve okulların açıldığı bir dönemde, yani büyük olasılıkla Eylül ayında başlamakta ve güz balosuna kadar geçen sonraki birkaç ayda devam etmektedir.

Filmsel anlatı çerçevesinde hem açık hem de kapalı uzamlara<sup>218</sup> yer verilmiştir. Filmin geçtiği ana uzamlar Barbie'nin evi, okul ve alışveriş merkezidir. Bu uzamlar kendi içlerinde farklı mekânları da kapsamaktadırlar. Filmin birçok sahnesi Barbie'nin arkadaşlarıyla bulunduğu ve konser hazırlığı yaptığı garaj ile günlüğünü yazarken, ders çalışırken ve yalnız kalmak istediğinde kullandığı, ağırlıklı olarak

---

<sup>218</sup> Zeynel Kıran ve Ayşe Eziler Kıran, **Yazınsal Okuma Süreçleri**, Ankara: Seçkin Yayınevi, 2000, s. 230.

pembe renk ve tonlarına sahip odasında geçmektedir. Filmde ağırlıklı olarak yer verilen diğer mekân ise oldukça modern ve büyük olan okuldur. Diğer olaylar çoğunlukla okul bahçesinde, öğrencilerin dolaplarının olduğu ve bu sebeple her dersin sonunda uğradıkları koridorda ve aynı zamanda yemekhane olan kafeterya da vuku bulmaktadır. Okulun kapsadığı diğer mekânlar ise bir sınıf; kütüphane; Barbie'nin en başarılı derslerinden olan Fen Bilgisi dersinin yapıldığı fen laboratuvarı; Barbie, Tia ve Courtney'nin ruj kalemlerden sorumlu kişiler olarak çağırıldıkları müdürenin odası; aldıkları bulaşık yıkama cezasının uygulandığı kafeterya mutfuğı, Raquelle'in Barbie'nin bileziğini çaldığı soyunma odası ve okulun futbol sahasıdır. Okul bahçesi dışındaki diğer bir açık uzam ise günbatımını izledikleri ve Barbie'nin yalnız kalıp düşünmek için gittiğı deniz manzaralı tepedir.

### **3.1.4 Temalar ve Söylemler**

Filmde, hem görüntü hem de rol açısından ağırlıklı olarak kadın karakterlere yer verilmiştir. Filmin ana eksenini oluşturan on iki karakterden dokuzu kadın üçü erkektir. Bu karakterlerin dışında fon tamamlayıcı rollerde, sadece görsel olarak yer verilen karakterler söz konusu olduğunda da kadınlar sayıca erkeklerden daha fazla görülmektedirler. Bu anlamda film genelde eril bir yapıya sahip olan yani erkek karakterlere daha çok yer ve söz hakkı verilen diğer çoğu animasyon filminden farklıdır. Ancak, biçimsel olarak her ne kadar kadın veya kadın-çocuk izleyiciye yönelik olmasıyla bir farklılık yaratsa veya eskiden sadece erkeğe ait alanlarda artık kadınlarında söz hakkı var olsa da, içerik açısından erkek veya kadın karakter sunumunda bazı stereotipik özelliklerin hala var olduğu açıkça görülmektedir.

Filmde çoğu kadın olan tüm karakterler ince ve uzun, güzel bir fiziğe sahip olan güzel giyimli ve bakımlı kişiler olarak resmedilmiştir. Hiçbir şişman karaktere yer verilmemiştir. Filmde yer alan üç erkek karakterde beyazdır. Herkesin hayran olduğu futbol yıldızı Todd sarışın ve mavi gözlü olarak çizilirken, Kevin ve Bay Wexler kumral olarak resmedilmiştir. Todd bu anlamda güçlü beyaz Amerikan erkeğini temsil eder gibi görünse de, filmdeki en iyi erkek yardımsever, eğlenceli ve güvenilir Kevin karakteri olarak ön plana çıkmaktadır. Bu durum, var olan erkek temsillerinde artık görüntüden ziyade kişilik yapısının daha ön plana çıktığı ve yaşanan

toplumdaki güvensizlik ortamında, böyle erkeklerin kadınlar tarafından daha tercih edilir olduğunu göstermektedir. Bir anlamda birçok filmde işlenmiş olan klasik bir anlatı tekrar edilmiştir: Asıl kız herkesin hayran olduğu kendini beğenmiş, şımarık, özgürlüğüne düşkün ve biraz “kafasız” olarak resmedilen futbol yıldızına gizliden gizliye âşıktır. Futbol yıldızı ise okulun bir diğer popüler ismi olan amigo kız takımından birisiyle beraberdir. Asıl kız hayran olduğu erkeğin kendisini fark etmesi için elinden geleni yapar, gerektiğinde sahip olduğu değerlerden bile vazgeçer. Zamanla futbol yıldızıyla arasında kısa süreli bir yakınlaşma olur, popüler kızla bir çatışma yaşanır ve filmin sonunda asıl kız aslında değer verdiği ve onu olduğu gibi kabul eden, anlayışlı ve güvenilir kişinin en yakın erkek arkadaşı olduğunu anlar, birleşirler ve film sona erer. Diğer bir ifadeyle, Barbie filmin başından sonuna kadar Todd ile birlikte olmak istemişse de Kevin’in kendisinden hoşlandığını öğrenince ona gitmiş ve “kendisini arzulayan erkeği arzulamayı öğrenmiştir.”<sup>219</sup>

Erkek temsilleri söz konusunda olduğunda fiziksel görünüş ikinci plana atılırken, filmdeki kadın karakterlerin hemen hepsi vücutlarını sergileyen kıyafetler giyen güzel düzgün fizikli kadınlar olarak resmedilmiştir. Egemen ideoloji bu animasyon filminde de işlemekte ve kadın bedeni nesneleştirilmektedir. Kadınlar arasında farklı etnik gruplara da rastlanmaktadır. Tia Afro-Amerikan, Courtney Latin kökenli, Dawn ise Asya’lıdır. Tia zeki ve sağlam karakterli, Courtney hırslı, çalışkan ve güçlü olarak resmedilirken, Dawn popüler ama dedikoducu ve bencil karşıt bir karakter olarak sunulmaktadır. Diğer bir ifadeyle, örtük sınıfsal stereotipler vardır.

Filmde baba karakterine hiç bir şekilde değinilmezken, anne karakteri görsel olarak olmasa da, söylemsel olarak iki kez karşımıza çıkmaktadır; Barbie Todd’la baloya gidemeyeceğini öğrendiği zaman okula gitmek istemediği halde onu okula gönderen bir “otorite / karar verici” ve arkadaşları geldiğinde kurabiye yapan “anne”. Bu sunumla, toplumsal işbölümü çerçevesinde, babanın kamusal alana, annenin ise özel alan olan eve ait olduğu düşüncesi dolaylı olarak pekiştirilmektedir. Kadın, çocuk doğuran, bakan, ev işlerinden sorumlu kişi olarak temsil edilirken, erkek ailenin geçiminden sorumlu kişi olarak kamusal alanda yani evin dışındadır.

---

<sup>219</sup> Hasan Akbulut, **Kadına Melodram Yakışı**, İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2008, s. 218.

Filmde kamusal alan olarak görülen iki mekândan birisi okul diğeri ise bir alışveriş merkezidir. Yani, baba özel alanda bulunmamasının dışında, çalışma alanı da değilse, genelde bu iki mekânda da karşımıza çıkmamaktadır. Alışveriş merkezinde çoğunlukla giyim mağazaları vardır ve “alışverişi seven de yapan da yapması gereken de kadındır” teması inşa edilmektedir. Filmde iki sekansta yer verilen bu alanda sadece kadın temsilleri yer almaktadır. Okulun müdiresinin bir kadın olması, kadının daha önce sadece erkeğe ait olan kamusal alanda hem de yönetici bir pozisyonda da yer alabildiğinin bir göstergesi gibi görünse de, aslında bu zaten daha çok kadına uygun görülen öğretmenlik vasfının yanında, kadının ancak müdirelik gibi bir konumda yöneticilik yapabileceğinin bir göstergesidir. Okulda çocuklar vardır, zaten çocuklara bakmak ve eğitmek kadına ait bir sorumluluktur.

İdeolojik aygıtlar arasında kabul gören okulun idaresi bir kadına verilirken, daha büyük bir etki gücü olduğu varsayılan bir kurum olan medyanın temsili bir sunumu olan okul televizyonunun sorumluluğu bir erkek karaktere verilmiştir. Spikerlik görevi de yine bedeni nesneleştirilebilen, ekranı görsel açıdan doldurabilen güzel ve çekici kadın karaktere uygun görülmüştür. Barbie, televizyondan spikerlik yapmak istemekte ama bunun için önce Bay Wexler’ı ikna etmesi gerekmektedir. Bu ikna da kendisinin de iyi haber yapabildiği, ilginç ve heyecan verici olabildiğini kanıtladığı zaman gerçekleşebilmiştir. Bu durum da kadın statüsünün belirleyicisinin bir erkek olabileceği başat mitini doğallaştırma yoluyla içselleştirmektedir.

Barbie, Todd ile Raquelle’in ayrıldığını Kevin’ın yaptığı bir çekimden öğrenmiştir. Kevin amigo kızların filmi çekerken bu konuşmaya denk geldiğini söylemiş, ama kızlar niye çektiğini sorduğunda cevap verememiş ve soruyu geçiştirmiştir. Bu örnekte Mulvey’in betimlediği “gözetlemeci” erkek karşımıza çıkmaktadır:

“Sinema bir takım olası hazlar sunar. Bunlardan biri skopofilidir (scopophilia: gözetlemecilik). Bakmanın kendinin bir zevk kaynağı olduğu durumlar vardır, aynen bakılmada da zevk olduğu gibi. ... Etkin güdü, öteki etkenlerle, özellikle egonun oluşumuyla dönüşüme uğramakla birlikte, öteki kişilere obje gibi bakmaktaki haz için erotik bir temel olarak varlığını sürdürür. En uç noktada bu, bir sapkınlık halinde sabitleşebilir; tek cinsel tatmini, nesneleşmiş ötekini, etkin denetleme anlamında seyrederek sağlayabilen takıntılı voyorleri ve röntgencileri üretir.”<sup>220</sup>

<sup>220</sup> Laura Mulvey, **a.g.m.**, ss. 239-240.

Barbie, Courtney ve Tia, Barbie'nin ikna ve ısrarı ile mzik grubu yarışmasına girmeye karar verdiklerinde birbirlerini kucaklar ve sarılır. Tam bu esnada içeri Kevin gelir ve onu da aralarına alıp almayacaklarını sorar. Burada Kevin örtk olarak olayın cinsel boyutuna değinir. Kızlar sevinçten sarılsa da, Kevin sarılma ve dolayısıyla oluşacak yakın temas için bu teklifte bulunmuştur. Yoksa gerçekte neden sarıldıklarını bilmemektedir ve bu sebebi benzer bir yolla yani “sarılmanın buradaki gerçek anlamıyla” paylaşma gereksinimi yoktur.

Bunun yanı sıra, filmde heteroseksel ilişkiler ön plana çıkarılmış, hiçbir erkek karakter efemine tavırlar sergilememiştir. Benzer şekilde kadınlar da bazı davranışlarında erkeksi kabul edilebilecek unsurlar dışında erkeksi söylem, tavır ve görünm ile sunulmamıştır.

Todd'un Barbie'yi eve bıraktığı ve Barbie'nin de hemen akabinde Tia ve Courtney'ye telefon ettiği sahnede küresel boyutlara ulaşmış ve global bir piyasaya ait olan rünlerde seslendirme sırasında bazı değışiklikler yapılarak kltrel uyum yakalanmaya çalışıldığı görlmştr. Orijinal metinde, yukarıda bahsedilen sahnede, kızlar Barbie'ye “Seni pt m? Nasıl pşyor?” gibi sorular sorarken, lkemize uyarlanmış, çevrilmiş metinde bu sorulara yer verilmemiştir.

Filmde kadın erkek farklılığının vurgulandığı bir diğerk nokta ise teknoloji ve rnleri olmuştur. Teknolojik rnlerin kullanımı eril olarak görlmş ve bu görev erkeğe verilmiştir. Barbie'ye röportaj yapması için kamerayı getiren, nasıl kullanılacağını gösteren ve yaptığı çekimleri bilgisayarda düzenleyen hep Kevin olmuştur. Ayrıca sayısal alanda başarılı olanların erkekler olduğu stereotipi örtk olarak pekiştirilmektedir. Fen Bilgisi öğretmeni- ki öğretmenlik kadına uygun bir meslek olarak yaygın kabul görmştr- erkek bir karakterdir ve film anlatısı içinde Barbie, bu dersteki en iyi öğrenci olarak gruba dahil edilmiştir. Bu yaklaşım aslında daha önce Barbie karakteri ile sunulan bir hatanın telafisi özelliğine sahiptir. Barbie bebeğı üreten Mattel şirketi, 1992 yılında, Konuşan Genç Barbie (Teen Talk Barbie) isimli bir rn piyasaya srmştr ve oyuncak, Barbie'nin “Matematik dersi zor”

(Math class is tough) demesine programlanmıştır.<sup>221</sup> Varolan stereotipi pekiştirme ve desteklemesi açısından eleştirilen Barbie, aynı zamanda kadınlara pembe rengin uygun olduğu yargısını da yinelemektedir. Sonuç olarak, kadın ve erkek rolleri, film aracılığıyla cinsiyetçi bir şekilde sunulmuş ve bu sunum doğallaştırma, ortak duyu inşa etme, çağırma ve dahil etme pratikleri yoluyla içselleştirilmiştir.

### 3.2 Bratz: Kamp Macerası

*Bratz: Kamp Macerası* “Moda tutkunu kızlar” (Girls with a passion for fashion) mottosuyla izleyiciye sunulan Bratz kızlarının hikâyelerinin anlatıldığı animasyon film serisinden birisidir. Bratz kızlarının bebeklik, ilk çocukluk ve gençlik yıllarıyla ilgili birçok film yapılmıştır. 2006 yapımı olan bu film televizyon için hazırlanmış ve Mucci Fassett tarafından yönetilmiştir.



#### 3.2.1 Filmin Özeti

Bratz kızları Cloé, Sahsa, Yasmin ve Jade kendi tarzlarında, *Bratz* isimli, moda ağırlıklı bir gençlik dergisi çıkartmaktadırlar. Yasmin, derginin o sayısının kapak

<sup>221</sup> “Mattel Says It Erred; Teen Talk Barbie Turns Silent on Math”, (21.10.1992), <http://www.nytimes.com/1992/10/21/business/company-news-mattel-says-it-erred-teen-talk-barbie-turns-silent-on-math.html>

<sup>222</sup> [http://www.tulumba.com/storeItem\\_tr.asp?ic=VI400135FB995](http://www.tulumba.com/storeItem_tr.asp?ic=VI400135FB995)'den alınmıştır.

konusu olarak “Doğada Vahşi Zamanlar Spa Merkezinde Bir Gün” başlıklı bir konu belirlemiştir. Bu sebeple, hemen hemen bütün ünlülerin de gittiği bu spa merkezine gitmeye karar verirler. *Vahşi Hayatı Koruma Parkı*’nda yer alan bu merkezde radyo, televizyon ve cep telefonu gibi dış dünya ile iletişim kurulabilecek aletler yoktur ve götürülmesi yasaktır. Bu arada rakip derginin iki stajyeri olan Kirstee ve Kaycee isimli ikiz kardeşler kapı dinleyerek öğrendikleri bu seyahatin nereye gerçekleşeceğini öğrenmeye kararlıdırlar. Böylece, Bratz kızlarının makyajsız resimlerini çekip dergilerinde yayınlatabileceklerdir. Cloé başta yedi sekiz valiz dolusu eşya götürmeye kalksa da, sonuç olarak her biri birer sırt çantasıyla yola çıkar. Ancak güzellik merkezine giderken yollarını kaybederler ve hava kararmak üzere olduğu için geride dönemezler. Ormanda mecburen kamp yapmak zorunda kalırlar. İkizler ise kızların gittiği yeri öğrenmek için Cameron ve Dylan’a ormanda vahşi bir ayı dolaştığını, kızları kurtarmaları gerektiğini söylerler. Buna inanan gençler hemen yola çıkar. İkizler de onları takip eder. Her ne kadar Yasmin yasak olduğunu söylemiş olsa da Sahsa radyosunu, Jade cep televizyonunu ve Cloé’de cep telefonunu yanına almıştır. Sahsa ve Jade, gizlice radyo dinleyip, televizyon izlemek isterlerken, ormanda vahşi bir boz ayı görüldüğü ve ayının tehlikeli ve öldürücü olduğu haberini duyarlar. Hemen diğer kızlara haber verirler. Ancak yapacak bir şey yoktur. Cloé cep telefonunu yanına almışsa da şarjı bitmiştir. Kamp yapmak zorundadırlar. Cloé görev ona verildiği halde yanlış anladığı için yiyecek getirmemiş ve özel eşyalarına yer kalmadığı için de suları çantasından çıkartmıştır. Zor da olsa çadırı kurmayı başarırlar. Yine büyük çabalar sonucu yakaladıkları balığı Cloé tekrar suya atar. Ateş yakarlar ve çadırın önünde otururlar. Bu arada erkekler ve ikizler de ormana gelmiştir. Onlar da geceyi geçirmek için kamp yapmaya karar verir. İkizlerin çadırı yoktur. Gece yağmur yağmaya başlayınca rastlantı sonucu aynı mağaraya sığınırlar. Bu aynı zamanda ayının da yaşadığı mağaradır. Bunu fark eder etmez kaçmaya başlarlar, ayı da onları takip eder. Bratz kızlarının kamp kurduğu yere geldiklerinde onlar da dahil hepsi kaçır, saklanır veya ağaca tırmanır. İkizler bu durumda bile kızların resmini çekmeye çalışmaktadır ama yere düşen fotoğraf makinesini ayı ezince bu hayalleri yarım kalır. Ayı, kızların çantalarını karıştırırken Cloé kendi çantasının yanına gider ve içinden bir krem kutusu çıkarır. Kremi kullanarak ayıyı uzaklaştırır. Kullandığı kremin bal ve yulaf karışımı yüz maskesi olduğunu öğreniriz. Ayı balı sevdiği için Cloé’nin uzağa fırlattığı kremin peşine

gitmiştir. Cloé günün kahramanı olur. Yola çıkarken Cameron’la girdiği ormanda beş dakikadan fazla kalamayacağı iddiasını kazanmıştır. Bu iddia gereği Cameron onu okulun koşu pistinde taşır. Derginin bir sonraki sayısı için kamp maceralarını anlatıp “Vahşi Hayatta Stil Olmaz” isimli bir yazı hazırlamaya karar verirler.

### 3.2.2 Filmin Karakterleri

Filmde toplam sekiz karakter yer almaktadır. Filmin başkarakterleri Cloé, Sahsa, Yasmin ve Jade’den oluşan Bratz kızlarıdır. Yardımcı rollerde ise Bratz kızlarının arkadaşları Dylan ve Cameron ile rakip derginin stajyerleri olan Kirstee ve Kaycee isimli ikiz kardeşler yer almaktadır. Bu sekiz karakter dışında görsel ve söylemsel olarak sadece bir sahnede, Cloé’nin hayal ettiği şekliyle jakuzi keyfi yaparken karşımıza çıkan, ünlü ve güzel London Milton karakteri vardır. Cloé gitmeyi planladıkları Spa merkezinin üyelerinden olduğunu öğrendiği bu karaktere hayrandır ve onun gibi güzel olmak istemektedir. Filmde ayrıca oyunun dolaylı başkahramanı olarak hayvan karakter kullanılmıştır. Bu kullanımda yer verilen ayı karakteri doğanın bir parçası olarak sunulmaktadır. Filmin sonuna doğru ise, Cloé’nin davranışıyla, olayların odak noktası olarak geçmektedir.<sup>223</sup>

**Cloé:** Filmin başkahramanı olarak öne çıkan Cloé on dört-on beş yaşlarında, uzun sarı saçlı, mavi gözlü, zayıf ve uzun boylu güzel bir genç kızdır. Moda ile ilgilenmekte ve çıkardıkları dergide moda ile ilgili yazılar yazmaktadır. Bakım ve güzellik hayatındaki en önemli şeylerdendir. Cloé’nin de her insan gibi zayıf ve güçlü yanları vardır. İlk başta güzelliğine düşkün “aptal sarışın” olarak resmedilmiş olsa da filmin sonuna doğru zekice ve cesur bir hareketle ayıyı uzaklaştıran o olmuştur. Her ne kadar bu konuda zekice davranmış olsa da, aksesuarlarına yer kalmadığı gerekçesiyle suları çantasından çıkarmış olması zekâsı konusunda çelişki yaratmaktadır. Elbette burada “Sarışınlar aptaldır” ön yargısının yinelenişi ve sonuçta yıkılmaya çalışılması arzusunun yatmakta olduğu düşünülebilir. Bu anlamda bencil bir yapıya sahip olduğu düşünülebilir. Güzellik ve bakımdan başka pek bir şeyden anlamıyormuş gibi görünen Cloé bazı hareket ve ifadeleriyle de bunu

---

<sup>223</sup> Deniz Güler, **a.g.m.**, ss. 174-175’de çizgi filmlerde hayvan karakter kullanımını “oyunun başkahramanı” ve “insanlara yardım eden” olarak ikiye ayırmıştır. Birinci kullanımda hayvanlar ya doğanın bir parçası olarak ya da olayların odak noktası olarak geçerler.



doğrulamaktadır. Örneğin, en fazla iki günlüğüne ve yürüyerek bir yere gideceği durumda yedi sekiz valiz eşya hazırlamıştır. Ormanda yürürken ayakkabısının topuğu kırıldığında “Acil moda servisini arayalım! Hemen bir ayakkabı tamircisi bulmalıyız” der. Benzer şekilde, çantasından saç kurutma makinesi çıktığında “Bir kız vahşi doğada bile güzel gözükmekten vazgeçmemeli” demesi hayata bakış açısını yansıtan başka bir örnektir. Cloé aynı zamanda oldukça titiz bir genç kız olarak resmedilmiştir. Doğayı tuvalet olarak kullanmayı, şişe suyundan başka su içmeyen Cloé’nin, kıyafet, aksesuar ve makyaj malzemesi düşkünlüğüyle de birlikte anlatıdaki işlevinin “tüketici” çocuğu simgelemek olduğu düşünülmektedir.

**Sahsa:** Afro-Amerikan kökenli Sasha da on dört-on beş yaşlarında, uzun siyah saçlı ve yeşil gözlüdür. Uzun boylu ve zayıf olan Sahsa diğer kızlara göre daha erkeksi tavırlar sergilemektedir. Modayla ilgilenen ve özellikle hip hop müzik dinlemekten hoşlanan Sahsa, aynı zamanda daha cesur ve mantıklı bir genç kız olarak resmedilmiştir. Teknolojiden en çok anlayan grup üyesi gibi görünmekle beraber, güzelliğine de diğerleri kadar düşkün bir genç kız değilmiş gibi görünmektedir. Vahşi doğadaki yolculuklarında grubun lideri Sasha’dır. Doğal ortamda hayatta kalma konusunda diğer kızlardan daha rahat ve deneyimlidir. Yürüyüşe pantolon ile katılan tek kız odur. Kamp yapma kararını o almış ve çadırın kurulması, olta yapımı ve balık tutma işleriyle başarılı bir şekilde ilgilenmiştir. Son dönem Hollywood filmlerinde yer alan siyahi veya afro-amerikan kökenli lider tanımı bu filmde de Sasha üzerinden yapılmaktadır. Her ne kadar liderlik vasfı bir kadına verilmiş olsa da bu kadın beyaz değildir.

**Yasmin:** Yasmin on dört-on beş yaşlarında Latin Amerika kökenli bir genç kızdır. Uzun kahverengi saçlı ve mavi gözlüdür. Yasmin doğayı ve hayvanları çok sevmektedir. Doğa spa merkezine gitmek onun fikridir. Kendine güvenli ve verdiği sözü tutan bir karakterdir. Spa merkezine giderken yanlarına iletişim amaçlı teknolojik ürünler almamaları gerektiği halde, Yasmin dışında hepsi bu kuralı çiğnemiştir. Yaşadıkları macera boyunca en sessiz kalan ve en az şikayette bulunan karakter olmuştur. Nesli tükenmekte olan hayvanlar ile ilgili bilgi vermekte ve bu anlamda bir sağduyu oluşturmaya çalışmaktadır. Kızlar içinde en hayvan sever olan da Yasmin’dir. Doğada yaşamak konusunda diğer kızlardan daha bilgili ve rahat

olduğu görülmektedir. Ateş yakmaya çalışan Sasha'nın tek kibriti de rüzgarda sönünce, ateşi Yasmin büyüteç kullanarak yakmıştır. Bu örnekte Jade'e bilgili bir kız imajı kodlanmıştır. Benzer şekilde, akşam yemeği için tuttıkları balığı göle geri düşürdüklerinde gidip palamut toplamayı akıl eden yine Yasmin olmuştur. Doğaya en yakın Bratz kızı olarak resmedilmişse de bu konuda deneyimsiz ve korkak davranmaktadır. Karakter portlemesinde de bir çelişki vardır. Bir su yılanını ve bir çingiraklı yılanı korkusuzca eline almıştır; ancak Sahsa balık yakaladığında bu balığa dokunma konusunda çekingen veya iğrenir bir tavır sergilemiştir. Her ne kadar doğal bir kadın olarak sunulsa da Yasmin'de makyaj yapan, güzelliğine ve moda öneme veren bir genç kızdır. Yürüyüşe gelirken rahat olması amacıyla saçını iki yandan örmüştür ama minik etek giymekten de geri kalmamıştır. Hareketleri arasında dengesizlik gözlenmektedir. Bunun sebebinin erkesi işlere, hobilere veya becerilere bir kadın olarak dahil edilmeye çalışılması, ama gerçekte kadınsı özelliklere sahip olması ve bu sebeple rol dengesizliği yaşamaması olduğu düşünülmektedir.

**Jade:** Diğer Bratz kızları gibi on beş-on altı yaşlarındaki olan Jade siyah saçlı ve bal rengi gözlüdür. Fiziksel olarak Jade de uzun boy, uzun bacak ve ince beliyle dikkat çekmektedir. Cloé'ye çok benzeyen Jade için de güzellik ve güzel görünmek önemlidir. Teknolojik alet getirme konusundaki yasağını "Son Moda Makyajlar Programı"nın sezon finalini izlemek için delmiş ve cep televizyonunu yanında getirmiştir. Ormanda yürürken bluzu bir dala takıldığında, "Yeni bluzum! Ormanların bu kadar dallı olduğunu bilmezdim" ifadesiyle eşyalarına olan düşkünlüğünü de ortaya koymaktadır. Jade'de Yasmin ve Cloé gibi yürüyüşe mini bir etekle katılmıştır. Alınan kararlarda pek katılımcı değildir ve her açıdan edilgen bir kadın portresi çizmektedir.

**Kirstee ve Kaycee:** Rakip moda dergisinin stajyer elemanları olan Kirstee ve Kaycee on beş-on altı yaşlarında ikiz kardeşlerdir. Sarı saçlı, mavi gözlü, uzun boylu ve düzgün fizikli bu karakterlerin saçları topuz yapılmış şekildedir. Pembe mini elbise ve yüksek apartman topuklu pembe ayakkabılar giymekte ve pembe bir araba kullanmaktadırlar. Filmin kötü karakterleri olarak sunulan kardeşler birbirleriyle de sürekli atışmaktadır. Bu halleri, çok konuşmaları, aralarındaki atışmalar ve eninde sonunda aralarının düzelmesiyle tipik bir klasik kadın stereotipi resmedilmiştir.

Diğer sakin, tartışmayan, kibar karakterlerin karşıtı olarak çizilen bu iki karakter aynı zamanda “dırdırcı, meraklı ve dedikoducu kadın” tipini temsil etmektedir. Mesleki açıdan yaklaşırsak, bu kardeşlerin medyanın bir metaforu olduğu düşünülebilir. Kızların vahşi doğada bir fotoğrafını çekmek uğruna yalan söylemişler, yanlarına hiçbir şey almamışlardır. “Aşkta ve savaşta her şey mubahtır” sözünü pekiştirircesine ayı kamp alanına saldırdığında bile saklanmak için çıktıkları ağaçtan Cloe’nin resmini çekmeye çalışmışlardır. Şartlar ne olursa olsun işlerini yapmaya çalışmakta ve bazen etik olmayan tavırlar sergilemektedirler. Hırs kavramı da kadına özgü olarak sunulmuştur.

**Cameron ve Dylan:** Filmdeki tek erkek karakterler olan Dylan ve Cameron Bratz kızlarının arkadaşlarıdır. Cameron, Dylan’a kıyasla daha sakin bir yapıya sahiptir. İkizlerin parkta bir ayı görüldüğünü söylemesi üzerine oraya gitmeye karar verirler ve böylelikle maceraya katılırlar. Gelir seviyesi yüksek bir mahallede yaşamakta olmaları ve pahalı hobileri, maddi sıkıntı yaşamadıklarının bir göstergesidir. Cameron’un motosikleti vardır. Motosikletinin üstündeki mavi, kırmızı, beyaz bayrak resmi milliyetçi bir temsil olarak sunulmuştur. Bu nokta da teknoloji gibi milliyetçilik de eril bir dünya ile bağdaştırılmıştır. Devletin genelde eril bir yapı olarak kabul edilmesi, bu paylaşımı destekler niteliktedir.

### 3.2.3 Zaman ve Mekân

Filmin, genel anlamda, tam olarak hangi yılda ve mekânda geçtiği açık olarak belirtilmemektedir. Ancak, karakterlerin cep televizyonu, ayakkabı şeklinde bir alıcı ve cep telefonu gibi son döneme ait teknolojik ürünler kullanmasına ve son moda kıyafetler giymesine dayalı olarak, günümüz modern bir Amerikan şehrinin, orta veya üstünde bir gelire sahip ailelerinin yaşadığı bir bölgesinde geçtiği varsayılabilir.

Filmde yer alan karakterlerin kıyafetlerinden ve hava durumundan yola çıkarak tam tarihi belli olmasa da filmin öyküsünün mevsim geçişlerinin yaşandığı sonbahar veya ilkbahar aylarında geçtiği varsayılabilir. İkizler kolsuz ve mini birer elbise giymekte ve üstü açık araba kullanmaktadırlar. Bratz kızları da mini elbise veya etek ile kısa kollu bluz ve aynı zamanda diz boyu botlar giyer şekilde

resmedilmektedirler. Film, Spa merkezine gitmeye karar verdikleri ve akşamında kamp yapmak zorunda kaldıkları gün ve geri döndükleri gün olmak üzere toplamda en fazla iki günlük bir sürede geçmektedir.

Filmsel anlatı çerçevesinde hem açık hem de kapalı uzamlara yer verilen film, Bratz kızlarının ve Cameron'un evi ile *Vahşi Hayatı Koruma Parkı* olmak üzere üç mekanda geçmektedir. Filmde yer alan iki ev de, geniş caddeleri olan mahallelerde yer alan büyük, müstakil, bahçeli ve özel garajlı evler olarak resmedilmiştir. Film boyunca şehir merkezi, apartman daireleri veya yüksek binalar hiçbir şekilde resmedilmemiştir.

Filmin çoğu sahnesinin geçtiği *Vahşi Hayatı Koruma Parkı* dağları, tepeleri, kayalık bölgeleri, ağaçları ve gölet oluşturmuş kaynağı ile klasik bir orman görüntüsüyle resmedilmiştir. Parkın kapsadığı diğer mekanlar ise, ayrı olarak, Bratz kızlarının, erkeklerin ve ikizlerin kamp kurduğu alanlar ile ayının yaşadığı, erkekler ve ikizlerin yağmurdan kaçarken sığındığı mağaradır. Aydınlık ve karanlık olarak resmedildiği farklı karelerle hem güzel ve eğlenceli hem de tehlikeli olabileceği duygusu yaratılmaya çalışılmıştır. Filmin bunların dışında görüntüye gelen diğer uzamı son sekansta yer alan okul koşu pistidir. Cameron iddiayı kaybettiği için Cloé'yi kucağında taşımaktadır. Okulun koşu pisti olmasına karşın onlardan başka hiç kimse yoktur.

### **3.2.4 Temalar ve Söylemler**

Filmde, hem görüntü hem de rol açısından ağırlıklı olarak kadın karakterlere yer verilmiştir. Filmde yer alan ve görülen dokuz karakterden yedisi kadın ikisi erkektir. Bu anlamda bu çizgi film de genelde eril bir yapıya sahip olan diğer çoğu animasyon filminden farklıdır. Biçimsel olarak ortaya çıkan bu farklılık ve değişen bazı kadın rollerine karşın içerik açısından erkek veya kadın karakter sunumunda bazı stereotipik yargıların hala var olduğu açıkça görülmektedir.

Filmdeki tüm kadın karakterler ince ve uzun, güzel bir fiziğe sahip olan, renkli gözlü, güzel giyimli ve bakımlı kişiler olarak resmedilmiştir. Erkekler dahil olmak

üzere hiçbir şişman karaktere yer verilmemiştir. Kadın karakterler arasında görülen etnik çeşitliliğe rağmen, filmde yer alan iki erkek karakter de beyaz ve kumraldır.

Filmde ön plana çıkan söylem kadının her zaman güzel ve bakımlı olması gerektiğidir. “Moda tutkunu kızlar” mottosu da bu söylemde belirleyici bir unsurdur. Filmsel anlatıda ön plana çıkan kavramlar ve değerler film boyunca görsel olarak da sunulmakta ve böylelikle doğallaştırılıp meşru hale getirilmektedir. Başta Cloé olmak üzere tüm kızlar moda, makyaj, bakım ve güzellikleriyle oldukça ilgili görünmektedirler. Cloé bu yaklaşımı görsel boyuttan dilsel boyuta en fazla taşıyan karakterdir. Güzel görünmenin hayatındaki en önemli şey olduğu izlenimi vermektedir. İki gün kalmayı planladıkları bir doğa ‘spa’sına giderken yanına yedi sekiz valiz eşya almaya kalkar. Valizleri evde bırakmak zorunda kalınca ise sırt çantasındaki suları aksesuarlarını koyacak yer kalmadığı gerekçesiyle çıkarır. Jade eline bir su yılanı alıp onlara da göstermek istediğinde, ısırırsa sağlığına bir zarar verip vermeyeceğini değil, ısırıldığı yerin şişip kötü bir görüntü yaratacağını düşünür. *Vahşi Hayatı Koruma Parkı*’nda yürürken topuğu kırılır ve panik halinde “Acil moda servisini arayalım! Hemen bir ayakkabı tamircisi bulmalıyız” der. Benzer şekilde, çantasından saç kurutma makinesi çıktığında “Bir kız vahşi doğada bile güzel gözükmeden vazgeçmemeli” demesi hayata bakış açısını yansıtan başka bir örnek olarak sunulmaktadır.

Cloé güzelliğine düşkünlüğünü en fazla dile getiren karakter olduğu için bu açıdan ön plana çıksa da diğer kızlar, özellikle Jade ondan pek farklı değildir. Teknolojik alet getirme konusundaki yasağı “Son Moda Makyajlar Programı”nın sezon finalini izlemek için delmiş ve cep televizyonunu yanında getirmiştir. Ormanda yürürken bluzu bir dala takıldığında, “Yeni bluzum! Ormanların bu kadar dallı olduğunu bilmezdim” ifadesiyle eşyalarına olan düşkünlüğünü de ortaya koymuştur.

Önemli bir diğer ayrıntı da kızların kıyafetidir. Ormanda bir yürüyüş ve tırmanış sonrası ulaşacakları spa merkezine giderken yanlarına sadece birer sırt çantası almayı akıl etmişler ama Sahsa dışındaki kızlar mini etek ve topuklu botlar giymişlerdir. Bu detayda ataerkil ideolojinin ve kapitalist sistemin kadınların orman gibi doğal bir

ortamda bile tüketen ve tüketilen nesne konumlarını korumaları gerektiği örtük söylemi yer almaktadır. Pantolon erkeğe ait bir giysidir ve kadınlar zorunda kalmadıkça giymemelidir. Ancak eril özellikler taşıyan bir karakter bunu giyebilir söylemi ortaya çıkmaktadır. Kamp macerasında grubun lideri olarak Sahsa ön plana çıkmıştır ve pantolon giyen tek kadın karakter odur. Yani lider olmak erkeklere ait bir özelliktir, erkeğin olmadığı bir ortamda da bunu ancak eril tavırlar sergileyen bir kadın yapabilir. Sahsa aynı zamanda doğayı tuvalet olarak rahatlıkla kullanmakta ve bunu dile getirmektedir. Cloé ise böyle bir şeyi asla yapamayacağını söylemektedir.

Geleneksel ataerkil toplumlarda erkeğin bir uzantısı kabul edilen teknolojinin ürünleri, Bratz filminde kadınlar tarafından da sıklıkla kullanılmaktadır. Cep telefonu, cep televizyonu, radyo, dijital fotoğraf makinesi, ayakkabı şeklinde dinleme cihazı, yol-yön bulma aleti ve araba (navigatör) gibi ürünler kadınlar tarafından da kullanılmaktadır. Bu bağlamda, tüketim toplumunun herkesi tüketime yönlendirme ve bu amaçla gerekirse varolan egemen değerlerde bile değişiklik yaratma kabulü ön plana çıkmaktadır. Ancak kadınlar sadece teknolojik ürünlerin kullanıcıları olarak sunulmakta, sorun çıkardıklarında tamir edememekte ve klasik kullanımları dışında aletlerden pek fazla anlamamaktadırlar. Sahsa yol gösterici alettaki sorunun ne olduğunu anlayamamış ve yollarını bulana kadar hava kararmış olacağı için ormanda kamp yapmak zorunda kalmışlardır. Benzer şekilde Cloé acil durum olursa diye yanına cep telefonunu almış, ama şarj etmeyi unutmuştur.

Egemen ataerkil ideolojinin bir başka söylemi de güç konusunda ortaya çıkmaktadır. Erkekler güçlü ve koruyan, kadınlar ise zayıf ve korunması gerekenlerdir. Filmde de Cameron ve Dylan'ın bu söylemi oldukça içselleştirdiği görülmektedir. İkizler gelip kızların tehlikede olduğunu söylediklerinde kendilerini "kurtarıcı" olarak görmüş ve hemen ormana gitmişlerdir. Karanlık gece çekimleri ve yağmurla korku ve ürperti yaratılmaya çalışılan ormanda ayının karşılına çıkabileceği duygusu karakterlerde tedirginlik yaratmıştır. İnsanların karanlığa karşı korkuları bilindiği için biçimsel şekillendirme ve renk tonları koyu olmakta ve

düşman imgesi karanlık içinde resmedilmektedir.<sup>224</sup> İnsan doğayla baş edebilir ama nereden çıkacağı belli olmayan bir düşmanla baş edemez söylemi göze çarpmaktadır.

Filmde ön plana çıkan bir diğer söylem ise yüksek ve popüler kültür ayrımıdır. Grubun gelir seviyesi en yüksek ve yaşam tarzı en abartılı üyesi Cloé yüksek kültürü temsil etmektedir. Doğayı tuvalet olarak kullanmaz, titiz ve bakımlıdır. Benzer şekilde yanına “zıkkım” al dendiğinde bunu yiyecek değil, giyecek olarak algılamıştır. Zıkkım getirdin mi dendiğinde, “Evet, en zıkkım pantolonlarımı aldım” diyerek kelimeyi farklı bir anlamda kullanmıştır. Popüler kültüre ait kavramları bilmemekte ve bu kültüre aidiyet gösterecek şekilde davranmamaktadır. Patlamış mısır yemekten bahsederken bile organik patlamış mısır ifadesi kullanmıştır. Popüler kültürün en iyi temsilcisi ise Afro-Amerikan Sasha’dır ki bu konumlandırmada da örtük bir sınıfsal ayrımcılık temsili göze çarpmaktadır.

*Bratz: Kamp Macerası* çizgi filminde de heteroseksüel ilişki yaklaşımı pekiştirilmektedir. Erkek temsilleri oldukça masküldür. Hiçbir efemine erkek karakter sunumu yoktur. Filmin iki erkek karakteri kamp yapmak zorunda kaldığında, Dylan’ın uyku tulumu getirmedeği ortaya çıkmıştır ve Cameron imalı ve sert bir ifadeyle “Kesinlikle uyku tulumumu paylaşmam” demiştir. Çadırda da birbirlerine belirli bir mesafeyle yattıkları görülmüştür. Tersine kadın karakterler ayrı tulumlarda olsalar da sanki tek bir tulumun içindeymiş gibi dip dibe yatarken görülmektedir. Buradan da erkekler erkeklere karşı mesafelidir, kadınlar herkese yakın ve paylaşımcıdır söylemi çıkarılabilir.

Toplumun gelir düzeyi yüksek bir kesiminden geldiği vurgulanan kadın karakterler doğayla mücadele etmek zorunda kalmışlardır. Genelde yer aldıkları kapalı uzamdan çıkıp böyle bir açık uzama gelmek dolayısıyla sıkıntılı olmuştur. Aynı zamanda doğa ve onunla mücadele eril alana aittir. Kadınlar bu ortamdan sadece güzelliklerine katkıda bulunduğu ölçüde yararlanabilirler. Her şeyiyle yapay hale getirilmeye çalışan kadın için böylesi doğal bir ortamda yer almak zor olmaktadır. Diğer bir ifade ile filmde kızlar doğa-kültür çatışması içinde

---

<sup>224</sup> Füsün Alver, “Doğu/Batı Karşıtlığı Ekseninde Medyada Düşman Tasarımları”, **a.g.e.** içinde, Nesrin Tan Akbulut ve Elif Eda Balkaş (der.), s. 25.

konumlandırılmışlardır. Kültürün içinde olan ve onun tarafından şekillendirilen kızlar, doğa içinde çaresiz ve güçsüzdür. Kadın bu noktada da yine tüketen olarak konumlandırılmakta ve egemen ideoloji çerçevesinde toplumsal cinsiyet rolleri biçimlendirilmektedir.

### 3.2 Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı

İtalyan yapımı olan *Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı*, 2004 yılında gösterime girmiş olan ve şu an 4'üncü sezon filmleri çekilen, altı-on dört yaş arası çocukların hedef kitle olarak belirlendiği *Winx Club* isimli çizgi dizinin sinema filmidir. Film dizinin devamı niteliğinde değildir. Ancak, ilk sekansta Winx kızlarının kısa bir tanıtımını yapsa da, çizgi film serisini izleyenlerin veya konusunu bilenlerin daha rahat anlayabileceği bazı detaylara sahiptir. Iginio Straffi tarafından yönetilen film 2008 yılında kırk bir ülkede gösterime girmiştir.



<sup>225</sup> <http://images.google.com.tr>'den alınmıştır



### 3.2.1 Filmin Özeti

Yıllar önce, Sihirli Boyut'un en güçlü savaşçı büyücüleri, mutlak kötülle savaşmak uğruna kendilerini kurban ederler. Bu savaşta ailesi kaybolan ve gezeni Sparks yok edilen Bloom, ablası Daphne'nin kendisini kurban etmesi sayesinde kurtulur. Dünyada bir aile kendisini evlat edinir ve sıradan bir genç kız olarak büyür. Bloom bir peri olduğunu ve ailesiyle ilgili gerçeği öğrenince onları kurtarmaya karar verir. Peri güçlerini geliştirmek için gittiği Alfea Peri okulunda kendisi gibi peri olan arkadaşları ile Winx Club'ı kurar. Ailesini bulmak için ise onların yakın dostu olan ve yerlerini bildiğini düşündüğü kılıç ustası Hagen'dan yardım ister. Ancak Hagen bulmasının mümkün olmadığını söyler. Bu arada Winx Club'ın diğer üyeleri ve yakın arkadaşları, Stella, Muisa, Layla, Flora ve Tecna okuldan mezun olacaklardır. Bloom yalnız kalacağı için çok üzülür. Okul da tatile girince Gardenia'ya kendisini evlat edinmiş olan ailesinin yanına gider. Çok mutsuzdur. Erkek arkadaşı Sky'da bilmediği bir yere gitmiştir ve telefonla da ulaşamaz. Ailesi bu durumu fark eder ve Winx kızları ile erkek arkadaşları "uzmanları" çağırdıkları sürpriz bir doğum günü partisi düzenler. Aynı gün Bloom rüyasında ablası Daphne'yi görür ve tekrar ailesini aramaya karar verir. Dört ay sonra arkadaşlarını ve özellikle Sky'ı görünce çok mutlu olur ve onlarında yardımını ister. Hem Winx kızları hem de uzmanlar yardım etmeyi kabul ederler. Bloom ablası Daphne ile, çağırdığı yer olan, Işık Kayası'nda buluşur. Daphne Sparks'ın hem geçmiş hem de geleceğinin yazdığı "kader kitabı"nın düşündükleri gibi kaybolmadığını ve Sparks gezegeninde Rock Dağı'ndaki gizli kütüphanede olduğunu söyler. Aynı zamanda maskesini Bloom'a verir. Bu maske sayesinde Bloom şuan buzlarla kaplı gezegenini ablası Daphne'nin hatırladığı eski haliyle görebilecektir. Hemen yola çıkarlar ve bir uzay aracı ile Sparks'a giderler. Bloom maskeyi takar ve motosikletlere binip yola koyulurlar. Rock dağına vardıklarına Winx kızları kitabı bulmaya, uzmanlar ise dağı koruyan dev kuşu oyalamaya gider. Ancak uzmanlar kanadına tırmanırken kuş uyanır ve uçmaya başlar. Kızlar uzay aracını alırlar ve uzmanları sihirli güçlerinin yardımıyla kurtarırlar. Kütüphaneye girer ve kitaba ulaşırlar. Bloom'un ailesinin yaşadığını ve taşsız bir kralın kurtarıcı olacağını öğrenirler. Bu arada cadıların yardımcısı Mandragora Sparks'a gelir. Böcek zehri sayesinde Riven'ı etkisi altına alır. Alfea'ya

---

---

dönerler. Riven kendine gelir. Mandragora Bloom’u yok etmek için okula saldırır. Mandragora’yı hep birlikte yenerler ama okul yerle bir olur. Pixie’ler okulu inşa etmeye gelir. Winx kızları, uzmanlar, pixieler ve öğretmenler el ele tutuşup düşünce gücüyle okulu yeniler. Bloom, Winx kızları ve uzmanlar ile birlikte okul müdiresi Faragonda’nın bahsettiği üç cadının, yani mutlak kötünün, hapsedildiği Opsidion Çemberine gitmeye karar verir. Pixie Lockette sayesinde çemberin anahtarını bulur ve içeri girerler ama Mandragora ve böcek savaşçıları onları beklemektedir. Daha önceden böcek zehri ile etkisi altına aldığı Riven, çemberin anahtarını Mandragora’ya vermeye kalkınca uzmanlar engel olmak ister ve dışarı çıkarlar. Kapı kapanır. Muisa dışındaki Winx kızları içeride kalır. Kızların hepsi farklı bir yerdedir ve kendi hünerlerinin saldırısına uğrarlar. Bloom dört arkadaşını da yarı baygın vaziyette bulur. Aynı yerde babasının taşlaşmış halini ve Hagen’in parlayan kılıcını görür. Kızlar güçlerini yitirmişlerdir. Kayalara hapsolmuş üç cadı, babasının kılıcını yok etmesini ister. Bloom karşı çıkınca da, isteklerini yerine getirmese üvey anne ve babası olan Marc ve Vanessa’yı öldürmekle tehdit ederler. Dışarıda da Riven haricindeki uzmanlar hapsolmuştur. Muisa yaralıdır. Riven kendine gelir ve Mandragora’ya saldırır. Diğer uzmanlarda kurtulmuştur. Böceklerle savaşır. Sky içeri girer ve kılıcı yerinden çıkarır. Ancak temiz yürekli bir kralın yapabileceği şeyi yapar, çünkü Eraklion’un kralı olmuştur. Ancak kılıcın gücü fazla gelince yere düşer ve bayılır. Bloom’un kılıcı ele geçirmesi gerekmektedir. Gücü de zayıflamıştır. Kendine güvenini yitirdiği anda ablası Daphne gelir. Beraber cadılara saldırmaya başlarlar. Bu arada Mandragora onları yakalar. Ancak Sky kendine gelmiştir ve kılıcı kullanarak cadıları yok ederler. Hem Bloom’un ailesi hem de Sparks halkı özgürlüğüne, Bloom da hiç görmediği anne ve babasına kavuşur. Sparks’ın yeniden doğuşu şerefine bir balo düzenlenir. Baloda Sky Bloom’a evlenme teklif eder ve Kader Defteri yazarının başladığı hikayeyi tamamlamasıyla masal sona erer.

### **3.2.2 Filmin Karakterleri**

Filmin başkarakterleri Winx Club kızları Bloom, Stella, Flora, Tecna, Muisa ve Layla; uzmanlar Sky, Brandon, Riven, Timmy ve Helia’dır. İkincil önemde karakterler ise karanlık güçlerin cadısı Mandragora, Bloom’un ablası Daphne, “Işık Birliği” grubunun kurucularından kılıç ustası Hagen, aynı zamanda okul müdiresi

olan Faragonda, ve okul öğretmenlerinden Griselda'dır. Yine yardımcı rollerde Bloom'u evlat edinen Marc, Vanessa, Bloom'un gerçek anne babası Oritel ve Marion, karanlığa hapsedilmiş üç cadı ve pixie'ler yer almaktadır. Ayrıca görsel olarak, Alfea okulunun birçok peri kızına yer verilirken, üçüncül derece rollerde yine birkaç peri kızı, okulun öğretmenlerinden Wizgiz ve Sky'ın eğitmeni olan kadın asker karakteri yer almıştır.

**Bloom:** Dizinin başkarakteri olan Bloom on altı yaşındadır ve “ejder ateşi perisi”dir. Büyülü dünyalar ve varlıklar ile ilgili her şeyden hoşlanan bir genç kızdır. Başkalarını düşünmek, bağımsız ve doğuştan lider ruhlu olmak gibi güçlü yanlara sahip olmasına karşın, sabırsız, inatçı ve peri kökeni ve güçleri ile ilgili şüphelerinden dolayı biraz da kendine güvensizdir. Sarı balyajlı / gölgeli turuncu kıvılcak saçları vardır. Saçları ejder ateşini temsil eder niteliktedir. Mavi gözlü bloom ince, uzun ve zayıf, düzgün fizikli, güzel bir genç kız olarak çizilmiştir. Genelde göbeğini açıkta bırakan bir bluz, minik etek ve topuklu ayakkabı giymekte ve makyajlı görünmektedir. Ancak filmsel anlatının hiçbir yerinde güzelliğine ve bakıma düşkün olduğu görülmemiştir.

Bloom, sorunları, okulla ilgili sorumlulukları, arkadaşları ve düşleriyle dünyadaki herhangi bir genç kızdan farksızdır. Daha küçük bir bebekken cadıların saldırısından ablası Daphne'nin kendisini feda etmesi sayesinde kurtulmuş ve Dünya gezegeninde yaşayan bir aile tarafından evlat edinilmiştir. On altı yaşına kadar normal bir genç kız olarak büyümüş ve sonra peri olduğunu öğrenmiştir. Peri güçlerini kullanmayı öğrenmek için peri okulu olan Alfea'ya gitmeye başlamış ve aslında Sparks gezegeninin prensesi ve en güçlü peri olduğunu, ailesinin de cadılarla savaşırken sihirli boyutun karanlıklarında kaybolduğunu öğrenmiştir. Kötülüğe karşı savaşmak için, okuldaki diğer beş peri ile birlikte Winx Club isimli bir grup kurmuşlardır. Ormanın diğer tarafında yer alan Kızılçeşme okulunun öğrencileri olan ve “uzmanlar” denilen grubun üyelerinden Sky karakterine aşiktir ve aralarında bir ilişki vardır. Bloom arkadaşlarına bağlı, anlayışlı ve sakin bir karakterdir. Kendine güven sorunu yaşamaktadır. Bu güvensizlik aynı zamanda peri güçlerini kullanmadaki eksikliklerinden de kaynaklanmaktadır. Bu konudaki en büyük

destekçileri ablası Daphne ve erkek arkadaşı Sky'dır. Bloom zamanla kalbinin sesini dinlemeyi ve içindeki güce güvenmeyi ve inanmayı öğrenir.

**Winx Club Kızları:** Enerjisini güneş ve ay ışığından alan on yedi yaşındaki Stella Güneş ve Ay perisidir. Uzun sarı saçlı ve düzgün fizikli güzel bir genç kızdır. Uzmanlardan Brandon'ın kız arkadaşıdır. Güzel olan her şey, aşk büyülerini ve en son moda giysilerden hoşlanmaktadır. Vücudunu sergileyebildiği kıyafetler giymektedir. Hayat dolu ve iyimser olmasına karşın alışverişe çok meraklı olduğu için dersleri biraz zayıftır. Stella hayat doludur, ancak biraz bencildir ve kendine gereğinden fazla güvenir. Dersleri ve notları pek de önemsemez çünkü dersleriyle değil de giyimini ve görünümüyle ilgilidir. Her fırsatta zarafetini sergiler. Gösterişe meraklıdır ve çok hoş bir kız olduğunun bilincindedir. Özellikle, söylemleriyle, kadın ve erkeğe biçilen geleneksel rolleri pekiştiren bir temsili vardır. Tehlike anında bile güzellik ve görünüş ile ilgilenmektedir.

Enerjisini çiçeklerden ve bitkilerden alan on altı yaşındaki Flora doğa perisidir. Uzun açık kahverengi saçları vardır. Güzel ve düzgün bir vücuda sahiptir. Helia'nın kız arkadaşıdır. Yatakhane Bloom'un oda arkadaşı olan Flora sıcakkanlı bir kızdır ve daima herkese yardım etmeye hazırdır. Bunu doğaya duyduğu sevgiyle de ortaya koyar. Kendine güveni az olmasına karşın, grubun en olgunudur ve son derece sorumluluk sahibidir. On altı yaşındaki Tecna Tekno Toz Peri ülkesindedir ve gücünü yüksek teknoloji ürünü olan her şeyden alır. Tecna kısa mor saçlı, düzgün fizikli güzel bir peri kızdır. Kendisi gibi teknoloji ile ilgilenen uzman Timmy ile birlikte. Bilim, bilgisayarlar ve buluşlardan hoşlanan Tecna çok kararludur ve mükemmeliyetçidir. Hep yeni şeyler keşfetmeye çalışır ve ilgi duyduğu alanlardan dolayı daima kendini arkadaşlarından biraz farklı hisseder. Duygusuz gibi görünse de oldukça sağduyuludur.

Gücünü bütün müzik türlerinden alan müzik perisi Miusa on altı yaşındadır. Miusa Riven uzmanının kız arkadaşıdır ve uzun mavi saçlı, uzun boylu ve zayıf bir genç kızdır. Oldukça sakin ve anlayışlı bir yapısı vardır. Müzik aletleri çalmak, müzik dinlemek ve gün içinde hayallere dalmaktan hoşlanır; araştırma için doğal bir yeteneği vardır ve çok iyi bir gözlemcidir. Müzik sayesinde hep hareketli ve yepyeni

fikirlerle dolu olan Miusa'nın en zayıf yönü çabuk sinirlenmesidir. Akışkanların prensesi Layla da on altı yaşında bir geç kızdır. Gücünü Morfix denilen ve şekil değiştirebilen bir sıvıdan alır. Spor yapmaktan hoşlanır, gururlu ve karardır. Açık alanlar ve karanlıktan hoşlanmaz. Ortadoğu veya Arap kökenli bir genç kız olarak resmedilen Layla kızıl kahve saçlı, koyu tenli güzel bir genç kızdır. Bazı ülkelerdeki sunumlarda, Layla'nın ismi Aisha olarak geçmektedir.

**Uzmanlar:** Uzmanlar olarak bilinen Sky, Brandon, Riven, Helia ve Timmy özel eğitilmiş savaşçılardır. Alfea yakınlarında Kızılçeşme okulunda okumakta ve son teknoloji savaş aletlerinin kullanımı öğrenmektedirler. Her biri bir Winx kızının erkek arkadaşı olan karakterler, uzun boylu, yapılı ve güzel insanlar olarak çizilmişlerdir. Klasik erkek modelinin tersine bakımlı, çeşitli renklerde modern kıyafetler giyen, anlayışlı modern erkek tiplemesinin temsili bir sunumudurlar. Bazılarının uzun, hepsinin ise değişik renkte saçları vardır. Bloom'un erkek arkadaşı Sky aynı zamanda Eraklion kralıdır ve erkekler içinde kadın duygularından en çok anlayan karakterdir. Sky aynı zamanda grubun lideridir. Riven anti-sosyal ve alingan bir kişiliğe sahiptir. Bloom'un doğum günü partisinde giydiği bayrak desenli T-şörtünde anlaşılacağı üzere milliyetçi özellikler taşımaktadır. Ancak en milliyetçi o olduğu halde, Mandragora'nın kolaylıkla kontrol ettiği bir uzman olmuş ve dolayısıyla arkadaşlarına ihanet eden kişi durumuna düşmüştür. Uzmanlar aldıkları savaş teknikleri ve teknoloji eğitimiyle her zaman Winx kızlarının yanında olmuş ve onları tehlikelerden kurtarmışlardır.

**Diğer Kişiler:** Bloom'un ablası Daphne güçlü ve fedakâr bir kadın temsilidir. Cadılar ailesini ve gezegenini karanlık çembere hapsettiğinde, kendini feda ederek Bloom'u kurtarmıştır. Benzer şekilde, Bloom'un anne babalarını bulmasına yol gösteren ve bu konuda kararlılık ve cesaret göstermesine sebep olan kişi Daphne'dir. Verdiği maskesi sayesinde Bloom buzlar altındaki Sparks gezegenini eski haliyle görebilmiş ve Rock dağına ulaşabilmiştir. Yine Daphne'nin destek ve yardımıyla Mandragora'ya karşı durabilmiş ve kılıcı ele geçirmesini engelleyebilmişlerdir.

Kendisi de bir zamanlar cadı olan Alfea'nın müdiresi bilge Faragonda sert mizaçlı görünse de aslında yumuşak kalpli ve anaç tavırlı birisidir ve her zaman

hareket halindedir. Kılıç ustası Hagen görmüş geçirmiş bilge bir karakterdir. Ünü tüm Magix sihirli boyutuna yayılmıştır. Alfea'nın disiplin şefi Griselda çok sıkı ve titizdir. Herkesin okul kurallarına uyması gerektiği konusunda oldukça hassastır. Bir şekilden başka şekle girmenin öğretildiği “Başkalaşım” dersini veren Wizgiz en komik öğretmendir. Her derste yeteneklerini sergileyebildiği ve son derece eğlendirici hilelerle dolu numaralar yapmaktan geri kalmaz.

Pixieler, Winx Club üyelerine zor anlarında yardım eden küçük perilerdir. Kendi köylerinde yaşarlar. Her Winx kızının yakın olduğu bir pixie vardır. Bloom'un pixie'si Locette eşya bulma konusunda uzmandır. Opsidion çemberinin anahtarını evrendeki tüm yerlerin anahtarının bulunduğu “Geçitler Ağacı”ndan Locette bulmuştur. Stella'nın pixie'si Amore aşk perisidir. Digit pixie'si Tecna ile benzer özellikler taşımaktadır. Layla'nın pixie'si Piff uyku perisidir ve Flora'nın pixie'si Chatta ise konuşma perisidir.<sup>226</sup> Pixie'ler Mandragora'nın saldırısı sonrası yıkılan Alfea'yı yeniden inşa etmede Winx kızlarına yardım etmişlerdir.

Filmdeki tek insan karakterler olan, Bloom'u evlat edinen Marc ve Vanessa, Dünya gezegeninde yaşamaktadırlar. Vanessa bir çiçekçi dükkanı işletmektedir. Bloom'u çok seven çift, mutlu bir aile tablosu çizmektedir. Bloom'a karşı oldukça anlayışlı davranmışlar ve onu mutlu etmek için ellerinden geleni yapmışlardır. Marc'ın kedilere karşı alerjisi vardır. Bu sebeple Bloom, Magix gezegenindeki arkadaşları tavşan ve kediyi onların evine götürünce biraz sıkıntı yaşamıştır. Bloom'un gerçek annesi ve babası birbirini sevmekte, mutlu bir aile oldukları izlenimi vermektedir.

Karanlığa hapsolmuş üç cadı ve savaşması için gönderdikleri Mandragora, filmsel anlatıda düşman imgesinin yüklendiği karakterlerdir. Görsel sunumları da diğer karakterlerden farklıdır. Karanlıklar içinde çirkin karakterler olarak çizilmişlerdir. Üç cadı, ruh izlenimi vermek için siluet olarak çizilmiş kırmızı bir vücuda ve sarı renkli ağız ile gözlere sahiplerdir. Mandragora'nın dalgalı mavi saçları ve yamuk, öne bükümlü, bir burnu vardır. Cadılar diğer tüm karakterlerden

---

<sup>226</sup> <http://www.winxclub.com/index.php?lingua=tr>

daha çirkin olarak çizilmişlerdir. En büyük amaçları yaşadığını öğrendikleri Bloom'u ele geçirip kılıçtan ve hapsedikleri karanlık çemberden kurtulmaktır.

### 3.2.3 Zaman ve Mekân

Film hem gerçek dünyada hem de kurmaca bir uzamda, zaman olarak ise günümüzde geçmektedir. Filmdeki düşsel uzam, anlatının çoğunun geçtiği, Magix adı verilen sihirli bir boyuttur. Bu boyutta cadılar ve periler beraber yaşamaktadırlar. Gerçek uzam ise Bloom'u evlat edinen Marc ve Vanessa'nın yaşadığı Gardenia şehrindeki mahalleyi, dubleks (iki katlı) evi ve annesi Vanessa'nın çiçekçi dükkanını kapsamaktadır.

Filmsel anlatıda birçok açık ve kapalı uzama yer verilmiştir. Bu uzamlar iyi kötü, güçlü zayıf karşıtlığını yansıtan aydınlık ve karanlık sunumlarla verilmiştir. Magix'te yer alan Alfea Koleji Winx kızlarının peri güçlerini geliştirmek için gittikleri yatılı bir kızlar okuludur. Ormanın içinde bir alanda yer alan Alfea koleji pembe ve mavi renktedir. Kolejin kapsadığı diğer uzamlar ise, Bloom'un yalnız kalmak istediğinde çıktığı okulun çatısı, müdire Faragonda'nın balkonu ve bahçesi ile Winx kızlarının odasıdır. Alfea koleji öğretmenleri, öğrencileri ve binası ile renkli ve hayat dolu bir uzam olarak sunulmaktadır. Benzer bir canlılık ve hareketlilik ormanın içindeki Pixie köyünde de görülmektedir.

Magix'te yer alan diğer bir uzam ise Hagen'ın bir dağın tepesinde yer alan ve filmin ilk sekansının geçtiği kasvetli şatosudur. Benzer bir uzam, buzlarla kaplanmış, Bloom'un prensesi olduğu, Sparks gezegeni ve bu gezendeki en yüksek dağ olan Rock dağı olarak çizilmiştir. Bu dağın zirvesinde gizli bir kütüphane vardır ve Sparks Kraliyet Ailesinin "Kader Kitabı" bu kütüphanede gizlidir. Filmsel anlatıda karşılan diğer bir karanlık ve kasvetli uzam da cadıların ve Bloom'un ailesinin hapsediği Opsidion Çemberi'dir. Burası karanlık, gizli ve korku dolu bir geçit olarak sunulmaktadır. Kötülüğün gücü ve karanlığın etkisi ile periler bu ortamda güçlerini yitirmektedirler.

Çizgi filmde, filmsel anlatıya duygu katmada etkili bir uzam kullanımı yer almaktadır. Uzamlar anlatıyı ve verilmek istenen duyguyu görsel olarak destekler niteliktedir.

### 3.2.4 Temalar ve Söylemler

*Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı* filminde, hem görüntü hem de rol açısından ağırlıklı olarak kadın karakterlere yer verilmiştir. Eril dış ses ve dişil pixieler de dahil olmak üzere filmde yer alan kırk karakterden yirmi yedisi kadın, on üçü erkektir. Kadın karakterler sayıca çoğunlukta olsa da ataerkil ideolojinin pek fazla değişmediği, hatta gerçek dünyadan farklı olarak, kurmaca uzam aracılığıyla kadınları her şeye dahil ederek mevcut egemen ideolojinin meşrulaştırılmaya çalışıldığı gözlenmiştir.

Filmsel anlatı içinde toplumsal cinsiyet rollerinin inşasında yer alan temel egemen ideoloji söylemi güç ve iktidar kavramları üzerinedir. Kızlar peri güçleri varken başarılı birer dövüşçü ve savaşçı iken, peri güçlerini yitirdiklerinde erkekler tarafından kurtarılmayı bekleyen karakterler olarak sunulmuşlardır. Periler cadılara ve kötülüğe karşı durmakta ve bu konuda en büyük destek ve yardımı aynı zamanda erkek arkadaşları olan “uzmanlar”dan almaktadırlar. Periler sadece kadınların gidebildiği Alfea peri okuluna devam etmekte ve peri güçlerini nasıl kullanacaklarını öğrenmektedirler. “Uzmanlar” ise sadece erkeklerin eğitim aldığı bir okulda son teknoloji savaş ürünlerini kullanmayı ve başarılı birer savaşçı olmayı öğrenmektedirler. Diğer bir ifadeyle, fiziksel güç dayanıklı ve güçlü olan erkek karakterlerle; perilik gibi sihirli güçler sayesinde fiziksel güce ihtiyaç duyulmayacak bir rol ise daha hassas ve narin bir yapıya sahip olan kadınlar ile özdeşleştirilmektedir.

Winx kızları filmin ilk sekansında “düşman” olarak robotlarla karşılaşır. Bu robotlar eril bir yapıda çizilmişlerdir ve kızlar tarafından da “adamlar” diye hitap edilmektedirler. Işın kılıcı kullanan bu robotları yenebilmek için tüm özel güçlerini kullanan kızlar Tecna’nın teknolojik gücü sayesinde robotların komuta merkezinin yerini bulmuş ve Bloom’un sihirli gücüyle de düşmanlarını yenmişlerdir. Bu



sekansta teknolojinin insanları götürebileceği uç boyutlar irdelenmektedir. “Kötülük” imgesi yüklenen karakterler teknolojiyi kullanarak insanları tahakküm altına alırken “iyilik” imgesi yüklenen kahramanlar yine teknoloji sayesinde kötüyü engeller. Burada sunulanlar aslında reel hayatın birer uzantılarıdır. Robotlar günümüzün bilinci ve duyguları tektipleşmiş insanları / nesnelere olarak karşımıza çıkarlar.<sup>227</sup>

Filmde kötülük ve kötüler karanlık, iyilik ve iyiler aydınlık sunumlarla verilmektedir. Winx kızlarının düşmanları olan cadılar karanlık ortamlarda sunulmalarının yanı sıra, kendileri de siyah saçlı soğuk ve karanlık tipler olarak çizilirler ve bu yapılarına uygun isimlerle çağrılırlar. Winx kızlarının filmin son sahnesinde normal halleriyle gördüğümüz düşmanları Icy, Darcy ve Stormy ile asıl düşmanı Mandragora fiziksel olarak düzgün çizilmiş karakterlerdir ama koyu renk saçlı, uzun tırnaklı ve sert bakışlı tipler olarak yaratılmışlardır. Alver’in tanımladığı düşman imgesi bu filmde de olumlanmaktadır. “Beden yapısı kaba, elleri tırmalamak üzere ileri uzatılmış ya da yumruk yapılmıştır. Gözler siyah ve kanlıdır ya da buz gibi bakmaktadır. Düşman ağızda dişlerini gıcırdatmakta, ağızdan salyalar akmakta, sırtmakta ve bağırılmaktadır.”<sup>228</sup>

Filmde kızlardan sadece kısa saçlı erkek görünümlü bir karakter olarak çizilen Tecna teknolojiden anlamaktadır. Onun dışında teknolojiden anlayanlar hep erkek karakterler olarak sunulmuştur. Örneğin, “kader kitabı”nı bulmak için Sparks gezenine bir uzay aracı ile giderler ve bu aracı bir erkek karakter kullanmaktadır. Gezegene vardıklarında yola motosikletle devam etmeye karar verirler ve motosikletleri erkekler kullanırlar. Erkekler önde kızlar onların arkasında oturur. Ancak erkekler kuşun kanadında mahsur kalınca, kızlar onları kurtarmak için motosikletlere biner ve uzay aracının yanına giderler. Burada ortaya çok belirgin bir ataerkil söylem çıkmaktadır. Erkeğin olduğu yerde kadın ikinci plandadır. Kontrolü ona bırakır ve koyduğu kurallara uyar. Erkek, lider, koruyucu ve güçlü olan olarak kodlanır. Kadın ise ancak erkeğin olmadığı durumda erkeğe ait görevleri yerine getirebilir. Tecna “Şimdi şu düğmelerin ne işe yaradığını anlamamız gerekiyor” diyerek normalde bu aracı kullanmadığını ama öğrenebileceğini ve üstesinden

---

<sup>227</sup> Emir, s. 118.

<sup>228</sup> Alver 25

gelebileceğini ifade ederken, Stella “düğmeler, ışıklar, şalter. Hepsi erkeklere göre. Siz bana kanat ve sihir verinde ne yapacağımı görün” ifadesiyle teknolojinin erilliğini ve kadının peri güçleri olmadan zayıf ve güçsüz bir varlıktan öteye gidemeyeceği görüşünü olumluyor. Diğer bir ifadeyle, Stella güzelliğe ve bakıma düşkünlüğünün yanı sıra bazı söylemlerinde mevcut ataerkil ideolojiyi olumlamakta, kendini gönüllü olarak toplumsal cinsiyet ilişkisinin içine dahil etmektedir. Zaten filmsel anlatı da gerçekdışı bir görünüm altında somut bir gerçeği sunmaktadır: Ataerkil düşsel dünya.

Filmdeki hemen hemen tüm kadın karakterlere aynı şablon uygulanmış, göz ve saçlarında yapılan değişikliklerle farklı görünüm kazandırılmıştır. Bu şablonda egemen ideolojinin inşa ettiği “kusursuz kadın bedeni” tanımlamasına uymaktadır: uzun bacaklar, ince bel, yuvarlak hatlı kalça, dik göğüsler, uzun saç ve renkli gözler. Filmsel anlatı çerçevesinde kadınlığı en ön plana çıkan karakter Stella olmuştur. Makyaj yaparken, oje sürerken ve süslenirken resmedilmesinin yanı sıra, önemli ve tehlikeli anlarda bile “şekilciliği” ön plana çıkmaktadır. Kütüphanedeki kitapta Bloom ilk defa anne babasının resmini gördüğünde, Stella doğrudan kraliçenin gelinliğiyle ilgilenmiş ve “gerçekten muhteşem” olduğunu söylemiştir. Opsidion’a gittiklerinde de “burayı dekore ettirmeliler” diyerek yine tüketim anlayışını ön plana çıkartmıştır. Filmin genel çerçevesinde kadın karakterler sadece güzelliğini düşünen kişiler olarak sunulmamışlardır, ancak erkek arkadaşları ile olan ilişkilerinde fazla samimi ve yakın olmayı tercih ettikleri görülmüştür.

Winx kızları davetkar vücutları ve duruşları ile kadınları metaya dönüştürdükleri ve dolayısıyla çizgi filmin cinsel içerik taşıdığı yönünde eleştirilere maruz kalmıştır. Bu bağlamda, filmde üç öpüşme sahnesi yer almaktadır. İlki, Bloom’un doğum günü partisinde Sky gelince tam birbirlerini öpmek üzereyken, diğerlerinin uyarısıyla sarılmaya dönüşmüştür. Diğer Opsidion Çemberinde, Riven yüzünden Muisa yaralandıktan sonra Riven’in kendisine gelmesi ve birbirlerini öpmeleridir. Son öpüşme sahnesi ise filmin son sekansında Sky’ın evlenme teklifi sonrasında Bloom’la öpüşmesidir. Yetişkinlerle bağdaştırılan bu eylem her yaştaki insan için doğal hale getirilmekte ve ortak duyu oluşturulmaktadır.

Winx kızları peri olduklarında peri filmlerinin geleneksel bir unsuru ve görüntüsel göstergesi olan kanatları ile uçma becerisine sahiptirler. Cadılar ise daha çirkin ve benzer güçlere sahip karakterler olarak sunulmaktadır. Genelde kadın olan cadılar ve periler iyi kötü karşıtlığını temsil etmektedir. Sonuçta, hep iyiler kazanır. Ataerkil söylem çerçevesinde cadıların sembolik olarak varolan düzeni sarsmaya veya bozmaya çalışan düşman olarak sunulmaktadır.

Toplumsal işbölümü çerçevesinde baba karakteri ve erkek karakterler sadece kamusal alana ait olarak sunulmuş, anne ve kadın aynı zamanda özel alandan sorumlu kişi olarak temsil edilmiştir. Bloom bulaşık yıkarken annesine yardım eder. Babası ise eve gelince televizyonun karşısına geçer ve hizmet bekler. Bloom'un annesi kadına uygun olarak bir çiçekçi dükkanı işletmektedir. Çalışıyor da olsa ev işlerinden o sorumludur. Erkekler ev işi veya yemek yaparken görülmemektedir.

Winx Club çizgi filmi diğer iki filme kıyasla kadını farklı rollerde sunmaktadır. Güzellik düşkünü ve tüketici kadından ziyade anlayışlı, paylaşımcı, cesur ve farklı ilgi alanları olan kadın temsilleri öne çıkmaktadır. Ancak bu özelliklerin çoğu düşsel bir uzamda verilmekte, hem kurmaca hem de gerçek dünyada ataerkil ideoloji belli pratiklerle içselleştirilmektedir. Toplumsal cinsiyet rolleri kadın ve erkek tanımlarıyla yeniden sunulmaktadır.

## Değerlendirme ve Sonuç

Bu çalışmada, çocuklara yönelik bir film türü olarak kabul edilen çizgi filmlerde çocukluk ve toplumsal cinsiyet kavramlarının nasıl temsil edildiği; bu temsil pratiklerinin toplumsal cinsiyet rollerini oluşturup oluşturmadığı; eğer oluşturuyorsa nasıl oluşturduğu ve bu cinsiyet rollerinin nasıl yeniden üretildiği sorunu üzerinde durulmuştur. Genelde çocukluk, özeldede kadınlık ve erkekliğin toplumsal ve kültürel birer kurgu oldukları sayılısıyla, çizgi filmlerin toplumsal cinsiyet kategorilerini, ideolojik bir bakış açısıyla, kapitalist düzenin gereklerine uygun olarak yeniden kurgulayıp inşa ettiği savından hareketle, kadın karakterler sayıca fazla olduğu için, örneklem olarak özellikle seçilen üç çizgi filmin niteliksel metin analiziyle çözümlenmesi yapılmıştır.

Örneklem olarak incelenen filmler genelde eril bir yapıya sahip olan yani erkek karakterlere daha çok yer ve söz hakkı verilen diğer çoğu animasyon filminden farklıdır. Ancak, biçimsel olarak, her ne kadar kadın veya kadın-çocuk izleyiciye yönelik olmasıyla bir farklılık yaratsa veya filmlerdeki temsiller doğrultusunda, eskiden sadece erkeğe ait alanlarda artık kadınlarında söz hakkı var olsa da, içerik açısından erkek veya kadın karakter sunumunda bazı stereotipik özelliklerin hala var olduğu açıkça görülmektedir. Filmlerde yer alan kültürel temsiller temelde hem erkek hem de kadın açısından ataerkil ideoloji temelinde inşa edilmiştir. Her üç filmde de toplumsal cinsiyet rolleri ile ilgili olarak üretilen söylemler ataerkil ideolojiyi pekiştirmekte ve egemen ideolojik söylemler yeniden üretilip tekrar edilmektedir.

Çalışmanın savı doğrultusunda, temsil sorununa cevap aramak üzere belirlenen alt amaçlardan ilki, çizgi filmlerde öykü, karakter, mekân ve zamanın nasıl seçilip kurulduğu; bu seçimlerin temsil ve anlam üretimi açısından bir önemi olup olmadığı ve seçimler arasında benzerlikler, farklılıklar ve ortaklıklar olup olmadığıdır. Buna göre incelenen filmlerde öykülerin farklı olduğu ancak mekânların benzer olduğu, karakterlerin de fiziksel ve kişilik açısından benzerlik taşıdığı görülmüştür.

İncelenen filmlerin ortak noktası her birinde yer alan karakterlerin maddi olarak yüksek gelir seviyesinden ailelere mensup olmalarıdır. Buna bağlı olarak ise geniş caddeli mahallerde yer alan büyük ve bahçeli evlerde yaşamaktadırlar. Diğer iki filmden farklı olarak, *Winx Club* filmi, Bloom karakterinin üvey ailesiyle yaşadığı ev ve mahalle dışında, Magix isimli sihirli bir boyutta geçmektedir. Bu düşsel uzam da çok güzel bir yer olarak resmedilmiştir. Üç filmde birçok teknolojik gelişmenin yer aldığı günümüz dünyasında geçmektedir.

Karakterlerin gelir seviyesi yüksek kişiler olarak çizilmesi, tüketici özneler olarak konumlandırılmalarını kolaylaştırmaktadır. Karakterler pahalı hobilere sahiptir. *Barbie'nin Günlüğü* filminde Kevin amatör bir yönetmendir ve masraflarını kendisinin karşıladığı kısa filmler çekmektedir. Barbie ve arkadaşları müzikle uğraşmaktadır ve Barbie'nin evinin garaj bölümünde bir ses sistemi vardır. Bratz kızları modayla ilgilenmekte ve bu bağlamda zaten sürekli tüketici karakterler olarak resmedilmektedirler. *Winx Club*'ta diğer iki filmde olduğu kadar şaşalı yaşamlar sunulmamasına rağmen karakterler doğum günü partisi kutlama gibi tüketim toplumunun icadı olarak kabul edilebilecek bir davranışta bulunmaktadırlar. Özetle, karakterlerin kendileri güzel, yaşamları ise lüks ve güzel, özenilesi yaşamlar olarak resmedilmekte ve izleyicilerin bu özelliklere ve yaşamlara ulaşmak için tüketici konumlarını daha işlevsel hale getirmeleri gerektiği ortak duygusu oluşturulmaya çalışılmaktadır.

Özellikle günümüz çizgi filmlerinde, hem bugün hem de yarının tüketicileri olarak büyük bir pazar olarak görülen çocukların her birinin özdeşleşebileceği karakterler yaratılmakta ve böylece yeni kahramanlar oluşmaktadır. Örneğin *Winx Club* filminde fiziksel ve kişisel olarak farklı altı karakter yaratılmıştır. Benzer şekilde, *Bratz* filminde de birden fazla farklı karakter yer almaktadır. Bu sayede, filmin yanı sıra her bir karaktere ait olarak üretilen yan ürünlerde tüketime sunulmakta ve büyük gelir elde edilmektedir.

Çalışmanın ikinci sorusu ise filmlerde hangi kavram ve temaların seçildiği; anlatı yapısı içinde toplumsal cinsiyet ve çocukluk ile ilgili temalar, kavramlar ve değerler olup olmadığı olmuştur. İncelenen çizgi filmlerde yer alan başkarakterler on

sekiz yařın altındadır ve genel kabul çerçevesinde “çocuk” sayılmaktadırlar. Ancak kıyafetlerinden hobilerine, fiziksel özellikleri ve dış görünüşlerinden yaşam tarzlarına kadar yetişkinlerden farklı olmayan bir şekilde resmedilmişlerdir.

Filmlerde çocukların kararlarını etkileyen aile otoritesi, Barbie'nin annesi tarafından zorla okula gönderilmesi dışında, neredeyse hiç yer almamaktadır. Çocukların aile ile birlikte pek fazla gösterilmemesi artık toplumsallaştığının, aile dışında farklı ortamlarla etkileşim kurmaya başladığının bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

Filmlerde karşılaşılan diğer bir ortak nokta, çocuk/ergen-ebeveyn ilişkisinin çatışmadan uzak şekilde resmedilmesidir. Doğduğu yaşamdan mutlu, isyankar olmayan bir çocuk-ergen kitlesi vardır. Burada “68 kuşağını kimse istemiyor” ideolojik yaklaşımı göze çarpmaktadır. Yeni ve modern arayan çocuk-geç kitlesi yerine hayatından “memnun, uysal ve barışık” bir kitle arayışı vardır. Bu durum, çatışmanın olmadığı, siyasal anlamda da “muhafazakar” bir toplum eğretilmesi olarak da okunabilir.

Filmlerde öne çıkan kavramlar ise dostluk, dürüstlük, kendine ve başkalarına güven, cesaret, güzellik ve teknolojinin gerekliliğidir. *Barbie'nin Günlüğü*'nde kendine güven eksikliği yaşayan genç ve güzel bir kızın kimlik arayışı; *Bratz: Kamp Macerası*'nda moda ve güzelliklerine düşkün dört genç kızın kendi lüks hayatlarından farklı olarak zorunlu bir kamp deneyimi yaşamak zorunda kalışları ve buna bağlı olarak uygarlığın sunduğu teknoloji ve diğer imkanlardan uzak bir şekilde doğayla başa çıkmaya çalışmaları; *Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı* filminde ise evlat edinilmiş genç bir kızın aslında bir peri olduğunu öğrenmesi ve gerçek ailesini bulup onları kötülerin elinden kurtarmaya çalışması ve bu çabasında arkadaşlarının onu yalnız bırakmayışı konu olarak seçilmiştir. Seçilen üç filmde ortak noktası, örtük tema olarak, kadın karakterlerin güzellik kavramına fazlasıyla önem vermesi ve kendini karşı cinse beğendirme arzusunda olmasıdır. Yaşları itibarıyla çocuk olarak nitelenen karakterler bağımsız yaşamlar sürmektedir. Özellikle kadın karakterler, giyim ve makyajlarıyla “yetişkinleştirilmiş” ve cinsel açıdan “nesneleştirilmiş” karakterler olarak sunulmaktadır.

Çalışmanın üçüncü ve son sorusu ise filmlerde toplumsal cinsiyet rolleri ile ilgili nasıl bir söylem üretildiği ve bu konuyla ilgili yeniden üretilen ve tekrarlanan söylemlerin neler olduğu; kadınlar ve erkeklerin hangi kavramlarla ilişkili olarak sunulduğu ve toplumsal cinsiyetin inşasında işleyen ve dolaşıma sokulan ideolojik pratiklerin neler olduğudur.

Seçilen filmlerde kahramanlar, genelde eril karakter ağırlıklı çizgi filmlerden farklı olarak, kadın karakterlerdir. Bu yeni kadın kahramanlar belli ilgi alanları olan, kamusal alanda yer alan / almaya çalışan, hem güzel hem de zeki karakterler olarak sunulmaktadır. Bu sayede, gerçekte, açık veya örtük olarak, yaygın stereotiplere uygun şekilde temsil edilmekte olan kadın değişmiş görünmektedir. Böylelikle cinsler arasındaki biyolojik olarak başlayan ve toplumsal olarak devam eden eşitsizlik olgusunu yıkan / yıkmaya çalışan temsiller yaratılarak aslında mevcut sistem ve yarattığı eşitsizlikler maskelenmeye ve anlamlı bir yokluk yaratılmaya çalışılmaktadır.

Kadınlar ve erkekler üzerine üretilen söylemlerin büyük bir kısmı her üç filmde de yer almakta ve her bir filmin bu doğrultudaki anlatısal yapısı görsel olarak da desteklenmektedir. Bu söylemlerden ilki karakterlerin fiziksel sunumlarında görsel olarak üretilmiştir. Farklı etnik kökenlerden kadın karakterlere yer verilmekte ama erkek karakterlerin hepsi beyaz olarak resmedilmektedir. Erkek karakter temsillerinde, hem *Barbie'nin Günlüğü* hem de *Bratz: Kamp Macerası* filmlerinde, kısa saçlı, kumral, yapılı vücutlu, sıradan görünüşlü ve giyimli ama anlayışlı erkek karakterler ön plana çıkmıştır. *Winx Club*'ta ise erkekler mavi ve mor gibi farklı saç renkleri, sportmen, yapılı vücutları ve tipleriyle modern, bakımlı ve değişen erkeği simgelemektedir. Başta uzun sarı saçlarıyla Sky karakteri tüketim toplumunun tek cinsleştirme çabasını olumlar niteliktedir.

İdeal erkek bedeni hemen hemen tüm dönemlerde benzer özellikler taşıırken, ideal kadın bedeni zaman içinde değişim göstermiştir. Yukarıda bahsedildiği üzere, seçilen filmlerdeki erkek temsilleri söz konusu olduğunda da fiziksel görünüş özellikle *Barbie'nin Günlüğü* ve *Bratz: Kamp Macerası*'nda ikinci plana atılırken, kadın karakterlerin hemen hepsi vücutlarını sergileyen kıyafetler giyen güzel ve

düzgün fizikli kadınlar olarak resmedilmiştir. Farklı etnik kökenlerden olan kadın karakterlerin hemen hepsi bol makyajlı, uzun saçlı (eril özellikler sergileyen Winx kızı Tecna hariç), renkli gözlü, uzun boylu, uzun bacaklı, ince belli ve çok güzel tipler olarak çizilmiştir. Başka bir deyişle, kadını metalaştıran egemen ideoloji bu animasyon filmlerinde de işlemektedir. Karakter çocuk da olsa kadınlığı ön plana çıkarılarak bedeni nesneleştirilmekte, çizilen bu ideal kadın tipi doğallaştırılmakta ve bu konuda ortak bir duyu inşa edilmektedir. Filmlerin hiçbirinde kötü karakterler dahil şişman ve bakımsız karakterlere yer verilmemiştir.

Winx Club ve Bratz filmlerinde insani yetiler kızlar arasında bölüştürülmüştür. Bu durum hem ideal kadın anlayışına ilişkin arzuyu körüklemekte, hem de bunun olanaksızlığını ima etmektedir. Bu yetilerin hepsinin tek bir kadında olmadığı, bölündüğü ortak duyusu inşa edilmektedir.

Örneklem olarak seçilen çizgi filmlerde çizilen kadın bedeni günümüz tüketim toplumunda belirlenen “ideal kadın” bedeni motifi gibidir. Bu mükemmel beden sadece beyaz kadına değil, filmlerde görüldüğü üzere Afro-Amerikan yani koyu renk tenli kadın gibi farklı etnik kökendeki kadınlara da uygulanmakta ve bedensel açıdan tek tip kadınlar yaratılmaktadır. Söz konusu çizgi film karakteri olunca bunun tek bir şablon üzerine sadece saç, göz ve ten rengini değiştirerek daha kolay bir şekilde farklı karakterler yaratmanın bir yolu olduğu ileri sürülebilir; ancak, asıl olan ilk şablonda yaratılan çizimdir. Bu anlamda, seçilen çizgi filmler bu yeni “kusursuz kadın” ideolojisini yeniden üretmektedir.

Sunulan bu kadın tipi, güzelliğini muhafaza etmek ya da sürekli güzel görünmek için makyaj yapmakta; maskeler uygulamakta ve kremler kullanmakta (Bratz kızları Cloé ve Jade; Barbie'nin arkadaşı Courtney; Winx kızı Stella); modayı takip etmekte ve bu yolla kendisini sürekli bakılır kılmaya çalışmaktadır. Kadınların bu metalaşmış hazlarını gerçekleştirmek için ataerkil kapitalist sistemin ürettiği ürünleri satın almaları gerekmektedir. Satın aldıklarında da kendilerine yapılan çağrıya cevap vermiş ve egemen ideolojiye katılmış olmaktadır. Diğer bir ifadeyle, kendilerine seslenen bu metalaşmış değerler veya ürünlere yanıt vererek ve onları kabul ederek ataerkil özne durumunu kabul etmiş olurlar. Bu durum filmlerdeki kadın



temsillerinin hemen hemen hepsinde görülmektedir. Bratz kızları “moda tutkunu genç kızlar” sloganıyla sunulmaktadır ve kızların hayatındaki en önemli şey alışveriş, makyaj ve bakımdır. Barbie ve arkadaşları da görüntüleriyle ve ne giyecekleriyle oldukça ilgilidirler. Winx kızlarının her biri farklı bir özelliğe sahiptir ama başta Stella olmak üzere hepsi görüntülerine önem vermekte ve beğenilmekten hoşlanmaktadırlar. Kısaca, incelenen çizgi filmlerde kadınların “erkeğin bakışının nesnesi” olma konumları yeniden inşa edilmektedir.

Kadın ve erkek temsillerinin başka bir boyutu da cinsler arası ilişkiler üzerinedir. *Barbie'nin Günlüğü* ve *Winx Club* çizgi filmlerinde doğrudan, *Bratz: Kamp Macerası* filminde ise dolaylı olarak heteroseksüel ilişki meşrulaştırılmaktadır. Erkek karakterlerin hiçbirisi efemine tavırlar içinde sunulmamıştır. Sadece Sky karakteri uzun saçlarıyla geleneksel olarak kadına ait kabul edilen bir özelliği fiziksel ölçekte taşımaktadır. Erkekler kadınlara ait rollerden herhangi birisini uygularken resmedilmemiştir. Erkekler kadınsı özellikler verilmesine de kadınlara erkeksi özellikler verilmektedir. Bu bağlamda da hakim ideolojinin etkisi sezilmektedir. Erkekler kadınsı özellikler taşıyamaz ama kadınlar erkeksi özellikler taşıyabilirler. Kısa saç, pantolon giyme gibi özellikler eril yapıdaki veya eril konularla ilgili karakterlere verilmektedir. Ancak kadın genelde edilgin nesne olarak konumlandırılmaktadır.

*Bratz: Kamp Macerası* filminde Cameron'un motorunun üzerinde ve *Winx Club* filminde ise Riven'in T-şörtü üzerinde birbirine benzer, kırmızı, mavi ve beyaz renkli bayrak desenine rastlanmıştır. Milliyetçi bir söylem oluşturulmaya çalışıldığı düşünülmektedir. Ancak bu söylem devleti eril kılan, dolayısıyla milliyetçilik veya şovenizm olgusunu da erkek karakterlerle bağdaştıran hakim ideolojiyi destekler nitelikte olduğu görülmektedir.

Her üç filmde de karşılaşılan diğer bir kadın ve erkek söylemi teknolojik araçlar ve kullanımları üzerinedir. Teknolojik aletler erkeklerin bir uzantısı olarak görülmekte ve eril dünyaya ait olarak sunulmaktadır. *Barbie'nin Günlüğü*'nde röportaj yapması için Barbie'ye kamerayı getiren, nasıl kullanılacağını gösteren ve çekimleri bilgisayarda düzenleyen hep Kevin olmuştur. *Bratz: Kamp Macerası*'nda

hem Bratz kızları hem de ikizler, alıcı, cep telefonu ve televizyonu, radyo ve navigator (yol bulucu) gibi teknolojik ürünleri kullanan kişiler olarak sergilenmiş olsalar da bu aletler sorun çıkardığında tamir etmeyi başaramamakta veya ne olduğunu anlayamamaktadırlar. *Winx Club*'ta ise altı Winx kızından sadece Tecna (teknolojik güce sahip olan peri) teknolojik aletlerden anlamakta ve bunları kullanabilmektedir. Tecna, özellikleri açısından diğer kızlardan farklıdır ve kısa saçlı olarak çizilmiştir. Bu detay teknolojinin eril dünyaya ait olduğu; dişi bir varlık onu kullanacaksa, onun da eril özellikler taşıyor olması gerektiği söylemini üretmekte ve böylelikle bu konuda da doğallaştırma yoluyla ortak duyu inşa edilmektedir. Diğer taraftan Tecna tiplmesi kadın erkek eşitsizliğinin ortadan kalkabileceğinin bir göstergesidir.

Toplumsal cinsiyet rollerinin inşasında kullanılan diğer bir söylem ise egemen ideolojinin sürekli olarak yeniden ürettiği ve tekrarladığı güç ve iktidar kavramları üzerinedir. İncelenen üç çizgi filmde de erkekler güçlü ve koruyucu, kadınlar ise zayıf ve korunmaya muhtaç karakterler olarak sunulmuştur. Bu güç sadece fiziksel değil ruhsal açıdan da benzer bir işleyiş göstermektedir. Erkekler kendilerine güvenli ve rahat olarak resmedilirken, kadın karakterler genelde kendilerine güvensiz ve korkak olarak kodlanmıştır. *Barbie'nin Günlüğü*'nde Kevin kendine güvenen, sağduyulu, olgun ve anlayışlı bir karakter iken, Barbie kendine güvensiz, kendine güvendiğinde de bunu günlüğü ve bileziğinin sihrine bağlayan bir kişidir. Todd çok hoşlandığı ve ulaşmaya çalıştığı erkektir. Aralarındaki ilişkide kararı veren hep odur. O isteyince bir araya gelmiş ve yine o isteyince ayrılmışlardır ama Barbie hala onun peşindedir. Sonuçta, Barbie kendisinden hoşlandığını öğrendiği Kevin ile bir araya gelmiş ve Todd'dan vazgeçmiştir. Bu vazgeçişte egemen ideolojiyi pekiştirmektedir. Kadın kendi arzuladığı erkekle değil onu arzulayan erkekle beraber olmayı seçmiştir. Aynı filmde Barbie, televizyonda spikerlik yapmak istemekte ama bunun için önce Bay Wexler'ı ikna etmesi gerekmektedir. Bu durum da, kadın statüsünün belirleyicisinin bir erkek olabileceği başat mitini, doğallaştırma yoluyla içselleştirmektedir.

*Winx Club* erkek iktidar ve gücünü en çok pekiştiren çizgi filmidir. Winx kızları peridir ve sihirli güçlerini nasıl kullanacaklarını öğrendikleri Alfea isimli peri

okuluna devam etmektedirler. “Uzmanlar” olarak adlandırılan erkek arkadaşları ise Kızılçeşme isimli bir okulda son teknoloji ürünler dahil bütün silahların kullanımını ve savaş sanatını öğrenmektedirler. Bu yeteneklerini kullanarak perilere yardım etmektedirler. Uzmanların okulu sadece erkeklere eğitim veren bir okuldur. Egemen ideolojinin ürettiği şekliyle dövüş, savaş, teknoloji gibi kavramlar kadınlara uygun değildir ve bu konularda edilgin roller taşırlar. Periler de sadece kadınlardan oluşmaktadır. Güzellik, narinlik, yumuşak başlılık ve iyilik gibi kavramlarda erkeklere uygun değildir. Winx kızları peri güçleri olduğunda her türlü düşmanı yenebilmekte, ancak bu güçlerini kullanamadıklarında, yani sıradan bir kadın haline geldiklerinde, uzmanlar tarafından kurtarılmayı ve yardım edilmeyi beklemek zorundadırlar. Hakim ideoloji burada da işlemektedir: Kadınlar sadece sihir varsa, kurmaca bir gerçeklik çerçevesinde güçlü olabilirler, yani gerçek hayatta öyle değildirler ve erkeklerin yardımına muhtaçlardır. Böylece erkek hegemonyası altında erkek üstünlüğü doğallaştırılmakta ve ortak duyu inşa edilmektedir.

Benzer şekilde *Bratz: Kamp Macerası* filminde de, ikiz kardeşler Kirstee ve Kayce, yanlarına gidip ormanda vahşi ve tehlikeli bir ayı görüldüğünü söylediklerinde, Dylan ve Cameron, kızları “kurtarmak” için hemen yola çıkmışlardır. Kızların kendi başlarına bunun üstesinden gelemeyeceklerine emindirler. Ancak egemen ideoloji burada bir sekteye uğrar ve kızları erkekler değil, erkekleri kızlar kurtarır. Bu noktada metalaşmış bir ürünün doğallaştırılması söz konusu edilir. Cloé ayıyı “ballı yulafı” yüz maskesi sayesinde uzaklaştırmıştır. Yani kapitalist toplumun metalaşmış bir ürünü, kurtarıcı bir silahla yer değiştirmiştir.

Kadın ve erkek temsillerinin hakim ideoloji çerçevesinde üretildiği diğer bir söylem özel ve kamusal alan kavramlarıyla ilgilidir. Filmlerde hem erkekler hem de kadınlar kamusal alanda sunulmaktadır; ancak, farklı rollere sahiptirler. En çok meslekle karşılaşılan film *Barbie'nin Günlüğü*'nde erkek karakterler televizyon yöneticisi ve (kadınların iyi olmadığı düşünülen bir konu olan) Fen Bilgisi öğretmeni olarak resmedilmekte, kadınlar ise mağaza sorumlusu, haber spikeri (görselliğin ön planda olduğu bir meslek), okul müdiresi ve *Bratz: Kamp Macerası* filminde de moda yazarı rolleriyle sunulmaktadır. Diğer bir ifadeyle, kadına kamusal alanda verilen rol kadına uygun bir roldür. Müdirelik ya da Bloom'un annesinin mesleği

olan çiçekçilik, seçilen mesleklerin kadına yönelik olduğu varsayılan meslekler olduğunun örnekleridir.

Okulun müdiresinin bir kadın olması kadının daha önce sadece erkeğe ait olan kamusal alanda hem de yönetici bir pozisyonda da yer alabildiğinin bir göstergesi gibi görünse de, aslında bu zaten daha çok kadına uygun görülen öğretmenlik vasfının yanında, kadının ancak müdirelik gibi bir konumda yöneticilik yapabileceğinin bir göstergesidir. Okulda çocuklar vardır, zaten çocuklara bakmak, kontrol etmek ve eğitmek kadına ait bir sorumluluktur. Bu noktada, egemen ideoloji kadını kamusal alana dahil etmektedir. Kadına kamusal alanda yer açmakta, ona uygun gördüğü rollerde konumlandırmakta, ama özel alana ait sorumluluklarını da devam ettirmektedir. Diğer bir ifadeyle, doğallaştırarak ve ortak duyu inşa ederek, egemen ideolojiyi onaylayan bir temsil gerçekleşmektedir.

Filmlerde kadın karakterler genelde kapalı uzamlarda karşımıza çıkmakta, arkadaşlarıyla beraber evlerinde veya odalarında vakit geçirmektedirler. Kadınlar güzellik, erkekler ve ev işleri dışında herhangi bir sorun yaşarken sunulmamışlardır. Diğer bir deyişle, maskeleyen ve anlamlı yokluk pratikleri sayesinde kadınlar bunlardan başka hiçbir sorunları yokmuş gibi resmedilmekte ve böylelikle bu konuda ortak bir duyu inşa edilmektedir. Hiçbir erkek karakter odasında veya ev içinde arkadaşıyla oturup dertleşirken görülmemiştir. Barbie'nin *Günlüğü*'nde Kevin Barbie'nin evine gelir ama ya film izlerler ya da bilgisayarda çalışırlar. Toplumsal işbölümü çerçevesinde baba karakteri ve erkek karakterler sadece kamusal alana ait olarak sunulurken, anne ve kadın aynı zamanda özel alandan sorumlu kişi olarak temsil edilmektedir. *Barbie'nin Günlüğü*'nde Barbie'nin annesi ve *Winx Club*'da Bloom'un üvey annesi mutfaktan ve ev işlerinden sorumlu kişiler olarak özel alan olan eve ait şekilde konumlandırılmıştır. Evin kızı da bir kadın olarak ev işlerinde annesine yardım etmekle yükümlü olan kişidir. Winx kızı Bloom'u bir sahnede annesiyle beraber bulaşık yıkarken görürüz. Barbie Kevin geldiğinde yemek servisini yapan ya da yiyecek bir şeyler hazırlayan kişidir. Erkekler hiçbir filmde ev işi veya yemek yaparken görülmemektedir.

Kısaca, ataerkil ideoloji evsel sorumlulukları kadına yüklemektedir ve bu yükümlülük seçilen çizgi filmlerdeki sunumlarla da doğallaştırılmakta ve bu konuda da varolan egemen değerler yeniden inşa edilerek ortak duyu oluşturulmaktadır. Görsel ve söylemsel olarak sadece *Winx Club*'ta yer alan baba karakteri ise evi geçindiren, kamusal alanda çalışan ve eve gelince televizyonun karşısına geçip hizmet bekleyen bir karakter olarak temsil edilmektedir. Ancak, *Winx Club* filminde egemen kalıplardan farklı olarak şefkatli, duygularını açığa çıkaran ve çocuğuyla ilgilenen bir baba karakteri çizilmiştir. Bu karakter (post) modern toplumda değişen kimlik rollerinin bir simgesidir.

Her üç filmde kadın ve erkek kıyafetlerinde yer alan renklerin de toplumsal cinsiyet rolleri çerçevesinde belirleyici özellikler sergilediği görülmüştür. *Barbie'nin Günlüğü* ve *Bratz: Kamp Macerası* filmlerindeki erkek karakterler gri, siyah ve kahverengi tonlarında koyu renkli kıyafetler giymektedirler. *Winx Club* filminin erkek karakterleri biraz daha farklı olarak lacivert, mavi, yeşil, turuncu ve kırmızı gibi çok canlı olmayan ama siyah ve griden daha esnek renkli kıyafetler giymektedirler.

Kadın karakterler ise sarı, mavi, yeşil, pembe gibi canlı renkli kıyafetler ve aksesuarlar içinde resmedilmişlerdir. Kadınlara daha doğmadan toplumsal cinsiyet rolleri gereği uygun görülen renk olan pembe, oyuncak bir bebek ve çizgi film karakteri olarak Barbie ile özdeşleşmiştir. Bu da Barbie'nin odasından kıyafetlerine, gitarından tüm diğer aksesuarlarına yansımıştır. Filmde sadece Barbie değil diğer kadın karakterlerde de arabaları dahil olmak üzere pembe renk kullanılmıştır. Farklı olarak *Bratz: Kamp Macerası* filmindeki Bratz karakterleri modayı da takip ettikleri için klasik çizginin dışına çıkmış ve o yılın modası olan her renkte kıyafet giymektedirler. Ancak, filmde yer alan ikiz kardeşler saç tokalarından kıyafetlerine, ayakkabılarından arabalarına, hatta ayakkabı şeklindeki ses alıcılarına kadar pembe renk içinde sunulmuşlardır. Bu bağlamda, renginde toplumsal cinsiyet rollerini yeniden üreten bir kullanımı çizgi filmlerle de gerçekleştirilmiş, renklerin cinsiyete göre kullanımı doğallaştırılmış ve bu konuda da ortak duyu inşa edilmiştir.

Çocuklar, kıyafetleri ve nüfus cüzdanlarının rengi dolayısıyla, doğar doğmaz karşılaştıkları biyolojik cinsiyetlerine uygun toplumsal cinsiyet rolleri kurgularıyla yaşamlarının her alanında karşılaşmaktadırlar. Aile ve çevrenin de etkisiyle öğrenmeye başladıkları bu cinsiyet farklılıklarını, oyuncaklarında, resimli kitaplarda, masalarda ve çizgi filmlerde de görüp içselleştirmektedirler.

Çizgi filmler içerdikleri şiddet unsurlarıyla eleştirilirken, aslında sosyal gelişim süreçlerinde çocukları çok daha fazla etkileyen toplumsal cinsiyet rollerini sunup sunmadıkları konusu göz ardı edilmiştir. Zamanla çizgi filmlerin eril veya cinsiyetsiz sunumları dikkat çekmiş, eril bir yapıya sahip oldukları ve hedef kitle olarak erkek çocuklarını temel aldıkları için eleştirilmişlerdir. Daha sonraları, değişen dünya düzeni ve kapitalist sistemin etkisiyle birlikte bazı çizgi filmlere dışil bir bakış açısı kazandırılmış ve kız çocuklarına yönelik çizgi filmler yapılmaya başlanmıştır. Ancak, bu çalışma da göstermektedir ki kadın ve erkek arasındaki kalın ayrımı aşındırıyor gibi görünseler de bu çizgi filmler de varolan egemen ataerkil ideolojiyi yeniden üretmekte ve toplumsal cinsiyet farklılıklarını bu ideolojinin izin verdiği ölçüde azaltmaktadır.

Toplumsal cinsiyet kalıpları çerçevesinde erkeğe verilen roller, erkek güç ve iktidarını, dolayısıyla eril egemen iktidarı meşrulaştırmaktadır. Kadınlık tanımı ise bu eril egemen iktidar tarafından yapılmakta; kadınlar mükemmel bedenlerin içine sıkıştırılarak metalaştırılmakta ve nesneleştirilmektedir. Aynı zamanda, bu mükemmel bedeni korumanın yolları olarak, tüketim toplumu anlayışı çerçevesinde, ataerkil kapitalist sistemin sunduğu ürünlerin kullanımı pekiştirilmektedir. İdeolojik işleve sahip bir kurum olan medya aracılığıyla bu ürünlerin kullanımı doğallaştırılarak kadınların bu çağrıya cevap vermeleri sağlanmakta ve egemen ideolojinin yarattığı eşitsizlikler maskelenmektedir.

Sürekli olarak yeniden yaratılan ve tekrar tekrar sunulan temsillerle kadınlık ve erkeklik kalıpları stereotipleştirilmektedir. Kadınlar yaygın stereotipler doğrultusunda anne, eş ve cinsel nesne olarak edilgen bir kadın kimliğine sahip karakterler olarak kodlanmaktadır. Filmlerde yer alan kadın karakterler çocuk yaşta bile olsalar sunumlarında bir farklılık gözetilmemekte ve “minyatür yetişkinler”

olarak resmedilmektedirler. Kapitalist sistemin dayattığı ataerkil ideolojiyi ve tüketim güdüsünü sürekli işler kılmak için sunulan bu temsiller sonucu çocukluk ve yetişkinlik arasındaki sınırlar belirsizleştirilmektedir. Böylece, izleyici çocuğun örnek alacağı “klasik” bir çocuk karakteri olmadığından, çocukluk kavramı da aşınmaktadır.

Varolan toplumsal yapı göz önüne alındığında cinsiyetler arası farklılıkların yakın bir zamanda değişeceği düşünülmemektedir. Çizgi filmlerde yer alan kadın karakterler değişim göstermekte olsalar da, bu değişim, asıl resmi pek fazla etkilememektedir. Eril özellikler sergileyen kadın karakterler de varolan stereotipleşmeleri değiştirebilecek güçte değildir. Günümüzde bu karakterler sayıca artmaya başlasa da, ya kadınsı özelliklerden yoksun olarak ya da hem teknolojiden anlayan hem de güzelliğine düşkün tipler olarak resmedilmektedirler. Tüketim toplumu anlayışı çerçevesinde, hakim ideoloji de bu değişimi destekler niteliktedir. Maddi açıdan tatmin olmayı her şeyin üstünde tutan bu anlayış, kadınları hem güzellik hem de teknoloji ürünlerini almaları konusunda heveslendirmek için böyle bir değişimden kaçınmayacaktır.

Toplumsal cinsiyet ayrımına karşı bir duruş sergileyen feminist hareketin başarılı olabilmesi öncelikle kadının kendisine bağlıdır. Kadın, varolan stereotipleşmiş yargıların değişmesi için, edilgen nesne konumundan kurtulup etken özne konumuna geçmeye çalışmalı ve kimlik inşasını kendisi gerçekleştirmelidir. Günümüz ekonomik koşulları gereği kamusal alanda daha fazla görülmeye başlayan kadın, aynı zamanda özel alandaki sorumlulukların çoğunu geleneksel şeklide / şekliyle üstlenmiş durumdadır. Bu doğrultuda da bir paylaşım gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Modern toplumlarda bu anlayış değişiyor gibi görünse de, geleneksel ataerkil toplumlarda aynı kalmaktadır.

Sonuç olarak, ister erkek ister kadın olsun, çocuklar da, oyuncaklar, masallar ve çizgi filmler aracılığıyla, daha küçük yaştan itibaren egemen ideolojiyi meşrulaştıran toplumsal cinsiyet rollerini öğrenmekte ve bunları doğal kabul etmektedir. Diğer kitle iletişim araçları ürünleri gibi çizgi filmler de egemen ideolojiyi desteklemekte ve belli erkeklik ve kadınlık rollerini yeniden üreterek, toplumsal cinsiyet

kategorilerinin biçimlenmesinde rol oynamaktadırlar. Yapılan biçimlendirmeler sonucunda izleyici çocuk toplumsal cinsiyet rollerini içselleştirmenin yanı sıra, sunulan “yetişkin çocuk” modelinden etkilenmekte ve bu modele uyum sağlamaktadır.



## Yararlanılan Yayınlar

### Kitaplar

- ABİSEL Nilgün, **Türk Sineması Üzerine Yazılar**, İstanbul: İmge Kitabevi, 1994
- ADORNO Theodor W., **Kültür Endüstrisi – Kültür Yönetimi**, Çev. Nihat Ülner, Mustafa Tüzel ve Elçin Gen, 3.b., İstanbul: İletişim Yayınları, 2007
- AKBULUT Hasan, **Kadına Melodram Yakışır**, İstanbul: Bağlam Yayıncılık, 2008
- ALTAÇ Üstün, **Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film**, İstanbul: İletişim Yayınları, 1994
- ALTHUSSER Louis, **İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları**, Çev. Alp Tümertekin, 3.b., İstanbul: İthaki Yayınları, 2008
- AYTAÇ Gürsel, **Edebiyat ve Medya: Kitaptan Ekran Edebiyat**, Ankara: Kültür Bak., 2002
- AZİZ Aysel, **Araştırma Yöntemleri Teknikleri ve İletişim**, 4.b., Nobel Yayınevi, İstanbul, 2008
- BARTHES Roland, **Göstergebilimsel Serüven**, İstanbul: Kaf Yayıncılık, 1999
- BAUDRILLARD Jean, **Tam Ekran**, Çev. Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001
- BAUDRILLARD Jean, **Tüketim Toplumu**, Çev. Hazal Deliceçaylı ve Ferda Keskin, 3.b., İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2008
- BAUMAN Zygmunt, **Sosyolojik Düşünmek**, Çev. Abdullah Yılmaz, 4.b., İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2004
- BAZİN André, **Çağdaş Sinemanın Sorunları**, çev. Nijat Özön, 2.b., Ankara: Bilgi Yayınevi, 1995
- BERGER John, **Görme Biçimleri**, Çev. Yurdanur Salman, 11.b., İstanbul: Metis Yayınları, 2005
- BİLGİN Nuri, **İnsan İlişkileri ve Kimlik**, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1996
- BURTON Graeme, **Görünenden Fazlası**, Çev. Nefin Dinç, İstanbul: Alan Yayıncılık, 1995
- Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi**, İstanbul, 1986, cilt: 6
- ÇELENK Sevilay, **Televizyon, Temsil, Kültür**, Ankara: Ütopya Yayınevi, 2005
- DOĞAN İsmail, **Akıllı Küçük**, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 2000

- EAGLETON Terry, **İdeoloji**, Çev. Talip Özcan, 2.b., İstanbul:Ayrıntı Yayınları, 2005
- EMİR İsmet Yazıcı, **Kitle İletişiminde İmaj**, 2.b., İstanbul: İm Yayın Tasarım, 2003
- ERDOĞAN İrfan ve ALEMDAR Korkmaz, **Öteki Kuram**, Ankara: ERK, 2002
- ERDOĞAN İrfan, ALEMDAR Kaya, **Popüler Kültür ve İletişim**, Ankara: Ümit Yayıncılık, 1994
- ERDOĞAN İrfan, **Pozitivist Metodoloji: Bilimsel Araştırma Tasarımı, İstatistiksel Yöntemler, Analiz ve Yorum**, Ankara: Erk Yayınları, 2000
- FİSKE John, **İletişim Çalışmalarına Giriş**, Çev. Süleyman İrvan, 2.b., Ankara: Bilim ve Sanat, 2003
- FRANKLİN Bob, **Çocuk Hakları**, Çev. Alev Türker, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1993
- GAARDNER Jostein, **Sofi'nin Dünyası**, Çev. Sabir Yücesoy, 12.b., İstanbul: Pan Yayıncılık, 2006
- GÜLER Deniz, “**Çizgi Filmlerin Eğitim İletişim Boyutları ve bir Örnek Olay Çözümlemesi**”, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, No:633, 1992'den Aytekin Can, **Çocuk ve Çizgi Film**, Konya: Öz Eğitim Yayınları, 1996
- HALL Stuart, **Representation: Cultural Representation and Signifying Practices**, London: Sage Publications, 1997
- HEYWOOD Colin, **Baba Bana Top At!**, çev. Esin Hoşsucu, 2.b., İstanbul: Kitap Yayınevi, 2003
- HÜNERLİ Selçuk, **Canlandırma Sineması Üzerine**, İstanbul: Es Yayınları, 2005
- ILGAZ Sevil, **Büyüklerde Çizgi Film Sever**, İstanbul: İ.Ü. Basımevi ve Film Merkezi, 1995'den Nilüfer Pembecioğlu, **Türk ve Dünya Sinemasında Çocuk İmgesi**, Ankara: Ebabil Yayıncılık, 2006
- JENSEN K., **A Handbook of Media and Communication Research: Qualitative and Quantitative Methodologies** (e-kitap), New York: Routledge, 2002'den Haluk Geray, **Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş**, 2.b., Ankara: Siyasal Kitabevi, 2006
- KIRAN Zeynel ve Ayşe Eziler, **Yazınsal Okuma Süreçleri**, Ankara: Seçkin Yayınevi, 2000
- Larousse Gençlik Ansiklopedisi**, İstanbul, 1976-1977, Cilt: 3

- MALETZKE Gerhard, **Kulturverfall durch Fernsehen?**, Berlin (Brochiert), 1988'den Gürsel Aytaç, **Edebiyat ve Medya: Kitaptan Ekran Edebiyat**, Ankara: Kültür Bakanlığı, 2002
- MENDEL Gerard, **Sosyo-Psikanaliz Açısından Otorite: Son Sömürge Çocuk**, Çev. Hüsen Portakal, İstanbul: Cem Yayınevi
- MUTLU Erol, **İletişim Sözlüğü**, 4.b., Ankara: Bilim ve Sanat, 2004
- ÖZKALP Enver, **Sosyolojiye Giriş**, 10.b., Eskişehir: Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı Yayınları, 2000
- ÖZÖN Nijat, **Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü**, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 1981
- PARSA Seyide ve Alev Fatoş, **Göstergebilim Çözümlenmeleri**, 2.b., İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi, 2004
- PEMBECİOĞLU Nilüfer, **İletişim ve Çocuk**, 2.b., Ankara: Ebabil Yayıncılık, 2006
- PEMBECİOĞLU Nilüfer, **Türk ve Dünya Sinemasında Çocuk İmgesi**, Ankara: Ebabil Yayıncılık, 2006
- PIAGET Jean, **Çocukta Karar Verme ve Akıl Yürütme**, Çev. Sabri Esat Siyavuşgil, Ankara: Palme Yayıncılık, 2007
- POSTMAN Neil, **Çocukluğun Yokoluşu**, çev. Kemal İnal, Ankara: İmge Kitabevi, 1995
- POSTMAN Neil, **Televizyon: Öldüren Eğlence Gösteri Çağında Kamusal Söylem**, Çev. Osman Akınhay, 2.b., İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1994
- RİGEL Nurdoğan, **Medya Ninnileri**, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1993
- RYAN Michael ve KELLNER Douglas, **Politik Kamera**, Çev. Elif Özsayar, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1997
- SAMANCI Özge, **Animasyonun Önlenemez Yükselişi**, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2004
- SCHİLLER Herbert, **Zihin Yönlendirenler**, Çev. Cevdet Cerit, 2.b., İstanbul: Pınar Yayınları, 2005
- SHEEHAN Helena, **“Story, Myth, Dream and Drama”**, *Irish Television Drama: A Society and Its Stories* Dublin, RTE, 1987'den ÇELENK Sevilay, **Televizyon, Temsil, Kültür**, Ankara: Ütopya Yayınevi, 2005
- ŞİRİN Mustafa Ruhi, **Gösteri Çağı Çocukları**, İstanbul: İz Yayınları, 1999'dan aktaran Selahattin Turan ve Cem Esenoğlu, “Bir Meşrulaştırma Aracı Olarak Bilişim

ve Kitle İletişim Teknolojileri: Eleştirel Bir Bakış”, **Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**, 2006 Ekim, Cilt 1, No: 2

ŞİRİN Mustafa Ruhi, **Televizyon Çocuk ve Aile**, 3.b., İstanbul: İz Yayıncılık, 2006

TEKİNALP Şermin ve UZUN Ruhdan , **İletişim Araştırmaları ve Kuramları**, 2.b., İstanbul: Beta Basım, 2006

**Temel Britannica Temel Eğitim ve Kültür Ansiklopedisi**, İstanbul, 1993, cilt: 4 ve 5

TOMLİNSON John, **Küreselleşme ve Kültür**, Çev. Arzu Eker, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2004

TÜRKOĞLU Nurçay, İletişim Bilimlerinden Kültürel Çalışmalara Toplumsal İletişim: Tanımlar, Kavramlar, Tartışmalar, İstanbul: Babil Yayınları, 2004

WOLLEN Peter, **Sinemada Göstergeler ve Anlam**, Çev. Zafer Aracagök ve Bülent Doğan, 2.b., İstanbul: Metis Yayınları, 2004

**Yeni Rehber Ansiklopedisi**, İstanbul, 1993, cilt: 5

YUMLU Konca, **Kitle İletişim Kuram ve Araştırmaları**, İzmir: Basım Yeri yok, 1994

#### **Makaleler, Dergiler ve Tezler**

AKCA Emel Baştürk, “Ege’de Sular Isındı’: Yazılı Basın Söyleminde Yunanistan’ın Ötekileştirilmesi ve Kardak Krizi”, **Kimlik, Medya ve Temsil: Kimlik Kurgusu ve Temsileri Üzerine Medya Analizleri** içinde. Der. Emel Baştürk Akça, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2007

AKÇALI Selda İçin, “Tüketim Toplumunda Çocukluğun Yitişi”, **Çocuk ve Medya** içinde, 2.b., Der. Selda İçin Akçalı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2009

ALANKUŞ Sevda, “Önsöz: Neden Çocuk Odaklı Habercilik Kitabı”, içinde içinde **Çocuk Odaklı Habercilik**, Haz. Sevda Alankuş, İstanbul: IPS İletişim Vakfı/Bianet, 2007

ALVER Füsün, “Doğu/Batı Karşıtlığı Ekseninde Medyada Düşman Tasarımları”, **Medya Mercek Altında** içinde, Nesrin Tan Akbulut ve Elif Eda Balkaş (der.), İstanbul: Beta Basım, 2006

ARSAN Esra Doğru, “Medya-Güç İdeoloji Ekseninde Merve Kavakçı Haberlerinin İki Farklı Sunumu”, **Haber Hakikat ve İktidar İlişkisi** içinde, Der. Çiler Dursun, Ankara: Elips Yayınları, 2004

- BALCI Burcu, “1990’lardan Günümüze Amerikan Sinemasındaki Tür Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet Ve Irk Sunumları”, (Basılmamış Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2006)
- CANGÖZ İncilay, “Haberde Çocuk Birey”, içinde **Çocuk Odaklı Habercilik**, Haz. Sevda Alankuş, İstanbul: IPS İletişim Vakfı/Bianet, 2007
- COMOLLI Jean-Luc ve NARBONI Jean, “Sinema, İdeoloji, Eleştiri”, çev. Mustafa Temiztaş, **Sinema Tarih/Kuram/Eleştiri** içinde, Seçil Büker ve Y. Gürhan Topçu (der.), Ankara: Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Basımevi, 2008
- ÇAM Şerife, “Medya Çalışmalarında İdeoloji Yaklaşımlarına İlişkin Epistemolojik Ve Yöntemsel Sorunlar” (Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2006)
- DİNÇER Müjde Ker- ve YILMAZKOL Özgür, “Çizgi Film Dünyasında Türsellığe Eleştirel Bir Bakış: Animasyonlar Karşısında Animeler”, **Medya Okumaları** içinde, Der. Özgür Yılmazkol, Ankara: Nobel Yayınları, 2007
- DİNÇER Müjde Ker- ve YILMAZKOL Özgür, “Televizyon: Çocuklara Gerçek Hayat’ı Şiddetle Öğreten Çağdaş Masal Anlatıcısı”, **Çocuk ve Medya** içinde, 2.b., Der. Selda İçin Akçalı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2009
- DURSUN Çiler, “Haberde Gerçekliğin İnşa Edilmesi Ne Demektir?”, **Haber Hakikat ve İktidar İlişkisi** içinde, Der. Çiler Dursun, Ankara: Elips Yayınları, 2004
- GÜLER Deniz, “Çocuk, Televizyon ve Çizgi Film”, **A.Ö.F. İletişim Bilimleri Dergisi**, Eskişehir, Ocak 1989, sayı: 5
- HALL Stuart, “İdeolojinin Yeniden Keşfi: Medya Çalışmalarında Baskı Altında Tutulanın Geri Dönüşü”, **Medya, İktidar, İdeoloji** içinde, 3.b., Der. Mehmet Küçük, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2005
- İNAL Kemal, “Türkiye’de Çocukluk: Nereye!”, **Çocuk ve Medya** içinde, 2.b., Der. Selda İçin Akçalı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2009
- JOHNSTON Claire, “Karşı-Sinema Olarak Kadınların Sineması”, çev. A. Aygün Atalay, **Sinemasal Dergisi**, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları, Ekim / Kasım / Aralık 2005
- KABA Fethi, “Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı”, (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1992)

- KURUOĞLU Huriye ve SOYGÜDER Şebnem, “Televizyon Reklamlarında Çocuk: Türkiye Örneği”, **Çocuk ve Medya** içinde, 2.b., Der. Selda İçin Akçalı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2009
- MULVEY Laura, “Görsel Haz ve Anlatı Sineması”, çev. Nilgün Abisel, 1975, **Sinema Tarih/Kuram/Eleştiri** içinde, Seçil Büker ve Y. Gürhan Topçu (der.), Ankara: Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Basımevi, 2008
- PAKER K. Oya, “Çocuk Temsilleri ve Medya Okuryazarlığı Eğitimi”, **Çocuk ve Medya** içinde, 2.b., Der. Selda İçin Akçalı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2009
- SCHMIDT J. Marc, “Şirinler’deki Sosyo-politik Temalar”, çev. Onur Şakır, **Sinemasal Dergisi**, İzmir: Dokuz Eylül Yayınları, Güz 2003-Kış 2004
- ŞENER Sevda, “Türk Çocuk Tiyatrosu Yapıtlarında Çocuk”, **Çocuk Kültürü: 1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri** içinde, Yay. Haz. Bekir Onur, Ankara: A. Ü. ÇOKAUM Yayınları, 1996
- TAN Mine, “Çocukluğun Tarihi Araştırmalarında Sözlü Tarih Yaklaşımı ve Sözlü Tarihte Bir Çocuk”, **Çocuk Kültürü: 1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri** içinde, Yay. Haz. Bekir Onur, Ankara: A. Ü. ÇOKAUM Yayınları, 1996
- TİMİSİ Nilüfer, “Kamu Hizmeti Yayıncılığı ve Televizyon Çocuk Programları”, **Cumhuriyet ve Çocuk: 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri** içinde, Yay. Haz. Bekir Onur, Ankara: A. Ü. ÇOKAUM Yayınları, 1999
- TOSUN Gülgün Erdoğan, “Çocuklar ve Çocuk Haklarının Medyada Temsili”, içinde **Çocuk Odaklı Habercilik**, Haz. Sevda Alankuş, İstanbul: IPS İletişim Vakfı/Bianet, 2007
- TURAN Selahattin ve ESENOĞLU Cem, “Bir Meşrulaştırma Aracı Olarak Bilişim ve Kitle İletişim Teknolojileri: Eleştirel Bir Bakış”, **Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**, 2006 Ekim, Cilt:1, No:2
- ULUS Selma, “Haber Söyleminde Dönüştürülen Hakikat; Yoksullukla Kuşatılmış Çocukların Medyada Temsillerinin İki Örnek Haberle Eleştirel Karşılaştırması”, **Medya Mercek Altında** içinde, Der. Nesrin Tan Akbulut ve Elif Eda Balkaş, İstanbul: Beta Basım, 2006
- YAPICI Mehmet, “Bir İnsan Olarak Çocuk. Malatya Olayında Aynaya Bakmalıyız”, **Cumhuriyet Bilim Teknik** (19.11.2005), Yıl: 19, Sayı: 974’den Selma Ulus, “Haber Söyleminde Dönüştürülen Hakikat; Yoksullukla Kuşatılmış Çocukların Medyada

Temsillerinin İki Örnek Haberle Eleştirel Karşılaştırması”, **Medya Mercek Altında** içinde, Der. Nesrin Tan Akbulut ve Elif Eda Balkaş, İstanbul: Beta Basım, 2006

### **İnternet Kaynakları**

AKARSU Bedia, **Felsefe Terimleri Sözlüğü**, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 1975 <http://tdkterim.gov.tr/?kelime=ideoloji&kategori=terim&hng=md> (14.05.2009)

AKIN Ayşe, Toplumsal Cinsiyet, <http://www.gencgazeteciler.org/tcinsiyet.asp> (19.05.2009)

AKYÜZ Emine, Çocuk Hakları Sözleşmesinin Temel İlkeleri Işığında Çocuğun Eğitim Hakkı, **Milli Eğitim Dergisi**, Temmuz-Ağustos-Eylül 2001, Sayı: 151, <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/151/akyuz.htm> (25.05.2009)

ANDREWS Ian Wojcik, **Children's films**, London: Routledge, 2000  
<http://books.google.com/books?id=EelQPE2LqLgC&pg=PP1&dq=andrews+children%27s+films&hl=tr#PPA143,M1>

ÇUBUKÇU Aydın, “Başka Bir Televizyon Ne Kadar Mümkün?”, (29.11.2007)  
<http://www.radyokassel.de/modules.php?name=News&file=article&sid=8819> (18.05.09)

BAYÜLGEN Burak, “Çizgi Film Ütopyalari”, (Tarih yok)  
[http://www.eniyi100film.com/sinema\\_yazilari/cizgifilm\\_utopyalari.asp](http://www.eniyi100film.com/sinema_yazilari/cizgifilm_utopyalari.asp) (14.05.2009)

BENDAZZI Giannalberto, **Cartoons: one hundred years of cinema animation**, Indiana University Press, 1995, [http://books.google.com.tr/books?id=dRxf7rtcz6QC&dq=cartoons+bendazzi&printsec=frontcover&source=bl&ots=F9nlfvO1Z&sig=gdDMc9IysmB5PIEn8AqNaBuCQVA&hl=tr&ei=aRwNSreMDcSP\\_QaP4G1BA&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=1#PPA21,M1](http://books.google.com.tr/books?id=dRxf7rtcz6QC&dq=cartoons+bendazzi&printsec=frontcover&source=bl&ots=F9nlfvO1Z&sig=gdDMc9IysmB5PIEn8AqNaBuCQVA&hl=tr&ei=aRwNSreMDcSP_QaP4G1BA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1#PPA21,M1) (15.05.2009)

BİLGİN Burcu , “Kahramanların Gizli Dünyası”, **Milli Gazete**, (02.07.2008)  
<http://www.milligazete.com.tr/haber/kahramanlarin-gizli-dunyasi-76443.htm> (17.05.2009)

“Çizgi Kahramanların Gizli Kalan Dünyası”, **Sabah Gazetesi**, (02.07.2008),  
<http://arsiv.sabah.com.tr/2008/07/02/gny/haber,6019AB60B13042D7BAB52C8AB50D3AC1.html> (14.05.2008)

DURAN Ragıp, “Televizyon-İdeoloji İlişkileri Üzerine Mevzi Düşünceler”, (29.11.2007), <http://www.radyokassel.de/modules.php?name=News&file=article&sid=8821> (18.05.2009)

- EICK Kelly, "Gender Stereotypes in Children's Television Cartoons", 1998, <http://cla.calpoly.edu/~jrubba/495/papersS98/paper1.html> (24.06.2008)
- GENÇ Yusuf, "Çizgi Filmler Ne Kadar masum?", **Milli Gazete**, (20.12.2008) <http://www.milligazete.com.tr/haber/cizgi-film-asla-sadece-cizgi-film-degildir-108245.htm> (17.05.2009)
- GÖKLER Bahar, "Çocukluğun Tarihsel Akışında Yaşanan Değişimlerin Günümüzdeki Yansımaları", **Çocuk ve Gençlik ruh Sağlığı Dergisi**, 2007, cilt: 14, sayı. 1, <http://www.cgrsder.org/dergi/141.php> (12.03.2009)
- İNAL Kemal, "Çocuğun Örselenen Dünyası", **Radikal İki**, 3 Eylül 2000'den Ayşe Zorlu, "Öldürülen Çocukluk ve Yeni Çocukluğun İnşası", (14.06.2008) <http://www.10yazar.com/haber/20080614/Oldurulen-cocukluk-ve-yeni-cocuklugun-insasi.php> (09.05.2009)
- İNAL Kemal, "Paternalist Politikanın İdeal Türk Çocuğu", **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, 1999, Cilt: 32, Sayı: 1-2 <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/127/878.pdf> (13.04.2009)
- JAMES Allison ve PROUT Alan, "A New Paradigm for the Sociology of Childhood? Provenance, Promise and Problems", **Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood**, 2<sup>nd</sup> ed. Edited by Allison James and Alan Prout Routledge, 1997, [http://books.google.com.tr/books?id=wQ6V2WUlaTsC&dq=constructing+and+reconstructing+childhood&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=LjElSo\\_zIYeI\\_QazxMjuBw&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=4#PPA8,M1](http://books.google.com.tr/books?id=wQ6V2WUlaTsC&dq=constructing+and+reconstructing+childhood&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=LjElSo_zIYeI_QazxMjuBw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4#PPA8,M1) (31.05.2009)
- K. Erika, "Smurfs are Communists" **The Journal of Cartoon Overanalyzations**, (22.02.2008) <http://cartoonoveranalyzations.com/2008/02/22/from-the-archives-smurfs-are-communists/> (17.05.2009)
- "Mattel Says It Erred; Teen Talk Barbie Turns Silent on Math", (21.10.1992), <http://www.nytimes.com/1992/10/21/business/company-news-mattel-says-it-erred-teen-talk-barbie-turns-silent-on-math.html> (04.06.2009)
- McKEE Alan, **Textual Analysis: A Beginner's Guide**, 2<sup>nd</sup> ed., London: Sage, 2003 [http://books.google.com.tr/books?id=H2Rn0Wpq5uQC&dq=textual+analysis&printsec=frontcover&source=bl&ots=hLg2KCLbCa&sig=Iib4XJmqKKpiVo\\_78xQz59QL5ZQ&hl=tr&ei=NXzxSZ6PLYeQQAHV03TCQ&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=6](http://books.google.com.tr/books?id=H2Rn0Wpq5uQC&dq=textual+analysis&printsec=frontcover&source=bl&ots=hLg2KCLbCa&sig=Iib4XJmqKKpiVo_78xQz59QL5ZQ&hl=tr&ei=NXzxSZ6PLYeQQAHV03TCQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=6) (24.04.09)
- MORA Necla, Medya ve Çocuk, (06.11.2007) <http://www.dorduncukuvvetmedya.com/article.php?sid=9573> (09.03.2009)



NELMES Jill, **An Introduction to Film Studies**, 3<sup>rd</sup> ed. London: Routledge, 2003  
[http://books.google.com.tr/books?id=jcCADouuE\\_UC&dq=An+Introduction+to+Film+Studies&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=AJInSp2CLsqxsgbXqNHdBQ&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=4](http://books.google.com.tr/books?id=jcCADouuE_UC&dq=An+Introduction+to+Film+Studies&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=AJInSp2CLsqxsgbXqNHdBQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4) (03.06.2009)

OĞUZKAN Ferhan, **Eğitim Terimleri Sözlüğü**, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları , 1974 <http://tdkterim.gov.tr/?kelime=%E7ocuk&kategori=terim&hng=md> (18.05.2009)

SIGNORELLI Nancy, “A content analysis: Reflections of Girls in Media” Kaiser Family Foundation Report, April, 1997, <http://www.kff.org/entmedia/loader.cfm?url=/commonspot/security/getfile.cfm&PageID=14517> (01.06.2009)

SOLOMON C., **The Art of The Animated Image: An anthology**, LA: AFI, 1987’den Paul Wells, **Understanding Animation**, 2<sup>nd</sup> ed., London: Routledge, 1998  
[http://books.google.com.tr/books?id=Nj3hwd1Sk-QC&dq=WELLS+ANIMATION+GENRE&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=jDEnSur8HMOFjAfvv\\_jiBw&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=4](http://books.google.com.tr/books?id=Nj3hwd1Sk-QC&dq=WELLS+ANIMATION+GENRE&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=jDEnSur8HMOFjAfvv_jiBw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4) (03.06.2009)

SÖZEN Mustafa, **Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı Ve Örnek Çözümlemeler**, ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, 2008, Cilt 4, Sayı 8 <http://iibf.karaelmas.edu.tr/sbd/makaleler/1303-9245/200804008123145.pdf> (24.04.09)

“Şirinler Komünist Tenten Faşist mi?”, Anadolu Ajansı Haberi, **Yeni Şafak Gazetesi**, (02.07.2008), <http://yenisafak.com.tr/Aktuel/?t=02.07.2008&i=126407> (14.05.2009)

TAN Mine, “Çağlar Boyu Çocukluk”, **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, 1989, Cilt 22, Sayı: 1, <http://www.education.ankara.edu.tr/ebfdergi/pdfler/1989-22-1/71-88.pdf> (28.05.2009)

TANRIÖVER Hülya Uğur ve ekibi, “Medyada Cinsiyetçiliğe son!”, (Haziran 2008) <http://www.mediz.org/Yazi/74/1/18/Medyada-Kad%C4%B1nlar%C4%B1n-Temsil-Bi%C3%A7imleri-Ara%C5%9Ft%C4%B1rmas%C4%B1-.aspx> (14.12.2008)

“The Ideology of Disney”, (30.08.2008), <http://www.cinemaroll.com/Animation/The-Ideology-of-Disney.234837> (16.05.2009)

THOMPSON Teresa L. and ZEBRİNOS Eugenia, “Gender Roles in Animated Cartoons: Has the Picture Changed in 20 years?”, 1995, (abstract bölümünden yararlanılmıştır.), <http://www.springerlink.com/content/v722740021m02151/> (27.05.2008)

TURNER Graeme, **Film as Social Practice**, 3<sup>rd</sup> ed., London: Routledge, 1999  
[http://books.google.com/books?id=e\\_4p2DhVpy8C&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs\\_summary\\_r&cad=0#PPA48,M1](http://books.google.com/books?id=e_4p2DhVpy8C&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_summary_r&cad=0#PPA48,M1) (13.05.09)

VANDERGRIFF Jim, “Factors Influencing The Development of The Idea of Childhood in Europe and America” (13.06.2002), <http://web.grinnell.edu/courses/mitc/vandergr/201%20Web%20site/History%20of%20Childhood.htm>  
(24.05.2009)

WEISER Sarah Banet, **Kids Rule!: Nickelodeon and Consumer Citizenship**, Durham: Duke University Press, 2007 <http://books.google.com/books?id=VWrmQWznHGQC&pg=PA104&dq=kid%27s+rule!&hl=tr#PPA108,M1>, (25.04.09)

WELLS Paul, **Animation: Genre and Authorship**, Wallflower Press, 2002  
[http://books.google.com.tr/books?id=Nj3hwd1Sk-QC&dq=WELLS+ANIMATION+GENRE&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=jDnSur8HMOFjAfvv\\_jiBw&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=4](http://books.google.com.tr/books?id=Nj3hwd1Sk-QC&dq=WELLS+ANIMATION+GENRE&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=jDnSur8HMOFjAfvv_jiBw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4) (14.05.2009)

WELLS Paul, **Understanding Animation**, 2<sup>nd</sup> ed., London: Routledge, 1998  
[http://books.google.com.tr/books?id=G6IUoo\\_haJEC&dq=understanding+animation&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=70YMSuXUPNSPsAbokMWKCA&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=4#PPA11,M1](http://books.google.com.tr/books?id=G6IUoo_haJEC&dq=understanding+animation&printsec=frontcover&source=bn&hl=tr&ei=70YMSuXUPNSPsAbokMWKCA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4#PPA11,M1)(03.06.2009)

WONG Vicky, “Deconstructing the Walt Disney Animation *The Lion King*: Its Ideology and the Perspective of Hong Kong Chinese”, **Kinema: A Journal for film and Audiovisual Media**, Spring, 1999 (04.12.2004),  
<http://www.kinema.uwaterloo.ca/wong991.htm> (16.05.2009)

[http://en.wikipedia.org/wiki/History\\_of\\_animation](http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_animation)(15.05.09)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Warner\\_Bros.\\_Animation](http://en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros._Animation) (15.05.09)

<http://gruphepsi.net/2009/04/23/aslan-max-23-nisan-odulleri-aciklandi/> (12.05.2009)

<http://psikoloji.net/psikolojide-kuramlar/sosyal-ogrenme-kurami/> (02.06.2009)

<http://sozluk.sourtimes.org/show.asp?t=pygmalion+etkisi> (13.05.2009)

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Animasyon> (19.08.2008)

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Anime> (22.07.2008)

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Canland%C4%B1rma>

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Toplumsal\\_cinsiyet](http://tr.wikipedia.org/wiki/Toplumsal_cinsiyet) (19.05.2009)

<http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=44> (14.05.2009)

<http://www.die.gov.tr/CIN/CIN-tr/CRC-tr.html> (21.05.2009)

<http://www.die.gov.tr/CIN/CIN-tr/CRC-tr.html> (21.05.2009)

<http://www.disneyanimation.com/aboutus/history.html> (25.04.2009)  
<http://www.dreamworksanimation.com/>(25.04.2009) ve <http://www.imdb.com/find>  
(23.05.2009)  
<http://www.fi.edu/fellows/fellow5/may99/History/history.html> (22.03.2009)  
<http://www.foxmovies.com/> ve [http://tr.wikipedia.org/wiki/20th\\_Century\\_Fox](http://tr.wikipedia.org/wiki/20th_Century_Fox)  
(24.05.2009)  
<http://www.gorselsanatlar.org/cizgi-film/cizgi-film-nedir/>(28.04.2009)  
<http://www.myholler.com/155online/lectures/history.pdf> (28.04.2009)  
[http://www.pcmag.com/encyclopedia\\_term/0%2C2542%2Ct%3Danimation&i%3D37780%2C00. asp](http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0%2C2542%2Ct%3Danimation&i%3D37780%2C00.asp) (23.04.2009)  
<http://www.pixar.com/featurefilms/index.html> (25.04.2009) ve  
<http://www.imdb.com/find> (23.05.2009)  
<http://www.rtukisaretler.gov.tr/RTUK/semboller.jsp;jsessionid=MDEOBMJKPABD>  
(29.04.2009)  
<http://www.rtukisaretler.gov.tr/RTUK/semboller.jsp;jsessionid=MDEOBMJKPABD>  
(29.04.2009)  
<http://www.tdk.org.tr/TR/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAAF6AA849816B2EF05A79F75456518CA> (14.05.2009)  
<http://www.winxclub.com/magazinetr.php?lingua=tr> (19.05.2009)

## **ÖZGEÇMİŞ**

Şule KILCI, 1976 yılında Kocaeli’nde doğdu. İlk ve orta öğrenimini İzmir’de devlet okullarında, lisans eğitimini de 1997 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi İngiliz Dili Eğitimi bölümünde tamamladı. Evli ve bir çocuk annesi olup, şu anda Kocaeli Üniversitesi Yabancı Diller Yüksekokulu’nda İngilizce okutmanı olarak görev yapmaktadır.