T.C.
ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI

OLAĞANÜSTÜ MASAL ÖRNEĞİ OLARAK TERRY GILLIAM SİNEMASI: MASALSI BİR ANLATIM SUNAN FİLMLERİN PROPP YÖNTEMİNE GÖRE ANALİZİ

Sümeyye GÜMAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman
Dr. Öğretim Üyesi Tunç BORAN

Çankırı - 2021

T.C.
ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI

OLAĞANÜSTÜ MASAL ÖRNEĞİ OLARAK TERRY GILLIAM SİNEMASI: MASALSI BİR ANLATIM SUNAN FİLMLERİN PROPP YÖNTEMİNE GÖRE ANALİZİ

Sümeyye GÜMAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman
Dr. Öğretim Üyesi Tunç BORAN

Çankırı - 2021

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ i
ÖNSÖZ iii
ÖZET iv
ABSTRACT v
KISALTMALAR vi
TABLO LİSTESİ vii
GÖRSEL LİSTESİ viii
GİRİŞ 1
BİRİNCİ BÖLÜM 6
HAYAL MEKÂNI: MASALLAR 6
1.1. MASAL NEDİR 6
1.2. MASALLARIN KAYNAĞI/ KÖKENİ 7
1.2.1 Tarih Öncesi Görüş (Kable't-târih Nazariyesi) 7
1.2.2 Tarihî Görüş (Tarihi Nazariye) 9
1.2.3. Etnografik Görüş (Etnografik Nazariye) 10
1.3. "MASAL"LARIN ÖZELLİKLERİ 12
1.4. MASALLARDA MOTİFLER 16
1.5. MASAL TÜRLERİ 17
1.5.1 Hayvan Masalları 25
1.5.2 Asıl Halk Masalları 26
1.5.3 Güldürücü Hikayeler, Nükteli Fıkralar 27
1.5.4 Zincirlemeli Masallar 27
1.6. MASALLARIN İNSAN VE TOPLUM ÜZERİNDEKİ ETKİSİ 28
1.7. SEMBOLLERİN MASALLARDAKİ KONUMU 33
1.8. GRİMM KARDEŞLER VE MASALLARI 37
1.8.1 Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler 38
1.8.2 Hansel ve Gretel 39
1.8.3 Rapunzel 40
1.8.4 Kırmızı Başlıklı Kız 41
1.8.5 Uyuyan Güzel 41
1.8.6. Alice Harikalar Diyarında 42
1.9. MASALIN BİÇİMBİLİMİ 43

1.9.1 Vladimir Yakovlevich Propp 43
1.9.2 Masalların İşlevleri 44
1.9.3 Propp'un 31 İşlevi 45
1.10. BÖLÜM DEĞERLENDİRME VE SONUÇ 47
İKİNCİ BÖLÜM 48
GİLLİAM'A DAİR ANAKRONİK BİR ANI ÇÖZÜMLEME 48
1.1 HAYAL GÜCÜNE ETKİ EDEN SES VE GÖRÜNTÜ 50
1.2 İKİ BOYUTLU ZİHİNDE ÇİZME EYLEMİ 53
1.3 FİLM İÇİN UFAK GİRİŞİMLER 57
1.4 MASALLARA GİRİŞ BİLETİ 60
1.5. GERÇEKLERİN KARİKATÜRİZASYONU 64
1.6. YÖNETMENLİK DÖNEMİ 70
1.6.1 Monty Python ve Uçan Sirk 71
1.6.2 HandMade Films 78
1.6.3 Bağımsız Dönem 79
1.7. BÖLÜM DEĞERLENDİRME VE SONUÇ 84
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM 85
GİLLİAM FİLMLERİNİN ANALİZİ 85
1.1. ZAMAN HAYDUTLARI FİLM ÖYKÜSÜ VE AYRINTILAR 86
1.2. TİDELAND (KABUSLAR DİYARI) FİLM ÖYKÜSÜ VE AYRINTILARI 100
1.3. THE WHOLLY FAMİLY FİLM ÖYKÜSÜ VE AYRINTILARI 110
1.4. GRİMM KARDEŞLER FİLM ÖYKÜSÜ VE AYRINTILAR 120
SONUÇ 132
TERRY GİLLİAM FİLMOGRAFİSİ 138
Kaynakça 147
ÖZGEÇMİŞ 152
KİŞİSEL BİLGİLER 152
EĞİTİM BİLGİLERİ 152
İŞ TECRÜBESİ 152

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Yüksek Lisans tezi olarak hazırladığım "*Olağanüstü Masal Örneği Olarak Terry Gilliam Sineması: Masalsı Bir Anlatım Sunan Filmlerin Propp Yöntemine Göre Analizi*" adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlanmasına kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

... /... / 2021

İmza

Sümeyye GÜMAN

ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğüne

Sümeyye Güman tarafından hazırlanan "*Olağanüstü Masal Örneği Olarak Terry Gilliam Sineması: Masalsı Bir Anlatım Sunan Filmlerin Propp Yöntemine Göre Analizi"* başlıklı bu çalışma, **02/07/2021** tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ

Danışman	: Dr. Öğr. Üyesi Tunç BORAN	**İmza:** ……..
Üye	: Doç. Dr. Ersoy SOYDAN	**İmza:** ……..
Üye	: Dr. Öğr. Üyesi Gökhan DEMİRKOL	**İmza:** ……..

ONAY

Bu Tez, Çankırı Karatekin Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yönetim Kurulunun .../.../ 201.. tarih ve ..... sayılı oturumunda belirlenen jüri tarafından kabul edilmiştir.

Prof. Dr. M. Emin SOYDAŞ
Enstitü Müdürü V.

ÖNSÖZ

Çalışmamın ilk aşamalarında Terry Gilliam filmlerinde tarihsel materyalist bakış açısı olduğu gerekçesiyle yola çıkmıştım. Terry Gilliam'ın masallar ile bağlantılı olabileceği ve Vladimir Propp'un incelenmesi gerektiği fikrini bana veren saygıdeğer hocam Dr. Öğr. Üyesi Gökhan Demirkol'a teşekkür ederim. Bu süreçte danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Tunç Boran'a sabrı ve vermiş olduğu destek için teşekkürü bir borç bilirim. Önceki eğitim süreçlerim dahil olmak üzere Yüksek Lisans süresince psikolojik anlamda desteklerini esirgemeyen annem ve babama teşekkür ederim. Tezde yer alan çevirilerin tamamı Kerem Güman'a aittir.

Bu tez çalışmamı, her zaman yanımda olan eşim Kerem'e ithaf ediyorum.

ÖZET

Çocukluktan ileri gelen bir hayalle, masal kahramanlarının bir parçası olmak isteyen Terry Gilliam, kasaba ve şehir hayatına dair pek çok şeyi deneyimleme fırsatı bulmuştur. Masallarla çıktığı bu yolculuk, film kariyerine etki eden animasyonlarla da desteklenir. Filmlerinde masalların yer alması, karakterinin bir parçasıdır. Bu durum bir tür imza niteliği taşımaktadır. Zaman Haydutları filminde *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*, Tideland filminde *Alice Harikalar Diyarı*, The Wholly Family filminde masalsı etkiler, Grimm Kardeşler filminde ise *Kırmızı Başlıklı Kız*, *Hansel ve Gretel*, *Uyuyan Güzel*, *Rapunzel* masallarının etkilerini görmek mümkündür. Filmleri incelerken Vladimir Propp'tan yararlanılmıştır. Propp, olağanüstü masalların otuz bir işleve sahip olduğunu tespit etmiştir. Buradan hareketle "Olağanüstü Masal Örneği Olarak Terry Gilliam Sineması: Masalsı Bir Anlatım Sunan Filmlerin Propp Yöntemine Göre Analizi" başlıklı tez üç bölümden oluşmaktadır. Bu çalışma kapsamında olağanüstü masallar bağlamında Terry Gilliam filmleri Propp yöntemine göre incelenmiştir. İncelenen filmlerin, Proop'un olağanüstü masallar üzerine yapmış olduğu 31 işleve uygun olup olmadığını tespit etmek amacı taşıyan bu çalışmaya senaryo aşamaları da dahil edilerek çözümlenmeye ve yorumlanmaya çalışılmıştır. Masallar, geçmiş kültürlere dair yaşam pratikleri sunan özgün yapısıyla önemli bir yere sahiptir; halk anlatısının yazıya geçirilmesi ile kulaktan kulağa dolaşan masalların, kayıt altına alınarak değişim ve gelişimi gözlenebilmiştir. Bununla beraber masallar, insan ve toplum üzerindeki bakış açısını değiştirmekte önemli bir yere sahiptir. Çocuklara uyku amacıyla okunan masalların aslında gelecek yaşam dönemlerine etki ettiğinin göz ardı edilmesi ve eğlenme amacı olarak görülmesi ile ilgili çeşitli görüşlere yer verilmiştir. Gilliam filmlerinde, çocuklar ve ebeveynleri arasındaki ilişki, masallarda var olan karakterler vasıtasıyla askıya alınmış ve çocuğun gözünden yaşam, izleyene sunulmuştur. Terry Gilliam filmlerinde kurgunun ana elemanların çocuklar olması ve filmlerin masalsı özellikler taşıması nedeniyle, "Zaman Haydutları", "Tideland", "The Wholly Family" ve "Grimm Kardeşler" filmleri ele alınmıştır. Bu çalışmada literatür taraması yapılmış, belirlenen filmler Propp yöntemine göre incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Terry Gilliam, Propp Yöntemi, Olağanüstü Masal, Grimm Kardeşler, Metaforik İmge.

ABSTRACT

Having a desire of being a part of the fairy tale heroes, which dates back to his childhood, Terry Gilliam has had the privilage of experiencing various things related to rural and city life. The journey he started with fairy tails has been supported with the animations influencing his career in film.

Fairy tales in his movies are a part of his character. This indicates some sort of a signature. One could see the “Snow White and the Seven Dwarfs” in “Time Bandits”; “Alice in Wonderland” in “Tideland”; various fairy tale concepts in “The Wholly Family”; “Red Riding Hood”, “Hansel and Gretel”, “Sleeping Beauty” and “Rapunzel” in “The Brothers Grimm”. In this thesis, Vladimir Propp analysis is used on films of Gilliam. Propp has discovered the wonder tales has thirty one functions. For that, this thesis called “The Cinema of Terry Gilliam as Wonder Tales: A Proppian Analysis of the Fairy Tale Narrative in Films” consists of three sections. The scope of the study is the films of Terry Gilliam in the context of wonder tales analysed through Propp’s terms. This study aiming to determine whether if the analysed films meet with Propp’s thirty one functions on wonder tales and also consists of the stages of film scripts to be analysed and interpreted. Fairy tales with their unique structure coming from their ability to present experiences of past cultures has an important place. Only after the transciption of the auricular tradition called the folk tales, the evolution became visible. Nevertheless, fairy tales has an important place for changing the existing perspectives on the concepts of humankind and society. Not only acting as a preparative element for the bedtime of kids, fairy tales are often ignored as for their guidence in adolescence and being seen only as a tool for recreational activities. The relationships between the children and their parents in the films of Gilliam are being interrupted by fairy tale characters and this is being narrated from the children’s perspective.With being the main element as children in the films of Terry Gilliam and his films being based on fairy tales, a selection consisting of four films of his: “Time Bandits”, “Tideland”, “The Wholly Family” and “The Brothers Grimm” is being discussed. Literature research has been made in this study and the films chosen have been analysed through Propp’s method.

Key Words: Terry Gilliam, Proppian Analysis, Wonder Tales, The Brothers Grimm, Metaphorical Image.

KISALTMALAR

a.g.e. Adı geçen eser

Akt. Aktaran

Bkz. Bakınız

s. Sayfa

T.C. Türkiye Cumhuriyeti

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Masal ve Mit arasındaki karşılaştırma tablosu. 8
Tablo 2 : Zaman Haydutları filmi işlev tablosu 91
Tablo 3: Tideland filmi işlev tablosu. 106
Tablo 4: The Wholly Family Filminde İşlevler tablosu 114
Tablo 5 : Grimm Kardeşler Filminde İşlevler tablosu. 125
Tablo 6: Propp'a göre masallarda yer alan 7 kişinin filmlerde karşılık geldiği tablo. 133
Tablo 7: Masalın kemik sistemini oluşturan beş maddelik tablo. 134

GÖRSEL LİSTESİ

Şekil 1: King'in konuşması sırasında çekilen görüntü karesi 57
Şekil 2: Brian'ın Hayatı filminde İsa'nın konuşması sahnesi 57
Şekil 3: İstanbul sokaklarında çekilen fotoğraf 63
Şekil 4: Brian'ın Hayatı filmine etki eden fotoğraf 64
Şekil 5: Polisin dağılma uyarısına gencin karşı çıkarak direnmesi sonucu ortaya çıkan görüntü 66
Şekil 6: Century City İsyanına dair çizilen afiş 66
Şekil 7: Gilliam'ın ezici ayak (solda) görseli ile Agnolo Bronzino'un tablosu (sağda) 74

GİRİŞ

İnsan, günlük hayat pratiklerini, farklı hikâye örüntüleriyle bir araya getirerek, başkalaşmış bir anlatı olarak sunar. Aktarılması güç olan bazı durumları, örtük bir biçimde sunan insan varlığı, tabiatı gereği kendi yaşam pratiklerini hikâye formunda gelecek nesillere aktarmış, bu sayede bu aktarımlar dilden dile, kulaktan kulağa dolaşarak yaşamını devam ettirmiştir. Bunlardan bir tanesi de masallardır. Edebi bir tür olarak masalların yeri ve önemi yadsınamaz. Masallar, gündelik hayatta yaşanılan olayları daha ilginç kılabilmek adına, hayal gücünün de etkilerini bulabildiğimiz fantastik maceralara kapıları aralayan bir harita olarak karşımıza çıkar. Pek çok anlatıya kaynaklık eden masallar, sinemaya da uyarlanarak farklı perspektifle sunulmuş ve bu sayede alışılagelmiş masal kalıplarının dışına çıkabilmiştir.

Hiçbir sanat unsuru tek başına var olamaz; bütünün bir parçası olan bu unsurlar, birbirleri ile eklemlenerek farklı oluşumlara açık hale gelirler. Zaman ve mekâna bağlı geçirdiği değişimlerle birlikte varlığını sürdüren masallar da tıpkı Claude Lévi Strauss'un düşünce akımı gibi, parçalardan beslenerek kurgusal bir başkalaşım yaratmış, yüzeysellikten öte bir iletişim unsuru haline gelmiştir. Bu düşünce akımının önemli kurucusu olan Strauss, yapısalcılığı özgün bir bakış açısıyla antropolojiye adapte etmiş, insan ve toplumu incelemiştir (Nar, 2014, s. 29). Bu yönüyle, Propp'tan faydalanarak analiz edilen bu çalışma, yapısalcı bir çözümlemenin de olduğunu gösterir niteliktedir.

Masallar, sanat unsurları ile bütünleşik bir parça halinde sözel bir tüketim olmaktan çok iletişimin bir tür paydası halinde kültürel kodları bünyesinde barındırmaktadır. Kodların, şahsi imgelem yaratımı yoluyla folklorik biçimde yaşam pratiğine aktarıldığını söylemek mümkündür. Alışılageldiği üzere masallarda, tinsel anlatımcı bir içeriğin pitoresk unsurlarla bir araya gelerek, mutlak bir etkileşime imkân tanıyan mihenk taşı görevi görmesi, onların *ölü bir yapı* değil, aksine Susanne K. Langer'ın terimiyle birer *canlı form* olduğunu gösterir niteliktedir (2012, s. 45).

Halk masalları, ortaya çıktığı zamandan günümüze kadar olan süreçte, *göçebe* bir yaşam sürmüştür; toplum arasında konuşma, sohbet etme, eğlenme aracı olarak işlev görürken, anlatılar bütünleşerek hayalde imgelemler oluşturmuş ve çeşitli

düzenlenmeler sonucu daha basit bir formda halka tekrar sunulmuştur. Buradan hareketle hayal gücüne etki eden bu imgelerin, çocuklukta anlatılan masallarla bir bağlantısı olduğu ve bazı semboller yoluyla okuma yapılabileceği varsayılmaktadır (Langer, 2012, s. 101). Bu bağlamda sinema, anlatılan hikâyelerin çocuk/yetişkin zihninde oluşan imgelerin somut hale gelmesinde etken unsurlardan birisidir. Sözel ve yazınsal anlatının sinemaya uyarlanması, hayalde oluşan imgelerin somut şekilde sunulmasına kaynaklık eder.

Bu çalışma, eklemlenmiş, kotarılmış ve canlılık arz eden masalların, sinema sanatında nasıl bir konumda yer aldığı, sinemada var olurken eksiklikleri ve katkılarının neler olduğunu ve Propp'un 31 işlevine uygun olup olmadığı gibi problemler üzerinden tespitlerde bulunma amacı gütmektedir. Amaca yönelik örneklem, grotesk mizah anlayışına sahip Terry Gilliam'ın dört adet filminden oluşmaktadır. Bunlar, "Zaman Haydutları*" (1981)*, "Tideland*" (2005)*, "The Wholly Family*" (2011)* ve "Grimm Kardeşler*"* (2005) filmleridir. Bu bağlamda çalışmanın konusu; Gilliam'ın seçilen filmlerinin, masalsı içeriğe sahip olması sebebiyle Vladimir Propp'un olağanüstü masallar çerçevesinde bulmuş olduğu 31 işleve uygun olup olmadığı bulgusuna ulaşmaktır. Propp, Almanca dersleri vermesi dışında halkbilime karşı yoğun ilgi sebebiyle araştırmaları sonucu olağanüstü masalların 31 işlevden oluştuğu sonucuna ulaşmış ve bu işlevde olmazsa olmaz yedi kişinin varlığını tespit etmiştir. Dolayısıyla bu çalışmada Propp Yöntemi kullanılmasındaki temel neden, akademik literatürde film incelemesine dair Propp yönteminin ayrıntılı bir şemasının çıkartılmış olmamasıdır. 31 işlevin, senaryo yazım kuralları ile benzer özellikler taşımasından dolayı filmlerin aktları da çalışma kapsamı içerisinde yer almaktadır. Masallar, derinlemesine incelenmesi gereken bir alan olmakla birlikte filmlerin de bir ifade biçimi olduğu gerçeği göz ardı edilmemeli ve dolayısıyla filmin kemik yapısı irdelenmelidir. Masalların kaynağına inerek sinemaya uyarlanırken nasıl dönüşüme uğradığı, içinde barındırdığı kodların ne gibi etkiler bıraktığı ve sinemaya uyarlanma aşamasında yitirdikleri/getirdiği kazançlar araştırmanın sorusunu oluşturmaktadır.

Terry Gilliam'ın çalışma kapsamı içerisinde yer almasının başlıca nedeni, ABD vatandaşı olmasına rağmen Hollywood karşıtı filmler oluşturması ve filmlerinde masalsı form içeriklerine rastlanmış olmasıdır. Terry Gilliam, masalları sinemaya uyarlarken olaylara daha ironik bir bakış açısıyla yaklaşır. Filmler, oluşum sürecinde

disipliner bir çalışma olarak içeriğinde yer yer kolaj etkileri barındırırken bazı film karelerinde de çeşitli ressamların izlerine rastlamak mümkündür: Andrew Wyeth, Hieronymus Bosch ve Pieter Bruegel bunlardan birkaçıdır. Gilliam elli yıl boyunca çizgi filmci, animatör, karikatürist, film authorü, toplum eleştirmeni ve opera yönetmeni olmuştur. Tanıdık olduğu kadar tekinsiz ve karmaşık kurguları: Dünyevî, absürt, anakronik, aykırı; mekânları muazzam geniş ve aynı zamanda iç daraltan; hiçbir şekilde tek yönlü yoruma izin vermeyen, düalist bir yapıya sahiptir. "Açarı basit bir stilize safsatadan öte: Dehası, gördüğü dünyayı siyasî ve toplumsal olarak eleştirirken açıkça görsel tarzı tarafından tanımlanır" (Birkenstein, Froula, & Randell, 2013, s. 1).

Gilliam'ın çokça incelenen birkaç filmi dışında kapsamlı bir inceleme yapılmaması büyük bir eksikliktir; Akademik literatürde Terry Gilliam üzerine yapılmış araştırmalarda henüz dört adet yüksek lisans çalışması bulunmaktadır.[1] Ancak bu çalışmalar arasında masallara dair hiçbir çalışma bulunmamaktadır. Bu çalışma kapsamında yer alan "Tideland", "Zaman Haydutları", "The Wholly Family" ve "Grimm Kardeşler" filmlerinde masalsı bir anlatım söz konusudur.

Öykülerin mekânsal değişim geçirmesi gibi, dönemsel bazı teknik olanaklardan dolayı anlatının sinemaya uyarlanış biçimi de değişkenlik göstermektedir: Gilliam filmlerinde yer alan masalların, farklı yönetmenlerce uyarlanmış olduğunu ancak bu çalışmanın kapsamının Gilliam'ın, masalları sinemada ele alış biçiminin, Propp'un masallarda 31 işlev yöntemine uygunluğunu tespit etmek olduğunu belirtmek gerekir.

Disiplinlerarası bağlam oluşturmada sanatın beslenme gücü sınırsızdır. Dolayısıyla bu çalışma da multidisipliner bir beslenmeyi gerekli kılmış, edebiyat, resim, animasyon, sinema gibi çeşitli sanat dalları ile etkileşim halinde simbiyotik bir ilişkiye olanak tanımıştır. Bu bilgilerden hareketle tezin birinci kısmı olan masal kavramının tanımına

[1] 1. Prettyman,Ö. B. (2019). *George Orwell'in Bin Dokuz Yüz Seksen Dört ve Terry Gilliam'ın Brazil eserlerinde Distopyanın Değişen Yüzü: Kültürel materyalist bir çalışma.* Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

2. Candaş, A. (2017). *Distopik filmlerin göstergebilimsel analizi Terry Gilliam sineması.* Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya

3. Akser, D. D. (2014). Terry Gilliam'ın Brazil'inde ıntertopik öğeler. Yüksek Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

4. Pazarbaşı, E. (2001). *Şüpheye yanaşma: Terry Gilliam'ın filmlerinde 'paranoya' nın temsili.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

ayrıntılarıyla yer verilmiş, masalların insanlar ve toplum üzerinde nasıl etki ettiği ve sembollerin masallardaki yeri ve öneminin neler olduğu incelenmiştir. Semboller, insan yaşamı üzerinde duygulanım oluşturarak toplumsal kabul şeklini alan bir iletişim unsuru haline gelmiştir. Bu yönüyle söz konusu sembollerin, aktarılması güç olan durumları hafifletilerek bir tür metaforik imge oluşturduğunu söylemek mümkündür. Bu çalışma kapsamında incelenen filmlerde, Grimm Kardeşler'in derlemiş olduğu masallar özet olarak eklenmiş ve Grimmler hakkında bilgi verilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde Terry Gilliam'ın hayatı ve çalışma yaşamı üzerinden tarihsel, sosyolojik ve dönemin kültürel bulguları ile filmlerinde yer alan masalsılık kavramı ilişkilendirilmiştir. Didem Durak Akser'e göre, "Gilliam'ın çalışmaları, belirli sanat eserlerine saygı duruşu niteliği taşıyan kolajlara benzer. Filmlerindeki karakterler ve seyirci için daha iyi bir dünya arzuladığı ütopik ve dünyanın ne hale geldiği ve gelebileceğini gösterdiği distopik mekânları bir potada eritir" (2014, s. 1). Bu şekilde birbirlerine eklenmiş farklı çalışmalar, Gilliam'ın elinde, absürt komedi şekline dönüşür.

Çalışmanın üçüncü bölümünde Terry Gilliam'ın üç adet uzun metraj filmi olan "Zaman Haydutları*"* "Tideland*"* "Grimm Kardeşler*"* ve bir adet kısa metraj filmi "The Wholly Family*"*, yöntem olarak Vladimir Propp'un olağanüstü masallarda ortaya koyduğu 31 işlevi temel alınarak incelenmiştir. Vladimir Propp, masalların detaylı incelenmesi gerektiği üzerinde durmaktadır (Propp, 2020, s. 19). İncelemeleri sonucu masalların 31 farklı işlevinin olduğu sonucuna ulaşmıştır. Propp'a göre, karakterler mekân değiştirse bile işlevler değişim göstermez. (Propp, 2020, s. 23). Bir masalda yer alan işlev dizilişi diğer olağanüstü masallarda da aynı geçerliliğe sahiptir. Masalların bu özelliği ile sinema sanatı benzer özellikler taşımaktadır: Bir film senaryosu hazırlanırken belli başlı kurallar dahilinde filmin akışı içinde yükselme ve alçalmalar mevcuttur. İzleyeni filme adapte edebilmenin yolu, heyacanı, gerilimi, merak duygusunu artırmaktır. Masallarda ise bizzat anlatıcının, aynı mekânda var olan dinleyeni masala adapte edebilmesi gerekir. Bu da tıpkı film senaryosunda olduğu gibi merak ve gerilim unsurlarını bünyesinde barındırır. Benzer özellikler taşıyan masal ve sinema dili, bir Geştalt oluşum süzgecinden geçerek Gilliam filmlerinde parodisel ifade aracı haline gelir.

Bu tezde incelenen filmler sırasına göre: “Zaman Haydutları” “Tideland” “The Wholly Family” ve “Grimm Kardeşler” olmak üzere belirli bir kurgusal bağlam dahilinde ele alınmıştır. Bu filmlerin seçilmiş olmasının sebebi, masallar ile ilintili olması ve masallar üzerinden, var olan sistem ve birtakım değerlerin eleştirisinin sunulmasıdır.

BİRİNCİ BÖLÜM

HAYAL MEKÂNI: MASALLAR

1.1. MASAL NEDİR

Masallar, sözlü anlatım geleneğidir. Kökeni itibariyle, Ali Fuat Arıcı'nın *Masalın Sesi* adlı kitabında yer verilen bilgiye göre, Arapça "mesel" sözcüğünden dilimize "masal" (2012, s. 5) olarak geçmiş olan halk anlatısının Türk Dil Kurumu'na göre tanımı: "Genellikle halkın yarattığı, ağızdan ağıza, kuşaktan kuşağa sürüp gelen, çoğunlukla insanların veya tanrıların başından geçen, olağan dışı olayları anlatan hikâye" şeklindedir (2005, s. 1349) "Masal" kelimesi, zamana bağlı olarak bölgelerce farklı adlandırılmıştır. Bunlar, "...Metel, matal, metelok, mesel, misal, mesele, meselok, nağıl, çirok, hikkaye, hekat, sanık, sanıka" dır (Yavuz, 2013, s. 9). Saim Sakaoğlu'na göre masal, "Metni gerçeklikten uzaklaştıracak nitelikte olağanüstülükler içeren, başlangıç, bitiş ve ara sözlerinde tekerlemeden de yararlanılan, düz yazı biçimdeki kısa kurgusal anlatı" dır (2011, s. 4). Semir Aslanyürek'e göre, "Çoğunlukla büyülü ve fantastik güçlerin bulunduğu hayal ürünü kişilere olayları anlatan ve genellikle poetik özelliklere sahip olan bir halk öyküleme sanatıdır" (2004, s. 30). Esma Şimşek, masalların tanımına baktığında hepsinin doğruluk payının olduğu kadar eksikliklerinin de olduğunu belirterek masala kendi yorumunu katmıştır: "Genellikle özel kişiler tarafından, kendine mahsus (olağanüstü) zaman, mekân ve şahıs kadrosu içerisinde, yaşanılan hayat ile hayal edilen hayatın sistemli bir şekilde ifade edildiği; klişe sözlerle başlayıp, yine klişe sözlerle biten hayal mahsulü sözlü anlatım türüdür" (2001, s. 3). Pertev Naili Boratav'a göre ise: "Masal, nesirle söylenmiş, dinlik ve büyülük inanışlardan ve törelerden bağımsız, tamamıyla hayâl ürünü, gerçekle ilgisiz, ve anlattıklarına inandırmak iddiası olmayan kısa bir anlatı" olarak tanımlanır. Ancak Boratav, masalın sadece olağanüstü olayları konu edinen bir tür olmadığını; bunun masalın çeşitli türlerinin arasında yer almış olan bir bölümün yalnızca bir kısmı olduğunu da ekler (1969, s. 80). Masallar, içeriğinde farklı anlatımlara yer verir; bunlar, hayvanların kişileştirilmesi, gerçekçi hikâyeler, fıkralar gibi türlerin bir arada

bulunduğu anlamını taşır. Masalların sadece olağanüstülük içermediğinin bilinmesi gerekmektedir.

1.2. MASALLARIN KAYNAĞI/ KÖKENİ

Masallar, her ne kadar halk anlatısı olarak genel bir tabirle biliniyor olsa da tarihsel bir incelemesinin yapılması gerekmektedir. Yani kökeni hakkında bilgi edinilmesi, masallara olan bakış açısını şekillendirmede büyük rol oynar.

Masalların kaynakları konusunda yapılan araştırmalarda Sakaoğlu, Gédéon Huét'nin şu sıralamasına yer vermektedir:

1. Tarih Öncesi Görüş (Kable't-târih Nazariyesi)
2. Tarihi Görüş (Tarihi Nazariye)
3. Etnografik Görüş (Etnografik Nazariye) (2016, s. 20).

1.2.1 Tarih Öncesi Görüş (Kable't-târih Nazariyesi)

Tarih Öncesi Görüş'e göre, masalın kökeni mitolojiye dayanmaktadır. Mitler sayesinde masallar ortaya çıkmış ve parçalanarak masal haline gelmiştir. Bu başlık içerisinde öncü olan Wilhelm Grimm, tarihi bilinmeyen bir zaman diliminden itibaren "Hint-Avrupa Medeniyetinin" hazinesi olarak kabul gören "Hint- Avrupa Görüşü" ve mitlerin parçalanması sonucu masalların oluştuğunu söyleyen "Parçalanan Mitler Görüşü" olarak iki görüşten bahsetmektedir (Sakaoğlu, 2016, s. 21). Masalların mitler gibi doğaüstü olmaları ve aslında geçmişinde barındırdığı olayları, bir diğer motif olarak sunmaları, kaynağı açısından net olarak mitlerin parçalanması sonucu oluştuğu anlamına gelmemektedir. İlk oluşumu ve bugünkü durumu hakkında söylenebilecek olan, bir tür moleküler yapı halinde, varlığını yaşam üzerinde uyarlamakta başarılı olduğudur. Söz konusu mitler ve masallar arasındaki bağlantı ile ilgili *Mitolojiler Sözlüğü* kitabının çevirmeni olan Levent Yılmaz'ın şu sözlerine bakmak yerinde olacaktır:

> *En eski zamanlara ait olan, insan topluluklarının aktara aktara bugüne getirdiği, insanların, şehirlerin, dünyaların, tanrıların ve evrenlerin nasıl ortaya çıkmış olduklarını anlatan hikâye, hikâyeler, bu süreçte başka işlevler de yüklendiler. Evreni, dünyayı, tanrıları ve insanı, yani açıklanamaz olanı anlatıp, açıkladılar. Bununla kalmayıp inandırdılar, bu inanışın gerektirdiği davranışları belirleyip kurumsallaştırdılar; insanlar arası ve (bu ve öteki) dünyalar arası ilişkileri düzene koydular. Geçmişten geldiler, ama hep bugüne ait oldular* (2000, s. 5).

Bettelheim'e göre, masalların hepsi olmasa da bir kısmı mitlerden parçalar taşır. İnsanın geçmiş tecrübelerinin, bilgilerinin hatırlanma ve gelecek nesle aktarma amacı ile somut hale getirilmesidir (2020, s. 36). Ancak bu, masalların, mitlerle aynı özelliği taşıdığı anlamına gelmez. Bettelheim'in görüşünü daha iyi kavrayabilmek için iki anlatım formuna dair genel özellikleri bir tablo halinde gösterecek olursak masal ve mitlere dair ayrışmaları netleştirebiliriz:

MASALLAR	MİTLER
- Mutlu sonla bitmektedir	- Trajedi ile biter
- Mesaj dolaylı yoldan iletilir	- Mesaj doğrudan iletilir
- İyimserdir	- Karamsardır

Tablo 1: *Masal ve Mit arasındaki karşılaştırma tablosu.*

Bettelheim, tüm bu genellemelere rağmen bu konuda bazı istisnalar olduğunu; örneğin Hans Christian Andersen'in "Kibritçi Kız" ve "Kurşun Asker" masalının mutlu sonla bitmediğini ve kişiyi hüzün hissiyle baş başa bıraktığını da ekler (2020, s. 47).

Selçuk Kantarcıoğlu'na göre: "Masallar, insanoğlunun istediği, hayal ettiği şeylere ulaşma çabasından doğmuştur" (1991, s. 14). Kültürel, etnografik, dini, ekonomik vs. birtakım kodları bünyesinde barındıran bu anlatımların, değişimler sonucu günümüze kadar ulaşarak, geçmişte var olan bu inanışların bugün bile geçerli olduğu ve bir şekilde ifade edildiği görülmektedir. Her ne kadar geçmişe ait konumlandırılmış olsalar da bugün bile var olmaları yaşamlarının ispatı niteliğindedir. Masal bu anlamda tek başına var olmamakla birlikte eklektik bir oluşumun sonucudur. Yani kısa anlatımlar başka anlatımlar vasıtasıyla birleşerek hibrit bir oluşuma sebebiyet verir. Bu oluşumların başlıca nedeni ise iletişimdir. Robert Fulfort, geçmişten günümüze yaşanabilirlik kazanan anlatı hakkında şu sözlere yer vermektedir:

> *İletişim kurma yöntemlerimiz arasında, hikâye en rahat, en işlevsel ve belki de en tehlikeli alanıdır. Kültürleri ve nesilleri aşan, yüzyıllardır insanlığa eşlik eden hikayeler hepimize temas eder. Olayları bir masal şeklinde bir araya getirmek yediden yetmişe hepimizin hoşuna giden tek iletişim ve eğlence yöntemidir* (1999, s. 12).

Dolayısıyla insanlar, iletişim kurmak, birbirlerine bir mesaj iletebilmek adına böyle bir yöntemi kendilerine gerekli kılmış; bu süreç zamanla gelecek nesillere de ağızdan ağıza aktarılan masalı bir ders verme amacı da güder hale getirmiştir. Bu durumda masallar da işlevi bakımından günlük hayat pratiği olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.2.2 Tarihî Görüş (Tarihi Nazariye)

Tarihî Görüş'e göre, masallar kaynağını Hindistan'dan almış olsa bile zamanla değişip şekillenir (Sakaoğlu, 2016, s. 23). Dolayısıyla masallar, özü itibarıyla her ne kadar ilk çıktığı yere ait olsa da zamanla başka yerlere göç yoluyla bir tür mutasyona uğramış ve anlatıcının dağarcığında yaşamına devam etmiştir. Marina Warner bu konuda: "Öyküler ilk ortaya çıktıkları anda, uçan kuşlar gibi özgürce kültür ve dillerin sınırlarından öteye kaymaktaydılar; peri masalları sessiz adımlarla göç etmekteler çünkü kültür saflığı savunucuları istedikleri kadar vahşice onların bekçiliğini yapsalar da onlar sınırları görmezden geliyor" diyerek onların göçebe yapısına ilişkin bir yorumda bulunur (2019, s. 15).

Bettelheim, Hint tıbbında ruhsal bir bozukluğu olan kişiye meditasyon programına ek olarak problemine yakın bir masal tavsiye edildiğini; kişinin masalla olan bağlantısı sayesinde hem kendi sorununa yanıt bulduğu hem de kişiliği üzerinde olumlu gelişmeler kaydetmiş olacağını söylemektedir (2020, s. 35). Bu anlamda masalların Hint tıbbına göre insan psikolojisinde pozitif yönde etkide bulunduğunu söylemek mümkündür.

1.2.3. Etnografik Görüş (Etnografik Nazariye)

Etnografik Görüş'e göre ise masallar, mitolojik bir anlatının ürünü olmayıp; tamamen insanların bir araya gelmesi sonucu, kolektif yaşamdan doğan bir anlatıdır (Sakaoğlu, 2016, s. 24). Dolayısıyla her cümle, kolektif yaşamla birlikte evirilip gelişmekte ve gittiği yerde eklemlenerek bir başka metni var etmektedir. Yani toplum, gündelik yaşantılarından edindikleri deneyimleri paylaşan bireylerin anlatısında masalları üretip yaşatır ve aktarır. Aktarım esnasında cümleler de bir anlamda birbirlerinden farklı olan köklerini birleştirerek yeni bir çiçeklenme meydana getirirler. Tıpkı Gilles Deleuze ve Félix Guattari'nin birlikte geliştirdikleri bir kavram olan Rizom (Köksap) gibi masalda da yatay bir yapılanmanın olduğunu söylemek mümkündür. Yani her ne kadar masallar, ilk ortaya çıktığı haliyle korunmaya çalışılmış olsa da eklemlenerek gelişmeye ve dönüşmeye açık yapılarını oral geleneğin imkânlarına borçludur. Bu bağlamda Deleuze, *köksap*ı, *göçebe* ve *yersiz-yurdsuzlaşma* kavramları ile örneklendirerek açıklamaktadır:

> *Toprağın üzerinde oluşan, her sefer kemiren ve her yöne doğru büyümeye yatkın kaygan mekân neredeyse, göçebe de oradadır. Göçebe buralarda yaşar, göçebenin çölü oluşturmasından çok çölün göçebeyi oluşturduğu anlamda, göçebe bu yerleri genişletir. Göçebe yersiz-yurtsuzlaşmanın bir vektörüdür. Yönü ve yönlendirilmesi sürekli değişip duran yerel işlemlerin serileriyle çölü çöle, bozkırı da bozkıra katar. Kum çölü sabit yerlerde olduğu gibi sadece vahalara sahip olmakla kalmaz, yerel yağmurların durumunu inceler ve bu yolun yönlendirilmesindeki değişiklikleri belirleyen hareketli ve geçici köksapsal (rhizomatique) bitkilere sahip olur* (1990, s. 84).

Masalın da bu anlamda *göçebe* bir yaşam sürdüğü muhakkaktır. Dolayısıyla çölün göçebeyi oluşturması gibi masal da göç ettiği yerde kültürel harmanlanma sayesinde var olmaktadır. Söz konusu masal, belli bir yerden çıkmış olsa bile göç ettirildiği mekânın sosyo-kültürel yapısı ile, özüne bu yeni kültüründen parçalar entegre edecektir. Dolayısıyla göçebe, yani masal 'yersiz-yurtsuz' bir halde bulunduğu yerde değişim ve gelişime açık bir şekilde yer edinir. Aslında taşınarak bir nevi yerinden edinmiş ve yersiz-yurtsuz hale gelmiştir. Dolayısıyla masallar, tek bir yere ait olmamakla birlikte herkese atfedilmiş durumdadır. Sakaoğlu, masalların ilk çıktığı anda kusursuz olamayacağını, üç tür farklılaşması ve değişmesi olduğunu

söylemektedir. Yayılma odaklı oluşu ile rizom kavramıyla benzerlik gösteren bu üç türe göre masallar, oluştuğu ilk anda zamanla yayılarak başkalaşır ve iyi olarak değerlendirilerek bu süreç "olumlu gelişme" adını alır. İkinci olarak bu başkalaşım da evirilip daha farklı bir hale bürünüp olgunlaştıktan sonra da halen yayılmaya devam eder. Artık giderek özünden uzaklaşan masal, ilk anlatı şekliyle anılmamakta ve bu da "yayılan gelişme" olarak adlandırılmaktadır. Üçüncü aşamada ise değişen masal, özünü gittiği yerlerde eklemlenerek farklılaşmış halde, tekrar yurduna döner ve bu "tersine gelişme" adıyla anılır (2016, s. 25-26). Bu yönüyle rizomatik yapılanma, masalların evrimini açıklamak bakımından bir örnek olarak verilebilir.

Öykülerin değişim geçirmesi ile ilgili benzer düşüncede olan bir diğer kişi de Marina Warner'dır:

> *Dünya Edebiyatı'yla ilgili kuramlar, peri masalları temel parçalarından biridir, coğrafi ve dilsel sınırların geçirgenliğine vurgu yapan: Hiçbir sınır iyi bir öykünün dolaşımını engelleyemez. Öykü seyahat edecektir, hem de çok uzaklara seyahat edecektir ve bambaşka bir görünümde, değişmiş duygu durumuyla ve hepsinden öte yeni bir anlamla tekrar başlangıcına geri dönecektir* (2019, s. 70).

İlk ortaya çıktığı haliyle sonraki durumları arasında farklılaşan masallara örnek olarak Grimm masallarını vermek mümkündür. Masal araştırmalarının öncüsü olarak bilinen Grimm Kardeşler, masalların köklü araştırmasını 19. Yüzyılda başlatmışlardır (Yavuz, 2013, s. 11). Grimm Kardeşler, halkın ortak ürünü olan kısa anlatımları belli süzgeçlerden geçirerek derlemiş ve tekrar halka sunmuşlardır. Yani masal, Sakaoğlu'nun da söylediği üç başlıkta olduğu gibi, olumlu gelişmiş, yayılmış ve tekrar yuvaya dönmüştür. Masalların girift yapı kazanıp şekil değiştirmesi, onların orijinalliğinin sorgulanması konusunda rijit bir kronoloji oluşturmayı da engeller niteliktedir. Masal, kültürel kodların zamanla yapılanması ile bütünleşik bir parçadan tekrar moleküllerine ayrılarak farklılaşır.

1.3. “MASAL”LARIN ÖZELLİKLERİ

Masallar genel anlamda başlangıç, orta ve son bölümlerine ek olarak söylenen bazı sözleri bünyesinde barındırmaktadır. Bunlar, *formel* adı verilen kalıplaşmış belirli sözler olup “Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde”, “Az gitmiş uz gitmiş, dere tepe düz gitmiş”, “Onlar ermiş muradına, biz çıkalım kerevetine”, … (Anonim) şeklinde örneklendirilebilir.

Bu formelleri Sakaoğlu, beş başlık altında incelenmiştir:

A. Başlangıç (Giriş) Formelleri

Başlangıç formelleri, masalın girişinde dinleyenlerin dikkatini çekmek amacıyla söylenen bazı cümlelerden oluşmaktadır. Bir anlamda başlangıç formellerini masalın hazırlık aşaması olarak adlandırmak mümkündür.

B. Bağlayış (Geçiş) Formelleri

Bu formeller genellikle dinleyenlerin sıkılmaması için bir olayın başka bir olaya bağlanışının habercisi niteliği taşımaktadır. Yani senaryo kavramıyla dönüşüm noktası da diyebileceğimiz formeller sayesinde, dinleyenin de masala dahil olması sağlanmış olur.

C. Benzer Durumlarda Kullanılan Formeller

Bir masalda ya da masallar arası olayların birden çok tekrar etmesi durumunda ortaya çıkan husustur.

D. Bitiş Formelleri

Masalı anlatan kişinin, masal sonuna yaklaşıldığı zaman dinleyene masalın bittiğini haber verecek olan cümlelerdir. Sakaoğlu, masalcının masalı dinleyenin dikkatine göre sonlandırma cümlesini seçtiğini söyler. (2011, s. 89) Yani eğer dinleyiciler, masalın bittiğini anladıklarına dair bir tepkide bulunurlarsa, masalcı bir formele bile gerek duymadan anlatıyı sonlandırabilir.

E. Çeşitli Formel Unsurları

Masallarda genellikle kahramana bir iş atfedildiği durumlarda bir zaman, sayı, renk ve yer belirtilip kısıtlılık, zaman daralması yaratılarak heyecanı arttırma çabası

oluşturulur. Örneğin, büyük devin evinden üç gün içerisinde iki adet altın yumurta getirmek koşulu ile kahraman tarafından yapılması beklenen bir görev olduğu varsayımıyla, zaman, yer, renk ve sayı belirtilmiş olur. Dolayısıyla sıklıkla başvurulan bu formeli, masalın gelişme bölümünde belirtilerek sonuca ulaşmasına etki edecek bir unsur olarak görmek mümkündür (2016, s. 84-97).

Bettelheim, masalların girişinde bahsedilen bu kalıp sözlerin, zamanın ve mekânın bilinmezliği, belirsizliği üzerine söylenen sözler olduğunu ileri sürmektedir. Geçmişe dair olan olayların öğrenileceğine işaret ederken, sıfatlaştırılmış olan cümleler - karanlık gizli mağaralar, saklı ormanlar- gizlenmiş bir olayın açığa çıkacağı haberini verir. "Masalların girişinde söylenen bu bilinçli belirsizlik, sıradan gerçekliğin somut dünyasını terk ettiğimizi simgeler" (2020, s. 71). Boratav ise, Bettelheim'in sözlerine benzer nitelik taşıyan cümlesiyle, bunun masalı dinleyen kişiye/kişilere bir uyarı olduğunu söylemektedir: "Türk masalcısının ilk kaygısı, dinleyenleri, anlatısının düşsel ve konvansiyonel niteliği konusunda uyarmaktır. Bunu tekerlemeye başvurarak gerçekleştirir" (1983, s. 276). Masalda olmazsa olmaz özellikler arasında tekerlemelerin yer alması üzerine Boratav: "Anlatı sanatında en acemi masalcı dahi, masala en azından bir tat vermek istiyorsa, bunları kullanmak zorundadır" (1969, s. 82) diyerek bir geleneğe vurgu yapar.

Masallarda yer ve zamana ait bilgi verilmemektedir. Bettelheim'e göre, zaman ve mekân belirsizliği, okuyucuyu, içinde gerçekliğe dair duygular barındıran bir duruma yönlendirir. Yani kişiyi kendi ruh haline, içsel benliğine götüren bir vagon görevi görmektedir: "Oraya yerleşen masal, bu ruhu başka herhangi bir edebi biçimden çok daha iyi geliştirebilir" (2020, s. 72). Farklı zamanların iç içe geçtiği, uzak ya da geçmiş zaman dilimlerinde olayların gerçekleşip net olarak verilmediği bu anlatıda belirsiz olan bir unsur da kahramanlardır. Genellikle devler, periler, cüceler, cinler, krallar, prensler, prensesler gibi kahramanlar odak noktadır (Yavuz, 2013, s. 11). Masal, sıradan insanları konu edinir ve bu durum açık bir şekilde gösterilmektedir. Yani "Güzel ve Çirkin", "Küçük Prens" gibi (Bettelheim, 2020, s. 50). Bu sıradan karakterler kişileştirilerek sunulur. Bir hayvana, nesneye vb. insani özellikler atfedilerek insanmışçasına onunla empati kurulması sağlanır.

> *İnsanlarla olan ilişkilerinde de her şey insan toplumlarındaki gibidir. Hepsi insanların dilinden konuşur. Devler, canavarlar aile hayatı sürdürürler,*

> *kimileri çiftçilik yapar, kimileri avcılıkla geçinir. Periler, başlarında kralları, kraliçeleri, prensler, prensesleriyle bir topluluk oluştururlar, insanlarla evlilik bağı kurabilirler* (Boratav, 1983, s. 277).

Masallardaki konularda kahramanlar, genellikle insanların arzu ve isteklerini yansıtan düşlerden meydana gelmektedir. Bu sayede dinleyen kişi, dikkatini kendi kişiliğine yakın olan karakterle özdeşleştirmiş olur. Selçuk Kantarcıoğlu da masallardaki bu karakterler ile ilgili şu sözlere yer verir:

> *Masallar kolektif karakter taşırlar. Masallarda çoğunlukla iyilik-kötülük, adalet-zulüm, doğruluk-haksızlık, alçakgönüllülük-kibir gibi zıt durumların temsilcisi olan kişilerin mücadelelerinden ya da insanların, ulaşılması güç hedef ve gayelere varma isteğinden doğan hayaller işlenir* (1991, s. 17).

Genellikle kısa anlatımlar olan masallar, halk hikayeleri ile karıştırılmamalıdır. Saim Sakaoğluna göre: "Halk hikâyeleri, nazım, nesir karışımı anlatmalardır" (2011, s. 4). Ancak bu durum genellikle nesir olarak karşımıza çıkar. Bu anlamda diğer türlerden ayrılan masal, ayırt edilebilir nitelik kazanır: "Masal, örneğin kıssadan hisse çıkarmak amacıyla hikâyenin içine yerleştirilebilir" (Sakaoğlu, 2011, s. 7).

Uygarlık tarihi süresince insanlar birbirlerine birtakım sözler anlatma ihtiyacı duymuş ve anlatılar dönüşerek üstü örtülü bir biçimde sözlü anlatım geleneği olan masallara yerini bırakmıştır. İnsanlar birbirlerine bir şeyler anlatırken de abartıyı eksik etmemiş ve karşıdaki dinleyeni etkilemeyi başarmıştır. Robert Fulford'a göre: "Olayları bir masal şeklinde bir araya getirmek yediden yetmişe hepimizin hoşuna giden tek iletişim ve eğlence yöntemidir" (1999, s. 12).

Yabancılaşmanın önüne ket vurması bağlamında masallar, bir araya gelmenin farklı yönlerini vurgulayan anlatım tarzı sayesinde, kişisel deneyimlerin birleşmesi sonucu bütünleşik bir parçaya dönüşen özgün bir anlatım biçimi yakalamış ve değişime tâbi bir *canlı form* halini almıştır. Bu yönüyle insanların masalı bir tür iletişim aracı olarak görmesi, dilin işlevsel fonksiyonunun önemli bir unsur olduğunu da göstermektedir. Söz konusu dil, anlam kazanarak araştırmalara konu olmuş ve birtakım adlandırmalarla açıklık kazanmıştır. Söz konusu masalların da bu bağlamda anlatıcı bir dili olduğu muhakkaktır. Masalı anlatan kişi tek bir yerle sınırlı kalmamakla birlikte kulaktan kulağa aktarım aracılığı ile anlatan kişinin kim olduğuna dair bilgi, bize o dil kültürü, yaşam şekli, hangi yöreye ait olduğu konusunda rehberlik etmesi

açısından önemlidir. Bu bağlamda Sakaoğlu'na göre: "Usta bir anlatıcıdan alınan çok güzel bir masal, eğer kaynak şahsa gerekli sorular sorulmaz veya yeterince doyurucu cevap alınamazsa eksik kalmış sayılır" (Sakaoğlu, 2016, s. 61). Yani, masalı kaynağı nereden, ne zaman, kimden alınmışsa sorular sorularak yanıt alınmalıdır. Eğer istenilen bilgiye ulaşılamamışsa, masalın bir kemiği eksik kalmış demektir ve tamamlanması için bilginin yerine oturtulması gerekir.

Masallar türlerine ayrılmaktadır ve bu türler *tip* olarak adlandırılırlar. Saim Sakaoğlu, Stith Thompson'dan faydalanarak, *tip* kavramını: "Kendi başına var olabilen geleneksel bir masaldır. Anlam bakımından başka bir masala dayanmayan bir bütünlüğe sahip olan bir anlatma türüdür." Şeklinde tanımlamaktadır (2018, s. 45).

Alim Şerif Onaran'a göre: "Doğu kültüründe masal geleneği önemli bir yer tutar". Bir yandan tıpkı Batı'daki "Chanson de geste'i yayan troubadour'lar gibi, bizde de saz şairleri şarkılı öyküler söyleyerek; öte yandan meddahlar geçmiş dönemlerden masallar ve öyküler anlatarak bu geleneği Türkiye'de de sürdürdüler" der (2014, s. 17). Dolayısıyla tek bir kişiye ait olmayan anlatılar, farklı bireylerce eklektik bir yapı halinde günümüz dünyasında can bulmuştur. Boratav masalın, içeriğindeki malzemenin ne kadar dolu olduğuyla orantılı olarak dolaşımda kaldığını ima eder: "Masal demek, hayal gücü demektir. Masal 'hayali hikayedir'. Masalı anlatan kişi, sınır tanımaz hayal gücüne, doğaüstü kişilerle ve olaylarla doldurur masalını" (1983, s. 276).

Masalların can bulması sadece anlatımdan ibaret değildir; dinleme oranının artması da toplumun anlatılanlar hakkında özdeşlik kurması ve dönemsel olayların kişilerce merak uyandırması sonucu etkin hale gelir. Sakaoğlu'nun söylemine göre: "Masal anlatana masal anası, masal ninesi" adı verilir (2011, s. 10).

Tarih boyunca anlatılanlar hakkında bilimsel açıklamalar henüz ileri seviyede olmadığı için masalların önemli bir yeri olduğunu söyleyen Samed Behrengi, toplum hakkında da birtakım görüşlere yer vermektedir:

> *Eski insanların da bizim gibi bitmez tükenmez arzuları vardı. Öte yandan bilim her şeyin nedenini açıklayacak kadar ilerlememişti. Bu yüzden eski insanlar her şey için temelsiz, masalımsı nedenler uyduruyorlardı. Uygulamada, günlük*

> *yaşantılarında arzularına ulaşamadıkları için masallar uydurup, masal dünyasında arzularına ulaşıyorlardı* (2002, s. 84).

Bu durum toplumun gerek psikolojik gerekse sosyolojik anlamda duygu durumlarının açımlama gerekliliğine işaret eder. Toplumu tanımanın önemli bir unsur olduğunu söyleyen Behrengi, bunun bir yolunun da masal olduğunu dile getirir (2002, s. 63). Masal yalnızca çocuğa atfedilen, eğlendirici bir işleve sahip değildir; geçmiş dönemlere ait yaşanmışlıkların, toplumun değer yargılarının, kültürünün birtakım sembollerle dilden dile aktarılmasıdır. "Toplumu tanımanın ve sorulara yanıt aramanın birkaç yolu var. Bu yollardan biri de köylere, şehirlere gidip her katmandan halkla oturup kalkmak" tır (Behrengi, 2002, s. 63).

Masallar, kahramanını yüceltmek için ona bazı özellikler atfeder. Bu özellikler sanki kahramanın ölümsüz olduğu hissini uyandırır. Ancak masal kahramanı her ne kadar güçlü gösterilse gösterilsin, onun da ölümle karşı karşıya geleceği mesajı verilmektedir. Bu durum, kişinin 'kahraman' sıfatıyla anılmış da olsa ölümlü olduğu gerçeğini değiştirmez (Bettelheim, 2020, s. 49-50).

1.4. MASALLARDA MOTİFLER

Sözlü anlatım geleneği olan masallar, motifler sayesinde geçişler sağlayarak bir ritim oluşturur. Saim Sakaoğlu'na göre masallar, bir yerden başka bir yere direkt olarak taşınmayabilir ancak motifler aracılığıyla bağlantı kurmak mümkündür: "Masal, efsane ve mit gibi anlatmaların bir ülkeden başka bir ülkeye geçmesi yerine, bunları meydana getiren motiflerin geçmesini düşünmek, bizce daha akla uygundur" (1980, s. 25).

Motif konusunda düşüncelerini ortaya koyan bir diğer kişi olan Arthur Christensen, motifi: "Canlılıklarıyla kendilerini kabul ettiren, tarifi güç bir psikolojik kanuna göre dinleyiciyi avuç içine alabilen ve ibtidâi fikir silsilelerinden yeni terkiplere girmek için az veya çok parçalara ayrılabilen unsurlar" olarak tanımlamaktadır (Akt. Sakaoğlu, 2011, s. 24). Masallarda motifler hakkında ek olarak Bettelheim'in şu sözleri dikkate değerdir:

> *Masal motifleri, insanın kendini kurtarmak için mantıklı kavramasının daha iyi olacağı nevrotik bilgiler değildir. Bu motifler, olağanüstü olarak deneyimlenir çünkü çocuk, duygularının, umutlarının ve kaygılarının, henüz onu aşan mantığın sert ışığına sürüklenip incelenmesine gerek kalmadan en derinden anlaşıldığını ve takdir edildiğini hisseder* (2020, s. 29).

İbrahim Gümüş, "Elif ile Mahmut Hikayesi" adlı incelemesinde motiflerin, Türk halk anlatılarında ilk olarak masal ile başlangıç bulduğunu söylemektedir (2019, s. 158). Antti Aarne, (1867- 1925) 1910 yılında masal tip kataloğu yayımladıktan sonra öğrencisi Stith Thompson, kataloğu iki kez düzenlemiş ve daha kapsamlı bir katalog olan Motif- Index of Folk- Literature (Halk Edebiyatının Motif İndeksi) yayımlamıştır (2019, s. 48).

Motifler üzerine Thompson, Motif İndex of- Folk- Literature adlı kitabında şu sıralamaya yer vermiştir:

> *Mitolojik Motifler, Hayvanlar, Yasak, Sihir, Ölüm, Olağanüstülükler, Devler, İmtihanlar, denemeler, Akıllı ve aptal, Aldatmalar, Kaderin ters dönmesi, Geleceğin tayini, Şans ve talih, Cemiyet, Mükafatlar ve cezalar, Esirler ve kaçaklar, Anormal zulümler, Cinsiyet, Hayatın tabiatı, Din, Karakter özellikleri, Mizah, Çeşitli motif grupları* (Akt. Sakaoğlu, 2016, s. 34).

Masallarda görülen bu tekrar eden motifler, sınıflandırmayı olanaklı kılmış olup; aynı zamanda rizomatik bağlamda kültürlerarası alışverişi de doğrular nitelikte bize çeşitli veriler sunmaktadır.

1.5. MASAL TÜRLERİ

Masalların, tek bir türe ait olmamakla birlikte, sınıflama çalışmalarına 1800'lü yıllardan itibaren rastlamak mümkündür. Ancak günümüz masalları için bu sınıflama bazı araştırmacılar tarafından tarihi olarak değerlendirilmektedir. Masallarda sınıflandırmaya dair düşüncelerde ilk akla gelen kişi, Kaarle Krohn'un öğrencisi olan Antti Aarne'dır (Sakaoğlu, 2016, s. 27). Bununla birlikte Antti Aarne'ın öğrencisi Thompson'ın da sınıflandırması dikkati çeker. Bu sınıflandırmada Thopson, sıralamasını numaralara göre değil, kavramların önemine göre harf sırası ile

sınıflandırmıştır. (Sakaoğlu, 2016, s. 34) Jack Zipes'e göre: "19. yüzyılda türlere göre yapılan tasniflemeler hikâye tiplerini saptayıp düzenlemek için olduğu kadar, aynı zamanda masalların ayırt edilebilir özelliklerine binaen yapılmıştır" (2018, s. 12). Masallar, bu sayede tek tipleştirilmemiş, kategorize edilerek ayrıntılı bir şekilde sınıflandırılma yoluna gidilerek, kendine özgü halleriyle tanınmış ve karıştırılmamış olacaklardır.

Saim Sakaoğlu masalları, Antti Aarne'ın belirttiği üzere, "Hayvan masalları", "Asıl Masallar" ve "Fıkralar" (2016, s. 29) olarak üç ana başlık altında incelerken, Muhsine Hellimoğlu Yavuz ise araştırmanın kapsamına göre: "Olağanüstü Masallar", "Gerçekçi Masallar", "Hayvan Masalları", "Deyimler ve Atasözlerini Konu Alan Masallar" (2013, s. 13) olmak üzere dört ana başlık altında incelemiştir. Bu başlıklar da kendi içlerinde alt başlıklar halinde sınıflandırılmıştır. Vladimir Propp, sınıflandırmaya dair Alman psikolog Wilhelm Wundt'un sınıflandırmasına "Masalın Biçimbilimi" adlı yapıtında yer vererek onu eleştirel bir bakış açısıyla inceler. Propp'tan aktarılan, Wundt'un fabl sınıflandırması şu şekildedir:

1. Söylensel (mitolojik) fabl-masallar
2. Katışıksız olağanüstü masallar
3. Biyolojik masallar ve fabllar
4. Katışıksız hayvan fablları
5. Soy sop masalları
6. Gülmeceli masallar ve fabllar
7. Ahlak fablları (2020, s. 10).

Propp, bazı sınıflandırmaların eksik ve karmaşık olmasından dolayı, Antti Aarne'nin masal konusunda yapmış olduğu sınıflamanın sağlam olduğunu ve kurucusu olduğu Fin Okulu'ndan bahsetmektedir. Propp, Fin Okulu'nun, dünyada olan değişkeleri derleyip uzun ve dikkatli bir süzgeçten geçirdiğini söylemektedir (Propp, 2020, s. 12-13). Türler genel anlamda dünya üzerinde kabul edilmiş olan Thomson'ın beş başlık altında sınıflandırmasına göre incelenmektedir:

1. Hayvan Masalları (1- 299)
2. Asıl Halk Masalları (300- 1199)
3. Güldürücü Hikayeler, Nükteli Fıkralar (1200- 1999)

4. Zincirlemeli Masallar (2000- 2399)
5. Sınıflamaya Girmeyen Masallar (2400- 2499) (Sakaoğlu, 2016, s. 30).

Bu başlıklar, kendi bünyesinde ayrı başlıkları da içermektedir. Numaralar sayesinde motifler tespit edilerek tür ayrımı yapılabilecektir. Bu bağlamda Thompson'ın, Antti Aarne ile birlikte yapmış olduğu sınıflandırma beş başlık altında aşağıdaki şekildedir:

1) Hayvan Masalları
   A) Vahşi Hayvanlar
   B) Vahşi ve Evcil Hayvanlar
   C) İnsan ve Vahşi Hayvanlar
   D) Evcil Hayvanlar
   E) Kuşlar
   F) Balıklar
   G) Diğer Hayvan ve Nesneler
2) Olağan Halk Masalları
   A) Büyü Masalları
      Doğaüstü Düşmanlar
      Doğaüstü ya da Afsunlu Koca (Karı) veya Diğer Akrabalar
      Doğaüstü Görevler
      Doğaüstü Yarımcılar
      Büyülü Nesneler
      Doğaüstü Güç veya Tecrübe
      Diğer Doğaüstü Masallar
   B) Dini Masallar
   C) Kısa Romanlar (Romantik Masallar)
   D) Aptal Dev Masalları
3) Şakalar ve Anekdotlar
   Mankafa Masalları
   Evli Çift Hikayeleri
   Bir Kadın (Kız Çocuk) Hakkındaki Hikayeler
   Bir Adam (Erkek Çocuk) Hakkındaki Hikayeler
      Zeki Adam
      Şanslı Kazalar

Aptal Adam

Rahipler ve Dini Oluşumlar Hakkındaki Şakalar

Diğer İnsan grupları Hakkında Anekdotlar

Yalan Masalları

4) Deyim Masalları

Kümülatif Masallar

Aldatmaca Masalları

Diğer Deyim Masallar

5) Sınıflandırılmamış Masallar

Thopmson'ın düzenlemiş olduğu güncel sınıflandırma ise şu şekildedir:

1. Şakalar ve Anekdotlar

A. Zekâ Masalları

Zekâ ile ilintilidir. Bazen zeki ve ahmak arasındaki ilişkileri genellikle ahmak odaklı olarak bize sunar.

B. Ahmaklar ve Mankafalar

Genellikle saçma yanlış anlamalar üzerinedir. Ahmak kendi hayal dünyasında yaşar, geçici heveslerine dair çeşitli adaklar adar. Literatür ve folklorun birbirine en çok yaklaştığı türdür.

C. Aldatmacayla Kazanılan Yarışmalar

Mankafa akıllanarak tuzaklar kurar, aldatma girişimlerinde bulunur. Genellikle şansı yaver gider. Fakat çelimsiz ve güçsüz biriyse zekasıyla alt eder.

D. Aldatmacalı Pazarlıklar

Bir iş ilişkisini olumlar zekâ ürünü pazarlıkları içerir. Alıcının sorumlu olduğu bir aldatmacayı meşru kılar. Dolandıran ne kadar aşağı konumdaysa ve zayıfsa o kadar etkilidir.

E. Hırsızlık ve Hileler

Bazıları daha uzun olmakla birlikte kendi içinde gelişen hırsızlar hakkındaki kısa hikayelerdir. Genellikle para ya da değerli eşyaları koruyanları alt eden hırsızları konu edinir.

F. Aldatma ile Kaçış

Genellikle hırsızların kaçışını konu edinir. Zayıf ve akıllı hayvanların kaçışı da oldukça yaygın olarak işlenir.

G. Acımasız Aldatmacalar

Genellikle çocukları hedef kitlesine alır. Didaktik aktarım sağlar. Üretildiği dönemin sosyo-kültürel yaşamına dair ipuçları barındırır.

H. Baştan Çıkarma ve Zina

Aldatılan eşler, istenmeyen aşklar, bir aldatanın fayda sağlamasıyla sonuçlanan iftiralar gibi; anlatıcı ve dinleyenin okuma düzeyinin düşüklüğüne işaret eden hikayelerdir. Çoğu bilinen anlatıcı tarafından anlatılmamış olmasına rağmen oldukça yüksek bir bilinme oranına sahiptir.

I. Blöfle Aldatma

Çoğunlukla zayıfın elinden gelmeyecek niteliklerle kandırarak kendinden üstün olanı zekâ yardımıyla alt etmesini konu edinir.

J. Sahtekârlıklar

Farklı kimliklere bürünmek suretiyle yapılan aldatmacaları konu edinir. Genelde antagonistin sahtekârlığının ortaya çıkmasıyla son bulur. Dinleyicide yüksek motivasyon oluşturan bir türdür. Kısa olanları genellikle gülmece türündedir.

K. Haksız Suçlamalar

Aldatmacadan düzmeceye geniş bir yelpaze sunar. Kimliğini gizleme, illüzyon, samimiyetsizlik gibi pek çok kavramı içerir. Trajik olduğu kadar gülmeceyle sonuçlanan kurgudadır.

L. Kötü Kadın

Kadın genellikle bir ağacın ardına saklanır ve eşini yanlış yönlendirir. Anlatıcı kadını haklı bulur ve onun safını tutar. Kadın çilekeş ve mağdurdur.

M. Tembellik

Çoğunda bir adamın aşırı tembelliğinin absürt sonuçları ele alınır. Ahlaki mesaj içermez.

N. Sağırlık

Fiziksel sıkıntılar güldürünün malzemesi olagelmiştir. Sağırlık ya da kısmî işitme kaybı nedeniyle yapılan hatalar da bunlardan biridir. Hepsi yazılı kaynaklara dayanır.

O. Rahipler

Her kültürde ruhban sınıfının saygı duyulan bir konumu vardır. Dolayısıyla bu sınıfın yaşaması olası absürt bir durum gülünç olma ile sonuçlanır. Daha çok kuzey Luteriyen ülkelerde rastlanır.

P. Yalan ve Abartılar

Amerikan hikâye anlatıcıları arasında yaygın olarak görülür. Çokça abartılmış fantastik hikâyelerdir. Çoğunlukla Avrupa orijinli ve dönüşüme uğramış versiyonlardan oluşur.

2. Hayvan Masalları

Dünyanın her yerinde anlatılan, kahramanlarının insan ya da hayvan olduğunu ayırt etmenin oldukça zor olduğu masallar mevcuttur. Mitolojilerde de var olan bu özellik tanrıların bir insan bir hayvan formunda anlatıldığı hikayeler içerir. Pek çok hayvan masal kahramanı insana dair durumlara maruz kalır. Bu durumda halk tarafından o insan davranışına en uygun hayvanın seçildiği görülür. Genel olarak üçe ayrılır:

A. Yazınsal Fabl

Hint ve Yunan yazını orijinli diyebileceğimiz bu masallar uzun çağlar boyu süren sözlü geleneğin bir ürünüdür.

B. Kuzey Hayvan Serisi ve Tilki Reynard

Orta Çağ'da batı Avrupa'da hicivli efsane *Roman de Renart* örneğinden yola çıkarak pek çok versiyonu olan bir türdür. Baltık'tan Afrika'ya ve oradan da Yeni Dünya'ya, geniş bir coğrafyaya yayılmıştır. Aynı zamanda Finlandiya ve Rusya'daki Reynard serisinin bir bölümünü oluşturmuştur. Ahmak kurt ya da ayının karşısında kurnaz tilki yer alır. Hayvanlar arası savaşı konu edinen ve Hint orijinli olduğu varsayılan bazı örneklerine de rastlanır. Tümüyle nesne ya da hayvanlardan oluşan versiyonları vardır.

C. Diğer Yazınsal Bağıntılar

Budist masallar Jātaka, Orta Çağ rahiplerinden kıssadan hisseler ve Rönesans'ın yeni fabl yazarlarının kapsamlı çalışmaları bu grubu oluşturan belli başlı hayvan masallarıdır. Neredeyse hayvan anekdotlarının tamamı yazınsal bağıntısının olduğuna işaret eden veriler içerir. Bazı hayvan masalları, hayvanların alışkanlıklarına dair bilgiler sunan ekler içerir. Genellikle balıklar anlatıcılar tarafından tercih edilmese de büyülü balık ve Munchausen serisi balık avına dair abartıları bünyesinde barındırır.

3. Deyim Masallar

A. Deyimsel Yapıdaki Masallar

Çok özel bir masal grubu, kurgudaki karmaşıklık veya aktörlerin insancıllığı düzeyinde sınıflandırmadaki zorluğu göstermektedir. Bu masal grubunda biçim hayatî önem arz eder. Olay basittir fakat onun biçimsel ele alınışı belirli bir karmaşıklığı da beraberinde getirir; aktörler neredeyse ne hayvan ne de insandır. Böyle masallara deyim masallar adı verilir.

Deyim masallar minimum düzeyde asıl anlatı barındırır. Temel ana şartlar anlatı kalıbını çözmede zemin görevi görür. Fakat böyle gelişen kalıp, masalda ne olduğundan değil; tam olarak masalın anlatı formundan dolayı ilginçtir. Bazen bu biçimcilik masalı sonlandıran yapıdan ibaret olduğu gibi; bazen de eklektik masalı oluşturan kendine has kelime öbeklerinden oluşur. Her şekilde, biçimci masalın etkisi daima özünde latifecidir ve bu masallardan birinin düzgün anlatımı bir oyunun tüm özelliklerini bünyesinde taşır.

B. Kümülatif Masallar

Kümülatif masallarda çok daha kesin bir ana anlatıya rastlanır. Biriken tekrarlar aynı şekilde ezberden okunması gerektiğinden oyunun doğasına dair şeylere burada da rastlanmaktadır, fakat temel durumda uzun sürelerce bu tür masallar hiç değişmeden ve çok çeşitli ortamlarda tarih boyunca varlığını sürdürmüştür. Eğlencenin büyük bir kısmı hem anlatırken hem de dinleme eyleminde başarılı eyletim ve sürekli artan saçmalık dozundan kaynaklanır. Kümülatif masalda daima tüm sekansı içeren uzun bir finale doğru gitgide artan bir heyecan deneyimlenir… Bir hayvanın ölümü (genellikle horoz ya da tavuk) ile ilgili masallar önemli bir grubunu oluşturur

Bazı kümülatif masallar bir objenin yenişi ile başlayan ya da sonuçlanan bir dizi olay içerir.

Kümülatif masallarda… bir dizi olayın ince bir sicimle birbirine bağlanır ve ilgi giderek artan detaylarla bezeli bir söyleşi üzerine odaklanır. Buna rağmen zincirleme masal en ilginç gelişimini, her bölümün sadece bir ek olması değil, birbirine eklemlenmesindedir.

Tüm zincirleme masallar kümülatif değildir, fakat basit sözel ya da fiili diziler içerebilir. Örneğin bazıları satrancın kökenlerinde var olduğu gibi bir dizi rakamlar üzerine temellenir.

Deyim Masallar, özellikle zincirler ve kümülatif hikayeler, oyuna dair özellikler barındırsa ve dolayısıyla çocuklar ve hiç büyümeyeceklere eğlenceli gelse de kendine has estetik değere sahiptir. Temel biçimsel özellikleri tekrar, özellikle de devamlı tekrardır.

4. Efsaneler ve Gelenekler

   Kurgusal masallar haricinde, halkın doğanın mekaniklerine getirdiği mantık yürütmelerinden kaynaklı, yer yer tarihsel verilere dayanan geleneklerle oluşan folklora dair bir türdür.

   A. Mitolojik Efsaneler

   Genellikle ucu yaradılışa varan dini hikâyelere dayanan bir türdür.

   B. Olağanüstü Varlıklar ve Nesneler

      Anlatıcı ve dinleyenin de inandığı insan ya da hayvan formundaki, kurgu ya da inanca dair olduğu kesin olmayan, yine de psikolojik açıdan okuma yazması olmayanın doğayı kavrayışının bir parçası olan inanç yaratıklarını konu alır.

      i. Olağanüstü Hayvanlar

         Ejderha, deniz adamı gibi yaygın inanışlara dair ve genellikle konuşabilen, insan özellikleri taşıyan yaratıklardır.

      ii. Diğer Olağanüstü Hayvanlar

         Periler ya da elfler, cüceler, devler, cadılar vb. yaratıklardır.

      iii. Olağanüstü Nesneler

         Büyü inanışına dayanır. Fizik ve kimya kurallarına karşı gelen nesnelerin sıradan iş gücü gerektirmeyen faydaları olduğu varsayımı üzerine kuruludur. Sihirli halı vs. bu kategoriye girer.

   C. Yeniden Dirilme

      Rasyonalist düşüncenin etkisi altındaki toplumlarda bile gündelik hayatın konusu olan ölümden geri dönmeyi konu edinen masallardır. Başka vücutta (insan ya da hayvan) dirilme gibi örnekleri de mevcuttur. Hint kültüründe de olduğu gibi çeşitli inanışlarda reenkarnasyon ya da metamorfoz olarak bilinen kavramlarla ilintilidir.

   D. Olağanüstü Güçler ve Olaylar

      1. Dönüşüm ve Büyü Bozma

Ölüm olmadan farklı formda görünüşler ve bu dönüşümleri eski haline getiren olayları konu alır. Bu dönüşüm süreci en az bir kere olmak suretiyle masalda yer alır ve çoğunlukla büyü yoluyla gerçekleşir. Bazen bu bir dizi işlemi gerektirebilir.

2. Diğer Büyü Güçleri
   Masalın ana olayını tamamlayıcı motifler olarak tesadüfî özelliktedir.
3. Olağanüstü Olaylar
   Kaynağını dini hikayelerden alan olayları konu edinir.

E. Define
   Uzun süre saklı kalmış değerli eşyaların arayışını konu edinir.

F. Efsane Mekânları ve Efsane Kişilikler
   Uçlardaki halk gelenekleri ve halihazırdaki inanışlardan türeyen masallardır. Belli bölgelere özgü yapıdadırlar (Thompson, The Folktale, 1977, s. 189-263)

Dönemsel artış ve değişkenlikler gösteren masal türleri için sabit bir sınıflandırma söz konusu değildir. Genel olarak Thompson'ın sınıflandırması göz önünde bulundurulmaktadır. Kısaca masal türlerine değinmek gerekirse beş başlık altında aşağıdaki gibi sıralanabilir.

1.5.1 Hayvan Masalları

Boratav'a göre: "Hayvan masalları, tıpkı fıkralar gibi, bir düşünceyi güçlendirmek, örnek getirmek, ibret dersi vermek... gibi gerekli hallerde, yeri gelmişken anlatılır" (1969, s. 84). Hayvan masalları, insana ait özelliklerin hayvanlar, bitkiler ya da cansız objeler üzerinde zuhur bulması ile bir mesaj, öğüt verme amacı gütmektedir (Kantarcıoğlu, 1991, s. 11-12). "Hayvan masallarında hayvanlar, çokluk, kendilerine özgü nitelikleri yitirmiş, kılık değiştirmiş insanlar değerini almışlardır" (Boratav, 1969, s. 84). Bu tür masallar La Fontaine, Ezop, İbrahim Şinasi gibi önemli isimlerin masalları örnek verilebilir.

Bruno Bettelheim, psikanalitik bir yorumla hayvan masallarında damat-gelin tasvirini şu şekilde yorumlamaktadır: *"*Hayvan gelin döngüsünde yer alan en az bir hikayede

çocuğun yaramazlık yaptığı için hayvana dönüştüğünü, bunu gerçekleştirenin de annesi olduğunu öğreniriz" (2020, s. 294). Çoğu masalda hayvan olarak karşımıza çıkan karakterler genellikle erkektir ve kadın tarafından kurtarılma şartı aranır. Grimm Kardeşler'e ait olan "*Kırmızı başlıklı kız"* masalında yer alan kurt da buna örnek olarak gösterilebilir.

1.5.2 Asıl Halk Masalları

Asıl Halk Masalları, Olağanüstü ve Gerçekçi Masallar olmak üzere kendi içerisinde ikiye ayrılmak suretiyle sınıflandırılmıştır.

1.5.2.1 Olağanüstü Masallar

Her masal türü kendine özgü yapılar taşımaktadır. Vladimir Propp, hayvan masallarının da olağanüstülükler içerdiğini ve olağanüstü masal kategorisinde hayvanların da önemli bir unsur olduğunu söyler (2020, s. 9). Dolayısıyla 'Olağanüstü Masallar' ve 'Hayvan Masalları' her ne kadar birbirinin içine geçmiş vaziyette de görünseler içlerinde kendi öz formları eklektik bir şekilde bütünleşmiş ve benzer nitelikler barındırmıştır.

Propp'a göre, "Olağanüstü masalların konularına göre bölümlenmesi, ilkece, kesinlikle olanaksızdır. Bu bölümlemenin de kategorilere göre yapılan bölümleme gibi yeniden gözden geçirilmesi gerekir. Masalların şöyle bir özelliği vardır: Bir masalın oluşturucu bölümleri, hiçbir değişikliğe uğratılmadan, başka bir masala aktarılabilir" (2020, s. 11). Olağanüstü Masallar genellikle, devler, cüceler, periler gibi gerçeklikten uzak, ancak hayali olarak zihinde tezahür eden gerçek-dışı varlıkları içermektedir. Boratav, Olağanüstü Masallar'da genellikle diğer masal türlerine oranla, kişilerin daha fazla olduğunu söyler (1969, s. 86).

1.5.2.2 Gerçekçi Masallar

Genellikle kişileri insan olan, gerçek hayattan kesitler sunan, 'kıssadan hisse' yorumu çıkarılabilen anlatılardır. Muhsine Hellimoğlu Yavuz, araştırmasının kapsamına göre gerçekçi masalları üç başlık altında inceler:

A. Padişah, Sultan, Şehzade, Prenses, Vezir Masalları
B. Zengin, Tüccar, Bey, Ağa Masalları
C. Sıradan ve Yoksul İnsan Masalları (2013, s. 227).

1.5.3 Güldürücü Hikayeler, Nükteli Fıkralar

Eğlendirme amacı güden masal türü olarak bilinir. Ancak Propp, bu şekilde bir sıfat tamlamasını doğru bulmaz: "Gülmeceli' sözcüğü de kesinlikle kabul edilemez, çünkü aynı masal hem kahramanlık, hem de güldürü açısından ele alınabilir" (2020, s. 10). Propp'dan önce masallar konusunda edinilen önyargıların bir kaynağı da bu başlık altında yer alan sınıflandırmaya dahil olan masallardan kaynaklanır. Grimm Kardeşler ile kademeli yumuşatılan anlatım dolayısıyla pek çok örneği orijininden uzaklaşarak bir çeşit *Disneyifikasyon*[2] diyebileceğimiz bir otosansür işlemden geçerek saf ya da romantik güldürü formunu almıştır.

1.5.4 Zincirlemeli Masallar

Birtakım olayların birbiri ardına sıralanarak başka bir olayın sonuçlanmasına sebep olması, bu masallardaki odak noktadır. Thompson'a göre "Kümülatif masallarda… bir dizi olay ince bir sicimle birbirine bağlanır ve ilgi giderek artan detaylarla bezeli bir söyleşi üzerine odaklanır. Buna rağmen zincirleme masal en ilginç gelişimini, her bölümün sadece bir ek olması değil, birbirine eklemlenmesindedir" (Thompson, 1977, s. 232).

[2] Kehoe, terimi: "medyanın saatlerce empoze ettiği düzmece kültür" olarak tanımlar. (1991, s. 373)

Bu masal türleri içerisinde ayrıca özel bir başlık altında sınıflandırmaya girmemiş masallar da mevcuttur.

1.6. MASALLARIN İNSAN VE TOPLUM ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Masallar yıllar içinde daha çok çocukların ilgisini uyandırır hale gelse de aslında sadece çocuklara özgü bir anlatım değil, her yaşta kişiye hitap eden bir anlatı türüdür. İnsan ve toplumu anlayabilmenin *yapı* kavramı ile ilintili olduğunu ve *bütüncül* bir çerçeveyi gerekli kıldığını söylemek mümkündür. Halk ağzından ilk çıktığı anda farklı yörelerce rağbet görerek, farklı toplumlara dair ipuçları veren masallar, eklektik bir yapı kazanarak her kültürden parçayı bünyesinde barındıracaktır. Dolayısıyla bu yönüyle "masal" kelimesi de içeriğinde bir kültürün parçalarına yer veren *bütüncül* bir anlayışın vektörüdür (Nar, 2014, s. 31).

Jean Jacques Rousseau masalların çocukları eğlendirmekten ziyade aldatıcı yanlarının olduğunu söylemektedir: "Belletilen masalların içerdiği kinayelerin (dolaylı söz) çocukları eğlendirirken aldattığını düşünüyorum; çünkü çocuklar bu sözlerin arkasındaki gerçek muhtevayı anlayamıyorlar" (Rousseau, 2009, s. 92). Masallar birçok eğitimci tarafından faydacı bir yaklaşım olduğu ileri sürülürken bazı eğitimciler tarafından korku ve şiddet içermesi bakımından zararlı olarak değerlendirilmektedir. Her ne kadar masalın, zararlı veya faydalı yönleri olduğu düşünülse de olumlu ve olumsuz özellikleriyle birlikte dönüşüme devam edecektir. Görelilik arz eden bu durum, masalları deneyimleyen her kişide farklı etkiler gösterebilir. Dolayısıyla kişiliklerin zamanla farklı gelişim göstermesi, tümüyle faydalı ya da zararlı olduğu yargısını beraberinde getirir.

Ursula K. Le Guin'e göre, masal hakkında "doğru" ya da "yanlış" diyebileceğimiz kesin yargılara varmak pek doğru değildir (Guin, 2006, s. 46). Masallarda yer alan karakter yapıları, içerisinde bir takım ahlaki değer yargılarını da barındırmaktadır. Gerçekte insani değerlere uygun olmayan davranışlar sergilenmemesi beklenirken, masallarda bu duruma özgürce bir eğilim olduğu açıktır. Empati kurma bağlamında faydacı bir yaklaşıma sebebiyet vermesi açısından, masalların olumlu yanlarının varlığından söz edilse bile değer oluşumu göz önünde bulundurulduğu taktirde

çocuğun zihni henüz bir "tabula rasa" dan ibarettir. Dolayısıyla semboller vasıtasıyla reelde olması uygun görülmeyen davranışlar masallarda pekâlâ uygulanmaktadır ve çocuğun deneyim kazanarak masallar yoluyla zihnindeki oluşumları pekiştirmesi mümkündür. Bu duruma örnek olarak Le Guin şunları söylemektedir:

> *Hiçbir koşul altında yaşlı bir kadını fırına itmenin ahlaki olarak doğru ve etik açıdan erdemli olduğunu söyleyemeyiz. Ama masal koşullarında, arketiplerin dilinde, bunu yapmanın uygun olduğunu tereddüt etmeden söyleyebiliriz. Çünkü bu durumda ne cadı yaşlı bir kadındır ne de Gretel küçük bir kız. İkisi de ruhsal unsurlar, karmaşık bir ruhun öğeleridir. Gretel kadını çocuk ruhudur, masum, savunmasız; cadı ise kadını kocakarıdır, sahip olan, yok edendir; size kurabiye veren ve sizi bir kurabiye gibi yemeden önce yok edilmesi gereken annedir, yok edilmelidir ki siz de büyüyüp anne olabilesiniz* (2006, s. 46).

Söz konusu masallar, yalnızca çocuğun uyuması için okunması gereken bir araç olmamakla birlikte gerçek yaşamın getirilerine karşı öğretici birtakım metinler de barındırmaktadır. Guin'e göre: "Çocukların hayal gücüyle yarattıkları oyunlar, açıkça yetişkinlere özgü edimlerin ve duyguların provasıdır; oyun oynamayan çocuk olgunlaşamaz. Yetişkin zihninin özgür oyunu ise Savaş ve Barış veya Görecelik Kuramı'yla sonuçlanabilir" (2006, s. 34). Çocuk, masallar sayesinde çevresine karşı duyarlı bir birey olmakla birlikte zorluklarla başa çıkma konusunda da bir nevi tecrübe edinmiş olur: Masallarda dikte edilen bir takım karanlık, tekinsiz durumların verilmesi, çocuğun ileriki zamanlarda oluşabilecek durumlarla başa çıkabilmesi, iyilikle karşılaşması kadar önem arz eder.

Masalların öğrenme bağlamında çok az doğrudan faydası olduğunu söyleyen Bruno Bettelheim, masalların diğer hikâye türlerine oranla, insanın zamanla kendi öz değerleri ile toplumun getirileri ile başa çıkmayı öğrettiği durumlar üzerinde durmaktadır. Bettelheim'e göre: "Psikanalistik kişilik modeline başvurulursa, masallar, tüm seviyelerdeki bilince, önbilince ve bilinçdışına önemli mesajlar iletir" (2020, s. 16). Çocuk gelişme ve büyüme evresinde çevresine dair bazı ipuçları masallar aracılığıyla edinmekte, dolayısıyla zamanla kültüre dair bilince iletilen mesajlar, dolaylı anlatımlar yoluyla çocuğun yaşam hakkında hazırlıklı olmasını sağlamaktadır. Çocuğun ileriki yaşam dönemlerinde, masalların faydasını göreceği mesajını veren Ali Fuat Arıcı'ya göre: "Masal, çocuğun yaşadığı karmaşayı çözen, tılsımlı bir anahtardır"

(2012, s. 3). Çocuk, masalla özdeşim kurarak kendi kişisel özünü bulmada masal karakterini rol model olarak kullanabilir. Ancak Bettelheim, bunun direkt olarak verilmediğini söyler. "Masal dünyayı olduğu gibi betimleme iddiasında değildir ve kişinin ne yapması gerektiğini öğütlemez" (2020, s. 35). Behrengi de bu konu ile ilgili, masalların geçmişe ait söylemler olması sebebiyle örnek teşkil etmeyeceği üzerinde durarak şu sözlere yer verir:

> *Bu masallardaki kahramanların düşünceleri, sözleri ve davranışları bize örnek olamaz. Biz düşüncelerimizi, sözlerimizi ve davranışlarımızı içinde yaşadığımız zaman ve mekândan almalıyız. İçinde yaşadığımız zamanın kahramanlarını aramalı, kendimizi bir zaman ve mekânla sınırlamamalıyız* (2002, s. 86).

Masallarda, birtakım olayların görünürlüğünü gizleyerek afişe edilmemesini sağlayan durumlar söz konusu olur. Bu durum simgeler, semboller, olağanüstülüklerle sağlanarak belirsiz bir mekânda ve belirsiz bir zaman diliminde oluyormuşçasına anlatılır. Dolayısıyla buna ek olarak Melek Özlem Sezer, zamanın ve kişilerin kim olduklarına dair belirsizliğin, herhangi bir gizli eleştiride kişilerin, ceza söz konusu olduğunda muaf tutulacağını söyler (2011, s. 17). Söz konusu masallar, bir mesajı iletirken kültürel ipuçlarını da vererek kişinin, dönem halkının durumu hakkında fikir edinmesini sağlar. Fromm'dan bu durumla ilgili bir örnek vermek, konuya açıklık getirmek bağlamında faydalı olacaktır:

> *Masal, otoriteleri gerçekte olduğundan daha büyük görmemizi eleştirmektedir. Fakat henüz otoriteden korkmayı ve ona saygı göstermeyi öğrenmemiş olan bir çocuk, işin tüm sihrini "bozar" ve kralın aslında çıplak olduğunu söyler. Yani "görünmez kıyafet" diye bir şey yoktur. Diğer insanlar gözleriyle göremediklerini hayallerinde görmüşlerdir. Çünkü daha önceden, elbiseleri göremeyenlerin iyi ve sadık vatandaş sayılamayacakları emrini yayınlanmıştır. Bu masalda anlatılan, teşhircilik değil, otoritelerin akıldışı isteklerinin ortaya serilmesidir* (1992, s. 107).

Masalların düşlerin bir parçası olduğu varsayımından hareketle, insanların bu düşleri karanlık ve aydınlık düşler olarak ele almak yanlış olmaz. Çünkü, kişiler iyiliklere sahip oldukları kadar korkularını, sırlarını yani karanlık taraflarını da bünyelerinde barındırırlar. Bu karanlığın iyileştirici yamaçları olduğunu da söylemek mümkündür. Le Guin, Hans Christian Andersen'in bir masalını örnek göstererek gölge kavramı

üzerinde durmaktadır (2006, s. 38). Söz konusu gölge, kendi içimizde var ettiğimiz, benliğimizde bir çeşit ötekileştirilmiş olan ve kapılarını kapatmaya çalıştığımız duygularımızın bir göstergesidir. Duygularının bastırılmış olduğu bir benlikte çocuk, eleştirel bakışla kendi karanlığı ile yüzleşemediği için hatalar yapma olasılığı ile karşılaşacaktır. Dolayısıyla Le Guin, insanın bu karanlık tarafıyla yüzleşmesi gerektiğini ifade etmektedir (2006, s. 44).

Platon'un mağara alegorisinde bahsettiği durum, Le Guin'in gölge kavramıyla benzer özellikler taşımaktadır: Yüzleri mağara duvarına dönük olan insanlar çocukluklarından itibaren bileklerinden, boyunlarından bağlanmış ve sadece yüzleri sabit tek bir noktaya doğru dönük bir halde birtakım gölgeler görmektedirler. Mağara duvarlarına yansıyan bu gölgeler hareket etmekte ve hareketler değişkenlik göstermektedir. Platon, aralarından birkaçının kurtulmuş olabileceğini ve gerçek dünyaya yüzünü çevirdiğinde güneşi, ışığı ve daha birçok şeye karşı gözlerinin kamaşacağını söyler. Kurtulduğu farz edilen birkaç kişi, gördüklerini anlatarak arkadaşlarını kurtarmaya çalışır. Ancak diğerleri bu olanlara inanamaz ve görmek istemezler (2018, s. 231). Gerçeğin karmaşık ve korkutucu yanlarına dayanamayacak olan bu insanlar düşünce olarak köreltilmiş ve bir nevi psikolojik anlamda bastırılmıştır. Platon'un bu alegorisinde bahsettiği durum gibi, Le Guin'in kavramından da insanların aslında kendi içsel gölgelerinin, zihinsel bir karanlık kutu olarak tezahür ettiği sonucu çıkarılmaktadır.

Masalların da özü itibarıyla korkutucu yanlarının olduğunu söylemek mümkündür. Dolayısıyla okuyucu/dinleyici, masallardaki bu korku itkisiyle masala ön yargısal bir tavırla yaklaşmakta ve ondan uzaklaşmaktadır. Bu bağlamda masalların, dönüşüme uğrayarak gelişme göstermesiyle, çocukların bilişsel zihin sürecine etkisi oldukça yüksektir. Çünkü çocuk, çevreyi ve dünyayı algılama bakımından bir kılavuz niteliği taşıyan masallar yoluyla zihinde pekiştirme yaparak geleceğine bir nevi bilgi postalamaktadır. Bu süreçte masalların çocuk için gelişim açısından etkili olduğunu söyleyen Aydın Parmaksız'a göre, söz konusu masalların, içeriğinde şiddet barındırıyor olsa bile çocuğun bu durumla karşı karşıya gelmesi gerekmektedir (2020, s. 17). Dolayısıyla çocuğun, masalları sadece okuması ve eğlenmesi dışında kültüre dair, kişiliğin oluşumuna dair bazı deneyimleri kazandırması da önemlidir. Behrengi de bu duruma açıklık getirebilmek adına şu sözlere yer vermektedir:

> *Çocuklar masal ve öyküyü istekle okurlar. Değerli masallar ve öyküler size insanları, toplumları ve yaşamı tanıtır ve nedenleri açıklar. Sadece oyalanmak için masal ve öykü okunmaz. Bu yüzden ben de akıllı çocukların öykü ve masallarımı sadece oyalanmak için okumalarını istemiyorum* (2002, s. 63).

Kantarcıoğlu ise masalların amacının çocuklara birtakım bilgi vermek olmadığını şu sözlerle açıklamaktadır:

> *Masal anlatmaktan maksat, çocuğa bilgi vermek değil, onun zevkli hoş bir vakit geçirmesini, hayalinin gelişmesini, muhakeme ve mukayese imkânları bulmasını sağlamaktır. Henüz okul çağına gelmeyen çocuklar için masal, okumaya, kitaba karşı ilgi uyandıran, okumaya teşvik eden birer vasıtadır* (1991, s. 42).

Bazı araştırmacılara göre çocuk gelişimi üzerinde büyük rolü olan masallar önemli bir etkendir. Bettelheim'e göre masal, sanat eseri özelliği taşır: Bunun bir kanıtı, kişide ruhsal birtakım etkiler bırakmasıdır. Bu etkilerin sebebini, masalın "edebi niteliklerinden" kaynaklandığını ifade etmektedir (2020, s. 22). Bireylere oranla çocukların masallara daha eğilimli olmalarının bir sebebi de gerçeği bildikleri halde hayal dünyasının ne kadar geniş olabildiğini görmekten duydukları hazdır. Çocuk gerçek ve hayal dünyasını ayırt edebilecek kapasitede bir biliş düzeyine sahiptir. Çocuk gelişim evresinde olması sebebiyle bir masalı ne kadar beğenmişse ona tekrar başvurmaktan kaçınmaz. Dolayısıyla olağanüstü bir anlatı eğer gerçek olaylardan daha gerçek ise çocuk zihninde kendi 'ideal dünya' algısıyla anlatı arasında bir bağ kuracaktır. Bu sayede çocuk, kendi tecrübelerini ileriki yaşlarda masal vasıtasıyla miras olarak gelecek nesle aktarır (Bettelheim, 2020, s. 23). Guin'e göre: "Çocuk tek boynuzlu atların gerçek olmadığını tabii ki bilir, ama öte yandan tek boynuzlu atlar üzerine yazılan bir kitabın, eğer yeterince iyiyse, hakiki bir kitap olduğunu da bilir" (2006, s. 37). Bettelheim'e göre, "Masalların çocuğun yaşamına zenginlik ve büyülü bir nitelik kazandırmasının tek nedeni, çocuğun hikayelerin kendi üzerinde nasıl mucize gerçekleştireceğini anlayamamasıdır" (2020, s. 29). Çocuk, masaldaki karakterleri ve olayları o kadar uzakmış gibi görür ki aslında bunun bir yaşamın kesiti olduğunu anlayamaz. Olağanüstü olaylar, çocukta başka bir dünya algısı meydana getirir: Bu evrende her şey olabilir. Ölen bir karakter tekrar dirilir, uçan objeler, konuşan hayvanlar masalın parçasıyken çocuk gerçek dünyada tüm bunların olabilme ihtimali düşüncesini aklından geçirebilmektedir.

1.7. SEMBOLLERİN MASALLARDAKİ KONUMU

Masallar, semboller aracılığı ile kişiye bir çeşit aktarımlarda bulunur. Semboller, "Başka bir şeyin yerinde duran, onun yerini alan, onu temsil eden" anlamında kullanılmaktadır (1992, s. 24). Göreceli olarak değişkenlik gösterebilen bakış açısı, kişinin kendi hayatına göre şekil almasında rehberlik görevi görmektedir. Erich Fromm'a göre, geçmiş yüzyıllardaki doğu ve batı kültüründe yaşamış insanların sembol dilini bilmemelerinin okuma bilmemekle eş değer kabul edildiğini ifade ederek sembol dilinin önemine vurgu yapar ve şu sözleriyle devam eder:

> *Sembol dili, gün boyu kullandığımız konuşma dilinden çok farklı bir mantığa sahiptir. Bu dilin mantığında önemli olan zaman ve uzay değil, yoğunluk, anlam ve çağrışımdır. Sembol dili, insanlığın geliştirdiği tek evrensel dildir ve tarihin akışı içinde oluşan tüm kültürler için aynıdır* (1992, s. 18).

Masallar, duygu durumlarına göre şekil alabilen anlatı yapısıyla dinleyen üzerinde düz anlamda yer edinse bile yan anlamlarına bakılması gerektiği de açıktır. Le Guin'e göre, masallar da mitos ve rüyalar gibi sembolik bir dile sahiptir:

> *Bilinçdışına yapılan bir yolculukta olup bitenler, akla uygun gündelik yaşam diliyle tarif edilemez; ancak ruhun derinliklerindeki simgesel dil bu olayları önemsizleştirmeden anlatma işlevine uygun düşer. Üstelik, bu yolculuk yalnızca ruhsal değil ahlaki bir yolculuktur da. Büyük fantezilerin çoğunluğu, çoğu kez Karanlık ve Işık arasındaki mücadelede ifade edilen çok güçlü, çarpıcı bir ahlaki diyalektik içerir. Ama bu, yolculuğu basitleştiriyor, oysa bilinçdışının - rüyanın, fantezinin, masalın- etiği hiç de basit değildir. Tersine, çok tuhaftır* (2006, s. 44).

Dolayısıyla yaşanılan dönemin ve toplumun getirdiği bazı durumlara göre şekil alabilen masallar, semboller vasıtasıyla, dil ile anlatılması güç durumlara kaynaklık eder. Marina Warner'a göre: "Simgelerin dili genel konuşma diline göre daha değişken ve keyfidir ve kelimelerle terimler her zaman benzer şekilde anlam değiştirir" (2019, s. 123). Masalları psikanalitik yöntemle incelemek gerektiği konusunu dile getiren Erich Fromm, sembollerle anlatımın yoğun olduğunu ve bu sembollerin açımlamasının da dilsel birtakım unsurlar barındırdığından bahsetmektedir. Fromm'a

göre dikkat edilmesi gereken husus, "Hakkında yorum yapılacak kişinin ruhsal gelişmişlik düzeyi" ne bakmak gerektiğidir (Fromm, 1992, s. 9). Masalların, bilinçaltında olan durumların bir dışavurumu olduğunu söylemek mümkündür. Rüyalar, mitler ve masallar yoruma açık, öznel bir düşünce üzerinde şekillenerek imlenmektedir. Dolayısıyla gerçeklikte olması imkânsız olan durumların hayal gücü vasıtasıyla yaşamda tezahür etmesi kaçınılmazdır. Fromm, rüya da olsa masal da olsa anlatıların ortak bir yanı olduğunu şu sözlerle açıklamaktadır:

> *Değişik insanların farklı rüyalar görmeleri ne kadar doğalsa, değişik ülkelerin farklı mitoslar yaratmış olmaları da o kadar doğaldır. Ancak tüm farklılıklara rağmen, bütün mitos ve rüyaların ortak bir yanı vardır. Hepsinin anlatımı aynıdır, sembolik bir dil ile yazılmışlardır* (1992, s. 17).

Masallarda, insana ait özellikler hayvana atfedilerek sembolleştirilmiş ve bu sayede anlatılması güç olan durumlar hafifletilerek ciddiyetten bir nebze uzaklaştırılmış olur. Bu nedenle masallar, sadece çocukları eğlendirmenin dışında birtakım mesajların semboller aracılığıyla aktarımını sağlamaktadır. Bu şekilde zihinsel kırılmanın bir tür gösterge şeklini almasıyla birlikte, işlevsel farklılıklar da yerini bulmuş olur. Boratav'a göre: "Bunlar bir çeşit olayların akışını sağlamak için kullanılan araçlardır" (1983, s. 277).

Fantastik unsurları rüyalar ile benzeştiren Guin, bilinçdışının bilince bir uyarı ile dayatmaya çalıştığı mesajı, semboller vasıtasıyla nasıl faydalı ve anlamlı hale getirebildiğini şu şekilde ifade etmektedir:

> *Büyük fanteziler, mitler ve masallar gerçekten de rüyalara benzer; bilinçdışından bilince seslenirler, bilinçdışının diliyle, simgeler ve arketiplerle. Kelimeleri kullansalar da müzik gibi işlev görürler; sözel akıl yürütmeyi devre dışı bırakıp doğruca söylenemeyecek kadar derinde yatan düşüncelere giderler. Hiçbir zaman tam olarak aklın diline tercüme edilemezler; onların anlamsız olduğunu, ancak Beethoven'in Dokuzuncu Senfonisini de anlamsız bulan bir Mantıksal Pozitivist iddia edecektir. Oysa son derece anlamlıdırlar ve ahlak açısından, içgörü açısından ve büyüme açısından faydalı, pratiktirler* (2006, s. 42).

Döneminin gerektirdiği bir takım ekonomik, sosyal ve psikolojik değişimler sonucu şekil almış hali ile masallar, usa dayalı bir uyanıklık gerektiren yapısal dönüşümü

nedeniyle iletişime kaynaklık eden bir itkiye dönüşmektedir. Söz konusu masalsı bir iletişimin fantastik kurgular aracılığıyla ruha dokunan bir tür ilaç görevi görmesi de muhtemeldir. İnsanlar, yaşanmışlıkları yüzeysel gerçekleri ile dinlemek yerine, daha fantastik bir anlatı formunda dinlemeyi tercih etmektedirler. Çünkü gerçeklerle birebir karşılaşmak, benliğin karanlık yüzü tarafından reddedilecektir. Benlik, gölgesinde beslediği karanlık tarafıyla yüzleşmek yerine üstünü örtme eğilimi taşır. Dolayısıyla kurgusal anlatım, fantastik bir yolculuk yaratarak, benliğin kendi içinde muhakeme kurmasına olanak sağlamaktadır. Toplumun bir kısmı masallara bu kadar bağlı durumda olurken bunun aksine bir kısmı da onları basit bir anlatı olarak niteler. Oysa masal boş zamanı dolduran veya eğlendirme amaçlı olmadığı gibi mesaj ileterek iletişimsel fonksiyonunu devreye sokmaktadır. Söz konusu masalların bu yönüyle değerlendirilmesi hakkında Melek Özlem Sezer'in yorumu dikkat çekmektedir:

> *Entelektüeller için bile eleştirel dikkatten uzak kalan masal, hoşça vakit geçirme anlamıyla sınırlandırılır ve gerçeklerden alabildiğine ayrı bir yaşantıymış gibi boş hayaller ya da yalanlar için kullanılan 'masal anlatma' deyiminde de olduğu gibi masum bir tanımlamayla çocukça, bazen de niteliksiz bir sahtekarlık olarak nitelendirilir* (2011, s. 16).

Boratav'a göre: "Masalcının görevi, gerçeği, gerçekdışının perdesi altında göstermektir" (1983, s. 277). Bu durumda masal anlatıcısı tahakküm içeren cümleler yerine daha yumuşak bir anlatı tercih eder. Fromm'a göre ise bu durum semboller aracılığıyla yapılmalıdır: "Böyle bir sembol, benliğimizin dışını yansıtmaktadır. Sembolize ettiği şey ise, içimizde saklıdır. Sembol diliyle, içimizdeki duyguları, sanki somut birer algı imiş gibi açıklayabilir ve birçok şeyi temsili olarak anlatabilme imkanına kavuşuruz" (1992, s. 25). Dolayısıyla anlatıcılar masaldaki şiddetin gerçeklikte insan zihninde tezahür etmesini doğru bulmayan dinleyicilerin korku ve panik yaşadığını gözlemleyerek daha yumuşak bir anlatı tercih etmişlerdir.

Vladimir Propp, masal anlatıcısının bazı durumlarda özgür olduğunu ileri sürer:

1. Masalcı atlayacağı ya da tersine kullanacağı işlevleri seçmede özgürdür.
2. Masalcı işlevin gerçekleştiği yolu ya da türü seçmede özgürdür.
3. Masalcı adların ve kişi niteliklerinin seçiminde tümüyle özgürdür.

> 4. Masalcı dilin sunduğu olanakları seçmede özgürdür. Bu çok zengin alanı incelemek masal yapısını araştıran biçimbilimciye düşmez. Masalın biçemi, özel olarak incelenmesi gereken bir olgudur (2020, s. 116).

Bu bağlamda belli kurallar çerçevesinde oluşturulan ve mutlak bir etkileşim sonucunda kültürel bir kabul halini alan masal, zamanla ideal dünya mesajı içererek toplumsal fenomen olarak kendi güncel ifade aracını oluşturur. Düşüncelere kaynaklık eden metaforik anlatımlar, ortak dil olarak geniş paydalara dağılabilmektedir. Yani masallarda olduğu gibi resim sanatında, heykelde, sinemada ortak bir dil bulmak mümkündür. Dolayısıyla söz konusu sanatı oluşturan bu ortak dil, masalların ironik bir formunu kendinde imleyerek, iki boyutlu anlatım yoluyla hayal gücünde tezahür etmesi sonucu üç boyutlu bir biçime bürünür. Bu durum toplumsal bir ölçekte sözel bir tüketim olmaktan öte parodi, pastiş, ironi gibi kavramlar aracılığıyla kurgusal bir başkalaşım haline gelmektedir. İnsanların içsel duygu durumlarının, bir tür dışavurumu olarak vücut bulması, sembolize edilerek kültürlerarası etkileşim haline dönüşür. Bu sözlere ek olarak Fromm, "Bir insanın sahip olduğu duygu, düşünce ve ruhsal haller, diğer insanlarda da benzer bir biçimde vardır. Sahip oldukları bu ortak özellikleri sayesinde, sembol dilini kullanabilmekte ve bu yolla anlaşabilmektedirler" der (1992, s. 31). Söz konusu semboller, hayatın her alanında var olabilme yetisine sahiptir. Bunu sağlayan unsur onda var olmasına sebebiyet veren kopyadan ileri gelmektedir: "Bir şey bir başka şeye benziyor dediğimiz zaman, ikincisinin birinciye varlıksal (ontolojik) olarak üstün ve ondan daha gerçek olduğunu kastetmiş oluruz. Yani kopya, varlığını uysallıkla kopya ettiği şeye dayandırır" (Foucault, 2019, s. 13).

Fromm, sembolleri geleneksel, rastlantısal ve evrensel semboller olmak üzere üç türe ayırmaktadır (1992, s. 25). Geleneksel Semboller, günlük yaşam pratiklerine dahil olan kelimelerdir. Harf ve ses olarak ifade edilen kelimenin yerini alabilen sembollerdir. Örneğin, "kalem" kelimesi toplum tarafından kabul görmüş ve belli bir işlevi yerine getirebilme yetisine sahip bir şekilde zihne konumlandırılmıştır. Dolayısıyla harfler K-A-L-E-M olarak görüldüğünde ve işitildiğinde bu harfler, somut olarak başka bir şeyin (ifade edilenin) yerini almış konumdadır. Zihin bu durumu veriye ileterek bir kabul yuvası oluşturmuş demektir. John Locke, kişinin zihninde bu idelerin nasıl var olduğunu sorgular ve bu durumu *deneyim* olarak tanımlar (1999, p. 134). Fromm, geleneksel sembollerin yalnızca kelimelerden ibaret olmadığını da ifade

eder; bir imge de pekâlâ sembol olabilmektedir. Bunun için bayrakları örnek verir (1992, s. 26).

Rastlantısal Semboller, yaşanılan herhangi bir olayın, kişide olumlu veya olumsuz tezahür etmesi sonucu koşullanılmış bir durumu işaret eder. Örneğin bir nesne tek başına hüzün ve neşe vermez ancak kişide uyandırdığı etki onu bu durumda var edebilir. Kırmızı bir elbise ile ilgili eğer kişi olumlu veya olumsuz bir durum yaşamışsa benzeri bir başka kırmızı elbiseyi gördüğünde üzülebilir veya sevinç duyabilir. Bu durum rastlantısal bir sembol halini alır (Fromm, 1992, s. 27).

Evrensel Semboller, bir durumu belirten sembollerdir. Bir bacadan yükselen duman, o evin sıcaklığını artıran bir durum olduğu haberini iletir. Ancak her zaman olumlu sembolize edilmez, kara duman yangını ve felaketin haberini iliştirir. Dolayısıyla toplumsal kabul gören göstergeler söz konusu olduğunda bir sembol her bireyde farklı çağrışımlar uyandırabilmektedir.

1.8. GRİMM KARDEŞLER VE MASALLARI

Grimm Kardeşler ve masalları, seçilen film konularının büyük bir kısmını oluşturmaktadır. Gilliam, "Grimm Kardeşler" adlı filminde "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler", "Uyuyan Güzel", "Kırmızı Başlıklı Kız", "Rapunzel", "Hansel ve Gretel" masallarına direkt olarak göndermelerde bulunur. Grimm Kardeşler'e ayrı bir başlık altında incelenmek üzere yer verilmiştir.

Jacop Ludvig Carl (1785-1863) ve Wilhelm (1768-1859) Carl Grimm, Almanya'nın Kassel şehrinde doğmuş ve büyümüşlerdir. Babaları olan Phillip Wilhelm Grimm'in izinden giderek hukuk yolunda ilerlemiş ve kariyerlerini bilim üzerine yoğunlaştırmışlardır. Grimm Kardeşler, 1800'lü yıllarda halk masallarını bir araya getirerek derleme yaparlar ve *Kinder- und Hausmärchen* (Çocuk ve Ev Masalları) ismiyle 1812 yılında ilk baskısı yayınlanır (Grimm & Grimm, 2020, s. 5). Grimm Kardeşler'in derlemiş oldukları masallar, Alman kültürüne dair ne varsa biçimlendirme amacı gütmektedir (Warner, 2019, s. 65). Masallar her ne kadar halkı ve çocukları eğlendirmek amacıyla oluşturulmuş gibi gözükse de bu, netice itibariyle, onların bilimsel bir çalışma olduğunu göstermektedir. Bununla beraber Gilliam,

Grimm Kardeşler'in masalları olduğu gibi yazdıkları ve yazılan bu masalların şiddet içeriğinin yoğun olması sebebiyle onları düzenleme yoluna gittiklerini söyler; Grimm'lerin yazıya geçirilmiş masallarından sansür yolu ile başarı kazanmasına yönelik şu yorumuyla dikkat çeker:

> *Grimm'ler öncelikle tüm dostlarını halk masallarını toplasınlar diye göndermiş, sonra da bunları yazıya döküp, yayımlasınlar diye birazcık düzenlemişti. Ancak elde ettikleri koca kitabın ilk baskısı pek iyi satmamış- yalnızca akademik çevrelerce okunmuştu- bu yüzden Grimm Kardeşler orta sınıf okur kitlesinin hassasiyetlerine uyacak incelikli değişiklikler yapmaya başlamıştı. Örneğin 'Rapunzel' masalının orijinalinde, cadı kuleye hapsettiği tutsağının hamile olduğunu keşfedince bir şeyler döndüğünü anlıyordu. Rapunzel'in gözden çıkardığı tek şey saçları değildi- prens onu becermişti! Bu ve pek çok pürüz zamanla giderilmiş, böylece kitap çok satanlar arasına girmişti* (2016, s. 265).

Yazılı ve sözlü kaynaklardan faydalanan Grimm Kardeşler, masallarındaki karakterleri daha iyi özümseyebilmek için masalsı bir yaşam sürerler. Mekân olarak doğal ortamları seçmiş, örneğin ormanda odun toplamış, ateş yakmışlardır. (Warner, 2019, s. 67) Karakterler ile özdeşlik kurmak, masalların derlenmesi bakımından önem taşımaktadır. Dolayısıyla halka açılacak olan düzenleme masalın birey üzerinde -özünde olduğu gibi- rahatsız edici bir nitelik taşımaması gerekmektedir. Bu tam anlamıyla bireyin öz masaldan yoksun bırakıldığı anlamına gelmez, aksine Grimmler bu masalları saf haliyle derlemek isterler ancak olumsuz söylentiler artarak rahatsız edici bir durum halini alması sebebiyle düzenleme ihtiyacı doğmuştur (Warner, 2019, s. 68).

Gilliam filmlerinde yer alan ve Propp'un işlevlerine denk düşen masallar, özetlenmiş haliyle sırasıyla aşağıdaki şekildedir:

1.8.1 Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler

Bir kış günü Kraliçe dışarıdaki manzarayı seyrederken dikiş iğnesini eline batırmış. Üç damla kan akması sonucu bir dilekte bulunmuş: Bir çocuğu olması halinde onun kar kadar beyaz yüzlü, siyah saçlı ve kırmızı yanaklı olmasını istemiş. Kısa bir zaman

sonra isteği yerine gelmiş ve Pamuk Prenses adını verdikleri kız dünyaya gelmiş. Ancak Kraliçe ölmüş ve Kral başka bir kadınla evlenmiş. Bu kadın, kendinden başkasının güzel olabileceğini düşünmez ve her gün sihirli aynasına sorarmış: Ayna, ayna, söyle bana var mı benden daha güzeli bu dünyada? Ayna kraliçenin güzel olduğunu söylemiş. Pamuk Prenses büyümüş ve Kraliçe tekrar sormuş. Bu defa yanıt Pamuk Prenses olmuş. Bunun üzerine kıskanç Kraliçe avcıya Pamuk Prenses'i öldürmesini, akciğer ve karaciğerini ona getirmesini emretmiş. Ormana götürdüğünde Pamuk Prenses'e acıyıp onun yerine yabandomuzunun akciğer ve karaciğerini Kraliçe'ye götürmüş. Pamuk prenses koşarken yorulmuş ve bir kulübe görerek içeri girmiş, yemek yemiş ve uyumuş. Cüceler eve geldiklerinde şaşırıp kalmışlar ve Pamuk Prenses'in ne kadar güzel bir çocuk olduğunu görüp onun uyumasına müdahale etmemişler. Cüceler ile yaşamaya başlayan Prenses'in varlığını ayna Kraliçe'ye söylediği zaman Kraliçe kulübeye kılık değiştirerek gitmiş. Pamuk Prenses'i ilk başta kurdele takarak öldürmeye çalışmış ancak cüceler eve döndüğünde baygın olan Pamuk Prenses'i, kurdeleyi keserek kurtarmışlar. Kraliçe aynasından ölmediği haberini alarak bu defa zehirli bir saç fırçası ile gitmiş. Prenses tekrar bayılmış ve cüceler onu tekrar kurtarmışlar. Kraliçe aynadan ölmediğini duyunca bu defa bir elma hazırlamış ve Pamuk Prenses'e götürmüş. Bu defa boğazında zehirli elma lokması kalan Prenses bu defa gerçekten ölü gibi yatıyormuş ve cüceler bu defa uyandıramamışlar. Ormana gelen bir prens Prenses'i görünce ona âşık olmuş ve cücelerden onu istemiş. Yolculuk esnasında tökezleyen araç sayesinde prensesin boğazından elma parçası çıkmış ve uyanmış. Prens ve Prenses evlenirken Kraliçe gitmek zorunda kalmış. Kraliçe için hazırlanan kızgın ayakkabılar, Kraliçe'ye giydirilmiş ve yere yığılana kadar dans ettirilmiş (Grimm & Grimm, 2020, s. 336-348).

1.8.2 Hansel ve Gretel

Ormanların içinde fakir bir oduncu, karısı (Üvey anne) ve iki çocuğu olan Hansel ve Gretel ile yaşarmış. Durumlarının pek iyi olmaması sonucu çocuklarını ormana bırakma kararı almışlar. Hansel ve Gretel, yanlarına bırakılan birkaç parça ekmeği yavaş yavaş yürüdükleri yola bırakmış. Dönmek istediklerinde kuşlar kırıntıları yemişler ve dönüş yolu kaybolmuş. Yürümüşler, yürümüşler en sonunda bir ev

görmüşler. Ev şekerlemeden oluştuğu için yemeye başlamışlar. Evin sahibi olan yaşlı kadın onları içeri almış ve Hansel'i demir parmaklıklara kapatmış. Gretel'i de hizmetçisi olarak kullanmaya başlamış. Derken Gretel'e fırını hazırlatmış ve kadın ne kadar büyük olduğunu göstermek için kafasını fırının içine sokmuş. O sırada Gretel kadını ittirerek fırının içine girmesini sağlamış ve kilitlemiş. Kadın fırın içinde yanarak ölmüş. Gretel, Hansel'i kurtarmış. Yol boyu yürümüşler ve bir ördek görmüşler. Ördekten çayın karşı tarafına geçirmesini rica etmişler. Ördek ricalarını kabul ederek karşıya geçirmiş ve çocuklar evi bulmuşlar. Oduncunun karısı zaten ölmüş. Çocuklar önlüklerindeki değerli incileri, taşları odaya dökmüşler ve mutlu yaşamışlar (Grimm & Grimm, 2020, s. 107-118).

1.8.3 Rapunzel

Evvel zaman içinde evli bir çift çocuk sahibi olmak istiyormuş. Derken kadının canı, karşı bahçede duran marullardan istemiş. Kocası kadının üzülmesini istemeyerek gidip o marulları karısına getiriyormuş. Bunu gören marul sahibi kadın, bunun bedelini ödemeleri gerektiğini ve doğacak çocuklarının kadına verilmesini istemiş. Çocuk doğduğunda cadı kadın çocuğa Rapunzel ismini koymuş ve çocuğu alıp oradan uzaklaşmış. Rapunzel ile kulede kalmaya başlamış. Kulenin yalnızca bir küçük penceresi varmış. Çocuk büyümüş ve saçları kule kadar uzunmuş. Kadın Rapunzel'e seslenip saçlarını savurmasını söylediğinde Rapunzel saçlarını uzatıyor ve kadın tırmanıyormuş. Bunu gören prens, kadın kulede olmadığı zaman aynısını yapmış. Rapunzel saçlarını uzatmış ve karşısında prensi görmüş. Birbirlerine âşık olmuşlar ve prens, kulede kadın olmadığında hep ziyaret ediyormuş. Bunu öğrenen Cadı kadın Rapunzel'in saçlarını keserek onu çöle bırakmış. Prens Rapunzel'in saçlarına tırmanırken Rapunze'i değil de kadını görünce kendini aşağı atmış ve gözlerine dikenler batmış. Kör olan prens Rapunzel'in acısıyla kendini onu aramaya adamış. Bir zaman çölde tanıdık bir ses duymuş ve Rapunzel olduğunu anlamış. Rapunzel ona sarılarak ağlamaya başlamış. Göz yaşları prensin gözlerine akınca prensin gözleri açılmış ve prens Rapunzel ve iki çocuğunu da alarak krallığında mutlu yaşamışlar (Grimm & Grimm, 2020, s. 90-95).

1.8.4 Kırmızı Başlıklı Kız

Zamanın birinde küçük, tatlı bir kız varmış. Bu kızı çok seven büyükannesi ona kırmızı bir başlık dikmiş. Bir gün annesi, kırmızı başlıklı kıza büyükannesine kek ve şarap götürmesini istemiş. Küçük kız ormanda yürürken kurt ile karşılaşmış. Ona sorular sorarak büyükannesi hakkında bilgi edinmiş ve doğruca büyükannenin evine giderek onu tek lokmada yiyivermiş. Bu sırada Kırmızı Başlıklı kız, çiçeklerden bir demet yapmış ve büyükannesine gitmiş. Kırmızı Başlıklı kız büyük annesine sorular sormaya başlamış: "Ne kadar Büyük Kulakların var! Ne kadar büyük gözlerin var! Ne kadar büyük ağzın var!" Derken kurt onu yemek için hızla atılmış ve yutarak uykuya dalmış. Horlama sesini duyan avcı eve gelerek kurdun karnını makasla kesmiş ve içini taşla doldurmuş. Kurt uyandığında kaçmak istemiş ama taşlardan dolayı hareket edemeyerek ölmüş. Büyükanne ve Kırmızı Başlıklı kız, avcı sayesinde kurtulmuşlar (Grimm & Grimm, 2020, s. 181-186).

1.8.5 Uyuyan Güzel

Bir zamanlar kral ve kraliçe bir çocukları olmasını istemiş ve bu dilekleri gerçek olmuş. Bunun üzerine kral sevinçten bir seremoni düzenlemek istemiş. Büyücü kadınları da, tanıdıklarını da, sevdiklerini de yani kim var kim yok herkesi davet etmiş. Ancak on üç cadı yerine on iki cadı çağırmak zorunda kalmış çünkü, yedireceği on iki altın tabağı varmış. Bunun üzerine davet edilmeyen cadı bir anda içeri girmiş ve bebeğe iğne batması sonucu ölmesini dilemiş ve oradan uzaklaşmış. Bunun üzerine dileği geri çeviremeyeceğini bilen cadılardan birisi tutulan dileği, ölüm yerine uyku olarak hafifletmiş. Bunun üzerine kral bütün iğneleri kaldırtmış. Çocuk büyüdüğünde bir gün anne ve babası evde değilken her yeri gezmeye başlamış ve bir kule görmüş. Kulede yaşlı bir kadın iplik eğiriyormuş. Kız denemek istemiş ve eline iğne batması sonucu uykuya dalmış. Onunla tüm krallık da uykuya dalmış. Her taraf zamanla çalılığa dönüşmüş ve girilmesi mümkün değilmiş. Bir prens bu çalılıkları aşabileceğini söylemiş. Derken uyuyan güzelin (*Briar- Rose*) büyüsü bozulmaya başlamış ve doğa eski haline dönerek prensin de zorlanmamasını sağlamış. Prens bu sayede içeri

girebilmiş ve uyuyan güzeli öperek uyandırmış. Uyuyan güzel ve prens evlenmişler (Grimm & Grimm, 2020, s. 320-324).

1.8.6. Alice Harikalar Diyarında

Grimmler'e ait olmayan bir masaldır. Ancak Gilliam filmlerinde yer aldığı için incelemeye dahil edilmiştir. Aslen matematik profesorü olan Charles Dodgson, bir gezinti sırasında üç küçük kıza bu masalı anlatır ve daha sonra takma bir isim olan Lewis Carroll adıyla masal kitaplaştırılarak, yoğun bir ilgi odağı haline gelir (CARROLL, 1941, s. 3). Bazı kaynaklara göre ise Alice, okul müdürünün ortanca kızının ismidir.

Bunaltıcı sıcak bir günde Alice, canı sıkılmış bir halde etrafa bakarken bir tavşan konuşarak önünden hızla geçer. Tavşanın peşinden giden Alice ağaç kovuğundan içeri girdiğini görünce bakmak isteyerek eğilir ve o anda aşağı düşer. Ancak düşerken hızı öyle yavaşlar ki etrafında olanlara bakabilir. Nihayet düştüğü vakit birçok kapı görerek bunları nasıl açabileceğini düşünürken bir anahtar bulur ve küçücük bir kapıyı açar. Ancak bu kapıdan vücudu geçmez. Etrafında bir şişe bularak onu içer. Çok küçülünce masada anahtarı unuttuğunu fark ederek kendine kızmaya başlar. Kendi kendine konuşan Alice'in sanki iki karakteri vardır. Sonra küçük bir kutu içindeki keki yer ve büyümeye başlar. Farkında olmadan tavşanın eldiveni ve yelpazesini alarak kısalmaya başlar. Elindeki yelpazenin düşmesi ile daha fazla küçülmekten kurtulmuştur. Bahçeye ulaştığında olağanüstülüklerle karşılaşır. Şapkacı ve arkadaşları ile bir masada oturur. İlerleyen zamanlarda Kraliçe ve Düşes ile karşılaşır ve kendini bir mahkemede bulur. Bu sırada yavaş yavaş boyu eski halini almaya başlar. Mahkemede tanık olarak isminin olmasına karşı çıkan Alice'in Kraliçe tarafından başının vurulmasının emredilmesi üzerine kağıtlar havada uçuşmaya başlar ve Alice kendini ablasının kucağında bulur. Oysa her şey bir rüyadır ve Alice bunun farkına vararak ablasına olanları anlatır.

1.9. MASALIN BİÇİMBİLİMİ

Propp, biçimlerin incelenebilir oluşu ve bu biçimlerin masallarda uygulanabilirliği üzerinde durmaktadır. Ancak bunun, genel olarak her masal için uygulanabilir olmadığını, yalnızca *olağanüstü masallar* olarak bilinen anlatılara uygulanabildiğini söyler (Propp, 2020, s. 4).

Masal incelemesi yapılırken, oluşumuna, kemik yapısına yani detayına indirgeyerek incelemek gerekmektedir. Bu inceleme, masalın tarihsel değerlendirmesinin, eleştirel bir boyutta yapılabilmesine olanak sağlar. Propp, sağlıklı bir sonuç elde etmek adına bu aşamaların gerçekleşmesi önkoşulunu ileri sürer. Propp'a göre, "Masalın bütün özelliklerinin yapısal incelemesi, masalın tarihsel incelemesinin yapılması için zorunlu bir koşuldur. Biçimsel açıdan kurala uygunlukların incelenmesi, tarihsel açıdan kurala uygunlukların incelenmesini belirler" (Propp, 2020, s. 19). Zipes, Propp'un bu cümlesine ek olarak, "Elbette Propp bir tarihsel materyalistti, ama aynı zamanda bir yapısalcıydı ve dolayısıyla anlatı yapılarının oluşumunda payı olan inanç sistemlerine ve inisiyasyon ayinlerine meraklıydı ve tarihte onların izini bulup çıkarmaya çalıştı" (Zipes, 2018, s. 153) demektedir. Tarihsel bir eleştiri ve sonuca odaklı olabilmenin koşulu, masalların öncelikle bütün özelliklerinin yapısal bir incelemeden geçmesi gerektiğidir.

1.9.1 Vladimir Yakovlevich Propp

Petersburg'da doğmuş olan V. Y. Propp (1895 -1970), Slav Filolojisi Bölümü'nde öğrenim görmüştür. 1918 yılında öğrenimini tamamlayarak çeşitli eğitim kurumlarında dersler vermiştir. Propp, Leningrad Üniversitesi'nde Almanca dersleri vermesinin yanısıra, halkbilime karşı yoğun ilgi duyması sebebiyle budunbilim dersleri de vermiştir (Propp, 2020, s. VIII). 1960'lı yıllarda vermiş olduğu dersler, "*The Russian Folktale"* adlı kitapta yer almaktadır (Zipes, 2018, s. 149). Folklor alanına dair bir öğrenimi olamamasına rağmen, masalları incelemek için yapısalcı yaklaşıma yoğunluk vermiştir (Zipes, 2018, s. 150). Propp'un yapıtları, ilk dönemler Batı toplumlarınca yok sayılmış, umursanmamıştır. Ancak çeviri yapıldıktan sonra

büyük bir ilgi odağı haline gelmiştir (Zipes, 2018, s. 151). Önemli olduğu düşünülen bu yapıtlardan birisi de *Masalın Biçimbilimi* adlı kitabıdır.

1920'li yılların sonlarında masala dair bilimsel verilerin azlığı ve inceleme yöntemlerinin sorunlu olması düşüncesiyle (Propp, 2020, s. 6) Propp, konuyu derinlemesine ele alarak olağanüstü masalların 31 işlevi olduğu sonucuna ulaşır.

1.9.2 Masalların İşlevleri

Yapılan eylem olarak bilinen işlevler, Propp'un tespitlerine göre az ancak kişiler çoktur (Propp, 2020, s. 24). Propp, masallardaki kişilerin, yerlerinin değişkenlik gösterebildiğini ancak hiçbir zaman işleve yani eyleme dair bir değişim olmadığını, incelemesi sonucu ortaya koymuştur. Bunu birkaç örneği karşılaştırarak saptar:

1. Kral, bir yiğide, bir kartal verir. Kartal, yiğidi, başka bir krallığa götürür (171).
2. Büyükbaba, Suçenko'ya bir at verir. At, Suçenko'yu başka bir krallığa götürür (132).
3. Bir büyücü, İvan'a bir kayık verir. Kayık, İvan'ı başka bir krallığa götürür (138).
4. Kraliçe, İvan'a bir yüzük verir. Yüzükten çıkan iri yarı adamlar İvan'ı başka bir krallığa götürürler (156), vb. (Propp, 2020, s. 23).

Kişiler her ne kadar değişiyor olsa da yani ormanda geçen bir olayda kırmızı başlıklı kız yerine farklı bir kişi, karşısına çıkan kişi de kurt olmayabilirdi; bir peri, bir cadı ya da beyaz bir tavşan bile olabilirdi, ancak kırmızı başlıklı kızın kandırılması, yani yapılan eylem, farklı kişilerce masallarda tekrar kendini gösterebilecektir.

İşlevler hakkında Propp'un bulguları aşağıdaki şekildedir:

1. Kişiler kim olursa olsun ve işlevler nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, masalın değişmez, sürekli öğeleri, kişilerin işlevleridir, işlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir.

2. Olağanüstü masalın içerdiği işlevlerin sayısı sınırlıdır.

3. İşlevlerin dizilişi her zaman aynıdır.

4. Bütün olağanüstü masallar yapıları açısından aynı türe bağlanırlar (Propp, 2020, s. 24-25-26).

1.9.3 Propp'un 31 İşlevi

Propp, araştırması ve bulgularına göre otuz bir işlev tespit etmiş ve bu işlevlerin her masalda yer almadığının altını çizmiştir (Propp, 2020, s. 25). Sırasıyla İşlevler şunlardır:

Propp, masal girişinde bir başlangıç durumunun olduğunu ve *a* olarak simgelendiğini söylemektedir. Başlangıç evresinde aile üyeleri tanıtılmakta ve kahraman gösterilmektedir (Propp, 2020, s. 29).

I. Aileden biri evden uzaklaşır. (*Tanım: uzaklaşma, simgesi β*).
II. Kahraman bir yasakla karşılaşır. (*Tanım: yasaklama, simgesi γ*).
III. Yasak çiğnenir (*Tanım: yasağı çiğneme, simgesi δ).*
IV. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (*Tanım: soruşturma, simgesi ε*).
V. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (*Tanım: bilgi toplama, simgesi ζ*).
VI. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (*Tanım: aldatma, simgesi η*).
VII. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (*Tanım: suça katılma, simgesi θ).*
VIII. Saldırgan aileden birine zarar verir (*Tanım: kötülük, simgesi A*).

a. Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (*Tanım: eksiklik, simgesi a*).

IX. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir. *(Tanım: aracılık, geçiş anı, simgesi, B).*
X. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir. *(Tanım: karşıt eylemin başlangıcı, simgesi C).*
XI. Kahraman evinden ayrılır *(Tanım: gidiş, simgesi ↑).*
XII. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. İle karşılaşır *(Tanım: bağışçının ilk işlevi, simgesi D).*
XIII. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir *(tanım: kahramanın tepkisi, simgesi E).*

XIV. Büyülü nesne kahramana verilir *(Tanım: büyülü nesnenin alınması, simgesi F).*

XV. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir *(Tanım: iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk, simgesi G).*

XVI. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir *(Tanım: çatışma, simgesi H).*

XVII. Kahraman özel bir işaret edinir *(Tanım: özel işaret, simgesi I).*

XVIII. Saldırgan yenik düşer *(Tanım: zafer, simgesi J).*

XIX. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır *(Tanımı: giderme, simgesi K).*

XX. Kahraman geri döner *(Tanım: geri dönüş, simgesi ↓).*

XXI. Kahraman İzlenir *(Tanım: izleme, simgesi Pr).*

XXII. Kahramanın yardımına koşulur *(Tanım: yardım, simgesi Rs).*

XXIII. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider *(Tanım: kimliğini gizleyerek gelme, simgesi O).*

XXIV. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer *(Tanım: asılsız savlar, simgesi L)*

XXV. Kahramana güç bir iş önerilir *(Tanım: güç iş, simgesi M).*

XXVI. Güç iş yerine getirilir *(Tanım: güç işi yerine getirme, simgesi N).*

XXVII. Kahraman tanınır *(Tanım: Tanı(n)ma, simgesi Q).*

XXVIII. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar *(Tanım: ortaya çıkarma, simgesi Ex).*

XXIX. Kahraman yeni bir görünüm kazanır *(Tanım: biçim değiştirme, simgesi T).*

XXX. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır *(Tanım: cezalandırma, simgesi U).*

XXXI. Kahraman evlenir ya da tahta çıkar *(Tanım: evlenme, simgesi W%)* (Propp, 2020, s. 28).

1.10. BÖLÜM DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Masallar, geçmiş kültüre dair yaşam pratikleri sunan varlığıyla günümüze olan süreçte hem rehberlik etmiş hem de eğlendirme niteliği ile dikkat çekmiştir. Halk arasında farklı isimlerle adlandırılmış olan masalların kaynağına dair Gedeon Huet'nin üç görüşü dikkate alınmıştır. Bununla beraber *formel* adı verilen kalıp sözler, başlangıç, orta ve son bölümlerinde dinleyeni masala uyarlayabilmek için söylenmiş sözler olmakla birlikte tekerleme olarak adlandırılmaktadır. Bir masalın bir yerden başka bir yere taşınması yerine motiflerin görevi üstlenmesini daha doğru bulan Sakaoğlu, masal türlerini üç başlıkta incelemiştir. Bununla birlikte Thomson'ın *Motif İndex of- Folk - Literatür* adlı kitabındaki sıralama, ilk bilimsel sınıflandırma olarak önemli bir yere sahiptir. Masalların insan ve toplum üzerinde olumlu ve olumsuz yanlarının neler olabileceği üzerine araştırma yapılmış ve çocuklar için masal bazı eğitimcilere göre, şiddet içermesi bakımından doğru olmadığı gerekçesiyle eleştirilmiştir. Çocuklar, masallar sayesinde kendi öz bilinç, karakter oluşturma, özdeşim kurma, mücadele ruhu gibi unsurlara ulaşabilme olanağı elde etmektedirler. Çocukların bu özellikleri elde etmelerini sağlayan unsur sembollerdir. Bünyesinde sembolleri barındıran masalların, psikoloji dalında da yardımcı olduğu ileri sürülmektedir; İnsanlar, anlatılması zor olan durumları semboller vasıtasıyla imleyerek, örtük bir biçimde anlatım gerçekleştirmektedir. Dolayısıyla sembollerin masallar içerisinde yer alması, hem anlatımı daha merak uyandırıcı hale getirmiş hem de anlatılması güç durumları hafifletmiştir.

Bu bölümde inceleme kapsamında Gilliam filmlerinde Grimm Kardeşler'in masallarına dair göndermelere rastlanılan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Hansel ve Gretel, Rapunzel, Kırmızı Başlıklı Kız* ve *Uyuyan Güzel* olmak üzere beş adet masal ve Lewis Carroll'a ait olan *Alice Harikalar Diyarında* adlı bir adet masal ayrı başlık altında özet olarak verilmiştir. Propp ve *Masalın Biçimbilimi* hakkında detay bilgiler verilerek, Propp'un yöntemi olan otuz bir işlev açıklamasıyla birlikte verilmiş olup ikinci bölümde sunulacak Gilliam hakkındaki bilgilerin üçüncü bölümdeki analizde kullanılmak üzere sentezlenmesi amaçlanmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM

GİLLİAM'A DAİR ANAKRONİK BİR ANI ÇÖZÜMLEME

Terry Gilliam, ABD'nin Minesota Eyaleti'nde bulunan Medicine Lake kasabasında, 22 Kasım 1940'ta dünyaya gelir. Bir kız, bir erkek kardeşi vardır. Maggie Weston (evlilik tarihi 1973) adında eşi, Amy Rainbow (d. 1977), Holly Dubois (d. 1980), Harry Thunder (d. 1988) adında üç çocuğu vardır. (Cardinal Fang, 2020) Çocukluğundaki yaşama dair bazı kareleri şu sözlerle ifade eder: "Minneapolis'teki kiralık evlerin önünde çekilmiş birkaç aile fotoğrafımız var, ama gerçekten anılarımın olduğu ilk ev, anne- babamın satın aldığı ve ben dört yaşındayken taşındığımız, Medicine Lake'te bulunan, şehir dışındaki evdi" (Gilliam, 2016, s. 4). Yine burada kendi ifadelerine göre kişiliğini oluşturacak yaşantılar edindiğini söylemek mümkündür. Çocuklukta yaşadığı yerin ileriki kariyer dönemlerinde yaratıcılığını geliştirmesi bağlamında referans olabilecek düzeyde faydalı olduğunu ileri sürerek, taşra hayatının kişiliğini oluşturmadaki katkısı ve doğal yaşamın vahşi olmayı gerektiren bazı unsurlar barındırdığına dikkati çeker: "Bütün bu olanlar doğrudan doğanın gücüyle alakalı olsa da taşrada yetişmenin en güzel yanı vücudumuzun işlevlerini öğrenmekten ve hayvanların da iç organlara sahip olduğu, onları yediğimiz ve öldükleri gerçeğinden kaçınamamamızdı" (Gilliam, 2016, s. 6). Şehir hayatının taşra hayatına oranla biraz daha kısır döngü halinde olduğunu söylemek mümkündür. Her iki yaşamın da kendi farklı tarafları ve işlerlikleri söz konusudur; taşra hayatında varoluşsal bir mücadele içinde doğanın bir parçası haline gelen insan varlığı, şehir hayatında biraz daha mikro atmosfer içinde doğadan soyutlanmıştır. Doğa, yaşamını idame ettirmeye çalışırken taşrada insan varlığı ile daha fazla bir arada bulunur ancak şehir faktörü, kapitalist sistemin getirilerine uygun şekilde bir düzen oluşturur. Gilliam da taşra ve şehir hayatı arasında köprü kurarak, yaşama dair deneyimlerini film tecrübelerinde sıklıkla yer vermeye çalışmış ve parçası olduğu hayatı, mizahî yönden şu sözlerle ele almıştır:

> *Kırsal ve kentsel arasındaki ilişkiye dair çelişkili duygular, yaptığım filmlerin altında yatan başlıca temalardan biridir. Bir yandan mimarilerden ve kültür-sanat merkezleri olmalarından dolayı şehirlere bayılırım. Diğer taraftan doğal*

> *yaşamla ilgili görüşümüzü gizlice karartmayı planlayan insan yapımı tümörler oldukları için onlardan nefret ederim* (2016, s. 7).

Doğanın kendini yenileme çabası, bir tür etkileşim ve savaşım verme üzerine kurulu bir dengeden ileri gelir. Doğa ile bir etkileşim içerisinde olan çocuk, insanın bu alandaki mücadelesine şahit olması bakımından özeldir. Dolayısıyla Gilliam da taşranın vermiş olduğu bu tür deneyimleri edinerek filmlerinde hayvan/insan/doğa kavramlarının etkileşimini kolaylıkla konu edinir.

Okumayı çocukluğundan beri seven Gilliam'ın, bir parçası olmak istediği dünyanın sinema olduğunu fark etmesi, Disney animasyonlarından *Pamuk Prenses* ya da *Pinokyo*'daki kötü karakterlerin dünyası ile tanıştığı masal yaşamına olan hayranlığının bir sonucu olarak gelişir (Gilliam, 2016, s. 8). Hayatında okumaya ayırdığı yerin büyüklüğü yadsınamaz çünkü; filmlerinin çoğunda masal karakterlerine yer verdiğini görmek mümkündür. Melek Özlem Sezer: "Masal, bir hayal disiplinidir" demektedir (2011, s. 11). Gilliam da sonraları bu disiplini sinemanın anlatı dilinde görselleştirecektir. Gilliam'a göre, okumanın en güzel yanı, hayal kurmayı kendi başınıza yapıyor olmanızdan ileri gelmektedir.

> *Ancak hayal gücünü mahmuzlamak için okumanın en güzel yanı (mesela Grand Theft Auto'nun aksine- ondan da keyif almıyor değilim ama), hayalinde canlandırma işini tamamen kendi başınıza yapıyor olmanızdır. Yazar kelimelerle manzara çizmekte ne kadar başarılı olursa olsun, sunduğu zihinsel tabloyu iki boyuttan üç boyuta çevirdiğiniz o son aşama keyfinize kalır* (2016, s. 9).

Okumanın katkısının her insanda farklı düzeyde olduğu gerçeği, hayal gücünün sonsuzluğunu vurgular bir nitelik taşıdığını gösterir. Bir masal farklı kişilerde farklı duygular yaşatabilir. Dolayısıyla bir masal kitabının, var olan yaratıcılığı gün yüzüne taşımada ne gibi bir etkisi olduğu ortaya çıkmaktadır. Bu noktada sinemanın, her kişide aynı düşü göstermek adına işlerlik kazanması olası hale gelir: Gilliam, sinemanın vermiş olduğu olanakların, yazarın düşlemi oluşturmasından çok görsel anlamda, bir filmdeki keyfi tavrını bu sözleriyle ifade eder. Zihin, iki boyutta görseli oluştururken film, üç boyuta taşıyarak bir nevi görseli tek bir kişinin düşleminden çıkarak herkesin görmesini sağlamış olur.

1.1 HAYAL GÜCÜNE ETKİ EDEN SES VE GÖRÜNTÜ

Kitap okumak kadar radyonun da Gilliam'ın hayatında büyük yer edinmesi, hayal gücünü besleyen bir araç olması bakımından önem taşır. Bir radyo programının onu bu mesleği seçmesine yönelten en önemli unsurlardan biri olmasını şöyle dile getirir:

> *'Let's Pretend' adlı çocuklar tarafından seslendirilen ve çocuklara yönelik radyo programı, fantastiğe açılan ilk kapılarımdan biriydi. Bir çizerin, kendisine görüntüleri hayalinde canlandırmayı ilk öğreten aracın radyo olduğunu söylemesi garip görünebilir, fakat benim durumumda işin gerçeği buydu. İlerleyen zamanlarda, animasyonla bilfiil ilgilenmeye başladığımda bile, Mel Blanc gibi bir seslendirme sanatçısının ismi benim için Chuck Jones'unkinden fazla anlam taşıyordu galiba. Kendi filmlerimi yapmaya başladığımdaysa, seslendirme ve ses efektleriyle uğraştığım her ana en az görüntüler kadar bayılıyordum* (2016, s. 9).

Nila Mack'in CBS radyo için hazırladığı Let's Pretend adlı programın Kral Arthur, Kral Arthur'un Oğlu, Hansel ve Gretel, On İki Ay gibi birçok bölümünün Gilliam'ın filmlerine (On İki Maymun, Monty Python ve Kutsal Kâse, Grimm Kardeşler) ilham kaynağı olduğu ve mizahî anlatı tarzı bakımından programın sunuşunun Gilliam'ın kurgularında yansımaları olduğuna dair bazı ipuçları olduğu söylenebilir (Ramsburg, 2020). Dolayısıyla seslendirme ve ses efektlerinin, görüntünün zihinde tezahür etmesi bakımından çok başarılı oluşu, radyonun imgesel düşün üzerinde büyük etkisi olduğunu göstermektedir. Çünkü çocukların ya da yetişkinlerin hayal güçlerini besleyen unsurun direkt olarak görüntünün verilmesinden ziyade görüntüyü oluşturmada dinleyiciye- okuyucuya bırakılarak yapılması söz konusudur. Ancak burada değinilmesi gereken bir husus da masallar her ne kadar hayal gücünü destekliyor olsa da alt metin bağlamında ideolojik mesajları da enjekte edebilmektedir. Güzel-çirkin, zengin-fakir gibi kavramlar üzerinden zıtlık oluşturarak kişinin özdeşim kurma ve karakter oluşturmasına ev sahipliği yapar. Dolayısıyla kimlik oluşturma konusunda masalların payı oldukça yüksektir. Bu durum algıda seçiciliğin sosyo-kültürel düzeyi belirlemesine zemin hazırlamaktadır. Gilliam da masallardan aldığı ilhamla kendi evreninde fantastik bir yolculuğa çıkar.

1934 yılından 1954'e kadar yayınlanan, çocuklara yönelik *Let's Pretend* adlı program, Gilliam'ın fantastik macerasına giriş kapılarını aralamış ve imgesel düşünü geliştirmesine büyük katkı sağlamıştır. O dönemlerde radyo sadece Gilliam'ı etkilemekle kalmamış; örneğin 1938'de CBS Radyo'da Orson Welles'in, konusu uzaylıların istilası olan seslendirmeyi yapması üzerine tüm Amerikalılar üzerinde, özellikle New York ve New Jersey'de büyük panik etkisi yaratacak güce sahiptir. Kitle İletişim hakkında önemli çalışmalar yapan Walter Lipman, 1921 yılında yazdığı *Kamuoyu* kitabında da medyanın "…İnsanların düşüncelerini şekillendirmede bir araç" olduğunu ifade etmektedir (Yaylagül, 2018, s. 47). İnsanın kafasını olumlu veya olumsuz yönde şekillendiren bu düşünsel medya aracı, Harold D. Lasswell'in "Hipodermik İğne" modelinin gelişimine sebep olmakla birlikte araştırmacılara göre bilişsel, davranışsal ve duygusal unsurların, medya aracılığıyla insanları yönlendirmesi bakımından kana enjekte edilen bir iğne gibi etkili olduğu düşünülmektedir (Yaylagül, 2018, s. 55). Gilliam'ı etkileyen radyodaki o büyüleyici sesin, her ne kadar haber niteliği taşımasa da burada söz konusu olan hikâyeler, masallar olsa da yine de iletişimsel açıdan yönetmenin çocukluğunda aynı etkiyi bırakmış olduğu söylenebilir.

Gilliam, henüz on- on bir yaşlarındayken evlerinde televizyonlarının olmadığını ve o dönemde (1951) televizyon izlemek için komşusuna gittiğinde ekranda gördüğü dönemin iki ünlü komedyeni Ernie Kovacs ve Carl Reiner'ın ileriki sinema kariyerinde etkili olduğunu söylemektedir (2016, s. 9). O dönemde hayal gücüne etki edenler arasında Walt Disney de büyük rol almıştır. Bunun yanı sıra düşüncenin imgelem boyutu üzerine temel alt yapıda hâlâ masal olduğunu görmek de mümkündür. Bu etkileşim ve deneyimlerin bir sonucu olarak *Grimm Masalları* ve *İncil*'deki hikayeler, güncel yorumlarıyla Gilliam'ın elinde can bulacaktır.

On bir yaşındayken evlerini satıp California'nın Los Angeles kentinde bir semt olan Panorama City'de küçük bütçeli bir eve taşındıklarında, kovboy filmlerinin çekildiği Stony Point'e yakın olduklarını öğrendiği zaman, mekânı ziyaret etmiş ancak filmdeki atmosferden aldığı aynı haz ile deneyimi yaşayamadığını hayal kırıklığı ile karışık duygularla ifade etmiştir (2016, s. 12). Filmde olan bir mekânda bulunmuş olmak, filmdeki atmosferle benzer duygulanım içinde hissetmekle aynı olmayabilir ve buna rağmen yine de o mekâna gitme arzusu hissetmenin sebebi, kadrajın ve öykü

zamanının sunduğu/sunmadığı ile ilintili hayal gücü ve yaratıcılıktan ileri gelmektedir. Yani bir film izlemekle o filmin mekânında bulunulduğu zaman filmdeki etki yakalanmayabilir çünkü film seti bir "Tabula Rasa" dır. Neslihan Kıyar'a göre, "Locke'un Tabula Rasa/Boş Levha Teorisi temeline oturtulan kurguya yönelen düşüncenin özünde, ilkel insanın ideal olana ulaşmada deneyimlerini biriktirirken sanat fikrini de idealize ederek günümüze taşımış olması yatmaktadır" (2013, s. 141). Gilliam'ın mekâna dair bu düşüncelerinin temel sebebinin yaratıcılığın kurguda tezahür etmesini kurduğu şu cümlede buluruz: "Oradasınızdır ve ortam filmde çok daha dramatik göründüğü için pek de umduğunuz gibi değildir, ama sonra gerçekten neler olup bittiğine bakmaya koyulursunuz ve hayal gücünüz orayı yeniden ilginç kılmaya başlar" (Gilliam, 2016, s. 14).

Gilliam'ın o dönemlerde temellerini attığı hayal gücü ve yaratıcılık, gerçekte kendi zihin evreninde olup biten görüntülerden oluşmaktadır. Le Guin'e göre: "Hayal gücüyle yaratılmış kurmacanın yararı dünyayı, çevrendeki kişileri, kendi duygularını ve kaderini daha derinlemesine anlamanı sağlamaktır" (2006, s. 36). Yönetmenin bu dönemden başlayarak inşa ettiği zihin evreni, gelecekteki izleyicisi ile masallar yoluyla bir bağ oluşturmaktadır. Hayal gücü sınır tanımayan Gilliam'a göre, filmdeki mekânın dramatik etkisi kaybolmuş olsa bile kurgu, kişinin kendi deneyimleri ile şekillenen hayal gücüyle tekrar ilginç kılınabilmekte ve dolayısıyla mekân, zihin evreninde yaşanabilirlik kazanmaktadır. Bu konuda John Berger'in yorumu ise şöyledir: "Her imgede bir görme biçimi yatsa da bir imgeyi algılayışımız ya da değerlendirişimiz aynı zamanda görme biçimimize de bağlıdır" (2018, s. 10). Dolayısıyla Gilliam'ın o mekânda bulunması sonucu kendi zihnine dayanarak -mekânın kendi biçimi olmasına rağmen- imgelem oluşturması başka bir kişide aynı etkiyi meydana getirmeyebilir. Çünkü o mekânın zihninde farklı bir formda var olabilmesini sağlayan unsur, görme biçimine bağlı olarak şekil almaktadır. Bu durum, yaratıcılığın bir başka kişide tezahür etmesi anlamını taşımaktadır. Yani, önceden oluşturulmuş herhangi bir şey zihinsel değerlendirme süzgecinden geçirilerek farklı bir formda canlılık gösterebilme imkânına kavuşur.

1.2 İKİ BOYUTLU ZİHİNDE ÇİZME EYLEMİ

Minnesota'da yaşarken, öğretmeninin tüm sınıfı hayvanat bahçesine götürmesi ve geri döndüklerinde gördükleri hayvanı resmetmelerini istemesi üzerine, orada gördüklerini çizmek yerine kitaptaki bir ayı görselini kopyalayarak sınıfın ilgisini kendi tarafına çekmiş ve böylece Gilliam'ın çizim macerası başlamıştır. Aynı zamanda kendine mal etme olarak da karşımıza çıkan bu temellük, geçmiş yıllarda kendi varlığını ispatlayarak günümüzde de devamlılığını sürdürmektedir. Gilliam, çizime dair her şeyi animatör Preston Blair'in[3] *"Animation"* adlı kitabından öğrendiğini söyler (2016, s. 15).

Gilliam'a göre, çizim yapmak, film çekip birilerinin onu belirlenen tarihte sinemada izlemesi kadar uzun bir süreci gerektirmeyeceği gibi hemen, anlık olan bir beğeni ile karşı karşıya kalma durumunu da mümkün kılar. Çizimlerinde, belli bir bağımsızlık ilkesine sadık kalarak, kendi başlarına kurallarla örüntü halinde olan bazı toplumsal yapı ve sembolik nesneler dikkatini çekmekte ve bu durumu ironik yönden ele almaktadır. "Filmlerini, birçok ana akım yapımdan farklı olarak, eleştirel sosyolojik ve felsefi derinliğe sahip bir damıtma işleminden geçirir" (Corbett, 2008, s. 1). Bunu yaparken teknolojik gelişmenin yarattığı karmaşayı, ilerlemeci bakışın açıklarına getirdiği sorgulamalar üzerinden verir (Corbett, 2008, s. 3). Dolayısıyla kendi sınır tanımayan dünyasında özgürce dolaşabilme fırsatı yakalamanın ve bu duruma olanak sağlayan malzemelerden beslenmenin simbiyotik bir ilişki halinde işlerlik göstermesi, mizahi yönden anlatıya katkı sağlamıştır. Filmlerindeki anakronik modernizm eleştirisi, yine modern sanatın buluntu nesnelerinden faydalanarak oluşturduğu görsel estetik ile ayrılmaz bir bütün oluşturur (Froula, 2013, s. 16). Farklı dönemlerin ya da farklı objelerin bir araya getirilmesiyle oluşan tezatlığın ikilem oluşturması durumu, fantastik ve gerçeklik arasındaki dengede Gilliam'ın estetik bakış açısını da ortaya koymaktadır. Filmleri genelgeçer doğrulara karşı genelgeçer yanlışları bir araya getirerek çatışma yaratma temayülü taşımakta olup; bu duruma neden olan temellerin, daha on dört yaşlarındayken Gilliam'ın, ucubelerin gösteri çadırında onlara yardım

[3] Tam adı Preston Erwin Blair, Amerikalı karakter animatörüdür. Karakterlerin hareket izlenimlerinin nasıl verilebileceğine dair yön veren çizimleri ile tanınmaktadır.

ederken karakterlerin hemen her kılığa büründüğünü gözlemlemesi gibi deneyimler edindiği zamanlarda atıldığını söylemek mümkündür (Gilliam, 2016, s. 22).

Gilliam gösteriş yapmayı sevdiğini ancak çizimlerin arkasına saklanmayı daha doğru bulduğunu söyler ve bu alanda kendini geliştirmek adına "*Mad"* dergisinin çizeri Jack Davis'in çizimlerini kopya eder. Bu dergi, sonraki yıllarda yönetmenlik tarzını belirleyecek derecede ona ilham kaynağı olacaktır. Kopyalama ve kendi amaçları doğrultusunda kullanma becerisi o kadar ilerler ki, örneğin: *"Images in the Margins of Gothic Manuscripts"* (1966) kitabı Gilliam'ın *"Monty Python and the Holy Grail"* (1975) için yarattığı animasyonlarda kullandığı minyatürlerin ana kaynağını teşkil eder. (Meuwese, 2004, s. 49) Kitaptaki tüm illüstrasyonlar siyah beyaz olmasına rağmen Gilliam aslına sadık kalarak aynı zamanda bir restorasyon çalışması da yapmıştır. (Meuwese, 2004, s. 55) Bir diğer ilham kaynağı ise Ernie Kovacks Show (1952-1956)'dur (Cardinal Fang, 2020). Karakter temsilinin, dönemin belirleyici tarzına uygun normların dışına çıkılarak verilmesi, o dönemlerde Gilliam için inanılmaz haz veren bir düşünce olduğu gibi; ilerleyen zamanlarda bir makyaj sanatçısıyla evlenmesini tesadüf olmaktan öteye gidecek bir olay olarak görmesi de kendi içerisinde çelişen/çatışan/dönüşen yanları bize göstermesi bakımından ilginçtir (Gilliam, 2016, s. 25). Gittiği üniversitede fizik okurken, bunun alışık olduğundan başka bir düzeyde olduğunu anladığı an güzel sanatlar eğitimi almak üzere kariyerine yeni bir yön verir. Kendini basit gördüğünü ve fiziğin soyut ve zor olduğunu iddia ederek somut bir ifade biçimine yönelir (Gilliam, 2016, s. 41).

Gilliam'da, bazı kurum ve kuruluşlarda eğitimin bir parçası olduğu gerekçesiyle, disiplin kazandırmak- bir anlamda duygulanımdan bağımsız kılmak da denilebilir- amacıyla acımasızca kurallar koyarak insanı eğitmenin, aslında bir sınav olarak değerlendirildiğinde yaratıcılığının bir parçası olarak da görülebileceği düşüncesine rastlanır. Gilliam'ın, bu durumun aslında yaratıcılık bağlamında kendisini geliştireceği hakkındaki düşünceleri, masalların acı çeken karakter tasvirlerinin mutlu sona ulaşmak için verilen bir sınav kişileştirmesi olduğu ile alakalıdır (Gilliam, 2016, s. 43). Kahraman prensesine kavuşabilmek için zorlu ve çetin yolları aşmak zorundadır çünkü güzelliğe ulaşmanın yolu, herhangi bir olasılığa karşı verilen savaşta gizlidir.

Mad dergisinin ortağı ve aynı zamanda karikatürist olan Harvey Kurtzman, yayıncısıyla tartışarak, yanına diğer sanatçıların bir kısmını alıp Mad'den ayrılmış ve

1960 yılında New York'ta Help! dergisini çıkarmıştır. Bunun üzerine Gilliam, Help! dergisindeki çizimleri, okula ait olan sanat ve şiir içerikli Fang adlı dergide kopyalamış ve hatta biraz daha ileri giderek Help!'in hicve yönelik kullandıkları metodu ödünç (ç)almıştır. "Mad'in kurucusu Harvey Kurtzman tarafından yaratılan Help! Dergisinde bir çizgi romancı olarak fumetti üzerine uzmanlaşır" (Froula, 2013, s. 20). Kurtzman sayesinde, İtalyanca Fumetti adı verilen; İtalya'da çizgi roman kelimesi yerine kullanılan, ufak duman kabartıları anlamına gelen (Chute, 2017, s. 10) genellikle foto roman tarzında üretildiğinden terim, Birleşik Devletler'de de orijinal halinde kullanılmakta olan Fotoroman tekniğinde, siyasi hiciv ile insan hakları hareketini de bünyesinde barındıran Mad dergisinin çizgisinde ilerlemiştir (Gardner, 2012, s. 115). Örneğin 26 numaralı sayısının girişinde Gilliam'ın nasıl beyaz üstünlükçü olunacağına dair bir eleştirisini içeren "Kamu Hizmeti Broşürü" adlı çizim de mevcuttur. Bu yönüyle Birleşik Devletler'de ilk yeraltı çizgi romanlarından biri olma unvanını taşır (Gardner, 2012, s. 116).

Gilliam sonraları bir yaz döneminde Roosevelt Kampı'nda 'drama koçluğu' yapmaya başlar. Bu sırada aile ziyareti için hazırlamaya çalıştığı proje "*Alice Harikalar Diyarı"*nda fikrinin o dönem gerçekleştirilemeyecek kadar maliyetli olduğunu ve bunun için zamanının olmadığını söyler (Gilliam, 2016, s. 53). İmgelerin düşüncede tezahür etmesi, hayal dünyasının somutlaştırılma aşamasında aynı boyutta gerçekler ile karşılaşılmasına kadar varabilir. Zaman ve para bunlardan bir kısmını oluştursa da teknik ya da başka herhangi olumsuz olasılıkları da göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Dolayısıyla yapılan herhangi bir planın iki boyuttan üç boyuta taşınabilmesi tecrübelerle sabit bir biçimde işlerlik göstermektedir. Gilliam'ın hayal gücünün genel itibarı ile masallardan kaynaklandığı söylenebilir ve bu masalların bir parçası olma isteğinin onun yönetmen olmasında büyük payı vardır.

1962 yazında Trinity Kampı'nda Moss Hart'ın otobiyografisini okumasıyla kendisini Kurtzman'la çalışma hedefinde ısrarcı kılmıştır (Gilliam, 2016, s. 59). Gilliam, kendini ispatlama ve bir şeyleri başarma arzusuyla Kurtzman'la ilk görüşmesinin mekânı olan Algonquin Otel'den binalara etkilenerek baktığını ifade eder:

> *Times meydanındaki istasyondan dışarıya adım attığım ilk anda karşımda beliren yüksek binaların etkisiyle nefesim kesildi. İşte bu, Los Angeles ve New York arasındaki temel farktır- ilki düzayak iken, ikincisi boyunuzdan bayağı bir*

> *büyüktür. İnsanlar, gözleri kaldırımlara mıhlanıp kaldığı için genellikle binaların en güzel kısmına- yani çatılarına- bakmıyordu. Sanırım filmlerimden pek çoğunun (Brazil[4] ve Balıkçı Kral bariz olanlar, ama aynı şey Baron Munchausen ve Zaman Haydutları için de geçerli) baş döndürücü bir yanının bulunmasının sebebi de bu- zira New York'a ilk gelişimin o ezici etkisini hazmetmem on yıllarımı aldı (2016, s. 60).*

Vahşi kapitalist ekonominin bu en belirgin sembolüne, gökdelenlere karşı bilinçaltında büyüyen isyan, sonraları yönetmende Don Kişot'un çağdaş bir uyarlamasını çekme takıntısına dönüşecektir.

Gilliam, Charles Alverson'ın Help! Dergisi'nden ayrılmasıyla cüzi bir ücretle onun yerini alır. Ulusal Muhafızlar'a katılarak bu görevinden ayrılır ve dönüşünde reklamcılıkla uğraşır (Stubbs, A Short Biography of Terry Gilliam, 2020). New York'ta Kurtzman'ın teklifi ile Help! dergisinde işe başlayan ve o dönemde çok meşgul olduğunu ifade eden Gilliam, 28 Ağustos 1963'te Paul Coker'in fotoğrafını çekmek üzere Washington yürüyüşüne gönderilir (Gilliam, 2016, s. 63). Burada Martin Luther King'in "Bir Hayalim Var" adlı bir konuşmasından esinlenen Gilliam, sonraları *Brian'ın Hayatı* filmindeki bir sahnede buraya gönderme yapacaktır. Filmde, İsa'nın konuşma yaptığı sahnede insan yığınının arkada kalan kısmının sesini işitemiyor olması ve King'in de aynı şekilde duyulamıyor olması sahnenin eşdeğerliğini ön plana çıkarır niteliktedir. Gilliam'ın çizmiş olduğu ünlü bir ağır sıklet boksörü olan Sonny Liston'un görseli, sonraları ülke genelinde yayımlanan ilk karikatürlerinden biri olarak tarihe geçecek olmasından ötürü ayrıca önemli olup; King etkisinin devam ettiğini de kanıtlar niteliktedir. Keza burada boksör, King'in hitap ettiği kalabalığı da temsil etmektedir.

[4] Brazil filminin senaristi Charles McKeown ve İngiliz Oyun yazarı Tom Stoppsard'dır. (Gilliam, 2016, s. 198)



Şekil 1: King'in konuşması sırasında çekilen görüntü karesi[5]



Şekil 2: Brian'ın Hayatı filminde İsa'nın konuşması sahnesi

1.3 FİLM İÇİN UFAK GİRİŞİMLER

Gilliam, Fumettolar'da ufak roller oynatmak amacıyla Greenwich Village'taki kulüplerin çevrelerini gözlemleyerek Harvey'in tanımadığı ünlü isimlerle ona geri dönmüş ve Harvey ile çizmiş olduğu Fumettoların oyunlaştırılması üzerinde yoğunlaşmışlardır. Bu proje için günü birlik oyunculuk yapmasını teklif ettiği bir kişi, yanında ancak Woody Allen olması şartıyla oyunculuk yapabileceğini söylemesi

[5] Video karesi için Bkz. https://www.youtube.com/watch?v=foNYoxabKpY

üzerine Gilliam, henüz şöhret olmadığı bir döneminde olan Woody Allen'ı kabul eder. Bunun üzerine Woody Allen'ın yer aldığı "*Ağıza Alınmazlar"* Fumetto'su için, "*Jabberwocky"* ve "*Brazil"* filmlerinin ilk taslağını birlikte kaleme alacağı akıl hocası *Help!*'teki Chuck Alverson'dan yardım almıştır. Gilliam'a göre, fumettiler film yapım işleri ile ilgilenenler için geliştirici bir antrenman sahasıdır. Bu deneyimi ile ilgili sonraları Gillim: "Hareketsiz filmler yapıyor olmamıza rağmen sahneleri kadrajlıyor, resimli taslakları hayata geçiriyorduk- ve Harvey'nin film parodilerinde detaylara gösterdiği büyük titizlik, gelecekte sinema alanında yapacağım girişimlerde çok etkili olacaktı" şeklinde bir açıklamada bulunur (2016, s. 65).

Film konusunda teorik anlamda okuduğu tek teknik kitabın Sergei Eisenstein'a ait olan "*Film Duyumu"* adlı kitap olduğunu söyleyen Gilliam, kitabı okuduğu zamanlarda Eisenstein'ın resimli taslakları kamera hareketleriyle birleştirmesini olumlu karşılamıştır ancak bir sahnenin görsel olarak soldan sağa ilerlemesi üzerine aynı durumun müzik açısından da akması gerektiğine dair ikinci tezine şiddetle karşı çıktığını belirtmiştir (Gilliam, 2016, s. 67). Eisenstein, bu tezinde film öğelerinin birbirlerinden ayrı olmasından ziyade birlikte, bir bütün halinde hareket etmeleri gerektiğinden bahseder (Kuloğlu, 2016). Eisenstein, Japon kültürüne ait olan Kabuki Tiyatrosu'nun[6], sahnenin kullanımına yönelik bütüncül hareketinden etkilenmiş ve fikri buradan edinmiştir (Kuloğlu, 2016). 1928 yılında Kabuki topluluğunun Rusya'yı ziyareti Eisenstein'ı etkilemiş ve düşüncelerine büyük katkı sağlamıştır. (Wollen, 2004, s. 48) "Kabuki'nin böylesi değişik roller, ilginç makyajlar, tuhaf saçlar, rengarenk kıyafetleri kadar enteresan olan bir başka özelliği de dinamik sahne yapısıdır" (Kabuki – Geleneksel Japon Tiyatrosu, 2016). Doğu kültürüne ait Kabuki Tiyatrosu'nun, bu anlamda Eisenstein'ın çarpıcı kurgusuna olan sahnedeki bütünlük bağlamında etkisi büyüktür. Eisenstein daha sonraki yıllarda şöyle der: "Doğu düşüncesini ve doğu dillerinin yazılışını öğrenme olanağını bulmam, kurgunun yapısını kavramamda en büyük yardımcı oldu" (Teksoy, 2014, s. 141). Dolayısıyla Gilliam, bir anlamda ikinci tezin kendi film çerçevesine uymadığını düşünerek buna karşı çıkar (Gilliam, 2016, s. 67).

[6] Kabuki Tiyatrosu: 17. Yy. başlarında doğmuş olan tiyatrodur. İlk olarak Edo döneminde İzumono Okuni isimli bir kadının dansıyla başlayıp evrilmiş ve kadınların danslarının sahneye uygun olmadığı gerekçesiyle yasaklanmıştır. Detaylı bilgi için bkz. (Kuloğlu, 2016) (Kabuki – Geleneksel Japon Tiyatrosu, 2016)

Film yapımına dair yeterli alt yapıyı edinebilmek için kısa süreli film okuluna gitmeyi denediyse de bunu vakit kaybı olarak görüp, işi yerinde öğrenmek için arkadaşı Jim Hampton sayesinde bir stop-motion stüdyosunda gönüllü olarak işe başlamıştır. İllüstratörlükten film yapımcılığına terfi ettiği filmi *"We Have Ways of Making You Laugh"* (1968) animasyon türündeki ilk filmidir aynı zamanda. (Froula, 2013, s. 16) Bu işteki görevi, cut out yapmak olan Gilliam'ın, film çalışmaları konusunda pratik yapmak için filmleri tekrar tekrar izlemek ve bir grup arkadaş ile deneme sahneler çekmek kompozisyon anlamında ona tecrübe kazandırmıştır. Yavaş yavaş kendi ekibini kurmaya başlayan Gilliam, *Fang*'den tanıdığı eski dostlarını da yanına alır; bunlar: Art Mortimer ve Dave Crossley'dir. Hiçbir şeyin israf olmasından hoşlanmaması; en ufak bir kâğıt parçasını bile bir Fumetto'ya çevirebilme yetisine sahip olmasıyla kısıtlılık faktörünün Gilliam'ın çalışmalarına olumlu yönde etki etmiş olması muhtemeldir. Buna bir örnek olarak, bazı film şirketlerinin çöp kovalarına attıkları çekim görselleri üzerinden farklı bir dönüşüm işleminden geçirerek oluşturduğu stop-motion animasyon çalışmaları denemiş, bununla beraber kendi yaptığı kolaj animasyonlarda yönetmenlerden ne kadar çok fikri ödünç aldığını; hatta ondan bizzat çaldığını söylemektedir (Gilliam, 2016, s. 71). Stan Vonderbeek'in 1964 yapımı "*Ölüm Nefesi" (1964)* filmi buna örnektir.

Help!'teki fumettolar için oyuncu bulmaya çalışan Gilliam, bir öğrenci revüsünde John Cleese ile tanışarak, onun oyunculuk için uygun özellikte olduğunu düşünmüş ve ona oyunculuk teklif etmiştir. Bu durumda günlük oyunculuk yapmak için Cleese ile anlaşarak ileriki sinema kariyeri için doğru bir tercih yaptığını söylemek mümkündür. *"Do Not Adjust Your Set"* (1967-1969) adlı çocuk programına Eric Idle aracılığı ile kabul edilmiş ve üçüncü sezonu için birkaç skeç yazıp animasyon yapmıştır. Idle ile beraber *"We Have Ways of Making You Laugh"* (1968) adlı programa transfer olduktan sonra "*Monty Python's Flying Circus"* (1969-1974)'de Graham Chapman, Eric Idle, Terry Jones, John Cleese ve Michael Palin ile çalışır. Burada ürettiği animasyonlar, tüm efektlerle birlikte Gilliam'a aittir. Ucuz bir ses kaydedici ile bir battaniye altından kaydettiği sesler ve cut-out tekniği kullanarak oluşturduğu canlandırma tamamen kendine özgü ve programın en akılda kalıcı marka unsurlarından biri haline gelir. Şovda Gumby Beyin Uzmanı, İspanyol Engizisyonu skecindeki Kardinal Fang, vb. yan rollerde de oyunculuk yapmıştır (Cardinal Fang, 2020). Önceleri ekibin ana elemanı olarak anılmamasına rağmen sonradan bu durum

değişerek ana grubun içinde anılmaya başlar (Monty Python Wiki: It's...Terry Gilliam, 2020). Elisabetta Girelli'nin Gilliam hakkında: "Grubun devrimci ve gerçeküstü mizahıyla bütünleşen animasyonlar şovun kült cazibesine epey katkıda bulunmuştur" (Elisabetta Girelli, 2020) yorumu, Gilliam'ın kariyerini bir nevi özetler gibidir. Tony Hood ise Gillam'ın "*Monty Python's Flying Circus"* (1969–74) dönemini: "'Gerçeğin' mimetik temsilinden bağımsız" olarak tanımlar. Bu dönemki çalışmalarının belgeci bir doğruluktan ve çizgisel tarihsellikten uzak fakat köklerini buradan alan, bilindik olanı gösterirken aynı zamanda onu tekinsiz kılacak elementlerle beklentileri boşa çıkaran bir sanat olduğunu dile getirir. Gerçeğin Derridacı bir yapıçözüm ve yeniden kurgulaması olarak nitelenebilecek bir Wunderkammer[7] düzenleyicisine benzetir (Hood, 2013, s. 33).

1.4 MASALLARA GİRİŞ BİLETİ

1964 yılında askerlik görevinden muaf olmayı deneyip de başaramayan Gilliam, bu süreci de absürt bir hale getirmeye çalışmış, evine döndüğünde ordusunun gönderdiği celbi ona ulaşmak için geçtiği yollardan geri iade etmiştir (Gilliam, 2016, s. 83, 84). Froula'ya göre: "Vietnam bataklığında debelenen Birleşik Devletler askerî imparatorluğuna uzun süre direnen Gilliam'ın…asi ve anarşik ideolojisini" hemen hemen tüm filmlerinde deneyimlemek mümkündür (Froula, 2013, s. 27). Bu kovalamacanın ardından yakaladığı bir iş fırsatı ile geçmişteki günlerine dönerek karikatür sayesinde sosyal bir bütünlük sağlamayı başarmıştır (Gilliam, 2016, s. 80). Dolayısıyla çizim sayesinde sosyal ilişkilerinde iyi olduğunu ve bu sayede çizimi bir iletişim aracı olarak gördüğünü söylemek mümkündür. Çocukluğundan ileri gelen masal tutkunluğunda, kurgu öncesi mekânlara gidildiği takdirde atmosferin masaldaki doğası ile bütünlük içermeyişinden kaynaklanan hayal kırıklıklarına iki taraflı bakış açısından yaklaşır. Ya hayal kırıklığı içinde anlamlandıramadığınıza üzülürsünüz ya da kabullenip o anki atmosfer ışığında kendi hayal gücünüzle, mekânın yeniden can bulmasına yardımcı olursunuz. Bu durumda kısıtlamalardan doğan bir estetik bakış

[7] Almanca'dan dilimize "Merak Dolabı" olarak çevrilen, sergileme tekniklerinden biri. Küratörlüğün ilk uygulama yöntemlerinden olan merak dolapları birbiriyle alakalı olmayan pek çok objenin bir araya getirilmesi ile oluşturulurdu. (Benjamin, The Arcades Project, 1999, s. 54)

açısı ile, akılcı bir sinematografi yakalamak söz konusu olur: "Harabelere bayılmamın sebebi de budur- kırık hayaller gibidirler ve bazen hâlâ yerinde olan kısımlardan çok, eksik kısımları daha net algılarsınız" (Gilliam, 2016, s. 92). Aynı durum yalnızca harabeler için değil, tekstil ürünlerinde ya da herhangi bir objede de geçerli olmakla birlikte Gilliam'da yarım kalmışlık hissiyatı barındırır. Bir şeylerin tamamlanmamış olma olasılığı onu heyecanlandırır ve bunun büyüleyici olduğu düşüncesiyle kendi işlerine uygulama gereği duyar:

> *El dokuma halılara bayılırım- dokuma işleminin son derece büyüleyici bulduğum bir yanı vardır- mükemmel olan yalnızca Allah tarafından yaratılabileceği için halılarda mutlaka kastî bir kusur bırakmalarını gerektiren İslam gelenek de bana gerçekten hitap ediyor. Kendi işlerimde de bu ilkeye sadık kalmaya çalıştığım kesin (Gilliam, 2016, s. 98).*

Bir sanat eserinde de durum pek farklı değildir. İnsan varlığı, yapı itibarıyla sanat eserlerinde her zaman tamamlanmış, arınmış olanı deneyimlemeyi arzular. Ancak bir şeyin tamamlanmış olması ona dolaylı yoldan eklemlenen her şeyin tam anlamıyla sona ermiş olduğunu gösteren bir durum olmayabilir: Aksine bir şeyler hep eksik kalacaktır ve bazı düşünürlere göre de bu bir zorunluluktur. Hood'a göre, "Kaynağı karmaşıklık altında ezilen dünya olan, kişide zaman ve mekân kaybı yaratımı, yani akıldışılık, Gilliam filmlerinin leitmotifidir" (Hood, 2013, s. 35). Bu tekrarlayan unsur yarım kalmışlığın bir sonucudur.

İnsan zihni tek bir boyut olmamakla birlikte parçaların bir araya gelmesi üzerine bir anlam kazanabilir. Kimine göre tamamlanmış görünen bir eser kimine göre ise eksik birtakım hisler barındırır ki bu zaten eserin hiçbir zaman bitmeyeceğinin haberini veren estetik bir kaygıdan ileri gelir. Dolayısıyla farklı düşünceler, farklılık kavramının yaratıcılık üzerindeki katkısını göstermektedir. Harabeler de böyledir: Yaşanmışlıkların tezahür ettiği bir durumda hâlâ eksik parçaların bir araya gelerek eklenme çabası, bu harabelerin hâlâ canlı olduğunu ortaya koyar niteliktedir. Bu da değişimi beraberinde getiren bir organizma gibi süreklilik arz eden bir duruma sebebiyet verir. Susan K. Langer'a göre, yaşamın getirdiği hareket dinamiktir ve bu durum *yaşamsal form* kavramı ile açıklanabilir (2012, s. 42). Yani yapının formu işlevsel özellik gösteriyorsa, bu durum onun canlılığını ortaya koymaktadır. Söz konusu harabeler, bir film için mekânsal bir işlev olma özelliği taşıyor ise o zaman

durağan bir form olmaktan çıkıp dinamik bir canlılık kazanmış olur. Burada bahsedilen canlılık, canlı bir varlık gibi doğup büyüme eylemi göstermemektedir. Metaforik anlamda yaşanabilirlik, şeylerin kullanımıyla da ilintilidir.

Zamanın ilerliyor olması, nesne üzerindeki bakış açımıza bağlı olarak değişkenlik gösterirken o nesne, dönüşümüne bilfiil devam ederek gelecek üzerinde yeni işlevini gerçekleştirecektir. Doğanın bu yapılandırıcı eyleminden meydana gelen bireysel bir özgürlüğün başkalaşımı olarak yaşamını devam ettirmesi, bütünsel bileşimin bir göstergesi haline gelecektir. Yani harabeler, zamanla şeylerle örtüşerek bireysel olmaktan çıkıp bütünsel bir paylaşıma olanak sağlamış olur. Tıpkı Yeryüzü Sanatı'nın öncü temsilcilerinden biri olan ABD'li Robert Smithson'ın doğanın sanatla biçimlendirilmiş bir temel olarak iç içe geçmiş ilişkilerini incelemesi gibi, (Atakan, 2008, s. 63) Gilliam da Hollywood'un film sistematiğinin dışında, harabelerde olduğu üzere, genel geçer güzel tanımının aksine filmdeki karakterlerinin de paslı kirli görünmesini olumlamaya çalışmaktadır. Kişilerin çaba sarf ettiğini, çalıştığını, emek harcamış olduğunu bu sayede göstermiş olmakla birlikte, sembolize edilen emeğin, aslında bir anlamda karşılığının bulunmadığı evreni, filmlerinde temsil ederek düşünsel bir tema oluşturmaktadır.

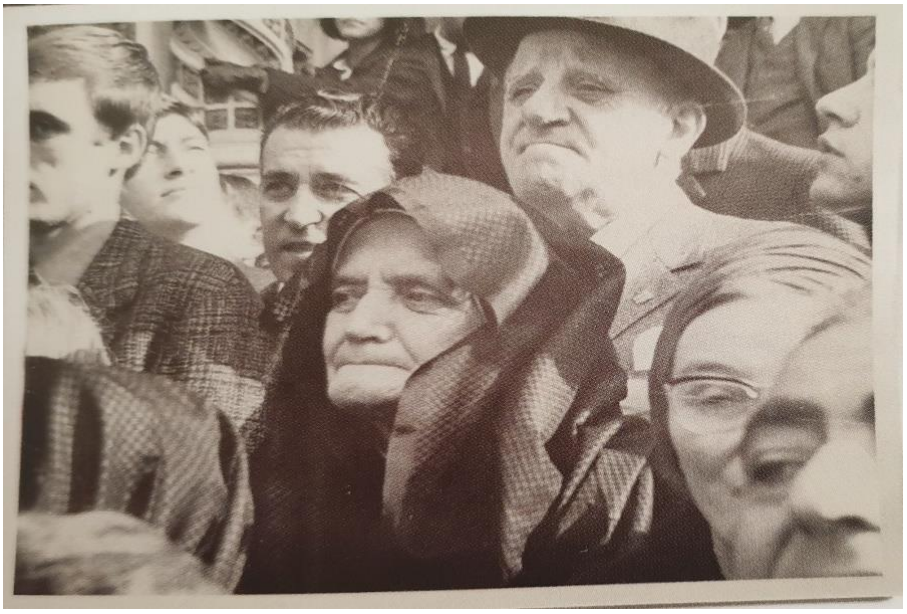
Hollywood'un güzel anlayışı da mutlu sonlarında olduğu gibi yarım kalmışlığa duyulan bir korkunun ürünü olarak, Gilliam'ın güzel anlayışına paralel bir düzlemde zıtlık göstermektedir. Güzellik, her ne kadar filmsel estetik anlamda farklılık gösteriyor olsa da farklı tarzlar güzel ya da güzel olmayan adı altında sınıflandırılarak sunulmamalıdır. Başarı faktörünün kişisel ya da kitlesel boyutta güzellik tartışmasını dil yoluyla ötelediğini söylemek mümkündür. Yani, her filmin kendine özgü dilsel yapısı vardır ve başarı, kitlesel anlamda değişkenlik gösterebilmektedir. Gilliam, basmakalıp güzelliği, aşırı tüketimi, yayılımcı militarizmi, Hollywood'un evcilleşmiş, vasat ve yavan anlatılar geleneğine ters düşen bir tarzda eleştirir (Birkenstein, Froula, & Randell, 2013, s. 1). Bunu yaparken masal anlatı formunu bir silah olarak kullanır.

Sanat her anlamda tekil parçaların bir bütün, diyalektik bir birleşim oluşturmadan doğar. Her bir parça bütünü, her bütün de parçaları ifade eder. Bu durum ne anlatılmak istendiği ile bağlantılı olarak bir çıkarsama meydana getirir. Yani parçalar bütünü oluştururken belli bir amaçla, düzenle hareket ederek sonucu meydana getirmektedirler. Gilliam, çektiği fotoğrafların da bu anlamda ona ne kadar faydalı

olduğunu söyleyerek, yapmış olduğu yolculuklarda çektiği fotoğrafların, ölçeklendirme anlayışını ve görsel drama konusunda kendisine fikir edinmesini sağladığını ifade eder (Gilliam, 2016, s. 93). Örneğin İstanbul'un bir mahallesinde çekmiş olduğu bir fotoğraf (bkz. Resim 3), onu görsel anlamda etkileyerek çeşitli konular hakkında bilgilenmesini sağlamıştır. Bir diğer fotoğrafta Floransalı halkın (bkz. Resim 4) direkt olarak "*Brian'ın Hayatı"* filmindeki İsa sahnesine ilham verdiğini, filmin çekimlerine başlamadan dört yıl önce çekilmiş olduğunu söylemektedir (Gilliam, 2016, s. 93). Bu gibi örneklerden de anlaşıldığı üzere fotoğraftaki diyalektik imgenin bağlamından uzaklaşırken yitirdiği aura sayesinde yaratıcılığın kaynağına dönüşen yapısı itibarı ile kolaj, cut-out vb. yaratımlara olanak sağladığı söylenebilir.



Şekil 3: İstanbul sokaklarında çekilen fotoğraf



Şekil 4: Brian'ın Hayatı filmine etki eden fotoğraf

1.5. GERÇEKLERİN KARİKATÜRİZASYONU

Los Angeles'a taşındığı ilk zamanlarda, tam zamanlı bir iş yerinde çalışmaktan ziyade serbest çalışmayı tercih eden Gilliam, birçok dergi için karikatür çizmiş, aynı zamanda arkadaşı Joel Siegel'in[8] yazdığı ve Gilliam'ın çizmiş olduğu "*Kokteyl İnsanları"* adlı kitap ile ilgilenmiştir. Amerikan pragmatizmine karşıt olarak, her bir fikri meta haline dönüştürme eğilimi taşımayan Gilliam, bir diğer müşterisi Universal Films olsa da burada bir yıl kadar deneyim kazanmasının ardından ayrılmıştır. 1967 yılında Londra'ya geldiğinde çizimlerini alıp kapı kapı iş arayan Gilliam, Tıpkı Harvey Kurtzman'ın ona yaptığı gibi, Bob Godfrey (animasyon sanatçısı) tarafından da reddedilir. Amerika'dan ayrılmasının başlıca sebeplerinden birisi, 1967 yılının temmuz ayında çıkan Century City isyanıdır.[9] Ayda beş yüz askerin kaybedildiği Vietnam Savaşı'na asker yollamaya taraftar olanların %40'larda kaldığı bir dönemde Başkan Lyndon Johnson, Demokrat Parti'nin adına Vietnam Savaşı'na bağış toplama amacıyla şehri 23 Haziran 1967'de ziyaret ettiği sırada Century City'de aralarında

[8] 1960'larda film eleştirmeni Joel Siegel ile *The Cocktail People* adlı, birçok karaktere yer veren kitabı oluşturmuşlardır. Kitaba dair kısa bilgi için bkz. https://pastandpresent.com/2014/07/14/the-cocktail-people/

[9] Bkz. https://www.latimes.com/visuals/photography/la-me-fw-archives-1967-anti-war-protest-turns-violent-20170620-story.html

Gilliam'ın da olduğu on bin kişilik 80 savaş karşıtı gruptan oluşan göstericinin Century City Plaza Oteli'ne doğru düzenlediği yürüyüşe yüzlerce batonlu polis tarafından orantısız güç uygulanmıştır. 51 göstericinin tutuklandığı ve bin üç yüz polisten beş yüzünün göstericileri darp ettiği olay, ileride cereyan edecek savaş karşıtı protestoların da habercisi niteliğindedir (Harrison, Scott, 2017). Uzun Sıcak Yaz olarak anılan 1967 yazında Birleşik Devletler'de pek çok şehirde çıkan ayaklanmalarda olduğu gibi New Ark, New Jersey'de 26, Detroit'te 43 kişi yaşamını yitirmiştir (Wallenfeldt, Jeff, 2021). Amerikan İnsan Hakları Sendikası raporuna göre '67'deki olay "Yalnızca Başkan Johnson'ın korumasına odaklanarak göstericilerin güvenliği ya da anayasal haklarını gözetme amacı gütmeyen" bir ortamda cereyan etmiştir (Davis, 1990).

Gilliam, olay yerinde acımasızca insanlar üzerinde korku saçan polisler sebebiyle, kaçmaya çalışan insanların arasında kendisinin de bulunması ve yaşananlara bilfiil şahit olmasını takiben kamuoyu tartışmasına destek olmak amacıyla bir afiş çizer (Gilliam, 2016, s. 110). Afiş, aslında gelecek olan bir filmin prototipi niteliğindedir. Karikatürize edilmiş karakterlerin alt metinsel okuma bağlamında demokratik olmayan öğeler içermesi de manidardır. Dolayısıyla savaş karşıtı protestocuların polis birlikleri ile aralarında bir çatışma yaşaması olası hale geldiğinde, Gilliam da olayın içinde kendini bulmuş ve bu duruma kayıtsız kalamayarak, ifade biçimini çizim yolu üzerinden kullanmıştır (Gilliam, 2016, s. 110). Çizdiği polis karakterlerinin ifadeleri dikkate değerdir. Polislerin tavrını net olarak çizimle gösteren Gilliam, gülümsemelerinin altında yatan örtük anlamı açığa çıkarır gibidir.



Şekil 5: Polisin dağılma uyarısına gencin karşı çıkarak direnmesi sonucu ortaya çıkan görüntü



Şekil 6: Century City İsyanına dair çizilen afiş

Yaşanan olayları takiben Londra'ya gelme kararı alan Gilliam'ın, kapı kapı dolaşıp portföyünü gösterdiği ilk kişilerden birisi, İngiliz animasyonlu bir çocuk programı olan

Roobarb'ın çizeri Bob Gofdrey'dir. Bu arada Gilliam, John Cleese ile iletişimini sürdürürken ileriki planları için (*Monty Python and the Holy Grail)* zemin hazırlar; Cleese, Humprey Barclay adlı bir yapımcıyı ona önerir. İlk seferde Barclay'in ilgisini çekmeyi başaramamış olsa da Gilliam onu sonunda ikna edecektir (Gilliam, 2016, s. 122). Bu konu hakkında Gilliam, şu ifadelere yer vermektedir:

> *Onu, yapımcılığını üstlendiği ve başrollerinde Michael Palin, Terry Jones ve Eric Idle gibi bazı genç güldürü yazar/ oyuncularının bulunduğu 'Do Not Adjust Your Set' adlı yetişkin çocuklara yönelik düzen bozucu programda yayımlanmak üzere yazdığım bir iki komedi skecini- ki pek de meraklısı olduğunu sanmıyorum- almaya ikna ettim* (2016, s. 123).

Cleese ve Chapman "*At Last the 1948 Show"* (1967-68) adlı şovun (Bu şovda otorite sahipleri ve İngiltere'nin arkaik sınıf sistemi yoğun eleştiriye maruz kalır.) ardından kendilerine daha özgür ifade imkânı sunan "*Frost Report"* (BBC, 1966-67) adlı program, Gilliam (1967'de aralarına katılacaktır) dışında tüm Python ekibinin ilk defa bir araya geldiği bir platform olmuştur. Jones ve Palin, tarihe duydukları meraklarının da katkısıyla "*The Complete and Utter History of Britain"* (ITV, 1969) adlı şovda bir araya gelir. Buradaki tarihi güncel ile birleştiren anakronik tutum daha sonraları "*Monty Python and the Holy Grail"* (1975)'e ilham kaynağı olacaktır. "*The Frost Report*" dan belirgin izler barındıran "*How to Irritate People"* (1969) Palin, Chapman ve Cleese'in Python'daki ilk sezon performanslarının da bir ön çalışması niteliğindedir. "*The Goon Show"* (1951-1960)'dan Milligan'ın kendi şovu olan "Q" (1969-1982) ilk kez ve Python'un ortaya çıkışından yaklaşık altı ay önce o zamana kadar TV'deki en anarşik komediyi sergileyerek akıl sır ermez mantığı ve bir bitiş sözü söylemeyen sonlarıyla Python ekibine en büyük ilham kaynağı olmuştur. Ekibe ilham veren, 1920'lerin sonlarına doğru Adrian Brunel tarafından yapılan "*Crossing the Great Sagrada"* (1924) gibi bazı filmlerdeki mizah anlayışı ve onun Eisenstein ve diğer Sovyet otörlerden etkilenerek kurmuş olduğu, Cambridge ve grubun üç üyesinin mezun olduğu Oxford ekollerini de etkilemiş olan film cemiyeti akımıdır (Mark Duguid, 2020). Absürd, cesur Python ekibi bitiş sözleri söylemeden genellikle bir patlama ya da alakasız bir olay ile bağlanan sonları ile bir Gilliam animasyonuna yerini bırakır. İngiltere'nin gülünç sınıf sistemini mizah unsuru olarak kullanan ekip, *"The Ministry of Silly Walks", "The Batley Townswomen's Guild present The Battle of Pearl Harbour"* gibi sosyal hiyerarşiyi alaya alan pek çok skeç üretmiştir. Dört film,

bir video oyunu, pek çok kitap, albüm ve sahne performansı üreten grup, İngiliz televizyonu tarihine esinlenilen komedilerden biri olarak geçmiştir. (Justin Hobday, 2020) Moty Python ekibinden Eric Idle'ın *"Monty Python and the Holy Grail"* (1975)'dan esinlenerek yazdığı "*Spamalot"* (2004) da "Batı kültürünün bazı ana anlatılarını gözlem ve dönüştürme amaçlı bir ironik postmodern lens" kullanılarak ortaya konan bir sahne eseridir (Holte, 2013, s. 52). Hobday, Python ekibi için şunları söyler: *"Spike Milligan*'s *Q* (BBC, 1969-80) ile Monty Python, yorgun televizyon skeci formülünü anarşik içerik ve radikal formu yoluyla canlandırır" (Justin Hobday, 2020).

Gilliam, film yapımlarıyla ilgilendiği zamanlarda bile kolaj için araştırmalar yapmayı sürdürür. Bu anlamda Victoria ve Albert Müzesi'nin bodrum katında bulduğu kartpostal koleksiyonlarının, yaratıcılığının ivmelenmesine yol açtığını söylemek mümkündür. Müzelerdeki resimlerden kopyaladığı çizimlerle oluşturduğu hareketli parçalar daha sonra "*Monty Python's Flying Circus" (1969)'un* skeçleri birleştiren ana unsuru halini alacaktır (Froula, 2013, s. 20). Bu kartpostalları kopyalayarak ve dönüştürerek, onları özgürleştirdiği düşüncesiyle, amacı dışına çıkartılarak başka bir ifade biçiminde eser kendini var eder. Aslında Gilliam'ın kolajları, Platon'un söylemleriyle de ilintilidir. Platon, "*Devlet"* adlı kitabının onuncu bölümünde üç ideadan bahsetmektedir. Masa ve sedir ideaları üzerinden bu nesnelerin kim tarafından ortaya çıkarıldığı ve başka kişiler tarafından üretilenlerin ise ne anlam ifade ettiği üzerine tartışma başlatır. Yani Usta, Dülger ve Ressam'ın bu ideaların bir parçası olarak nesne üzerinde ne gibi bir vasıfta bulunduklarını sorgulayarak meselenin *öz* kaynak olabileceği sonucuna varır. Tanrı'nın oluşturduğu öz, değişime tabi halde üretilerek özün kopyaları haline gelmektedir. Burada Usta olan Tanrı *öz* üretim gerçekleştirir, Dülger bu gerçeği çoğaltır, Ressam ise Dülger'in çoğalttığını gördüğü gibi resmeder. Platon'a göre, Resim görünenin bir benzerini vermesinden dolayı benzetmeden ibarettir. Yani gölgenin gölgesidir (2018, s. 339). Dolayısıyla Gilliam da oluşturulan çoğaltmaları dönüştürerek gölgeler oluşturmakta ve ikonik biçimlerde hayatın birer parçası haline getirmektedir. Walter Benjamin'in *aura* kavramı ile Platon'un *öz* meselesi benzerlik gösteren niteliktedir. Benjamin, insan elinden çıkmış olan ilk ürünlerin mutlak suretle başkalarınca taklit edilebileceğini, ancak bu durumda biricikliğini kaybetmesi tehlikesinin de olduğu gerçeğini ileri sürer (2018, s. 45). Bir eser tek başına biricik olmaktan çıkarak özünü yitirir ve taklit olarak özdeki hissiyatını

kaybetmiş olur. Ancak Gilliam, var olan bir eseri farklı boyutta ele alışını şu sözlerle ifade eder:

> *Yaptığım işin temelinde görselleri orijinal bağlamlarından çıkarma fikri yatıyordu, az çok kaza eseri bulduğum yeni teknik ise kendi ivmesini çabucak yaratmaya başladı. On yedinci yüzyılda gelenek karşıtı Püritanlar, Reform öncesi dini eserlerdeki Tanrı ve Kutsal Ruh temsillerini titizlikle kırparlarmış (çünkü bunu kutsallığa hakaret olarak sayarlarmış). Benim yaklaşımım ise- ki duyunca şaşırmayacaksınız-çok daha ciddiyetsizdi. Ciddi durumlar içindeki insanları- harpteki askerleri, seçim kampanyası yapan politikacıları- buluyor, onları elbise giydirerek veya saçma sapan bir şey yaptırarak özgürlüklerine kavuşturuyordum* (2016, s. 126).

Saklı kalmış nesnelerin durdukları yerde belirsizleşmelerinden ziyade onlara farklı bir kimlik atfederek ölümsüzleştirdiğini düşünmekte ve bunun aynı zamanda bizim tarafımızdan nasıl duyumsanabileceğinin nihai ana hatlarını belirlemiş olmaktadır. İşin temel varsayımı, izleyenlerin bu durumdan daha fazla zevk alabilmelerini sağlamaktır. Yani komedi türü üzerine yapmaları gereken şeyin aslında siyasi olayları gözetmekten ziyade, toplumu olur olmaz her saçmalığa güldürebilmektir (Gilliam, 2016, s. 132). Froula'ya göre: "Güzel sanatların pastişi ve yaptakçılık[10]la oluşturulan grotesk, Gilliam'ın estetiğinin bir elemanıdır" (2013, s. 21).

Animasyonlarının bir kısmının şiddet içeren unsurlara sahip olmasının, kendini sözlü olarak ifade edemeyişinden kaynaklandığını söylese de bir kısmını teknik yetersizliğin vermiş olduğu bir kurtuluş yolu olarak görmek mümkündür. Buna ek olarak Marcia Landy şu sözlere yer vermektedir:

> *Her ne kadar Gilliam'ın animasyonları eskizlerinde gelişen motiflerle bağlantılı olsa da onlar sadece bir uzantı ya da 'destek' değildi. Aksine animasyon, Flying Circus evreninin zamandışı ve sanrısal karakterinin altını çizme işlevi görür. Buradaki vurgu çizgi film karakterlerinin parçalama, kafa koparma, yamyamlık, patlama vb. sadist davranış ve kötürüm etme formları içeren imgeler aracılığı ile özverili ve iyi huylu davranışla çelişen bir dünya üzerine tefekküre bir çağrıdır* (2005, s. 41).

[10] Bricolage. Lévi-Strauss'un kullandığı bir kavramdır. Detaylı bilgi için bkz. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/833397

Belli bir yere bağlı kalmaktan ziyade bağımsız film yapmanın bazı olumlu ve olumsuz yanlarının olduğu gerçeğinden hareketle, serbest-form hissi vermenin animasyonlarda kurtarıcı birer niteliğe sahip olduğu söylenebilir. Yarattığı animasyon karakterleri bir yerden diğer bir yere sürekli olarak sekme halindedirler. Bunun sebebi, karakterleri yürütmenin veya koşturmanın zorluğundan kaynaklansa da (Gilliam, 2016, s. 136) zamanla tercih edilmeye başlanacak bir anlatı türü yaratmış olmasından ileri gelir.

1.6.YÖNETMENLİK DÖNEMİ

Gilliam, 1920'li yıllarda Fleischer kardeşlerin "Mürekkep Hokkasından Dışarı[11]" isimli bir animasyon serisinden etkilenip çizimlere dair birçok şeyi kopyaladığını söylemektedir (Gilliam, 2016, s. 137). Gilliam'ın birçok çalışmasında temel oluşturan unsur, kopyalamaktır. Başarılı bulduğu kişilerin çalışmaları, Gilliam elinde bambaşka bir şekle bürünebilme potansiyeli barındırır. Gilliam'ın yönetmenlik alanında sıra dışı bir başka özelliği ise filmde esprinin sonunda zirve yapması geleneğinin Gilliam işe dâhil olduğu zaman değişkenlik göstermesidir: "Bunların çoğunu beynimin daha mantıklı olan tarafını- rasyonel olmaya çalışan, açıklama yapmaya çabalayan denetleyici tarafını- bloke etmeye çalışmak için yapıyorum" (Gilliam, 2016, s. 138). Ona göre, sanatçı olmak bir tür deliliktir. Zamansızlık, parasızlık gibi başlıca faktörlerin eseri meydana getirmesinde yaratıcılığı tetiklemesi gibi olumlu yanının da olduğunu ileri sürmektedir. Örneğin: Richard Avedon'un herhangi bir kitabında, kendi tarzına uygun görseli bulduğunda onu almayı düşündüğünü ve telif hakkı olup olmadığını umursamadığını söyler (Gilliam, 2016, s. 139).

[11] Animasyon serisi için Bkz. Fleicher, M. (Yönetmen). (1927). Out Of The Inkwell: Koko Needles the Boss. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=JvXKN5KrGkc

1.6.1 Monty Python ve Uçan Sirk

Yönetmenlik öncesi deneyimlerinin büyük ölçüde şekillendiği Uçan Sirk animasyonlarında kendisine tanınan sınırsız özgürlük alanında özgün yöntemler geliştirmesi aslında yönetmenlik kariyeri için atılan ilk adımlar olarak görülebilir. Programda sunucu rolündeki John Cleese gibi tarzıyla tüm Monty Python ekibini derinden etkileyen The Goon Show (1951-1960) (The Goon Show, 2020) Spike Milligan, Peter Sellers, Michael Bentine ve Harry Secombe gibi ünlü isimleriyle bir BBC yapımı olarak Uçan Sirk'e zemin sağlamış, (The Goon Show, 2020) Gilliam'ın fumettolarla başlayan ve oyunlara varan serüveni ile geliştirdiği tarzına paralellik göstermesi bakımından da Sirk, uygun bir staj yeri olmuştur. Gilliam, 1969 yılının ağustos ayında BBC'de "Monty Python'ın Uçan Sirki"nin ilk sezonunda, çizeri olduğu kadar aynı zamanda yönetmenliğini de yaptığı, animasyonlardan dolayı filmin izlenebilirliğinin ve heyecanın arttığını söyler (2016, s. 142). Sirk'te kolektif bir şekilde komedi skeçlerine dair alışıldık formları değiştirmiş ve yapıyı bozma eğilimi taşımışlardır. Holte'a göre, "*Monty Python's Flying Circus"* geleneksel komedi eleştirisinin kurallarını; özellikle her bir skecin gizli bir başlangıcı, ortası ve sonu olmasını gerektiren komedi skeçlerinin bütünlüğünü ihlal etti" (2013, s. 46). Bununla birlikte, sessiz bir karakter yapısına sahip olmasına rağmen farklı, absürt rollere bürünmesinin sebebi, sıkılgan tabiatı ile ilintilidir. Tek başına çalışıyor olması ve diğerlerinin (Monty Python Üyeleri) günlerini güle eğlene geçirdiğine şahit olmasından dolayı bu grotesk rollere bürünme ihtiyacı duyan Gilliam'ın (Gilliam, 2016, s. 143) ona tanınan bu serbestiden ötürü otör kimliğine kavuştuğu düşünülebilir. 1971'in başlarında (Python'ın 2. sezonunun tamamlanmasından sonra) Yunanistan'a kamp yapmaya gitmiş ve döndüğünde, kendi gibi finansmanı dert etmeden özgün bir anlatı dili oluşturabilmiş olan bir diğer yönetmen Stanly Kubrick'den "*Otomatik Portakal"* filminin açılış jeneriği animasyonunu yapmasını rica eden bir mektupla karşılaşmıştır. Bir hafta gibi bir sürede tamamlanması gerektiğinden dolayı Gilliam bu teklifi reddetmiştir. Birkaç yıl sonra Kubrick, Gilliam ile tekrar iletişime geçerek bu defa "*Cinnet"* filmi için sanat yönetmeni bulmasında yardımcı olup olamayacağını sorması üzerine Gilliam, ne kadar yardımcı olmaya çalışsa da animasyonları üç boyutlu ortamda kullanılması olanaksız olmasından dolayı kartpostal arkasına üzgün olduğunu ifade eden bir posta yollamıştır (Gilliam, 2016, s. 150). Stanly Kubrick

dışında Roma'da The Adventures of Baron Munchausen (1988) çekimleri sırasında tanıştığı Fellini de onun örnek aldığı bir yönetmendir (Stubbs, A Short Biography of Terry Gilliam, 2020). Özgün yönetmenler ile çalışamamasının belki de bir sebebi, ileride kendisinin de o kategoride anılacak olmasına yol açacak nitelikler taşımasıdır. O dönem yarattığı animasyonlarının kendi oluşturduğu dilin dışında mümkün olmayan yapısı bu ihtimali kuvvetlendirmektedir.

Python ekibinden bazılarının ilk yönetmenlik deneyimlerinin yavaş yavaş belirginleştiği yıllarda, 1971'de ekip tarafından yazılmış, yönetmenliğini Ian MacNaughton'ın yaptığı "*Şimdi de Tümüyle Değişik Bir Şey"* adlı, *Uçan Sirk*'in ilk iki sezonunun skeçlerinin yeniden düzenlenmesiyle oluşturulan bir derleme yapılır. Bu derlemenin masraflarının çoğu Playboy Club girişimcisi Victor Lownes tarafından ödenmiş ve dağıtımı Colombia Pictures tarafından yapılmıştır. 1973 yılında üç yüzlü albümleri olan "*Monty Python's Matching Tie and Handkerchief*" çıkmıştır (Gilliam, 2016, s. 154). Her ne kadar Monty Python benzer yanları olan elemanlardan müteşekkil bir grup olsa da her biri farklı karakteristik özelliklere sahip kişilerden oluşur. Bu yüzden ekip olarak her birinin farklı işlevsel yanlarını filmlerinde de görmek mümkündür. Pytonlar olarak ilk filmleri olan "*Monty Python and the Holy Grail"* e başlarken sürecin zorluğuna dair deneyim kazanmaları gerektiğini işin başlarında öğrenmiş ve işi Ian MacNaughton'dan daha iyi kotarabileceklerini düşünmüşlerdir. Gilliam bu konudaki heyecanını şu sözlerle dile getirir: "*Monty Python ve Kutsal Kâse* bana, Gilliam ailesinin Panorama City'de bulunan, kılıçların okaliptüs dalından, miğferlerin ise aile boyu dondurma kutularından yapıldığı, bahçesinin Orta Çağ'a özgü manzarasını yeniden ziyaret etme şansı verecekti" (Gilliam, 2016, s. 154-155).

"Filmdeki zaman, mekân ve anlatı bütünlüğünün eksikliğine dikkati çekerek sinemanın dördüncü duvarını yakan" (Holte, 2013, s. 47) kolektif yönetmenler olarak Gilliam ve Jones, "*Monty Python and the Holy Grail"* (1975)'de tarihsel materyalistin geleneksel tarih anlatıcısı üzerindeki zaferini, yer yer belgesel türüne dönen ara sekanslarla kutlar. Fakat yine de kurgu bizi bu modern anlayıştan kurtulamayacağımız bir sisteme uyandırarak (20. Yüzyıl tarihçisini öldürerek) bu "cinayetin" failini, yani film ekibini, işinden alıkoymasıyla anlatıyı sona erdirir. Gilliam'ın, filmin dönüm noktalarından biri olan ve çizeri olduğu Aaaaaargghh Kalesi canavarının ölümünün

kurgudaki ölümüne bağlandığı, ama aslında kaytarmasının kısıtlı zamanda yarattığı sonuçlara getirdiği yaratıcı bir çözüm olarak yapılan kurgudaki ani değişikliğin bir sonucudur. Grubun isyankâr kimliği ile örtüşen yapısını yine aynı filmde "Meşrutiyetçi Köylüler"in mutlak yönetim gücünü, gölden çıkan bir "Su Tartı"nın verdiği kılıçtan[12] alan kralı eleştirdiği sırada kral tarafından bunun duyulması üzerine yakasından yakalanan köylünün "Sistem tarafından baskıya maruz kaldığını" haykırdığında görmek mümkündür.

Gilliam'ın filmlerinde bazı kareler, ressamların eserlerinden bir kesit içerir. Bunlardan biri Bronzino'nun bir tablosundan alıntılanmış çıplak bir ayak detayıdır. Gerçeklik ile fantastik arası köprü niteliği taşıyan ezici ayak (bkz. Şekil 7), bazı olumsuzlukların meydana gelmesiyle birlikte Gilliam'ın animasyonlarını kurtarıcı niteliğe sahiptir. Bitiş sözleri yerine can alıcı nokta kelimenin tam anlamıyla ezen ayaktır. "Özellikle olay dizini kullanımı ile dehşet ve hicvi anlatıyla tanıştıran bir animatör olarak Gilliam" hem animasyonlarında hem de filmlerinde aynı dili kullanır (Holte, 2013, s. 49). Buna örnek olarak "*Monty Python and the Holy Grail"* filmindeki Aaaaaargghh Canavarı'nın ortaya çıkışı ya da bir anda yok oluşu tamamen bu nedenden dolayıdır (Gilliam, 2016, s. 156). Froula'ya göre "*Monty Python's Flying Circus"*deki ezen ayak motifi[13], "Tanrıdan bir makine yaratarak, Rönesans'ın deus ex machina'sını tersine çevirir" (Froula, 2013, s. 21). Didem Akser'e göre, "Gilliam'ın sahte ve gerçek arasında karşıtlık yaratmak için başvurduğu hiciv tercihleri ve gerçeğin gizli öğelerini açığa çıkarmak amacıyla groteskten yararlanışı izleyicinin zihninde soru işaretleri yaratır" (2014, s. 21).

Bunun yanı sıra Gilliam, Uçan Sirk'te çalıştığı dönemden başlayarak Orta Çağ elyazmalarındaki görsellerden fazlasıyla ilham almıştır. Ancak ses, görüntülerden ziyade zihninde daha büyük bir yer edinir. Filmlerinin ara sahnelerinde bulunan animasyonlar, kişiyi dünyaya yabancılaştıran, gerçekte bir araya gelmesi mümkün olmayan durumların ilişki halinde bir araya getirilerek, gülünç bir etki yaratma çabası içerisinde grotesk bir durumu sunmaktadır. Dolayısıyla hem düşünceleri özgür kılarak alanı genişletmiş olmakta hem de kendi kurduğu dünyanın bir parçası olan seyirci

[12] Excalibur

[13] Bronzino'un resminden alınan bu detay, Python grubunun hicivli eleştirelliğinin de bir sembolü haline gelmiştir.

kitlesinin var olmasını bilmek ona büyük bir özgüven sağlamaktadır. (Gilliam, 2016, s. 142) Hamel'a göre, "Gilliam'ın tüm filmlerini alegori olarak görmek mümkün… Hayalperest ile teknokrat, tahayyül ve mantık arasındaki tekrarlanan sembolik savaşın alegorik figürleridir" (2013, s. 59). Metaforik imge ile kurduğu anlatımların temeli alegorilerden oluşmaktadır.

"*Monty Python and the Holy Grail*" filminin sahnelerinde kişilerin ellerinde ceviz kabukları ile at nalı sesi taklitleri, el yazmalarındaki karakterler ile örtüşmektedir. Gilliam'a göre, Londra'daki Epping Ormanı'nda çekilmiş olan bu filmin kara şövalye sahnesi, şiddet içermesi sebebiyle seyircilerin tepkilerine yol açmış ve anlatılmak istenen meselenin aslında şövalyenin şiddete karşı vermiş olduğu bir tepki olduğu anlaşılamamıştır. Richard Thorpe'un Hollywood yapımı Knights of the Round Table (1953) filmindeki kahramanlık dramasının ya da Sword in the Stone (1963) adlı Disneyifikasyon uyarlamanın veya Camelot (1967) adlı duygu yüklü Broadway müzikalinin Amerikan modernizmini yansıtan tarzının aksine "*Monty Python and the Holy Grail*" (1975)'de Postmodernizm'in aynı hikaye üzerindeki dönüştürme etkisine şahit oluruz (Holte, 2013). 1975 yılında olunmasına rağmen, dönemin getirmiş olduğu siyasal sorun olan Vietnam Savaşı sebebiyle psikolojik kalıntıların zihinde tezahür etmesi, filmde olumsuz etki yaratmıştır (Gilliam, 2016, s. 159).



Şekil 7: Gilliam'ın ezici ayak (solda) görseli ile Agnolo Bronzino'un tablosu (sağda)

"*Gençlerin Sevgilisi Müzikali*" nin (yönetmeni- Richard Lester) yapımcısı olan Sandy Lieberson, Gilliam'ın "*Tüm Bunlar ve III. Dünya Savaşı*" adlı müzikali yönetmesini istemiş ancak müzikalde Beatles'ın şarkıları kullanılacak olmasına rağmen onun için bu işin pek de uygun olmadığı gerekçesiyle Gilliam teklifi reddetmiştir. Bunun yerine Gilliam, "*Jabberwocky*" (1977)' nin storyboardlarını göstermiş ve yapımcıyı etkilemeyi başararak filmin yapımı için hazırlıklara başlamışlardır. "*Jabberwocky*" filminin senaryosu ise *"Help!"* dergisinden tanıdığı Chuck Alverson'ındır (Gilliam,

2016, s. 163). Yönetmen, ilk kez baştan sona animasyon olmayan filmindeki karabasan canavarı 'peri masallarının bir çarpışması' üzerinden 'bir canavarın kasıp kavurduğu bir dünya fikri iş yapar' şeklinde karakterize ettiğini açımlamak amacıyla Lewis Carroll'un şiiri Jabberwocky (1872)'den almıştır (Froula, 2013, s. 25). Gilliam'ın Jabberwocky (1977)'de yer verdiği "İğrenç Gerçeklik" Pieter Bruegel ve Hieronymus Bosch'un grotesk tarzına adeta bir methiyedir (Froula, 2013, s. 26). Joe Richardson'ın Four Last Things (2017) ve The Procession to Calvary (2020) adlı video oyunlarında da Gilliam tarafından yaratılan bu tarzın açık bir kullanımına şahit oluruz.

Film setinde küçük bir olay, büyüyüp zamanın daralmasına sebep oluyorsa senaryoyu değiştirmenin daha mantıklı olacağını ve bunun pek önemli olmadığını savunur Gilliam. Yani bir senaryo zamanın hızla akıp gitmesine sebep olacak düzeyde karmaşaya yol açıyorsa onu değiştirmek gerekmektedir. Bu konuda Gilliam şöyle der: "Filmdeki görüntülerin yarısını onlardan çaldığım için, haklarını biraz da olsa vermek bana adil görünmüştü" (Gilliam, 2016, s. 171). Joe Richardson'ın "Four Last Things" (2017) ve "The Procession to Calvary" (2020) adlı video oyunlarında da Gilliam tarafından yaratılan bu akımın açık bir kullanımına şahit oluruz.

Monty Python filmlerini daha önce izlemiş olan kişiler "*Jabberwocky*" filmini izlediklerinde beğenmezken, Monty Python ekibinden haberdar olmayanlar ise filmi çok beğenmiştir. "*Jabberwocky*" genel itibarı ile Amerikan karşıtı bir film olması sebebiyle Gilliam için ayrı bir öneme sahiptir. Orta Çağ görsellerini toparlayıp kendi tarzına uygun yaratıcılıklar ortaya koyarak, gelenekçi olan Hollywood'un pürüzsüzleştirdiği birtakım özelliklere kıyasla, Gilliam daha çok kirli paslı yaşamın insan üzerindeki etkisini gözler önüne sermeyi tercih eder: "Herkesi çarpık dişli yapıp etraflarını devasa dışkı yığınlarıyla çevrelemekteki kararlılığım açısından İngilizler'den daha İngiliz olduğum söylenebilirdi" (Gilliam, 2016, s. 172). Filmin kısa süreli sahne çekimleri, Caerphilly Chepstow Kaleleri'nde olsa da büyük bölümü "*Oliver!*" filminin Shepperton Stüdyoları'ndaki setinde çekilmiştir. Farklı masal konularını bir araya getirerek çatışma yaşatması ve karşıt düşünceleri bir araya getirme konusunda oldukça başarılıdır. Girelli'ye göre, Gilliam sette mutlak hakimiyet kuran, bu yönüyle stüdyo sistemine meydan okuyan tarzda bir yönetmenliği benimsemiştir (Elisabetta Girelli, 2020).

Gilliam'ın "Anti-kahraman peri masalı dünyasının müstehcen ve zalimane aşırı gerçekçiliği" üzerinden eleştirilen ve Mont Python'dan kopuşun ilk ve bariz belirtilerini taşıyan Jabberwocky (1977) feodaliteden moderniteye geçişin sancılarını, tercihlerin değişimi üzerinden baba mesleği varil zanaatının yerini alan muhasebe memurluğuna yönelimde kişileştirir (Froula, 2013, s. 26). Mutlu son gibi bir kalıbın dışına çıkma eğilimi taşıması durumunda masallara zıtlık oluşturan bir geleneği olanaklı kılmıştır. Froula, "Gilliam'ın zengin estetik duyarlılığının Alman Dışavurumculuğu, Ray Harryhausen, Hieronymus Bosch, Alfred Hitchcock, Lewis Carroll, Mad dergisi ve Chevrolet montaj hattı'ndan esinlenmeleri yansıttığını" dile getirirken neo-Viktoryan tasarımın belirlediği bir apokaliptik distopya kurgusunun varlığına da işaret eder (Froula, 2013, s. 16). Bu tasarımın zamanlar arası bir kolaj niteliğinde oluşu, geliştirdiği özgün animasyon tekniğinden ileri gelir.

"*Monty Python and the Holy Grail"* filminin yapım yönetmeni olan Julian Doyle, Gilliam'ın filmlerinde kurtarıcı niteliğe sahiptir. Yönetmen, yazar ve fotoğrafçı olan Doyle, Monty Python filmlerini düzenlemiş ve Gilliam'ın neredeyse tüm filmlerinin yapımında yer almıştır[14]. Gilliam, üzerine çalıştığı herhangi bir işin dışarıdan gelen bir müdahale ile (ABC) farklılık kazanması durumunda 1976'da ABC'yi mahkemeye vermiş ve sansürlenen unsurun 'uygunsuz' kelimesi arkasına gizlenmesindeki anlamsızlığa John Cleese de tepki vererek davayı sürdürmüşlerdir:

> *Siyasi arenanın boyutu altmışların sosyal, ırksal ve cinsel eşitlik için verdiği büyük savaşların geniş cephesinden yayıncılık ve film endüstrileri içindeki çok daha kısıtlı bir topluluğa gerilemiş olabilirdi, ama yine de en azından benim gözümde, verilen mücadele aynı mücadeleydi* (Gilliam, 2016, s. 179).

Her ne kadar dönemler arası birtakım farklılıklar olsa da (en azından toplumun bir kısmı için) Gilliam'a göre savaş aynı savaş, durum aynı durumdur. Zamanın ilerlemesiyle bazı dinsel formlar aynı çizgide sürekliliğini göstermektedir. Sansürlenmenin bir diğer sorun teşkil eden yapı taşı, ekranda yansıtılan dinsel öğelerin kendi kurallarına uygun olmamasından ileri gelmekte ve bu durum tepki almasına sebep olmaktadır. Holte, Python ekibinin "Yalnızca efsaneleri yeni izleyicilere anlatmakla kalmadığını, o efsanelerdeki karakter ve durumları keşfetmek, hicvetmek

[14] Detaylı bilgi için bkz. Erişim adresi: http://www.merseysideskeptics.org.uk/2017/01/crucifixions-a-doddle-julian-doyle/

ve politika, iktidar, dini otorite, şiddetin kullanımı ve toplumda kadının rolü hakkındaki kabul görmüş kavramları tersine çevirmek için kullandıklarını" söyler (2013, s. 52). Dolayısıyla bu tür bir savaşın içerisinde kendi kurallarına yer vermeyi tercih eden Pythonlar, bir şaka ile ortaya atılan fikrin tohumlarını ekmek için işe koyulurlar. Kendi mizah anlayış çizgisinde ilerleyen Pythonlar'ın bu hareketi, Mikhail Mikhailovich Bakhtin'in "Protestan güldürü, grotesk gerçekçiliğin mirasçısıdır" (Bakhtin, 1984, s. 184) sözüne karşılık gelir. Bununla birlikte "*Monty Python and the Holy Grail"* filminin ardından 1979 yılında yapılan "*Brian'ın Hayatı"* filmi, 'İsa Mesih- Görkem Arzusu' üzerine kurulu ironik bir filmdir. Cousland'a göre, "*Brian'ın Hayatı"* (1979)' filminde, Gilliam tarafından tasarlanan uzaylılar tarafından kaçırılma sahnesi, bir deus ex machina olarak açıkça bir Star Wars (1977) parodisidir (2020, s. 4). Filmin çekimi için Tunus'a gidecekleri sırada EMI Films, senaryoda din üzerine yapılan hiciv temalarından dolayı anlaşmayı iptal etmiş ve bu olumsuzlukların meydana gelmesi sonucu seferler de iptal edilerek çekime bir süre ara vermek zorunda kalmışlardır. Tüm bu olumsuzluklara rağmen Beatles müzik grubunun gitaristi olan George Harrison'ın ilgisini bu yöne çevirmesi üzerine proje tekrar can bulur. Gilliam, dinsel meseleleri çarpıtarak onları farklı lanse etme eğilimi taşımasından dolayı hep eleştirilse de bu durum onun için başarılı bir tutumun meyvesi gibidir. Dinsel içeriği mizahi yönden ele almasının yanında Gilliam, filmlerinde yoğun olarak kılıç ve sandalet gibi unsurlar bulundurarak bu tür destansı objelerin komedi türlerinde nasıl da muzip bir kişiliğe büründüğünü göstermektedir. Bu durum Gilliam'a göre "…Komedinin belirli bir kapsamı ve kalitesi"nin olması gerektiğindendir: "Gerçekten yönetme fırsatını bulduğum birkaç sahnede- örneğin üç müneccimin köye gelişi bunlardan biriydi- onlara destansı bir boyut kazandırmak için gerçekten çok çalıştım" (2016, s. 182).

Her ne kadar bir filmde ortak da olsalar Gilliam'ın kendi zihninde oluşturduğu görüntüler ile Terry Jones'un düşündüğü görüntüler birbiriyle zıtlık oluşturmaktadır. Bunun sebebi de Gilliam'ın yönteminin sadece TV'ye yönelik düşünceye sahip olmayışından dolayıdır. Kendi zihninde senaryonun resimli taslağını yaparak fotografik uygunluğu sağlayabilmektedir (Gilliam, 2016, s. 182). Parodi anlayışının bu dönemle birlikte Gilliam'ın kanonundan uzaklaştığını ve özgün bir sanat diline kavuştuğunu söylemek mümkündür. Bu dönemi takiben bağımsız yönetmenlik denemeleri başlayacaktır.

1.6.2 HandMade Films

Monty Python ekibi George Harrison'la takım olduktan sonra Denis O'Brien'ın da maddi destek sağlamasıyla, birlikte Handmade Films[15]'i kurmuşlardır. Harrison, "Brian'ın Hayatı" filmi için önceden manastır okulu olan bir araziyi restore ederek içinde kendisi de olmak üzere iş başına geçmiş ve Python grubuna destek olmuştur (Gilliam, 2016, s. 252). Grup içinde her kişinin özgün fikri olabilir ancak burada her fikrin ortak bir noktada buluşabilmesini sağlayan kişi yönetmen olacağından, dolayısıyla birçok işle ilgili fikir sahibi olma olanağı elde etmiştir. Branham & Pearce'a göre: "Tüm iletişimsel davranışlar beklenti ve sınırlamaların meydana getirdiği bağlamdan anlam kazanan bir metindir" (Branham & Pearce, 1985, s. 19). Söz konusu "*Zaman Haydutları"* filmi için bu tür bir bağlam hakkında Gilliam düşüncelerini şu sözlerle ifade eder:

> *Kimi zaman bu farklı fikirler kaynaşıp ilerleme kaydederken, bazen pek de ahenkli biçimde birleşmez. Ancak aynı yolda olduğumuzu düşünmeyi bırakıp herkesin isteklerinin ne kadar farklı olduğunu kavradığınız zaman mutlaka tuhaf bir şaşkınlık anı yaşarsınız* (2016, s. 184).

Bazı çözümsüz gibi görünen olayları kamera hileleri ile olanaklı hale getirebilmek mümkündür: "Gözlerimiz çok duyarlıdır ancak aldatabilirler" (Bordwell & Thompson, 2012, s. 8). Az figüranı çoğaltarak kalabalık izlenimi vermek, ışık etkilerinin gün ya da gece etkisi vermesi, mekânın gerçekliği gibi faktörlerin yanılsama yoluyla ekranda olağanın dışında görünmesi muhtemel hale gelmektedir. Bu yapısal örüntü içinde geçici bir zaman hilesi yaparak kurgusal başkalaşım yaratabilmenin bir yolu da animasyon sanatıyla mümkün olabilmektedir. Ancak bazen işler bu kadarıyla kalmaz; bazı psikolojik sorunları da beraberinde getirebilir. Gerçek karakter ile karaktere atfedilen oyunculuk arasında bir çatışma söz konusu olduğunda durumlar beklenilen sonuçları vermeyebilir. Örneğin Gilliam "*Zaman Haydutları*" filminde Sean Connery'nin ata binmek istememesi ile ilgili görüşünü beyan etmesi üzerine bir süre

[15] *Mona Lisa, Nuns on the Run, The Long Good Friday, The Missionary, Time Bandits* ve *Withnail and I* gibi yapımlara olanak veren George Harrison ve iş menajeri Denis O'Brien tarafından kurulan şirket (1979) (About, 2020)

farklı sahnelerin çekimine devam etmiş ve oyuncunun rahatlamasını sağladıktan sonra istediği sahneyi çekebilmiştir (Gilliam, 2016, s. 188). Zihni, mevcut sorunlardan soyutlayarak uyum sağlayabilmesine olanak verecek başka bir plan geliştirildiği takdirde oyuncu, zorlandığı duruma daha ılımlı bir açıdan bakmaya başlayacaktır. Dolayısıyla Gilliam'ın bu kararının kısıtlılığa bağlı olarak geliştirilen bir strateji olduğunu söylemek mümkündür. Örneğin "*Zaman Haydutları"* filminin çıkış noktası, Gilliam'ın "*Brazil*" (1985) hakkındaki düşüncelerini Denis O'Brian'a kabul ettirememesinden kaynaklanmaktadır. (Gilliam, 2016, s. 193) "*Zaman Haydutları"* (1981) işlevsiz bir toplumda bireyin kaçış yolu aramasını konu ederken (Sven Mikulec, 2020) form itibarı ile dönemin fantastik kurgularını anımsatır niteliktedir.

1.6.3 Bağımsız Dönem

Cannes film festivalinde gösterime giren "Kızıl Daimî Güvence" seksenli yaşlarında olan muhasebecilerin patronlarına karşı gelerek isyan başlatıp korsan olmaya karar verdikleri bir senaryo üzerine kuruludur (Gilliam, 2016, s. 196). Froula, Gilliam'da "Viktoryan imgelemle buhar gücü ile çalışan teknolojiyi birleştiren bir postmodern estetiğin ve isyankâr hareketin" varlığından söz eder ve bunu "Steampunk" alt kültürü ile tanımlar. (2013, s. 17) Gilliam'ın bunu yapmasındaki asıl amaç "Zaman Haydutları" filminde cücelerin bazı ön yargılara tabi tutuldukları gibi "*Kızıl Daimî Güvence*" filminde de yaşlıların iş olanaklarının kısıtlı olması durumuna karşı dikkati çekme çalışmasıdır. Bu sayede biraz da olsa yaşlıların da iş yapabilme güçlerinin var olduğunu, yaşlı devrimci kurtların halihazırda var olan sisteme karşı tehdit içerebildiği mesajıyla gösterebilecektir. Filmlerinde, kapitalist sistem eleştirisini güldürü yoluyla ekrana koyma çabası, "...izleyiciyle neşe dolu bir müstehcenlik ve derin sefalete alternatif olarak karanlık ve pislik aracılığı ile buluşur" (Birkenstein, Froula, & Randell, 2013, s. 2). Burada değinilmesi gereken bir mevzu da kişilerin, kişisel ya da toplumsal kabul eşitsizliğinin hüküm sürdüğü dünyada, zamanla tikel hale getirilerek ötekileştirilmiş ve olanakları daraltılmış olduğudur. Bundan dolayı sınıfsal farklılıklar ile "*Ucube*"leştirilerek öne sürülen kimlik(sizlik) yok olmaya itelenmektedir. Gilliam'ın filmlerindeki bürokrasi, fanteziyi yok etmek için teknolojik gelişimin tetiklediği tüketimi yüceltir (Corbett, 2008, s. 4). Tıpkı Brazil'in sonundaki gibi nesnel

olmayan bir özbenliğin zaferini tarihsel materyalist bakış açısından sunar. Romantik ideallerin yol açtığı yıkıma vurgu yaparak aprioriden yoksun mantığın tekinsiz doğasını iğneler. Hood'a göre, "Karakterleri, yabancılaştıran, parçalanmış ve sürekliliğini yitirmiş dünyalarından kurtulma arayışı içindedir" (2013, s. 36). Bu konuda Gilliam şu açıklamada bulunmaktadır: "Beni tek endişelendiren seyirci kitlesi değildi- bunca eğlence ve kahkahanın karşı kültür içgüdülerim üzerindeki yumuşatıcı etkisi de bir o kadar kaygılanmama neden oluyordu" (2016, s. 199). Bununla birlikte *12 Maymun* (1995) filminde bilim insanlarının geçmişe müdahale arzularının nafile çıktığı bir determinist zamansallığı deneyimlediğimiz kaderci yaklaşım (Hamner, 2014, s. 145) ancak izleyici üzerinde tarihsel materialist bir algı yaratarak filmde önlenemeyecek olanı gündelik hayata bir uyarı mesajı olarak aşılar.

Masallar her ne kadar çocuğu iyiliğe, genci erişkinliğe hazırlıyor olsa da masallarla büyüyen çocuk, ancak evrenin gerçekte nasıl bir yer olduğunu keşfettiği zaman, onu düzeltme girişiminde bulunabilir. Froula çocuklardan çok büyüklere anlatılan "Gilliam masalları"ndaki küçük büyük ayrımının genel itibarı ile nafile olduğunu şu şekilde tarif eder: "Gilliam'ın "*Time Bandits"* (1981), *"The Adventures of Baron Munchausen"* (1988) ve *"Tideland"* (2005)'deki çocukları, onların en az büyükler kadar (ve belki de daha fazla) akıllı fakat daha az deneyimli olduğu anlayışını yansıtır" (2013, s. 18). Dolayısıyla filmdeki çocuklar gibi masallarla büyümüş olan Gilliam, kendine görev edindiği "Daha iyi bir dünya" girişimini çizim ve sinema yöntemiyle uygulamaya geçirmeye çalışmıştır. Bunun sebebini şu sözlerle açıklar:

> *Grimm Masalları ve İncil'i okuyarak- yani benim gibi- büyüdüğünüz zaman dünyayı daha iyiye götürmeyi göreviniz olarak görmeniz kaçınılmaz oluyor. Her ne kadar alaycılığa ve/veya küçümseyici iğnelemelere sıklıkla başvursam da sanırım filmlerimin- hem yapım süreçleri hem de ana fikirleri açısından- her zaman idealizmle dolu olmasının sebebi de buydu* (2016, s. 199).

Güncel tartışmalara yeniden konu olan olayların, örneğin "*12 Maymun*"daki pandeminin insan kaynaklı oluşu gibi, filmlerde öngörülü bir biçimde işleniyor olması da Gilliam filmlerinde sıkça rastlanır olan bir özelliktir. Filmlerinde rol alan pek çok aktör sonraları başka projelerle ünlenmiş olsa da Gilliam'ın öncülüğü yadsınamaz şekilde ortadadır. Orwell'in 1982'sinin bir yeniden yorumlaması olarak değerlendirilebilecek "Brazil" filminin de 1980'li yılların ileriki dönemlerine dair

önerdiği olasılıklarını aslında 1940'lardan esinlenerek işlediğini söylemektedir. Froula, Gilliam'da "Viktoryan imgelemle buhar gücü ile çalışan teknolojiyi birleştiren bir postmodern estetiğin ve isyankâr hareketin" varlığından söz eder ve bunu "Steampunk" alt kültürü ile tanımlar (2013, s. 17). Günümüz postmodern sonrası dünyasında yeri olmayan hayalgücünün, bireyin içinde bulunduğu zor durumdan her defasında onu kurtaracağını tüm filmlerinde adeta kanıtlamaya çalışan Gilliam, bürokrasinin yaratıcılığı tehdit eden yapısı itibarı ile bu yoldaki en büyük engel olduğu fikrini aşılar (Melton & Sterling, 2013, s. 66). Gilliam'a göre, "*Brazil"* distopya olması dışında belgesel niteliği de taşır (2016, s. 202). Bununla birlikte dönemin tarihsel boyutta çalkantılı olduğunu söylemek mümkündür. Londra IRA[16] tarafından bombalanırken estetik ameliyatlar gündemde olmakla birlikte ameliyat yaptıranlardan çok yaptırmayanlar daha fazla konuşulmuş; "*Brazil"* filminin de tüm bu çalkantılar arasında plastik cerrahinin, dolayısıyla estetiğin önemli bir faktör haline geldiğini göstererek absürt bir duruma yol açmasına dikkat çeken kurgusu ile ve borular vasıtasıyla iletilen mesajları da bir o kadar dikkati çekmiştir. Gilliam bu boruların, pnömatik tüplerin işlevini merak etmesiyle ortaya çıktığını şu sözlerle ifade eder:

> *Dükkanlardaki pnömatik tüp sistemleri beni her daim büyülemiştir, boruların nereye gittiğini ve mesajı getirdikleri kişinin neyin peşinde olduğunu merak etmişimdir. Ve sanırım bugünlerde insanların internet servis sağlayıcılarından söz ederken 'borularında' dijital içerik olduğunu söylemesi 'Merkezi Hizmetler: Biz çalışırız, size zevkini çıkarmak kalır' hissiyatını biraz da olsa verebiliyor, gerçi filmdeki boruların yalnızca istediğiniz her şeyi getirmesi değil, tüm pisliği de götürüyor olması, ikisinin arasındaki en önemli fark tabii* (2016, s. 204).

"Brazil" bir anlamda iktidarın kişiler üzerindeki hâkim rolünün estetize edilmiş hali gibidir. Bu sayede kişilerde alt ve üst statü algısı yaratarak ideolojik mesaj iletme kaygısı duyan iktidarı imlemektedir: "Brazil öz kimlikleri silerek hayal gücünü boğan ya da körelten devlet iktidarını gözler önüne serer" (Melton & Sterling, 2013, s. 73). Fazlaca provakatif mesaj içermesi sebebiyle gösterimine izin verilmemesine rağmen Robert De Niro ve California Sanat Enstitüsü öğrencilerinin de desteği ile gerçekleştirilebilen "Brazil" filmi, (Gilliam, 2016, s. 216) 1975 tarihinden bu yana her

[16] İrlanda Kurtuluş Ordusu, detaylı bilgi için bkz.
https://www.cumhuriyetarsivi.com/katalog/4509/sayfa/1993/5/30/7.xhtml

yılın Ocak ayında[17] sinema dalında ödül törenleri düzenleyen Los Angeles Film Eleştirmenleri Birliği ödül törenlerinde, en iyi yönetmen, en iyi film ve en iyi senaryo ödülüne layık görülmüştür (Gilliam, 2016, s. 214). "*Brazil"* (1985)'in bir sahnesinde Layton karakteri Marx Kardeşler'in "The Cocoanuts" (1929) adlı filmini izlemektedir. Kardeşler'in siyaset ve iktidar eleştirilerini hiciv yoluyla aktarmaları bakımından Gilliam'ın onlara duyduğu empati nedeniyle böyle bir göndermede bulunduğu söylenebilir (Melton & Sterling, 2013, s. 71).

"*Brazil*"deki gibi tamamen kontrol altında bir mükemmeliyetçiliğe karşı olan Gilliam, tamamlanan filmlerinde değişikliğe gitmekten de pek hoşlanmaz; filmin tamamlandığı anda hatalı bir çekim de olsa onun korunması gerektiğini savunur (2016, s. 212). Tarihi olaylarda ne olacağı bilinmeden girişilen bir durumun sonuçlarının geri sarılıp değiştirilemeyeceği gibi, eserin de hatalı olması o eserin yapıldığı zamandaki şartların bir göstergesi sayılacağından bunun harabelerden olduğu gibi haz duymasıyla paralel bir görüş olduğu söylenebilir. Dolayısıyla eserde değişiklik meydana gelmesi eksiklik hazzının azalmasına yol açarak biricikliğin yok olmasına sebebiyet verecektir. İnsanların, filmlerini izledikten sonra kendilerini bulmaya çalışmaları ve kendi benliklerini fark etmeleri için bir fırsat sunan Gilliam, mekân konusunda tıpkı kolajlarında yaptığı gibi zaten var olan yapıları tercih ettiğini şu sözleriyle açıklamaktadır:

> *Mekânı kendim tasarlamaktansa, halihazırda var olan binalara gizlice sızıp onları kullanabilmeyi seviyorum, çünkü öbür türlü hem para harcanıyor hem de muhtemelen daha az ilgi çekecek şeyler üretiliyor. Galiba bir bakıma bu yaklaşım, mekân açısından kolaj animasyonun canlı aksiyon versiyonu, ama ben aynı zamanda sıfırdan başlamaktansa gerçek mekânları uyarlama fikrini de tercih ediyorum zira tamamen tek bir zihnin tasarladığı filmleri izlerken o insani pejmürdeliğin etkisini asla hissedemiyorum* (2016, s. 233).

Hayalperest olmasının yanı sıra gerçeği de hayalden ayırt edebiliyor olması, Gilliam'ın mekâna bakış açısına ve filmlerine olumlu yönde katkı sağlamıştır. Bununla birlikte tecimsel olmanın dışında anlatılmasını uygun gördüğü hikayelerin değerine önem vererek hareket etmektedir. Buna örnek olarak, Richard LaGravenese'in senaristliğini yaptığı "*Balıkçı Kral*" (1991) filminin bir sahnesinde senarist Jack Rapke'ye

[17] Los Angeles Film Eleştirmenleri Birliği için bkz. Erişim adresi: https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Los_Angeles_Sinema_Ele%C5%9Ftirmenleri_Derne%C4%9Fi

saygısından dolayı asıl senaryoyu, ona müdahale etmeksizin uygulamaya çalışmış, özgün senaryoya değişiklik getirmemek için çabalasa da senaristin de izniyle senaryoda değişiklik yapmışlardır. Bunlardan birisi de ABD'nin New York şehrinde bulunan tarihi Grand Central Terminali'nde insanların gelip geçerken birbirlerine bakıp dans etmeye başladığı sahnedir. Gilliam'a göre, film sayesinde bu dans her yılbaşı gecesi gerçekleşen bir ritüele dönüşmüştür (2016, s. 231). "*The Fisher King"* (1991) Hollywood tarafından Gilliam'ın ilk gişe filmi olarak kabul edilir. Takip eden yıllarda projelerine bir süre yapımcı ve finansör bulamaz. Sonrasında bir yapım cehennemine dönüşen projesi "*The Defective Detective*" 1994'te iptal edilir. BBC için "*The Last Machine"* (1995) adlı, sinema tarihini anlatan bir dizide anlatıcı rolünü üstlenir (Stubbs, A Short Biography of Terry Gilliam, 2020).

Film tecrübelerinden ufak da olsa her zaman bir şeyler öğrendiği ve ne yapıp yapmaması gerektiğine dair fikir edindiğini ifade etmektedir. Bir "gonzo"[18] film yapımcısı olarak tanımlanan Gilliam, *"Fear and Loathing in Las Vegas"* (1998)'te de tarihsel materyalist bir yöntemle anlatının arka planını oluşturur (Birkenstein, Froula, & Randell, 2013, s. 2). Keza "*Don Kişot'u Öldüren Adam" (2018)* filminin çekildiği ilk dönemde 11 Eylül saldırısı olmuş ve 2000'lerin sonunda Gilliam bu filmin yapım sürecini durdurmak zorunda kalmıştır (Gilliam, 2016, s. 256).

Filmlerinde çocuklara yer veren Gilliam, ebeveynlerinin onları fazlaca çocuk olarak görmesini ve bir sorunla başa çıkma potansiyellerini bilmemelerini onlara iletmek ister gibidir. Hood'a göre, "Gilliam filmlerinde çocuk protagonistlerin maddi varlıklarının işlevini yitirmesi durumunu aşmalarına olanak veren, dünyayı basit yaratıcı algılama biçimleridir" (2013, s. 36). Çocuklar, şeylerin yitimi ile başa çıkmakta daha rasyonel davranış sergilerler. Bunun sebebi dünyayı ciddi olarak algılamayışlarından ileri gelmektedir. Onlar için herhangi bir olay olur ve bu olay çözülebilir. Gilliam'ın diğer filmlerinde kullandığı üzere Tideland'de de Dickens'ın denizaltısını oluşturduğu malzemeler, Jeliza-Rose'un büyük annesinden kalma kostümler gibi atık ve buluntu nesneler de yer alır (Birkenstein, Froula, & Randell, 2013, s. 39). Tiyatro geleneğinin

[18] Özellikle gazeteciler için kullanılan; bilgi vermeden ziyade şok etme ve heyecan yaratma amacı güden tarzı nitelemekte kullanılan bir terimdir. Gazetecinin tarafsız olmaktan öte bizzat dâhil olduğu bir haber söz konusudur. Raoul Duke karakterinde kişileştiği alter egosunu sinemaya uyarlayan Gilliam'ın *"Vegas'ta Korku ve Nefret" (1998)* adlı filmine ilham kaynağı olan Hunter Stith Thompson, Gonzo gazeteciliğin babası olarak anılmaktadır (Hoover, 2009).

sinemaya bıraktığı bir armağan olarak görülebilecek bu tutum Hollywood'un da sıklıkla başvurduğu yöntemler arasındadır.

Tony Hood, Gilliam'ın tüm filmlerinde tıpkı kutsal kâse arayışındaki gibi bozuk bir düzenin varlığından ve kâse avcılığında olduğu üzere peşinden gidilen bir hedefin olduğundan bahseder: "Gilliam yaratıcı bir şekilde dönemimize ait kaygı ve gerilimleri çevreleyen modernitenin yapı ve faaliyetleri formunda inşa ettiğimiz söz konusu 'sığınak'ı dışa vurmak amacıyla, uygun şekilde, hikâyeyi yeniden yapılandırır" (2013, s. 34).

1.7. BÖLÜM DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Terry Gilliam, özgün sanatıyla farklı bir perspektiften bakmayı sağlayan bir masal kahramanı olarak izleyene kendisini sunmaktadır. Hayalperest kişiliği sayesinde çizimlerinde, animasyonlarında ve yönetmenlik hayatında birtakım aksaklıklar yaşamasına rağmen işin içinden nasıl çıkılabileceğini gösteren bir kişilik sergiler. Farklı sanatçıların çizimlerini kopya ederek çizim yeteneğini geliştirir ve *Help!* Dergisinde *fumetto* adı verilen söz balonları oluşturarak skeçler oluşturmak için -gelecek film kariyerine etki edecek- oyuncular bulur. Gerçekler ile yüzleştiği anda bile işin komik yanını çekip çıkaran ve bunu ironik biçimde işleyen bir mekanik zihne sahiptir. Çok bilinen *ezici ayak* gibi kopya ettiği bazı çizimler ressamlardan izler taşır. Kopya etmek ve bunu dönüştürmenin bir nevi saygı duruşu niteliği taşıdığı düşüncesine sahiptir. Monty Python ekibi ile oluşturduğu skeçler sonrası kendi filmlerine yönelerek bağımsız bir şekilde yoluna devam etmiştir. Fumettolar önce cut-outlara dönüşür, sonra filmlerde hareket kazanır ve en sonunda bir hayat görüşü belirir: sürekli bir hayatı anarşik ve anakronik bir masala dönüştürme arzusu.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

GİLLİAM FİLMLERİNİN ANALİZİ

Gilliam'a göre, çizgi filmlere dair asıl mesele kendisini animasyon sanatçısıyla özdeşleştirmek değil, animasyon karakterinin kendisi olmaktır (2016, s. 137). Buradan hareketle kendi kurduğu evrenin bir parçası olmayı başararak masalların yapısını bozmadan dönüştürmüş ve masal içinde kendine ait bir yer bulmuş olur. Gilliam, filmlerinde yazıya geçirilen masalları eleştirir nitelikte, yumuşatılmış şekline nazaran daha şiddet içerikli olmasını ön plana çıkarmayı savunan bir tutum içindedir. Oral geleneğe dayalı halk anlatısının, düzenleme sonucu şiddet içeriğinin hafifletilmesi ile peri masalları olarak kalıp değiştirmesi sonucu tepkisel bir yaklaşım sergiler. Ancak masalların doğrusal ve bilindik çizgileri olan anlatı biçimi, geleneksel bir yapının hâkimiyeti altında ilerler. Rus halkbilimci Vladimir Propp, biçimbilim üzerine yazdığı kitabı "Masalın Biçimbilimi"nde, masallarda olan yapısal özellikler üzerinde incelemelerde bulunmaktadır. Olağanüstü masallar başlığı altında toparladığı 31 işlev ve 7 kişinin varlığı bu incelemelerin sonucunda oluşur. Alışılmışın dışında yapılagelen anlatı, formun değişmesiyle birlikte kitleler psikolojisinde de bir kısır döngünün işaretini göstermektedir. Halk anlatısı olan masallar, zamanla yazıya geçirilerek işte bu form değişimine sebep olmaktadır. Bu durum halk anlatısının sözel olmadan öte yazınsal bir değişime olanak sağlayarak kayıt altına girer. Bu noktada halkın anlattığı abartılı, korku dolu içeriklerine rağmen masal, giderek daha da yumuşatılmış haliyle tekrar alıcısına sunulur. Dolayısıyla Gilliam'ın yapmış olduğu ifade biçimi, farklı disiplinlerin kültürel alanlarda bir araya gelerek yeni bir oluşuma sebebiyet verdiğini gösterir niteliktedir.

Burada incelenen filmler sırasıyla; "*Zaman Haydutları"*, "*Tideland"*, "*The Wholly Family"* ve "*Grimm Kardeşler"* olmak üzere masalsı anlatım yöntemleri üzerinden değerlendirilmek üzere Vladimir Propp'un masallar üzerine yapmış olduğu inceleme sonucu tespit ettiği 31 İşlev'e uygun olup olmadığı üzerinde durulmuştur. Gilliam'ın, halk masallarının zihinde tezahür etmesinden ziyade onları daha görünür kılabilmek adına sinemaya taşıyarak farklı bir bakış açısı kazandırdığını söylemek mümkündür.

Filmler, konu ve ayrıntıları ile incelip; işlev tablosu oluşturularak değerlendirmeleri yapılacaktır. Sonuç kısmında işlev tablosundan hareketle işlev şeması oluşturularak Propp yöntemine uygun olup olmadığı tespit edilecektir.

1.1. ZAMAN HAYDUTLARI FİLM ÖYKÜSÜ VE AYRINTILAR

Senaryosu, Michael Palin ve Terry Gilliam tarafından yazılan filmin müziği, Trevor Jones'a aittir. 1981 İngiltere yapımı film, içeriğinde küçük bir çocuk olan Kevin karakterinin, cüceler vasıtasıyla zamanda yolculuk yapması sonucu, Robin Hood, Napolyon, Kral Agamemnon ve çeşitli devler ile karşılaşması ile yaşama dair birçok savaşım vermesini anlatmaktadır. Zamanda yolculuk yaptırarak dönemin tarihsel portföyünü sunan Gilliam, çatışık olan yaşam şeklini -Kevin üzerinden- hayretle iletir.

Filmin baş karakteri olan Kevin (Craig Warnock), anne (Sheila Fearn) ve babasıyla (David Daker) birlikte yaşamaktadır. Dergide okuduğu Agamemnon hakkında bir yazıyı ailesiyle paylaşan Kevin üzerinden, filmin sorunsalı hakkında bir bilgi verilir. Kevin, bir gece odasında uyumaktayken bazı sesler duyar ve atlı bir adamın gardıroptan çıkıp duvardan geçtiğine şahit olur. Kevin'in başına gelen bu olay, hamarsiya oluşturarak merak uyandırır. Yani bir beklentiye sebebiyet verir. Kevin, olanları babasına anlatmak ister ancak babası konuşmasına fırsat vermeden sessiz olmasını ve uyumasını söyler. Bir sonraki gece bir elinde fener, diğer elinde fotoğraf makinesiyle hazırlıklı bir şekilde yatağında bekleyen Kevin, uykuya dalar. Tam da o sırada dolaptan cüceler çıkagelir. Fener yandığı zaman cüceler, Kevin'i yüce varlık zannedip ondan af dilerler. Ancak Yüce Varlık olmadığını anladıklarında Kevin'in üzerine yığılırlar. Hazırlık sürecinde mekân ve karakterler hakkında genel bilgi verilerek, ilerleyen sahneler hakkında tahminler yürütülmesi beklenir. Burada antagonist olduğu anlaşılan cüceler, protagonist olan Kevin'i, odadan nasıl kurtulacakları konusunda duvara doğru sıkıştırırken bir anda duvar yerinden kımıldar ve kaçmak için duvarı ittirmeye çalışırlar. Yüce varlık bir anda belirir ve çaldıkları haritayı geri vermelerini isteyerek üzerlerine doğru ilerler. Cücelerin korkuyla yardım istemesi üzerine Kevin, ne yapacağını bilemeyerek cücelere yardım eder. İç çatışmanın ilk sinyalleri burada kendini göstermiştir. Duvar, sonunda bir geçit oluşturur ve cüceler

ile Kevin de zamanda yolculuk yapmış olur. Bu aynı zamanda ilk dönüm noktasının bulunduğu sahnedir. Geldikleri yer başka bir tarih ve başka bir mekândır. Kevin, bu durumu anladığında kaçmak isteyerek koşar ancak Castiglione Savaşı'nda olduğunu öğrenir. Dönem 1796 Napolyon dönemidir. Gittikleri yerde soygun yapan cüceler, Napolyon'a kendilerini sevdirerek onu yemek masasında uyuturlar ve mekânda bulunan eşyaları çalarak ortadan kaybolurlar. Kevin, önemli hadiseyi yani cücelerin uluslararası soyguncular olmadığını anladığında şaşırır. Ancak amacı burada belirginleşir: Yüce Varlık'tan çalınan haritanın istenilen her yere götürebilir özelliği olması. Dolayısıyla Kevin harita sayesinde görmek istediği dönemleri görebileceğini ummaktadır. Öktem Başol'a göre, II. Akt'a giriş, karakterin amacına giden yolun tanıtılması ile başlar (Başol, 2010, s. 360). Bu durum I. Akt'ın sonlarına doğru olan amaç kırılması sonucu baskın gelen ikinci amacın başlangıcıdır ve bu, ana çatışmanın bu amaç doğrultusunda gelişim ve değişim geçireceğini gösterir. Aslında monotonluk durumunun bitmesi ve harekete geçme olayı başlarken olaylar, bir dizi çatışmayı da beraberinde getirir. Bu durumda pek çok çatışmanın senaryo içerisinde barınması, filmin heyecanını artıran unsurlardan birisi haline gelir. Filmin ana çatışmasında Kevin, ellerinde bu kadar değerli bir şeyin yani haritanın varlığıyla dünyayı daha iyi bir yer haline getirebilme amacı güder. Nedeni ise Karanlık Güç'ün, eğer haritaya sahip olursa yok etme ihtimali yüksektir.

II. Akt'ın ilk sahnelerinde, beklenilenin tersi yönde gelişmeler yaşanarak bu defa Orta Çağ'da kendilerini bulurlar. Burada Robin Hood ile tanışırlar ve Kevin, bu dönemde kalarak Hood'a yardım etmek ister. Bu sayede amacı için ilk adımı atmış olur ancak Randell buna izin vermez. Bütün varlıklarını Hood, hediye olduğu gerekçesiyle ele geçirir. Bunun üzerine oradan ayrılan cücelerin lideri Randell, olanlara sinirlenerek hırsını Kevin'den çıkarır.

Yağmur, fırtına ile yağmaya başlar ve iki boyut kapısı açılır. Kevin, cücelere göre yanlış kapıdan geçerek Agamemnon dönemine geçiş yapar. Agamemnon, Kevin'i tanrıların göndermiş olabileceği ihtimali ve hayatını kurtarması sebebiyle çok sever ve bir kutlama düzenleyerek onu oğlu ilan eder. Ne yazık ki bu durum uzun sürmez; gösteriye cüceler gelip Kevin'i kaçırırlar ve bir vapurda yolculuğa devam ederler. Kevin, Agamemnon'u çok sevdiği için orada kalmak ister ancak cüceler, yalnızca paranın mutluluk getirebileceğini söyler. Kevin, cücelerin ellerinde böylesine bir

haritanın var olmasına rağmen kötü amaçlar için kullanmalarına inanamaz. Maceralar silsilesi içinde kalan Kevin, tüketim ideolojilerinin yansıtıldığı 1980'lerin yaşam şekline nazaran, okuduğu kitap ve dergilerdeki geçmiş dönem kahramanları yanında kalmayı tercih etmektedir.

Gemi batar ve antagonist olan Karanlık Güç'ün belirmesi ile lokal engeller kendini göstermeye başlar. Denizde sürüklenirlerken bir başka gemiye rastlarlar. Belinden rahatsız bir dev ve eşi onları yemek isterken, cüceler devi kandırır ve ikisini de denize atar. Biraz sonra bir başka dev, cücelerin olduğu gemiyi başının üzerinde taşıyarak ilerler. Kevin'in kıvrak zekâsı sayesinde devin başından uyku ilacı enjekte ederek onu da uyuturlar ve oradan kaçarlar. *Muhteşem Nesne* adını verdikleri bilinmeyen bir şey için Sonsuz Karanlık Kalesi'ne geldiklerini söyleseler de ilk bakışta burası boş bir alandır ve görünmez bir engel vardır. Buranın yanlış bir yer olduğu düşüncesiyle tartışmaya başlarlar ve birbirlerine yerde duran kuru kafa parçasını atarken görünmez engeli kırarlar. Sevinçle Sonsuz Karanlık Kalesi'nde bulunan kişilere (Saldırganın Portresi) koşarak giderler. Burada rakipler ve müttefiklerin çarpışmaları an meselesidir. Ancak Kevin, bunun bir tuzak olduğunu anlayarak onları uyarsa da inanmazlar ve koşarak sese giderler. -Bu sahne ikinci dönüm noktasının bulunduğu ve artık geri dönülemez bir durumla karşılaşacaklarını göstermektedir.- Ancak Kevin haklı çıkar ve yakalanıp kafese kapatılırlar. Bu noktada, yumuşak karın ve hareketlilik arasındaki durağanlık, meselenin kaybetme kavramı üzerine olduğu izlenimi verse de aradaki birkaç sahnenin, gelecek olan yeni bir hareketliliğe hazırladığına işaret eder. Kevin'in pratik zekâsı sayesinde çektiği fotoğraflarda haritayı fark ederek oradan çıkarlar. Ancak haritanın alınması gerektiğini, eğer alınmazsa dünyanın sonu olacağını söyleyen Kevin, arkadaşları ile iş birliği yaparak kötünün elinden haritayı almaya çalışır. Artık geri dönülemeyen bir yola girdiklerini bilen cüceler ile Kevin, yapılması gerekenin sadece planların işlerlik kazanması olduğunu düşünmektedirler. Ancak yine istenilen amaç gerçekleşmez ve antagonist ile karşı karşıya gelerek gerilim artırılmış ve merak duygusu hissettirilmiştir. Bu sahnede zorunlu olarak olayların en güç durumuyla karşılaşan karakter, filmi zirveye taşır. Bu aşamada klimaks, filmin dramatik sonuca ulaşmasında etken unsurdur. Cüceler ve Kevin, antagonist ile çatışma yaşarken Yüce Varlık belirir ve Kötü'yü kömüre çevirir. II. Akt sona erer ve III. Akt başlar.

Yüce varlık her şeyin planlı olduğunu ve yaptıklarını test etmek için böyle bir yol tercih ettiğini söyleyerek cüceleri şaşırtır. Ancak Kevin, cücelerle aynı duruma şaşırmaz, o daha çok Yüce Varlık'ın, iyi insanların ölümünün de test amaçlı düzenlenmiş olmasına ve kötülüğün var olmasına şaşırır. Yani Kevin, aslında adaletsiz bir dünya oluşumuna karşı, Yüce Varlık'ın kayıtsız kalmasına anlam veremez. Kevin'i yaşamla mücadele etmesi için yanlarına almazlar ve orada bırakırlar. Duman içinde kalan Kevin, kendini evde yangın içinde bulur. İtfaiye ekibi Kevini kurtarır ancak annesi Kevin için değil, tost makinesi için endişelenir. Yangını çıkaran fırın içinde bulunan yoğunlaştırılmış kötülük, Kevin'in anne ve babasını içine hapsederek yok eder. Kevin, bu süreçte yalnız mücadele etmek üzere tek başına kalır.

1.1.1. Zaman Haydutları Filmi Senaryo Analiz Şablonu

Filmlerin analiz şablonu, genel olarak Öktem Başol'un *Senaryo Kitabı*'ndan referans alınarak oluşturulmuştur.

Filmin Adı: Time Bandits (Zaman Haydutları)

Türü: Fantastik/ Macera

Yapı: Tematik

Baş Karakter: Kevin

Amaç: Dünyayı karanlık güçten korumak

Neden: Dünyanın yok olma tehlikesi

Yol: Cüceler ile iş birliği

Lokal Amaçlar: Yaptığı yolculuklarda kalabilmek

Engel: Karanlık Güç

Antagonist: Randell, Karanlık güç

Ana Engeller: Haritanın doğru kullanılamaması

Aciliyet: Haritayı Karanlık Güç'ten almak

Lokal Engeller: Yanlış zaman yolculukları

Çatışma: Karanlık Güç ile karşı karşıya gelme

AKT I

Başlangıç: Karakterler ve arenanın tanıtılması

Hamarsiya: Atlı şövalyenin dolaptan çıkıp duvardan geçmesi

Önemli Hadise: Kevin'in, cücelerin yalancı olduğunu öğrenmesi

Künye: Cüceler, Kevin ile karşılaştıklarında kendileri ve Kevin hakkında bilgi edinilmiş olur.

Meslek: Cüceler soyguncudur, Kevin ise sadece yol gösteren bir çocuk

Birinci Aktın sonu: Orta Çağ dönemine yolculuk yaptıklarında Kevin'in amacının belirginleştiği durum. Yani, Kevin artık cücelerle birlikte zamanda yolculuk yapmayı kabul eder.

AKT II

Eylem ve Peripesiler:

- Ormanda yürürlerken Hood'un adamları tarafından tuzağa düşerler
- Çaldıkları eşyaları Hood ele geçirir
- Yüce Varlık'ın belirmesiyle birlikte fırtına başlar
- Kevin, cücelerden ayrı bir döneme gider
- Cüceler, Kevin'i Agamemnon'dan alırlar
- Titanik adlı gemi batar
- Dev, cüceler ve Kevin'i yakalar
- Başka bir dev kafasında cücelerin bulunduğu gemiyi başında taşıyarak yürür
- Görünmez engel karşılarına çıkar

Klimaks Medyan (Dönüşü olmayan nokta): Kevin'in cücelere, Karanlık Güç'ün dünyayı yok edeceğini söylediği sahne.

Klimaks: Haritayı almaya çalışırlarken Karanlık Güç'e yakalanırlar ve kovalamaca başlar.

Zorunlu Sahne: Kevin ve Karanlık Güç karşı karşıya gelir.

Tematik Değişim: Kevin, İyilik ve kötülüğün ayrımına varmıştır.

Dramatik Sonuç: Kevin tek başına kalır.

AKT III

Eylemler:

- Yüce Varlık ve cüceler, Kevin'i tek başına mücadele etmesi için yanlarına almazlar.
- Kevin evinde yangından kurtarılır.
- Kevin, itfaiye görevlisinin fotoğraftaki Agamemnon olduğunu fark eder.
- Anne ve baba yoğunlaştırılmış kötülüğe dokunurlar ve yok olurlar.

Dramatik Sonuç: Yoğunlaştırılmış kötülüğe, anne ve babanın dokunması sonucu yok olmaları ve Kevin'in yalnız kalması.

1.1.2. Zaman Haydutları Filminde İşlevler

Propp'un 31 işlevinden hareketle Zaman Haydutları filmine dair işlev şeması Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2 : Zaman Haydutları filmi işlev tablosu

Masalın ilk 7 işlevi *hazırlayıcı bölüm* olarak ele alınmaktadır (Propp, 2020, s. 33).

	İŞLEVLER	TANIM	SİMGE	FİLMDE YER ALAN İŞLEVLER
	Başlangıç Evresi	*Aile üyeleri ve kahraman tanıtılır*	a[19]	Kevin, anne ve baba tanıtılır. Kevin dergi okumakta, anne ve babası TV izlemektedir.
1.	Aileden biri evden uzaklaşır.	*Uzaklaşma*	β	Kevin, uyumak için odasına çıkar ancak dolabından at üstünde bir şövalye dışarı çıkıp, duvardan geçer. (β^3)[20]
2.	Kahraman bir yasakla karşılaşır.	*Yasaklama*	γ	Baba, Kevin'e ses yapmamasını söyler. "Sana

[19] Propp bu simge için *başlangıç evresi* adını verir (Propp, 2020, s. 29).
[20] "Kimi kez, genç kuşaktan birileridir uzaklaşan" A.g.e. s.29

				ışığı kapatıp yatağına girmeni söylemiştim ve gürültü yok!" (γ^1)[21]
3.	Yasak çiğnenir	*Yasağı çiğneme*	δ	Elinde fener ve fotoğraf makinesiyle olayın tekrarlanmasını bekler. Ancak bu defa şövalye değil dolaptan 6 adet cüce çıkar.[22]
4.	Saldırgan bilgi edinmeye çalışır	*Soruşturma*	ε	Kevin'in Yüce Varlık olmadığını öğrenen cüceler, Kevin'i sorguya çeker. "Bize buradan nasıl çıkabileceğimizi söyle sadece, sessiz olursan zarar görmezsin." (ε^1)[23]
5.	Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar	*Bilgi toplama*	ξ	Cüceler Kevin'i sıkıştırırlar. Kevin de onlara cevap verir: "Neden geldiğiniz gibi gitmiyorsunuz?" (ξ^1)[24] Cücelerden biri Kevin'in çıkışı bildiğini düşünerek onu duvara[25] doğru iter.
6.	Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener	*Aldatma*	η	Randell, Kevin'ı yemekle tehdit eder: "Biliyorsun ve bize söylemiyorsun" "Ben sinirleniyorum, Vermin de acıkıyor." (η^3)[26]
7.	Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur	*Suça katılma*	θ	Kevin korkar ve bilmediğini söylerken sırtını dayamış olduğu duvar hareket eder. (θ^1)[27]

[21] Yasaklama, uzaklaşmayla hiçbir bağlantı olmadan da kurulabilir" A.g.e. s.29

[22] "Masalda, bu aşamada, yeni bir kişi ortaya çıkar; bu kişiyi *saldırgan* (*kahramana saldıran ya da kötü kişi*) olarak nitelendirebiliriz" A.g.e. s.30

[23] "Soruşturmanın amacı, çocukların oturduğu yeri, kimi kez de değerli eşyaların, vb'nin yerini bulmaktır" A.g.e. s.31

[24] "Bu tür işlevler, çoğunlukla karşılıklı konuşma biçiminde ortaya çıkar" A.g.e. s.31

[25] Burada kastedilen duvar, Propp'un bahsettiği "özel bilgi vericiler"den birisidir. A.g.e. s.81

[26] "Saldırgan aldatıcı ya da ürkütücü başka yolları dener "A.g.e. s.32

[27] "Kahraman saldırgana inanır; bir başka deyişle, yüzüğü takmayı, buhar banyosu yapmayı, yıkanmayı, vb. Kabul eder. *Yasaklar* nasıl her zaman *çiğneniyorsa*, *aldatıcı öneriler* de her zaman *kabul edilir ve yerine getirilir*" A.g.e. s.33

8.	Saldırgan aileden birine zarar verir	*Kötülük*	*A*	Yüce Varlık'ın belirmesiyle birlikte cüceler Kevin'den yardım isterler. Kevin de ne yapacağını bilemez ve duvarı itmelerine yardım ederken onlarla boşluğa düşmüş olur. (A^8)[28]
a.	Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister	*Eksiklik*	*a*	Kevin başka bir zamanda ve ailesinden uzaktadır. (a^6)[29]
9.	Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir.	*Aracılık, geçiş anı*	*B*	Burada *kurban kahraman* olan Kevin, "olay örgüsünün gelişmesini belirleyen" (Propp, 2020, s. 39) unsuru yani çevresinden yardım istemeyi gerçekleştirir. (B^5)[30]
10.	Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir	*Karşıt eylemin başlangıcı*	*C*	Cücelerden birkaçı Kevin'in yanlarında kalmasını ister. Kevin, cüceler ile olmayı kabul etmiş olur. [31]
11.	Kahraman evinden ayrılır.	*Gidiş*	↑	Yüce Varlık'ın ormanda onları bulması üzerine iki geçit kapısı açılır ve Kevin Cücelerden birisinin (Randall) yanlış olduğunu söylediği kapıdan geçer. Kevin, Propp'un bahsettiği *bağışçı- sağlayıcı* ile karşılaşır.

[28] "*Saldırgan kurbanını bir şey yapmaya zorlar ya da ondan zorla bir şey koparır"* A.g.e. s.33

[29] "Başka değişik biçimler." A.g.e. s.37

[30] "Kovulan kahraman evinden uzaklara götürülür" A.g.e. s.39. Burada belirleyici unsur Kevin'in yardım çağrısıdır.

[31] "Bu an, '*Senin prenseslerini aramak için yola çıkmamıza izin ver*' gibi açıklamalarla belirginleşir." A.g.e. s.40

12.	Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. İle karşılaşır	*Bağışçının ilk işlevi*	*D*	Kevin, Kral Agamemnon dönemine gelmiştir. Agamemnon, kendisini Minotaur'dan kurtaran Kevin'e hangi tanrı tarafından gönderildiğini sorar. (D^2)[32]
13.	Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir	*Kahramanın tepkisi*	*E*	Kevin, Agamemnon'un teklifi ile yola çıkar. (E^2)[33]
14.	Büyülü nesne kahramana verilir	*Büyülü nesnenin alınması*	*F*	Agamemnon, hayatının kurtarılmasına karşılık onu ödüllendirir. (F^2)[34]
15.	Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir	*İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk*	*G*	Kevin, gözleri bağlanmış bir şekilde iki kişi tarafından Agamemnon'un huzuruna çıkarılır. (G^3)[35] Agemomnon ödül olarak Kevin'i ihtişamlı bir tören eşliğinde oğlu ilan eder.
16.	Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir	*Çatışma*	*H*	Törende kılık değiştiren cüceler, müzik eşliğinde dans ederek belirir. Cüceler, Kral Agamemnon'u eğlence ile oyalayarak Kevin'i kaçırırlar. (H^2)[36]

[32] "*Bağışçı kahramanı selamlar ve ona sorular yöneltir*." A.g.e. s.41
[33] "*Kahraman bağışçının selamını alır (almaz)"* A.g.e. s.44
[34] *"Nesne belirtilen yerdedir."* A.g.e. s.45
[35] "*Kahramana kılavuzluk edilir"* A.g.e. s.51
[36] "*Kahraman ile saldırgan yarışırlar"* A.g.e. s.52

17.	Kahraman özel bir işaret edinir	*Özel işaret*	*I*	Devin teknesinde hapsolan cüceler kazana atılmak üzereyken Kevin bir şeyi fark eder; devin beli ağrıyordur. Kevin, ona yöntemini bildiğini söyler. (I^3)[37]
18.	Saldırgan yenik düşer	*Zafer*	*J*	Cüceler ve Kevin, devin el ve bacaklarından tutarak germe adını verdikleri yöntemi uygularlar. (J^6)[38]
19.	Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır	*Giderme*	*K*	Cüceler ve Kevin, devi kandırarak denize atar. Kadını da arkasından iterek devin yanına düşürürler. (K^4)[39]
20.	Kahraman geri döner	*Geri dönüş*	↓	Sonsuz Karanlık Kalesi'ne geldiklerinde görünmez bariyer umdukları yere geldikleri düşüncesini doğurur.
21.	Kahraman İzlenir	*İzleme*	*Pr*	Karanlık Güç kılık değiştirerek Kevin ve cüceleri kendine çekmeye çalışır. Cüceler kendilerine kurulmuş olan tuzağa kanarlar. Ancak Kevin, anne ve babasının o mekânda bulunmasının, tuzağın bir parçası olduğunu ve bunun aslında bir görünüm illüzyonu olduğunu fark eder. (Pr^4)[40]

[37] "*Başka işaret biçimleri"* A.g.e. s.53

[38] "Saldırgan hemen püskürtülür" A.g.e. s.56

[39] *"Aranan nesnenin elde edilmesi doğrudan doğruya önceki eylemlerin bir sonucudur"* A.g.e. s.54

[40] *"İzleyen (ejderhanın karısı, vb.) çekici bir nesneye dönüşür ve kahramanın yoluna çıkar"* A.g.e. s.56

22.	Kahramanın yardımına koşulur	*Yardım*	*Rs*	Karanlık Güç'ün ele geçirdiği haritayı almaya çalışan cüce Og, kaçarken domuza dönüşerek kurtulur. (Rs^6)[41] XII, XIII, XVI tekrar yaşandığı görülür.
23.	Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider	*Kimliğini gizleyerek gelme*	*O*	Kevin ve cüceler, Karanlık Güç'ten saklanırlar.
24.	Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer	*Asılsız savlar*	*L*	Randall Kevin'in deli olduğunu ve onu dinlememeleri gerektiğini söyleyerek diğerlerini uyarmak ister. [42]
25.	Kahramana güç bir iş önerilir	*Güç iş*	*M*	Kevin ve cüceler Karanlık Güç ve diğer yaratıklardan kurtulmak için plan yaparak haritayı koruyup geçit açmaya çalışırlar. [43]
26.	Güç iş yerine getirilir	*Güç işi yerine getirme*	*N*	Cüceler ve Kevin anlaşıp haritayı korumayı başarırlar. Ancak Yüce Varlık tekrar belirerek Karanlık Gücü kömür şekline çevirir ve onlara bu olanlara izin verdiğini söyler. [44]
27.	Kahraman tanınır	*Tanı(n)ma*	*Q*	Yüce Varlık elindeki ceketin Kevin'e ait olduğunu öğrenir ve onun

[41] *Kahraman kaçarken hayvana, taşa, vb'ne dönüşerek kurtulur"* A.g.e. s.57

[42] "Kahraman kendi ülkesine dönerse, bu savlar erkek kardeşleri tarafından ileri sürülür" A.g.e. s.60

[43] *"Güç, ustalık, cesaret sınaması"* A.g.e. s.61

[44] "Güç işlerin yerine getirildiği biçimler, kuşkusuz, çok kesin olarak, sınama biçimlerine uygun düşer" A.g.e. s.62

				pasaklı ama zeki bir çocuk olduğunu söyler. [45]
28.	Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar	*Ortaya çıkarma*	*Ex*	Randall, Yüce Varlık'a aslında haritayı kaçırmak istemediklerini söyleyerek kendini kurtarmaya çalışır.
29.	Kahraman yeni bir görünüm kazanır	*Biçim değiştirme*	*T*	Burada Kevin, fiziki bir görünümden ziyade bazı değerlere sahip bir şekle bürünmüştür.
30.	Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır	*Cezalandırma*	*U*	Yüce Varlık, haritayı kaçırmaları sonucu cüceleri, maaşlarını azaltarak cezalandıracağını, lider olan Randell'a söyler.
31.	Kahraman evlenir ya da tahta çıkar	*Evlenme*	*W%*	Kevin evine döner ancak anne ve babası yoğunlaştırılmış kötülüğe dokundukları anda yok olur. (w^1)[46]

[45] "Kahraman, aynı zamanda güç bir işi yerine getirmiş olması nedeniyle de tanınır" A.g.e. s.62

[46] "Masal, evlilikten az önce, yeni bir kötülükle kesintiye uğrarsa, ilk kesit nişanlanmayla, evlenme konusunda verilen sözle son bulur"

1.1.3. Zaman Haydutları Filmine Dair Değerlendirme ve Sonuç

Zaman Haydutları, yaşamın olağan halini değişime uğratan teknolojinin, getirdiği noktadan pek de memnun olmayan Kevin'in, cüceler aracılığıyla zamanda yolculuk[47] yaparak anne ve babasının olduğu döneme gitmek istememesi üzerine kurgulanmış bir filmdir. Filmin, iyilik ve kötülüğün eleştirisini, bir çocuğun bakış açısı üzerinden sunarak, kişiyi düşünmeye teşvik eden bir amaca hizmet ettiği söylenebilir. Teknolojinin, aile yapısı üzerinde hakimiyet kurduğu muhakkaktır ve bu durumdan mustarip olan Kevin karakteri, aile içinde bir birey olmaktan çok çocuk sıfatıyla anılan küçüklerin, söyledikleri cümlelerin dikkate alınmaması üzerine bir eleştiri niteliği taşır. Agamben, antikite için hayal ürününün, bugünkü "gerçekdışı" görüşün aksine bilginin en yüksek aracı olduğunu söyler. Descartes ile deneyimden ayrılan hayal gücü, fantezinin ana kaynağı olan arzu ile doğrudan ilişkilidir (1993, s. 24). Gündelik hayatın görünen ekonomik zorunlulukları karşısında bir gerçeklik olmaktan çıkan masallar, dolaylı olarak deneyimin de bir aracı olmaktan muaf hale gelir (Agamben, 1993, s. 128).

Agamemnon sahnesinde Kevin, geçmiş ile gelecek arasındaki farkı görerek ileriki zamana yani anne ve babasının olduğu zaman dilimine geri dönmek istemez. Bu sahne Walter Benjamin'in Paul Klee'ye ait "Angelus Novus" adlı eseri hakkında yaptığı yorumu akla getirir: Klee'nin tasvir ettiği melek, geleceğe sırtını dönmüş ve geçmişi düzeltme isteği içindedir. Ancak ilerleme adını verdiğimiz olgunun geçmişin yaralarını sarmaya engel olan bir hızda gerçekleştiği yorumunu yapan Benjamin, aslında bu sosyo-kültürel ortamda nasıl bir felakete sürüklendiğimizi anlatır. (1993, s. 42) Kevin için anne ve babasının olduğu dönem, *Angelus Novus*'un gördüğü felaketle eşdeğerdir.

Bireysel bir tercih olarak gösterilen ancak -cüceler üzerinden- kişinin hırsızlık yapabilecek duruma itilmiş olması gerçeği de göz ardı edilemez. Filmde yer alan cücelerin pek çok halk masalından faydalanılarak yaratıldığı söylenebilir. Bunlardan biri de İrlanda halk masalına ait olan Leprechaun'dur. Ayakkabı tamir eden yalnız cüce

[47] Öktem Başol, bu tür zaman yolculuğunu konu alan filmlerin dramatik ironi örneklerinden birisi olduğunu ifade etmektedir (Başol, 2010, s. 397). Bir dramatik ironi şeklini alan zaman yolculuklarında, karakterlerin yolculuk esnasında gittikleri dönem kişilerinin, taraflarını tanımaması üzerine kurulmuş halidir.

ve yaramaz cin Leprechaun'un giyim tarzı on sekizinci yüzyılı yansıtır ve genellikle çocukları kaçırıp insanları aldatan Aes Sidhe ile karıştırılır. (Winberry, 1976, s. 63) Büyük ihtimalle İrlanda'nın işgalcileri Danimarkalı yağmacılarla birlikte gelen bu karakterler (Winberry, 1976, s. 67) gizli bir hazinenin mitik koruyucularıdır. (Winberry, 1976, s. 69) İskandinav inanışına ait taş işçisi, zanaatkâr ve hazine meraklısı cücelerinin (Winberry, 1976, s. 70) bu ada halkınca yeniden yorumu günümüz fantastik edebiyatının da önemli bir unsuru haline gelmiş olup, masalın yolculuğuna iyi bir örnek teşkil eder.

Film, pamuk prenses ve yedi cüceler masalı ile benzer özellikler taşıması sebebiyle Propp incelemesine dahil edilmiştir. Yedinci cüce olarak izleyici karşısına çıkan Kevin, iyi ve kötü kavramları üzerinden, bulunduğu evrende yer edinmenin, olumlu ve olumsuz yanlarını deneyimleyerek, tematik bir değişimle daha bilinçli bir birey olarak eve dönmüştür.

Bettelheim'im şu sözleri Kevin karakterinin kişilik değişimi hakkında dikkate değerdir:

> *Değişim, kişinin o ana dek faydalandıklarından vazgeçiş ihtiyacının göstergesidir, tıpkı Pamuk Prenses'in kraliçenin kıskançlığa kapılması öncesindeki veya cücelerle geçirdiği rahat yaşamındaki varoluşu gibi; zorlu ve sancılı büyüme deneyimlerinden kaçışı yoktur* (2020, s. 225).

Zaman Haydutları filmi, Propp'un 31 işlevine uygunluk gösterir. Ancak Gilliam, filmlerini Hollywood sinemasından beklenene karşıt bir şekilde, mutlu sonla bitirmediği için 31. işleve göre değerlendirildiğinde burada ancak kısmî bir uyuşmadan söz edilebilir. Kevin karakteri yaşadığı durumlar sonucunda tematik bir değişim göstermiş ancak eve döndüğünde anne ve babasının yoğunlaştırılmış kötülüğe dokunmaları sonucu yok olması, Kevin'in yalnız kalmasına sebep olmuştur. Otuz birinci işlev, kahramanın eve dönmesi sonucu ödüllendirilmesi ya da evlilik, mutluluk gibi olumlu gelişme olarak belirtilirken, filmde bu durum anne ve babanın yok olması ile farklılık göstermektedir.

Film, dokuz adet olaylar dizininden oluşmaktadır:

1. Cücelerin dolaptan çıkması
2. Napolyon dönemine gidilmesi

3. Robin Hood ile karşılaşmaları
4. Agamemnon dönemi
5. Titanik gemisi sahnesi
6. Beli ağrıyan devi denize atmaları
7. Başka bir devin kafasındayken kurtulma çabaları
8. Sonsuz Karanlık Kalesi
9. Yüce Varlık'ın belirmesiyle eve dönüş

1.2. TİDELAND (KABUSLAR DİYARI) FİLM ÖYKÜSÜ VE AYRINTILARI

Senaryosu Tony Grisoni ve Terry Gilliam'a ait filmin müzik bestesi Jeff Dana ve Mychaèl Dana'a aittir. 2005 yılı Hollanda yapımı film, küçük bir kız çocuğunun başına gelen talihsiz olayları anlatmaktadır. Anne ve babasının ilgi eksikliği nedeniyle sevgiye olan açlığını komşuları olan Dell ve Dickens ile arkadaşlık kurarak gidermeye çalışır. Ancak beklenilenler tersi yönde ilerleme kaydedince filmin baş karakteri Jeliza Rose yaşam mücadelesi vermek için türlü yollara başvurmaktan kaçınmaz.

Jeliza- Rose (Jodelle Ferland), eski gitarist olan babası Noah (Jeff Bridges) ve bağımlı annesi Queen (Jennifer Tilly) ile yaşamaktadır. Babası ve annesi esrar bağımlısı olan Rose, onlarla neredeyse fazla konuşma fırsatı bulamaz ve kendi hayal dünyasında bir yer edinir. Baba Noah, Queen ve Rose'u yanına alarak Jutland'a gitmek ister ve ölülerin diriltilmesi ile ilgili araştırmalar yapar. Filmin sorunsalı burada kendini göstermektedir. Noah'ın Rose'un odasına girerek Jutland'da olan olayı kitapta göstermesi ardından gelen müzik ve beraberinde duvarda oluşan gölge, *hamarsiya* yaratarak bir sonraki sahnede ne olacağı konusunda merak ve beklenti oluşumuna sebebiyet verir.

Bolca çikolatası olan ve kızına vermeyen Queen, kısa bir süre sonra metadon[48]dan dolayı hayatını kaybeder. Bu durum *önemli hadise* sonucu olayların değişim ve gelişimi üzerinde etkili bir unsurdur. Bunun üzerine Rose'un büyükannesinin evine taşınırlar. Buraya kadar film monoton devam ederek *arena* tanıtılmıştır. Karakterlerin ve arenanın gösterilmesi, kişilerin olaylar hakkında daha ayrıntılı bilgi edinmesine

[48] Metadon (Methadone), kişideki eroin bağımlılığını tedavi edebilmek amacıyla kullanılan bir ilaçtır.

olanak sağlar. Babasına esrar vermekle bir nevi görevlendirilmiş olan Rose, odasına çıkar ve yalnızca kafalardan oluşan oyuncak bebekleri ile konuşur, etrafı dolaşır. Koltuğunda oturan babası doz alınca uykuya daldığı için Rose yine tek başına kalır. Bir zaman sonra babasının öldüğünü anlar ve onun için bir sunak hazırlar. Rose'a göre bu sunak sayesinde babası geri gelecektir.

İlerleyen sahnelerde Rose, komşuları olan Dickens (Brendan Fletcher) ve Dell (Janet Mc Teer) ile tanışır. Filmin asıl meselesinin başlangıç durumu, tanışma ile kendini göstermiş olur. Yani film, Rose'un babasıyla birlikte başka bir eve taşınması sonucu Dell ile tanışması esnasında başlar. Bu sahne filmin künyesini oluşturan kısımdır; Dell, Rose hakkında bilgi almaya çalışır ve kendisi hakkında da bilgiyi vermiş olur. Öykünün ana çatısı, Dell ve Rose arasındaki çatışma üzerine kuruludur.[49] Protagonist olan Rose önce annesini, yakın bir zamanda da babasını kaybetmesi üzerine kendi içinde hayali bir dünya kurmaya çalışır. Aslında antagonist olan Dell'in hayatı da Rose'un hayatında olan olaylarla benzerlik göstermektedir; Dell, babasının arıları çok sevmesini kıskanarak arıları serbest bırakır ve annesini kaybeder. Annesini kaybetmekle kalmaz, bir gözünü de kaybeder. Her ne kadar iki karakterin de yaşam şeklinin benzerliğinden söz edilse bile adil olmayan olaylar söz konusu olması sebebiyle dış çatışmanın varlığı kaçınılmazdır. Yani *dış çatışma*, ilerleyen sahnelerde görüleceği üzere, küçük bir kız olan Jeliza Rose'un, yetişkin olan Dell'i depoda Patrick (Dylan Taylor) ile görmesi sonucu oluşur. İki karakterin de yaşam biçimi benzerliği dışında fikir benzerliğinden de söz edilebilir. Yani her iki karakterin de aç kalmamak üzerine aynı amaca hizmet ettiklerini söylemek mümkündür.

Rose ve Dell'in tanışma sahneleri *lokal dış çatışma*nın göstergesidir. Rose'un ilk etapta Dell tarafından kabul edilmemesi seyirci tarafından merak uyandıran ve filmin seyrini artıran unsur arasında yer almaktadır. Başol'a göre, karakterlerin tanışma sahnelerinde karakterlerden birinin olumlu diğerinin olumsuz ya da her ikisinin de olumsuz tavır sergilemesi, senarist için açılım sağlayan bir durumdur (Başol, 2010, s. 210). Baş karakterin hem kimsesinin olmayışından kaynaklanan yalnızlık hissi, hem de aç olması, önündeki engellerin tek olmadığını göstermekte ve Rose'un antagonist olan Dell'e muhtaç olduğunu göstermektedir.

[49] Öktem Başol, dış çatışma içerisinde karakterin iç çatışmalarının da varlığından söz edildiğini ifade eder (Başol, 2010, s. 208).

Rose'un Dell ile arkadaşlık kurmaya başlaması II. Aktın başlangıcına işaret eder. Rose, Dell'i takip ederek evini öğrenir ve gizlice gözetler. Biraz sonra ayağı kayarak Dell'i şüphelendirir ve oradan kaçar. Bu durum *olaylar dizini* de denilen *peripesilerin* hız kazanmasının habercisi olduğunu gösterir. Yani sahneler arası olayların başka boyutlara taşınmasını sağlayan unsur *peripesiler*dir. Sahneler arası geçişleri sağlayarak seyirciyi bir sonraki olaya hazırlar ve olayların değişimine olanak tanır (Başol, 2010, s. 361). Bu noktada Rose, tavşanı Dell'in akşam yemeği olacağı konusunda uyarır.

Dell'in kardeşi olan Dickens, zihinsel engellidir. Dickens, Rose ile trende oyunlar oynar. Esrarın dozu yüzünden babasını da kaybeden Rose, öldüğünü bildiği halde onun sadece uykuda olduğunu düşünerek babasıyla konuşur ancak yine yanıt alamaz. Geldikleri günden beri aç olan Rose, Dickens ile arkadaşlık yaparak açlığını bir nebze bastırmış olur. Bu duruma ek olarak Başol, baş karakterin zayıflıklarına rağmen güçlü yanlarının da olması gerektiğini ileri sürer (Başol, 2010, s. 285). Rose, her ne kadar küçük bir çocuk olsa da akıllı ve sakin yapısı itibarıyla aç kalmanın üstesinden gelmektedir.

Bir gün evde sesler duyarak aşağı iner ve babasının içini doldurmaya çalışan Dickens ve Dell ile karşılaşır. Dell'in, Noah'ı yaşatabilmek için onun içinin boşaltılması gerektiğini söylerken Rose, bir ikilem arasında kalarak statik bir iç çatışma yaşar. Noah'ın bu sayede hep yanında olacağını söyleyen Dell, Rose ve Dickens ile nefis bir sofra hazırlar. Tüm aile şimdi hazır halde yemek yiyordur. Bu sahne, *Alice harikalar diyarında* masalında şapkacı ve onun arkadaşlarıyla birlikte yemek masasındaki sahneyi hatırlatmaktadır. Olayların durulması ve aksiyon oranının düşmesi ile dramatik bir sonuç gerçekleşmiş olur. Ancak her şey yolunda giderken bir anda olaylar değişir ve bunun nedeni, meraklı olan Rose'un görmemesi gereken olaylar görmesi sonucu Dell tarafından cezalandırılmasıdır. Ancak Rose buna aldırmaz ve Dickens ile arkadaşlık kurmaya devam eder. Rose, Dickens'a karşı hislerini tam anlamıyla dile getirememenin iç çatışmasını yaşar. Bu durum, ister istemez ortak olunan bir duyguyu hissettirir. Dickens Rose'a sırrı olduğunu ancak kimseye söylememesi gerektiği konusunda uyarır. Rose, Dickens'ın sırrını öğrenmek isteyerek, büyük bir cehennemin yaşanmasını olası kılan bir adım atmış olur. Bu durum filmdeki kreşendoya doğru tırmanışa geçildiğinin de habercisidir.

Dickens, Rose'a sırrının ne olduğunu gösterir ve ona açıklar: Trenin aslında canavar köpek balığı olduğunu düşünen Dickens, tren raylarına dinamit yerleştirerek treni patlatmayı hedefler. Böylece sözde köpekbalığı üzerinde bir zafer kazanmış olacaktır. Rose, arzularının etkisiyle bu durumu pek ciddiye almaz. Göksu Kunak'a göre "Beden bir arzu nesnesidir; aynı zamanda masumiyetin ya da kutsallığın sembolü" dür (Kunak, 2012). Rose'un amacı da bedenini, farkında olmadan bir 'arzu nesnesi' olarak kullanıp, bir aile üyesi olabilmektir. Rose ve Dickens yakınlaşırlarken birden annesinin odasından ses gelir ve odaya giderler. İşte tam bu sahnede Syd Field'in bahsettiği *dönüm noktası* (Field, 2016, s. 188) Rose'un, odada sunak için hazırlamış olduğu müzik çaları, babasının haritasını, tavşan yuvasına düşürdüğü oyuncak bebeğinin kafasını ve bir zamanlar babası ve Dell'in birlikte oldukları fotoğrafları görmesiyle gerçekleşir. Rose, Dickens'a daha da yaklaşmak isterken, III. Akt'ın seyrini belirleyen klimaks, antagonist olan Dell'in içeri girerek kötülüğün odaya dağılması gerekçesiyle Rose'a saldırıp Dickens'ın nöbet geçirmesi sonucu kendini göstermiş olur. Çatışmanın seyrinde Rose, Dell'in yatakta yatan annesinin kafasını istemsizce ezmesi sonucu antagonistin yenik düşmesiyle birlikte serbest kalır. Bir zafer kazanmışçasına Dell'in şapkasını alır ve arıların, şapkasız haliyle Dell'i öldüreceğini söyleyerek oradan koşarak uzaklaşır.

Rose, kendi canı için endişe duymakta ve bu duygu izleyicide arınma (katarsis) meydana getirmektedir. Bir süre sonra bir patlama meydana gelerek olayın sonuçlanmasına sebep olur. Rose bu patlamanın Dickens tarafından gerçekleştirildiğini bilir. O sırada bir kadın (Wendy Anderson) Jeliza'ya sahip çıkar ve korumacı bir tavırla onu yanına alır.

1.2.1. Tideland Senaryo Analiz Şablonu

Filmin Adı: Tideland (Kabuslar Diyarı)

Türü: Aile

Yapı: Tematik

Baş Karakter: Jeliza Rose

Amaç: İyi bir aile yaşamı kurmak

Neden: Anne ve babasından göremediği ebeveynliği kendi yaşamında deneyimleyebilmek

Yol: Dell ve Dickens ile arkadaşlık kurmak

Lokal Amaçlar:

- Çocukluğunu yaşamak
- Arkadaş olabilmek
- Yalnız kalmamak
- Aç kalmamak

Engel: Dell

Antagonist: Dell

Ana Engeller: Dell'in kısıtlamaları

Aciliyet: Dickens ile yakınlaşmak

Lokal Engeller:

Çatışma: Dickens ileyken Dell'e yakalanmak

AKT I

Başlangıç: Karakterler ve mekân hakkında genel bilgi verilir.

Hamarsiya: Noah'ın, Rose'a ölüler hakkında bilgi verirken duvarda beliren gölge

Önemli Hadise: Queen'in ölümü

Künye: Dell ve Rose'un ilk karşılaşması

Meslek: Dell kardeşine bakmakla yükümlü işsiz bir kadındır.

Birinci Aktın sonu: Rose, Dell'in onu kabul etmesi sonucu arkadaşlık kurabileceğini düşünmesi.

AKT II

Eylem ve Peripesiler:

- Rose, Dell ve Dickens'ı gizlice izler.

- Rose'un ayağı kayar ve Dell, sesi duyarak şüphelenir.

- Rose, Dell'i Patrick ile görür.

- Rose kaçarken kumaşından bir parça çiviye takılarak yırtılır.

- Rose, babasının Dell ve Dickens tarafından yere yatırıldığını görür.

- Dell ona uslu durması konusunda ikazda bulunur.

Klimaks Medyan: Dell'in, Rose ve Dickens'ı annesinin odasında birlikte görmesi

Klimaks: Trenin patlaması sonucu Rose'un uyanması

Zorunlu Sahne: Dell ve Rose'un karşılaşması

Tematik Değişim: Rose'un karakteristik yapısı, Dell ile benzer özellikler taşımaya başlamıştır.

Dramatik Sonuç: Rose, Dell ve Dickens ile eskisi gibi olamayacağının bilincindedir.

AKT III

Eylemler:

- Rose, Dell'den saklanır.
- Kadın ona mandalina verir.
- Kadın Rose'u Dell'den korur.

Dramatik Sonuç: Trenin patlamasından sonra Rose'u bir kadın sahiplenir ve onu Dell'den koruyacağını söyler.

1.2.2. Tideland Filminde İşlevler

Propp'un 31 işlevinden hareketle Tideland filmine dair işlev şeması Tablo 3'de verilmiştir.

Tablo 3: Tideland filmi işlev tablosu

	İŞLEVLER	TANIM	SİMGE	FİLMDE YER ALAN İŞLEVLER
	Başlangıç Evresi	*Aile üyeleri ve kahraman tanıtılır*	*a*	Anne ve baba konuşmaktadır. Baba Danimarka'ya gitmek istediğini söyler. Jelisa Rose ise babasının uyuşturucusunu hazırlar ve ona enjekte eder.
1.	Aileden biri evden uzaklaşır.	*Uzaklaşma*	*β*	Anne aşırı dozdan dolayı ölür. (β^2)[50] Bu yüzden Rose ve babası evi terk ederek büyükannesinin evine taşınırlar.
2.	Kahraman bir yasakla karşılaşır.	*Yasaklama*	*γ*	Annesi Rose'a çikolatalarına dokunmaması konusunda uyarır. Babası Rose'a, ölülere bakmamasını, bakarsa uğursuzluk getireceğini söyler.
3.	Yasak çiğnenir	*Yasağı çiğneme*	*δ*	Anne ölünce Rose bütün çikolataları alır.
4.	Saldırgan bilgi edinmeye çalışır	*Soruşturma*	*ε*	Rose, ağacın bulunduğu mekânda oynarken komşusu olan Dell ile karşılaşır. Dell, Rose'u korkutarak sorular sorar. (ε^1)
5.	Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar	*Bilgi toplama*	*ξ*	Rose'un getirdiği eşyalara bakar ve onun hakkında bilgi edinir.
6.	Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener	*Aldatma*	*η*	Dell ve Dickens Rose'un babasının içini doldururken Rose'u tehdit eder: "Kalıp izleyebilirsin ama sessiz olmalısın yoksa karışmam" ve onun böyle yaşayabilir bir halde kalacağını Rose'a söyler.
7.	Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur	*Suça katılma*	*θ*	Rose, babasının karnı henüz dikilmeden önce içine iki adet oyuncak bebeklerinin kafasını atarak bu işe ortak olur.
8.	Saldırgan aileden birine zarar verir	*Kötülük*	*A*	Jeliza görmemesi gereken bir şeyi gördüğü için Dell onu cezalandırır. Dell evden gider ve Rose'u aileden dışlar ve bir nevi savaş ilan etmiş olur. (A^{19})
a.	Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister	*Eksiklik*	*a*	Rose Dickens'tan hoşlanır ancak o da Dell ile gider.

[50] *"Ana babanın ölümü, uzaklaşmanın zorlamalı bir biçimini simgeler"* A.g.e. s.29

9.	Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir.	*Aracılık, geçiş anı*	*B*	- *Arayıcı kahraman* Rose. Dickens Rose'a sırrı olduğunu ve kimseye söylemezse onunla paylaşacağını söyler.
10.	Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir	*Karşıt eylemin başlangıcı*	*C*	Rose, bir saraylarını olabileceğini ama ilk önce sırrını ona söylemesi gerektiğini söyleyerek olayın belirginleşmesini sağlar.
11.	Kahraman evinden ayrılır	*Gidiş*	↑	Rose, Dickens ile sırrı öğrenmek için odaya gider.
12.	Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. İle karşılaşır	*Bağışçının ilk işlevi*	*D*	Dickens önemli eşyaların zarar görmesini istemeyerek onu uyarır ve sırrı olan dinamitleri Rose'a gösterir.
13.	Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir	*Kahramanın tepkisi*	*E*	Rose, Dickens'a yardım etmeyi kabul eder. (Olumlu)
14.	Büyülü nesne kahramana verilir	*Büyülü nesnenin alınması*	*F*	Dinamitler Rose'un elindedir.
15.	Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir	*İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk*	*G*	Rose, Dell ve Dickens'ın annelerinin odasında radyoyu, babasının haritasını ve babası ve Dell'in geçmişte birlikte olan fotoğraflarını görür.
16.	Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir	*Çatışma*	*H*	Dell, Rose ve Dickens'ı annesinin odasında görür ve çatışma başlar. (H^1)
17.	Kahraman özel bir işaret edinir	*Özel işaret*	*I*	Rose, Dell'in şapkasını alarak arıların onu öldüreceğini söyler.
18.	Saldırgan yenik düşer	*Zafer*	*J*	Rose, Dell'in annesinin kafasını istemeyerek ezer. Dell, Rose'u bırakır ve annesinin yanına kıvrılır.

19.	Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır	*Giderme*	*K*	Rose, babasına koşarak suçsuz olduğunu söyler ve Dell'in kendisini de öldüreceği korkusuyla ağlar.
20.	Kahraman geri döner	*Geri dönüş*	↓	Rose, evine dönmüştür.
21.	Kahraman İzlenir	*İzleme*	*Pr*	Rose, patlayan trenin bulunduğu yere gelerek görünmemek için Dell'den saklanır.
22.	Kahramanın yardımına koşulur	*Yardım*	*Rs*	Trendeki bir kadın Rose'a mandalina verir ve onu yanına alır.
23.	Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider	*Kimliğini gizleyerek gelme*	*O*	Rose, kadına hiçbir şey açıklamaz ve kendinden bahsetmez.
24.	Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer	*Asılsız savlar*	*L*	Kadın birbirlerine bakabileceklerini söyler.
25.	Kahramana güç bir iş önerilir	*Güç iş*	*M*[51]	
26.	Güç iş yerine getirilir	*Güç işi yerine getirme*	*N*	

[51] Film, Çatışma- zafer kesiti üzerine kuruludur. O yüzden M ve N sembolleri yer almaz.

-	Kahraman tanınır	*Tanı(n)ma*	*Q*	Kadın kızın masum olduğunu anlar.
28.	Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar	*Ortaya çıkarma*	*Ex*	Dell'in kötü olduğunu anlaşılır.
29.	Kahraman yeni bir görünüm kazanır	*Biçim değiştirme*	*T*	Rose artık sakin ve yeni bir hayata uyumlu bir haldedir.
30.	Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır	*Cezalandırma*	*U*	Dell'in cezası Dickens'ın yokluğudur.
31.	Kahraman evlenir ya da tahta çıkar	*Evlenme*	*W⁰₀*	Rose, trende yolculuk eden bir bayanın yanında yer alır.

1.2.3. Tideland Filmine Dair Değerlendirme ve Sonuç

Filmde, genel anlamda bir tersine dönüşten söz etmek yanlış olmaz. Rose, babasına ve annesine sanki ebeveynlik yapmakla yükümlüymüş gibi karakterize edilmiştir: Babasına esrar verir ve hikâye okur, annesine masaj yapar ancak bir çikolata bile çocuk için yasak bir obje haline gelir. Gilliam, çocukların hayata nasıl uyum sağlayabildiklerini ve kendi başlarının çaresine bakmanın yollarını bulduklarını söylemektedir. "Çünkü korkunç olan hayatın kendisidir, masallarsa sadece bizi bu gerçeğe hazırlamak için insanlık tarafından geliştirilmiş stratejilerden biridir" (Gilliam, 2016, s. 266). Dolayısıyla Rose, küçük bir çocuk olmanın ötesinde, aklı ile hareket eden, ancak insani dürtülerin bastırılamayacağını pekâlâ hissettiren bir kimlik sergiler. Film, akla şu soruyu getirmektedir; acaba *çocuk* kavramı sadece yaşla mı ilgilidir? Queen, çikolata yiyen, masaj yaptıran, rahatına düşkün bir kadın, Noah ise

evi yangına verebilecek kadar mantığını kullanamayan bir baba profiliyle, izleyiciyi bu soruya yönlendirir. Bu süreçte Rose'un, karşılaştığı kişiler vasıtasıyla hayatına bakış açısı kazandırarak tematik bir değişim yaşadığını söylemek mümkündür.

Film sekiz adet olay dizininden oluşmaktadır:

- Queen'in ölmesi ve uzaklaşma
- Dell ile karşılaşılması
- Noah'ın ölmesi
- Rose'un, Dell'i depoda Patrick ile görmesi
- Noah'ın içinin doldurulması
- Dell'in, Rose ve Dickens'ı annesinin odasında yakalaması
- Trenin patlaması
- Rose'u kadının koruması
-

1.3. THE WHOLLY FAMİLY FİLM ÖYKÜSÜ VE AYRINTILARI

Yönetmenliği ve senaryosu Terry Gilliam'a ait olan film, Birleşik Krallık yapımıdır. On Beş dakikalık kısa filmin baş karakteri olan Jake, gördüğü bir biblodan etkilenerek onu almak ister. Anne ve babasının karşı çıkmasına rağmen, nedeni belli olmayan bir şekilde Jake'in cebinde olan biblo canlanarak Jake'i farklı mekânlara götürerek yolculuğa çıkarır. Anne ve babasına sesini bir türlü duyuramayan Jake'in başına beklenmedik olaylar çıkar ve bunlarla başa çıkma mücadelesi verir.

Anne Madre (Cristiana Capotondi) ve baba Padre (Douglas Dean), tatil için geldikleri yerde çocukları olan Jake'i (Nicolas Connolly) kaybederler. Jake, satıcı tezgahında duran balet[52] biblolara karşı bir hayranlık duyarak anne ve babasından bir tane biblo almalarını ister. San Gregorio Armeno caddesindeki Hz. İsa'nın doğumunun sahnelendiği bu küçük oyma figürler yönetmenin ilgi odağındadır (Stubbs, Terry Gilliam on The Wholly Family, 2020). Ailenin bibloyu almaması üzerine tekrar ortadan kaybolan Jake'e annesi sinirlenerek odadan çıkmama cezası verir. Bibloyu her ne kadar almamış da olsalar, biblonun bir sonraki sahnede olduğu yerde durmadığının gösterilişi ile hamarsiya oluşturur ve odasından çıkamayan Jake, cebinde bir şey

[52] Filmde yer alan baletler, kurgusal bir karakter olup, İtalyanca *Pulcinella* adı ile anılmaktadırlar.

olduğunu fark eder. İşte bu noktada önemli hadise, biblonun çocuğun cebinden çıkmasıyla gerçekleşir. Satıcıda olan balet biblosunu yatağının baş ucuna koyarak uykuya dalar. Gece vakti uyanarak baletin hareket ettiğini görür. Garip olan bu olay sadece bununla sınırlı kalmaz. Yanında aynı kıyafetle bir başka balet, spagetti tabağı ile belirir. Bir İtalyan komedi tiyatrosu[53] unsuru olan Pulcinella, ölüm ve doğurganlığı sembolize ederken; geniş göbeği makarna ve şaraba olan doymak bilmez düşkünlüğünden ileri gelmektedir (Horvath, 2010, s. 51). İki iken üç olurlar ve Jake üçüncünün karnına zorla sıkıştırılarak kendini mağara benzeri bir mekânda bulur. Mekânda bir masa ve üzerinde yemek durmaktadır. Karnı aç olan Jake, koşarak masaya oturur. Birden gölgeler şeklinde baletler belirir ve ellerinde tabaklarla dans ederek geniş alana doğru gelirler. Bu sahne Platon'un mağara alegorisi ile benzerlik göstererek, çocuk üzerinden kişilerin düşünme potansiyelini ortaya çıkaran bir unsur olarak karşımıza çıkar.

Yemek sunumları başlar ve hızla önünden alınır. Özel sunum olarak anne ve babasının kafası ile karşılaşan Jake, şaşkınlıkla sunuma bakar. Sunum biter ve müzik eşliğinde Jake'i taşırlar. Anne ve babasını deniz kıyısında güzel bir salonda dans ederken gören Jake, sesini bir türlü duyuramaz. Baletler de dışarıdan dansa eşlik ederler. Aralarında sıkışıp kalan Jake bir anda kendini hastanede bulur. Etrafta büyük yumurtalar ile dolaşan baletler vardır. Yerel bir ağıza göre tavuk anlamına gelen Cicarella ile olan ve onu yakmaya varan müstehcen ilişkisi sonucu Cicarella'nın aşığı Chirichichiò'nun Pulcinella'ya Napoliten ağızda şeytan anlamına gelen Farfariello aracılığı ile yaptığı büyü sonucu Pulcinella'nın Cicarella'yı yemesi ve ardından huzursuz bir uykuya dalıp sonunda bir ebe yardımıyla yumurtlaması ile sonuçlanan hikâye (Horvath, 2010, s. 52-53) horoz ve eşek gibi erkek ve dişil semboller taşıyan kişileştirmeleri de içerisinde barındırır (Horvath, 2010, s. 54). Yumurtalardan meydana gelen Pulcinelli (çoğul eki almış Pulcinella) ise daha çok eril göndermelere sahiptir (Horvath, 2010, s. 52). Fransa'da Polichinelle, İngiltere'de Punch, Alman merkezli Avrupa'da Kasper, Macaristan'da László Vitéz, Rusya'da Petrushka ve Türkiye'de Karagöz olarak karşılık bulan Pulcinella (Horvath, 2010, s. 51), kara maskeli ve tıpkı matematikteki sıfır gibi yutan özelliğe sahiptir (Horvath, 2010, s. 53-54). Ahmaklık taslayan akıllı ya da akıllılık taslayan bir ahmak olarak betimlenir (Meehan, 2014, s. 22). 1662'de Pietro

[53] commedia dell'arte

Gimonde'nin İngiltere'de düzenlediği kukla tiyatrosu ile başlattığı süreç kültürel yorumlarla birlikte Punch ve Judy'e giden yolu açacaktır (Meehan, 2014, s. 33).

Anne ve babasını gören Jake, hastanede bu defa kendisini bir bebek olarak görür. Anne ve baba tartışırken küçük Jake'i yere düşürürler ve oyuncak bebeğe dönüşen Jake, oyuncak tamircisine götürülür ve tamir edilemeyerek ateşe atılır. Burada yine yerelden evrenselleşen Pinocchio'ya da bir gönderme vardır. Bunun üzerine yatağında sayıklayarak uyanan Jake, bunun rüya olduğu düşüncesiyle etrafına bakar ve resepsiyondan kahvaltı masası ister. Anne ve babasına sürpriz yaparak içeri balet kıyafeti ile gelir. Babasının hoşuna gitse de görünürde annesinin pek hoşuna gitmez. Ancak Jake'in çikolatalı yüzü anneyi güldürebilmiş ve mutlu olmalarını sağlamıştır. Birden ailenin görüntüsü hareketsiz kalır ve tüm aileyi içeren kompozisyon, satıcıda fanus içinde biblo haline gelir.

1.3.1. THE WHOLLY FAMİLY FİLMİ SENARYO ANALİZ ŞABLONU

Filmin Adı: The Wholly Family

Türü: Kısa Film / Drama

Yapı: Tematik

Baş Karakter: Jake

Amaç: Anne ve babasına varlığını hissettirebilmek

Neden: Ailenin sürekli tartışmalarından dolayı huzursuzluk

Yol:

- Seslenmek
- Gösteri hazırlamak

Lokal Amaçlar:

- Bibloyu almak
- Karnını doyurabilmek

Engel: Baletlerin Jake'in her hareket girişimini engellemeleri

Antagonist: Pulcinella

Ana Engeller: Sesini duyuramıyor oluşu

Aciliyet: Uyanmak

Lokal Engeller: Kendini farklı mekânlarda bulması

Çatışma: İçsel benliği ile karşılaşması

AKT I

Başlangıç: Karakterler ve arenanın tanıtılması

Hamarsiya: Jake'in ortadan kaybolması

Önemli Hadise: Biblo, tezgahtaki yerinde değildir

Künye: Satıcı, Jake hakkında bilgi edinmiş olur.

Meslek: Satıcının aslında büyücüvari bir karakter olduğu anlaşılır.

Birinci Aktın sonu: Jake, mağarada yemek masasını görür.

AKT II

Eylem ve Peripesiler:

- Gösteri başlamadan bir lokma yemesine bile izin verilmez.

- Sunum biter ve müzik eşliğinde Jake'i dışarı çıkarırlar

- Anne ve babasını dans ederken gördüğünde seslenmek ister ancak baletler izin vermez.

- Dans ederken aralarında Jake'i sıkıştırarak başka bir mekânda var olmasını sağlarlar.

- Pulcinella, Jake'in ortalıkta dolaştığını görür.

- Jake anne ve babasını tekrar görür.

Klimaks Medyan: Jake, dans eden anne ve babasına seslenmek istediğinde Pulcinellalar tarafından engellenir.

Klimaks: Anne, Jake'i yere fırlatır ve Jake kolları ve bacakları bedeninden ayrılmış, oyuncak bir bebeğe dönüşür.

Zorunlu Sahne: Jake, anne ve babasının kucağında kendi bebekliği ile karşılaşır

Tematik Değişim: Jake, artık daha yumuşak bir tavır sergiler

Dramatik Sonuç: Biblodan daha önemli olan şeyin sevgi olduğu anlaşılır.

AKT III

Eylemler:

- Jake resepsiyonu arar
- Odanın kapısı çalar ve Jake sunum masası ile sürpriz yapar
- Jake, alnına yumurta alır ve yere düşürür
- Anne, Jake'i yanına çağırarak yüzündeki maskenin çikolata olup olmadığını kontrol eder
- Anne ve baba Jake'i aralarına alarak severler
- Aile, hareket halindeyken bir anda hareketsiz kalır ve satıcının tezgahında fanus içinde bir biblo şeklinde yerini alır.
- Satıcı, tezgahında duran bu fanusu başka bir aileye tanıtır.

Dramatik Sonuç: Aile, Jake'in tüm hareketine kızarken, III. Akt'ın sonunda daha mutlu bir görüntüye yerini bırakır.

1.3.2. The Wholly Family Filminde işlevler

Propp'un 31 işlevinden hareketle The Wholly Family filmine dair işlev şeması Tablo 4'de verilmiştir.

Tablo 4: The Wholly Family Filminde İşlevler tablosu

	İŞLEVLER	TANIM	SİMGE	FİLMDE YER ALAN İŞLEVLER
	Başlangıç Evresi	*Aile üyeleri ve kahraman tanıtılır*	*a*	Anne ve baba olan Madre ve Padre, tatil için geldikleri yerde oteli aramaktadırlar. Jake ise biblolara bakar. Anne çok

				sinirli, baba sakin ve çocuk inatçı mizacı ile tanıtılır.
1.	Aileden biri evden uzaklaşır.	*Uzaklaşma*	*β*	Jake anne ve babasının yanından ayrılarak biblo tezgahında biblolara bakar.
2.	Kahraman bir yasakla karşılaşır.	*Yasaklama*	*γ*	Jake için endişelenen aile onu bulur ve annesi onu uyarır.
3.	Yasak çiğnenir	*Yasağı çiğneme*	*δ*	Anne ve baba konuşurlarken Jake yasağa uymaz ve bibloların yanına tekrar gider.
4.	Saldırgan bilgi edinmeye çalışır	*Soruşturma*	*ε*	Jake tam bibloyu çalmak isterken satıcı onu ılımlı bir şekilde engelleyerek biblolar hakkında ona sorular sorar.
5.	Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar	*Bilgi toplama*	*ξ*	Satıcı bibloları tanıtarak Jake'in hangisine karşı daha ilgili olabileceğini ölçmeye çalışır. Satıcı bu sayede yavaş yavaş Jake hakkında bilgi edinmiş olur.
6.	Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener	*Aldatma*	*η*	Satıcı, Jake'in biblolara daha da hevesli olmasını sağlayacak cümleler söyler.
7.	Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur	*Suça katılma*	*θ*	Bu süreçte anne ve baba gelerek Jake'i alır. Ancak satıcı, cümleleriyle Jake'i ikna etmiştir; Jake ısrarla bibloyu istediğini söyler.
8.	Saldırgan aileden birine zarar verir	*Kötülük*	*A*	Satıcı ve bibloları, ailenin tartışmasına ve aralarının bozulmasına yol açar. (A^8)
a.	Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister	*Eksiklik*	*a*	Jake, hala o biblonun eksikliğini hisseder.

9.	Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir.	*Aracılık, geçiş anı*	*B*	Kahramanın yani Jake'in yola çıkmasını sağlayan tartışma gerçeklemiş olur. Ve biblo bu tartışma arasında habersiz olan Jake'in cebine girmiştir.
10.	Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir	*Karşıt eylemin başlangıcı*	*C*	Jake, istediği biblonun cebinde olduğunu fark eder. Ve onu baş ucuna yerleştirir.
11.	Kahraman evinden ayrılır	*Gidiş*	↑	Jake gece uykudan uyanır ve biblonun hareket ettiğini görür. Bibloya bakarken solunda bir balet ona aç olmasından dolayı spagetti sunar. Jake şaşkınlıktan ayağa kalkar ve geri geri giderken bir baletin göbeğine çarpar. Balet, Jake'i yutarak içine hapseder.
12.	Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. İle karşılaşır	*Bağışçının ilk işlevi*	*D*	Jake, farklı bir mekânda ve tanımadığı kişilerle birliktedir. Ortada bir masa ve ona sunum yapan diğer baletler hızla servis yapar ve önünden alırlar.
13.	Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir	*Kahramanın tepkisi*	*E*	Jake, uyarılarda bulunan baletin dediklerini şaşkın bir vaziyette yerine getirir. (E^1)
14.	Büyülü nesne kahramana verilir	*Büyülü nesnenin alınması*	*F*	Sunum sonrası baletler onu belki de yanlış anlamış olduklarını söyleyerek toplanırlar ve Jake'in hizmetine girerler. (F^9)
15.	Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir	*İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk*	*G*	Jake'i ellerinde yukarı kaldırarak müzik eşliğinde taşırlar. (G^3)

16.	Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir	*Çatışma*	*H*	Jake, anne ve babasını görüp onlara seslenir ancak baletler bu duruma daha fazla izin vermeyerek onu engellerler ve aralarına alıp dans ederler. (H^3)
17.	Kahraman özel bir işaret edinir	*Özel işaret*	*I*	Jake, dans esnasında baletlerin örtüleri arasında kaybolarak başka bir mekânda var olur.
18.	Saldırgan yenik düşer	*Zafer*	*J*	Jake etrafına bakarak gezinirken bir balet kollarından tutarak anne ve babasının bulunduğu odaya götürür. Balet, Jake'e konuşmaması için uyarıda bulunur. Ancak Jake konuşmaya devam eder ve anne-babası Jake'in bebeklik halinin yere atılmasına şahit olur. Balet yere düşen bebeğin üzüntüsü içindedir.
19.	Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır	*Giderme*	*K*	Olay örgüsü akışı içinde sonuçlanan, bebeğin yere düşüp kırılması bir eylemi oluşturduğunu gösterir. (K^4) Bu sayede tartışma yani baştaki kötülük giderilmiş oluyor.
20.	Kahraman geri döner	*Geri dönüş*	↓	Jake bebek haline geri döner ve parçalanmış haldedir. Bu sayede Jake eve dönmüş olur.
21.	Kahraman İzlenir	*İzleme*	*Pr*	Tamirci, bebek Jake'i inceleyerek tamir etmeye değmeyeceğini söyler.
22.	Kahramanın yardımına koşulur	*Yardım*	*Rs*	Balet Jake'i ateş yanan çöp içine atarak aslında onun eve geri dönmesini sağlamış olur. (Rs^1)
23.	Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider	*Kimliğini gizleyerek gelme*	*O*	Jake, uyanır ve bunun rüya olduğunu düşünerek ayağa kalkar.

24.	Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer	*Asılsız savlar*	*L*	Annesi Jake'i kılık değiştirmiş ve odaya servis getirmiş olması üzerine savlar üretir.
25.	Kahramana güç bir iş önerilir	*Güç iş*	*M*	Jake, baletin alnına yumurta koyduğu gibi şimdi de bu gösteriyi anne ve babasına yapmaya çalışır.
26.	Güç iş yerine getirilir	*Güç işi yerine getirme*	*N*	Jake, yumurtayı alnında bir süre tutar ancak yumurta yere düşer.
27.	Kahraman tanınır	*Tanı(n)ma*	*Q*	Annesi Jake'i yanına çağırır ve yüzündekinin çikolata olup olmadığını sorar. Anne Jake'in yüzüne parmağıyla dokunarak çikolata olduğunu anlar ve Jake'i öper.
28.	Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar	*Ortaya çıkarma*	*Ex*	Mutlu olan aile bir anda hareketsizleşerek bir fanus içinde gösterilir. Ve bu fanus satıcının tezgahında yerini bulur.
29.	Kahraman yeni bir görünüm kazanır	*Biçim değiştirme*	*T*	Jake, anne ve babasıyla birlikte fanusta hapsolur. Aslında Jake, bibloyu isteyerek bir anının var olmasını sağlamıştır.
30.	Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır	*Cezalandırma*	*U*	Anne- baba ve Jake Pulcinella satıcısı tarafından fanusa hapsedilir.
31.	Kahraman evlenir ya da tahta çıkar	*Evlenme*	*W⁰₀*	Anne ve baba, bu kez Jake'e kızmamış ve Jake ebeveynlerinin gönlünde taht kurmuştur.

1.3.3. The Wholly Filmine Dair Değerlendirme ve Sonuç

Psikolojik bir mesaj içeren filmde satıcı, bir pulcinella kişileştirmesidir. Rüyada çocuk bilinç altına inmiş spesifik durumlar haricinde tersine dönüşler de görülür: Büyüklerin küçükler gibi düşünemediği ve hayal güçlerini yok etme eğilimi taşıyarak sabit fikirli oldukları muhtemeldir. Filmin, gözle görülebilir bir kılık sergileyen Pulcinella karakteri ile karmaşık problemler üzerinde yapılandırıcı eylemler taşıdığını söylemek yanlış olmaz. Çünkü, filmin asıl meselesinde, ailesel birtakım problemlerin çocuğu etkileyişi ve dolayısıyla çocuğun sözde Pulcinellalar sayesinde çözüm odaklı olması dikkate değer. Yani insanların bir parçası olduğu belirsizlikler alanı, toplumsal ölçekte sözel bir tüketim olmaktan çok, kurgusal bir başkalaşım yaratarak Madre (Anne) üzerinden despotik bir noktaya vuruş yapar. Bu hayat pratiğinde Pulcinellalar, geçici bir zaman duraklaması yaratmış ve ideal dünya imajının belirleyici bir aşamasını sunmuş olmaktadır. Dolayısıyla Gilliam, ilgisiz gibi görülen parçalardan kurgulanmış bir yaşam pratiği sunarak kültürel örüntüler meydana getirmiş ve bireylerin tutumları ile mutlak bir etkileşim sağlamıştır. Masalsı bir yaratım sürecine kaynaklık eden Gilliam, bu yönü sayesinde tinsel bir anlatım ile film sonlarında sürprizler yaşatarak pitoresk bir imaj sunmaktadır.

Filmin bir başka dikkat çeken yanı da Platon'un *Devlet* adlı kitabında bulunan idealar ile benzer özellik taşımasıdır. Jake'in mağara benzeri bir mekânda bulunması sırasında dans ederek gelen kişilerin, duvarda gölgelerinin oluşması durumu, idealar dünyasına bir gönderme niteliği taşır. Jake mekândan çıkar ve anne-babasını gördüğü her fırsatta onlara sesini duyurmak ister. Bu durum Platon'un bahsettiği mağaradan çıkan kişinin, gerçeği görmesi sonucu arkadaşlarına olanları anlatmak istemesi üzerine yaşadığı zorluk ile Jake'in anne-babasına derdini anlatamaması ile örtüşmektedir. Jake'in anne ve babasına sürpriz yaparak Pulcinellaları taklit etmesi ise onuncu kitapta bulunan gerçek kavramının tartışmasını akla getirir. Sedir ideasının, Tanrı, Dülger ve Ressam arasında nasıl bir değere sahip olduğu ve aslında bu durumun bakış açısıyla da ilintili olduğu gerekçesiyle Tanrı, gerçeği-özü, Dülger, gerçeğin bir benzerini, Ressam da benzerin bir benzetmesini yaparak Platon'un *kopyanın kopyası* olarak nitelediği durumu ortaya çıkarır. Dolayısıyla Gilliam, Platonik idealist bir yaklaşımla filme farklı bir boyut kazandırarak bir nevi masalsılık üzerinden aile yaşantısını kurgulayarak hatırlatmalarda bulunmuş olur.

Film, altı adet olaylar dizininden oluşmaktadır:

1. Jake'in kaybolması
2. Pulcinellalar'ın gerçek olması
3. Mağara sahnesi
4. Dış mekânda anne ve babasının dans etmesi
5. Hastane sahnesi
6. Uyanması ile eve dönüş

1.4. GRİMM KARDEŞLER FİLM ÖYKÜSÜ VE AYRINTILAR

Senaryosu Ehren Kruger'e ait olan film, iki kardeşin halkı kandırarak hayatlarını nasıl idame ettirdiklerine dair kareler sunar. Marbaden'de birer birer kız çocukları kaybolur ve kasabanın yaşayan halkı, Grimm Kardeşler'den kızları ele geçiren cadıyı yok etmelerini ister. Grimmler cadıyı bulmak isterken, General tarafından yakalanarak kızların bulunması için kısa bir süre verilir. Bu konuda ormanda yaşayan Angelika'dan yardım isterler ve kızların kim tarafından kaçırıldığını bulurlar. Kulede yıllardır yaşayan Kraliçe, kız çocuklarını kaçırtıp gençleşme amacı gütmektedir. Grimm Kardeşler hem General hem Kraliçe hem de kızları kaçıran kişi olan Angelika'nın babası ile çatışma yaşayarak durumu düzeltmeye çalışırlar.

Film, kız kardeşini hastalıktan kurtarmak için paraya ihtiyaç duyan ailenin üyesi olan Jacob'ın, ineklerini satmak üzere gittiği ancak para yerine bir yabancıdan fasulye alması sonucu bir sihre inanması sorunsalı üzerine başlar. (Buradaki sahne, *Jack ve Fasulye Sırığı* masalına gönderme niteliği taşımaktadır) Paraya ihtiyaç duyan Grimm Kardeşler, on beş yıl sonra, olağanüstü olayların olduğunu söyleyen kasaba halkı tarafından çağırılır. Kasaba halkının, sadece kızlarının yavaş yavaş ortadan kaybolması üzerine Grimmler'den medet uman halk, yardım talep eder. Halkın ümitle bağlandığı Grimmler, bu olayın çözülmesinin meşakkatli olduğunu ileri sürerek yüklü bir miktar teklif ederler. Amaçları, düzenbazlık ile kurdukları bir oyun ile halkı kandırarak sözde cadıyı avlamaktır. Bu süre zarfında görsel mekân ve karakterler tanıtılır. Tarihsel açıdan ifade edilmesi gereken bir diğer ayrıntı da Fransız işgali altında olan Alman halkının rahat tavır sergileyememesidir. Grimmler'in de aralarında

bulunduğu bir eğlence mekânına Fransızlar'ın gelmesi ile engeller yavaş yavaş kendini göstermeye başlar. Ancak akıllı olan Grimmler, olayın yumuşamasını sağlayarak lokal engeli ortadan kaldırır. Ancak engeller bununla sınırlı kalmayarak, işleri istedikleri gibi yolunda gitmez ve kısa zamanda halkı dolandırmaktan dolayı General tarafından yakalanarak gerçekler ile karşı karşıya kalırlar. Antagonistin ortaya çıkması uzun sürmemiş ve protagonist ile ilk karşılaşmaları gerçekleşmiştir: General, Marbaden'da kaybolan çocuklardan Grimm Kardeşler'i sorumlu tutmaktadır. Ancak Grimmler'in bundan haberi yoktur ve kurtulmaları bir şartla sağlanır: Marbaden'da kaybolan Kırmızı Başlıklı kız, Gretel'in de aralarında bulunduğu dokuz çocuktan Grimmler'in haberi yoksa, bundan sorumlu olan kişiyi bulmaları ve kızları kurtarmaları ile görevlendirilirler. I. Akt burada sona erer ve II. Akt, amaca ulaşmak için yapılan denemeler ile başlangıç gösterir.

Grimmler, ormanı iyi bilen Angelica'dan bu konuda yardım isterler. Ancak her türlü yardım ve çabaya rağmen kızlar yavaş yavaş ortadan kaybolur. Bu durumda eylemler sonucu peripesilerin ortaya çıkması an meselesidir.

Jacob, Angelica'ya âşık olmuştur ve masalların hala yaşadığını, aslında yaşamının masal olduğunu ve çocukları geri getirebileceklerini söyler. Jacob'ın düşüncelerinin peri masalından ibaret olduğunu düşünen Wilhelm ise çocukların geri dönmeyeceğinden emindir.

Kuleye giderek bu düşüncesini gerçekleştirmeye çalışır. Kule içine yaptığı bir mekanizma ile girer ve karşılaştığı şey, kraliçenin yaşlı, ölü bedenidir. Kaçmaya çalışırken ayna ona seslenir ve aynada kraliçenin genç halinin etkisinde kalır. Wilhelm o sırada kurdun dönüştüğünü ve kaçırılan kızlardan birisinin sudan çıkarılıp, kule önünde bulunan kutu içine yerleştirildiğini görür. Kızı kurtararak kasaba halkına açıklama yaparlar. General söylenenlerin gerçek olmadığını düşünerek bu olaylara daha fazla katlanamaz ve Grimmler'i orman girişinde merdivenlere bağlayarak ateşe verir. Angelica, Grimmler'i kurtarır ve ormanda kurdun, kendi babası olduğunu öğrenir. Grimmler ve Kurt adamın çatışması sonrasında Angelica, kutuya yerleştirilir ve kurt adam on ikincinin de kanını alarak kraliçeye teslim eder.

Bu sırada Kraliçe, nefesiyle kişileri püskürterek ateşin sönmesini sağlar ve Grimmler, artık geri dönülemez bir noktada olduklarını görürler. Ancak General, vazgeçmeyerek

Grimmleri bulur ve antagonist ile protagonistin karşılaşması sonucu gerilim tırmanarak kreşendo oluşur. Bir süre devam eden çatışma, General'in Wilhelm tarafından öldürülmesiyle son bulur.

Bir kaya parçası sayesinde kuleye çıkmayı başaran Jacob, büyünün tamamlanmasını engellemek ister ancak Kraliçe tarafından bu gerçekleşemez. Wilhelm'ın da kuleye çıkması bir şey değiştirmez. Kraliçe, Wilhelm'in göğsüne sihirli iğneyi batırarak büyü sayesinde zihnini ele geçirir ancak Jacob aynayı balta ile parçalayarak Kraliçe'nin ve kulenin yok olmasını sağlar. Bu sayede amaç gerçekleşerek II. Akt biter.

Kavaldi, Jacob'ı enkazdan çıkarır ve gerçek aşkın öpücüğü ile büyünün bozulması gerektiğini söyler. Jacob, kutuda uyuyan Angelica'yı öperek uyandırır ve büyü bozulur. Diğer on bir kız da bu büyünün bozulması ile kurtulur. Ancak uyanması gereken bir kişi kalmıştır o da Wilhelm. Bu defa Angelica Wilhelm'i öper. Herkes kasabaya dönerek ailesine kavuşur ve mutlu sona ulaşılır.

1.4.1. Grimm Kardeşler Filmi Senaryo Analiz Şablonu

Filmin Adı: Grimm Brothers (Grimm Kardeşler)

Türü: Fantastik/ Macera

Yapı: Tematik

Baş Karakter: Grimm Kardeşler

Amaç: Marbaden ormanında kaybolan kızların bulunması

Neden: General tarafından tehdit edilmeleri

Yol: Angelica'dan yardım istemek

Lokal Amaçlar:

Engel: Kraliçe'nin büyüsü

Antagonist: General

Ana Engeller: Orman, Kurt adam, Kraliçe, Büyü

Aciliyet: Kuleye çıkmak

Lokal Engeller: Kavaldi, Ağaçlar

Çatışma: Kraliçe ile karşılaşma

AKT I

Başlangıç: Karakterler ve arenanın tanıtılması

Hamarsiya: Cavaldi'nin Grimmler'i General'e götürmesi

Önemli Hadise: Fransızlar için çalışmak zorunda olduklarını öğrendikleri sahne

Künye:

Meslek: Jacob Grimm ve Wilhelm Grimm eskiden bilgin olup şimdi ise bir dolandırıcıdır.

Birinci Aktın sonu: Grimmler, General'in dediğini yapmayı kabul ederler.

AKT II

Eylem ve Peripesiler:

- Grimmler Angelica'dan yardım isterler
- Kuleyi görmeye giderler
- At, Elsie'yi yutarak ormana kaçar
- Angelica ve Grimmler atı takip ederek ormana giderler
- Angelica Kurt ile savaşır
- Cavaldi'nin iki arkadaşı da ağaçlar tarafından öldürülür
- Cavaldi, arkadaşlarının ölümünden Grimmler ve Angelica'yı sorumlu tutarak General'e götürür
- General Angelica'yı öldürtmek üzereyken Grimmler'e bir şans daha verir
- Sasha'nın bedeni, çamur tarafından hapsedilerek kuyudan atlar
- Jacob kuleye çıkar
- Wilhelm kızı kaçıranın kim olduğunu öğrenir ve onunla savaşır
- Wilhelm, kuledeki aynaya taş atarak kırılmasına sebep olur
- Jacob kraliçenin saçı ile aşağı iner ve saçın bir kısmı kopar

- Balta sayesinde ağaçlar arasından geçerek Sacha'yı kasabaya götürürler
- General kasabaya gelir ve Grimmler'i ağaca bağlayarak onları yakmak ister
- Angelica Grimmler'i kurtarır ancak kendisi kurt tarafından kaçırılır
- Kraliçe nefesi ile herkesi püskürtür
- General Grimmler'in peşine düşer

Klimaks Medyan: Angelika, kurdun babası olduğunu ve büyünün etkisinde olduğunu öğrenir.

Klimaks: General Grimmleri bulur ve çatışma başlar.

Zorunlu Sahne: Grimmler ve General karşı karşıya gelir.

Tematik Değişim:

- Grimmler halkın gönlünü kazanmış ve artık masalların gerçekliğine inanırlar.
- General'in yardımcısı Cavaldi, Grimmler ile arkadaşlık kurar.

Dramatik Sonuç: Kraliçe'yi yok etmeyi başarıp kızları kurtarırlar.

AKT III

Eylemler:

- Jacob, büyünün bozulabilmesi için Angelica'yı öper ve uyandırır
- Angelica, Wilhelm'i öper ve uyandırır
- Diğer kızlar büyü etkisinden kurtulur ve uyanırlar
- Halk mutludur ve kızlarına kavuşur
- Müzik başlar ve herkes dans eder.

Dramatik Sonuç: Halk eski mutluluğuna kavuşmuştur.

1.4.2. Grimm Kardeşler Filminde İşlevler

Propp'un 31 işlevinden hareketle Grimm Kardeşler filmine dair işlev şeması Tablo 5'de verilmiştir.

Tablo 5 : Grimm Kardeşler Filminde İşlevler tablosu.

	İŞLEVLER	TANIM	SİMGE	FİLMDE YER ALAN İŞLEVLER
	Başlangıç Evresi	*Aile üyeleri ve kahraman tanıtılır*	*a*	Jacop, Wilhelm, kız kardeşleri ve annesi gösterilir. Jacop ilaç yerine fasulye getirir ve Wilhelm'i sinirlendirir.
1.	Aileden biri evden uzaklaşır.	*Uzaklaşma*	β	Grimm kardeşler olağanüstü olaylar yaşadıklarını söyleyen kasaba halkının bulunduğu yere gelirler. (β^1)[54] -Kırmızı başlıklı kız ormanda kaybolur. (β^3)[55]
2.	Kahraman bir yasakla karşılaşır.	*Yasaklama*	γ	Wilhelm, çalışma arkadaşlarına, yaptıkları oyunu söylememeleri için uyarıda bulunur ve General'e gidip lonca kurmalarını ister.
3.	Yasak çiğnenir	*Yasağı çiğneme*	δ	Grimmler'in çalışma arkadaşları, General'e olan her şeyi anlatırlar.
4.	Saldırgan bilgi edinmeye çalışır	*Soruşturma*	ε	Marbaden' de kaybolan dokuz çocuğun suçlusunun Grim kardeşler olduğunu düşünen General, çocukların nerede olduğunu sorar. (ε^1)[56]
5.	Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar	*Bilgi toplama*	ξ	General, Marbaden'de olan olayların Grimmler'in yapıp yapmadığını sınar. Böylece Grimm'ler hakkında bilgi edinir. (ξ^1)[57]

[54] "Uzaklaşma, yetişkin kuşaktan biri tarafından gerçekleştirilebilir" (Propp, 2020, s. 29).
[55] "Kimi kez, genç kuşaktan birileridir uzaklaşan" Bkz. A.g.e.
[56] "Soruşturmanın amacı, çocukların oturduğu yeri, kimi kez de değerli eşyaların, vb.nin yerini bulmaktır"
[57] "Bu tür işlevler, çoğunlukla karşılıklı konuşma biçiminde ortaya çıkar"

6.	Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener	*Aldatma*	*η*	General, Grimmler'in önce arkadaşlarını, sonra da kendilerini kazana atmakla tehdit eder. (η^3)[58] General onlara, eğer Marbaden'de olan olayları gerçekleştiren kişileri bulurlarsa canlarını bağışlayacağını söyler.
7.	Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur	*Suça katılma*	*θ*	Grimmler General'in dediğini yapmak için Marbaden'e gitmek zorunda kalırlar. (θ^1)[59]
8.	Saldırgan aileden birine zarar verir	*Kötülük*	*A*	Hansel ve Gretel kaybolan diğer çocukları aramak için ormanda ekmek kırıntılarını bırakarak dolaşırlar. Ancak kargalar ekmekleri yer ve Gretel kaybolur. (A^7)[60]
a.	Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister	*Eksiklik*	*a*	Gretel'in şalı sihirli ağaç tarafından omzundan alınır ve Gretel uçan şalı takip ederek tuzağa düşer. (a^3)[61]
9.	Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir.	*Aracılık, geçiş anı*	*B*	- *Arayıcı kahraman* Grimmler Hansel, ormanda kız kardeşi Gretel'in kaybolduğunu Grimmler'e anlatır. (B^4)[62]
10.	Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir	*Karşıt eylemin başlangıcı*	*C*	Grimmler bu olayı çözebileceklerini ancak ormanı iyi bilen bir rehbere ihtiyaçlarının olduğunu söylerler. [63]

[58] "Saldırgan aldatıcı ya da ürkütücü başka yolları dener"

[59] "Kahraman saldırgana inanır; bir başka deyişle, yüzüğü takmayı, buhar banyosu yapmayı, yıkanmayı, vb. Kabul eder. *Yasaklar* nasıl her zaman *çiğneniyorsa*, *aldatıcı öneriler* de her zaman *kabul edilir ve yerine getirilir*"

[60] "*Saldırgan, birinin apansız kaybolmasına yol açar*"

[61] "Acayip bir nesneye (büyüleyici gücü olmayan bir nesne) gereksinme duyulur: Ateş kuşu, altın tüylü ördek, harikalar harikası, vb."

[62] "*Felaket haberi yayılır*"

[63] "Bu an, '*Senin prenseslerini aramak için yola çıkmamıza izin ver*' gibi açıklamalarla belirginleşir"

11.	Kahraman evinden ayrılır	*Gidiş*	↑	Grimmler harekete geçmek için rehber/ *sağlayıcı* olabilecek Angelica'nın yanına giderler.
12.	Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. İle karşılaşır	*Bağışçının ilk işlevi*	*D*	Angelica, Grimmler'e şüphe ile yaklaşmaktadır. (D^1)[64]
13.	Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir	*Kahramanın tepkisi*	*E*	Angelika Grimmler'in yöntemlerini eleştirirken Grimmler, bu eleştirilere tepki gösterir. (E^1)[65]
14.	Büyülü nesne kahramana verilir	*Büyülü nesnenin alınması*	*F*	Angelika Grimmler'i büyülü nesnenin yani kulenin olduğu yere getirir. (F^2)[66]
15.	Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine klavuzluk edilir ya da yol gösterilir	*Iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk*	*G*	Angelika Kulenin bulunmasında Grimmler'e kılavuzluk eder. (G^3)[67]
16.	Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir	*Çatışma*	*H*	Grimmler, ormanda yürüyen ağaçlar ile başa çıkmaya çalışırken ağacın ekipten bir kişiyi yuttuklarına şahit olurlar. (H^1)[68]
17.	Kahraman özel bir işaret edinir	*Özel işaret*	*I*	Angelika, kurt ile karşı karşıya geldiğinde kurdun babası olduğunu gözlerinden anlar ve ailesinin lanetlendiğini Grimmler'e söyler. (I^3)[69]

[64] "*Bağışçı, kahramanı bir sınamadan geçirir*"
[65] "*Kahraman sınamayı başarır (başaramaz)*"
[66] "*Nesne belirtilen yerdedir*"
[67] "*Kahramana kılavuzluk edilir*"
[68] "*Kahraman ile saldırgan açık alanda dövüşürler"*
[69] "*Başka işaret biçimleri"*

18.	Saldırgan yenik düşer	*Zafer*	*J*	Şimdilik ağaçlar ve kurt diğerlerine zarar verememiştir. (J^1)[70]
19.	Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır	*Giderme*	*K*	Başlangıçta ormanda olan olayların bizzat kişiler tarafından yapılmış olduğu düşüncesi, Grimmler ve Angelica'nın ormanın yapmış olduğunu görmesiyle değişir. (K^7)[71]
20.	Kahraman geri döner	*Geri dönüş*	↓	Cavaldi, arkadaşlarının ölümünden Grimm kardeşler ve Angelica'yı sorumlu tutarak onları cezalandırmak üzere General'in yanına getirir.
21.	Kahraman İzlenir	*İzleme*	*Pr*	Tavana asılmış olan Grimmler, Angelika'nın ölümüyle tehdit edilirler. Gerçeği söylerlerse Angelica'yı serbest bırakacaklarını söylerler. (Pr^6)
22.	Kahramanın yardımına koşulur	*Yardım*	*Rs*	Jacop, Angelika'yı kurtarabilmek adına yalanlar söyleyerek Generali ikna eder. (Rs^8) Bundan sonrası Propp'un *olay dizileri* olarak adlandırdığı durumdur.
23.	Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider	*Kimliğini gizleyerek gelme*	*O*	Grimmler, tekrar ormana gidip bu defa kuleye çıkmak için girişimlerde bulunur.

[70] "*Saldırgan açık alanda yapılan çatışmada yenik düşer*"
[71] "*Aranan nesne bir avlama sırasında ele geçirilir*"

24.	Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer	*Asılsız savlar*	*L*	Jacop, Angelika ve Wilhelm'e olayların tıpkı kitapta yazılı olduğu gibi gerçekleştiğini söyler. Ancak Wilhelm inanmaz ve asılsız savlar üretir. Jacop'a kızar.
25.	Kahramana güç bir iş önerilir	*Güç iş*	*M*	- *Seçme Sınaması* Jacop, Wilhelm'e yıllardır bu hikayeler üzerine çalıştığını ve halihazırda hikâyeyi gerçekte yaşıyor olduğunu söyleyerek kuleye kendisini fırlatmasını söyler. [72]
26.	Güç iş yerine getirilir	*Güç işi yerine getirme*	*N*	Jacop sonunda kule içine girer ve Kraliçeyi görür. Söylediklerinin doğru olduğuna bizzat şahit olmuştur. [73]
27.	Kahraman tanınır	*Tanı(n)ma*	*Q*	Grimmler Sasha'yı kasabaya getirirler. Onların kurtardığını gören halk onlara inanır. [74]
28.	Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar	*Ortaya çıkarma*	*Ex*	General halkın olduğu alana askerleri ile gelir. Cavaldi, kendini sanki büyük bir işi başarmış gibi göstererek Generali kandırmaya çalışır. Bununla birlikte General de Grimmler hakkında halka asılsız savlar ileri sürerek onları yakmak ister. [75]

[72] "Masalın en gözde öğelerinden biri burada yer alır"

[73] "Bazı güç işler ya verilmeden önce ya da bu işleri veren kişi onların gerçekleştirilmesini istemeden önce yerine getirilir"

[74] "Kahraman, aynı zamanda güç bir işi yerine getirmiş olması nedeniyle de tanınır"

[75] "Saldırgan dinleyenler arasındadır ve anlatılanı onaylamadığını açıkça göstererek kendini ele verir"

29.	Kahraman yeni bir görünüm kazanır	*Biçim değiştirme*	*T*	Grimmler, halkın başlangıçta istemedikleri kişiler olmaktan çıkıp dostları olarak görmeye başlarlar. (T^2)[76]
30.	Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır	*Cezalandırma*	*U*	Wilhelm, kulenin bulunduğu mekânda General ile karşı karşıya geldiğinde onu öldürür. [77]
31.	Kahraman evlenir ya da tahta çıkar	*Evlenme*	*(W^o)*	Grimmler, Angelica ve halkın gönlünü kazanırlar. (w^3)[78]

1.4.3. Grimm Kardeşler Filmine Dair Değerlendirme ve Sonuç

Film, masalların iç içe geçtiği, değişim ve dönüşüme tabii halde harmanlanmış şekliyle, yeni bir masal algısı yaratmaktadır. Grimm Kardeşler'in derlemiş oldukları masalların bir kısmını içeren ancak Grimmler'in bile masallara inanmadıkları düşüncesi üzerine, eleştirel bir bakış açısıyla kurgulanmış, Gilliamesk bir yorum olduğunu söylemek mümkündür. Grimm Kardeşler'in, farklı mekânlarda ve farklı zamanlarda gerçekleşen masalların, filmin sonunda tıpkı geştaltı oluşturan parçalar bütünü gibi, bir bütün haline getirildiği görülmektedir: *Sihirli Fasulye*, *Hansel ve Gretel*, *Kırmızı Başlıklı Kız*, *Uyuyan Güzel* ve *Rapunzel* masallarının tek bir anlatıda harmanlanmış halidir. Her masal, göçebe bir yaşam şekline sahip olması sebebiyle Gilliam filmlerinde de göçebe hayatını devam ettirir. Ancak bu göçebelik, Gilliam'ın masala eklediği birtakım nüanslar sayesinde olmaktadır. Filmde, masallarda olan karakterlerin anlamının bozulmadığı ancak farklı anlatılarla zincir görevi üstlendiğini söylemek mümkündür.

Film on adet olay dizininden oluşmaktadır:

[76] "*Kahraman şahane bir saray yapar.* Kahraman bir saraya yerleşir: Bir prenstir artık. Genç bir kız apansız görkemli bir sarayda uyanır (127). Kahraman, bu durumda, her zaman bir görünüm değişikliğine uğramıyorsa da yine de bir biçim değişikliği, yeni bir görünüm söz konusu olur"
[77] "Düzmece kahraman ya da saldırgan tüfekle öldürülür, yok edilir, bir atın kuyruğuna bağlanır, intihar eder vb."
[78] "Kahraman, bazen prensesle evlenmek yerine, parayla ya da başka bir biçimde ödüllendirilir"

- Kırmızı Başlıklı Kız'ın kaybolması
- General'in Grimmler'i tutuklaması ve kendisi için çalışmalarını istemesi
- Greta'nın kaybolması
- Angelica ile ormana gitmeleri
- Elsie'nin at tarafından yutulması sonucu Angelica'nın babasının lanetlendiğini öğrenmesi
- Jacop'ın kuleye çıkması
- General'in, Grimmler'i yakma kararı
- Wilhelm'ın lanetlenmesi
- Aynanın kırılması
- Kızların kurtarılması sonucu mutlu son

Film, I. II. ve III. Akt içindeki tespitler sonucu, filmin senaryo kuralları bağlamında incelenmesi, olay örgüsünün çözümlenmesi ve işlevlere katkı sağlaması bakımından önem taşımaktadır. Propp'un 31 işlevine tam olarak uygunluk göstermektedir. Mutlu son ile biten tek filmdir. Ancak filmin sonunda mutlu son olamayacağını belirterek, olay akışının devam ettiği mesajı da verilir. Grimm Kardeşler'in, masalları yumuşatarak halka tekrar sundukları gerçeğinden hareketle Gilliam'ın filmde söylediği son söz ironiktir. Diğer üç filmin sonunda izleyeni, rahatsızlık hissi, merak duygusu içinde bırakan Gilliam, Grimm Kardeşler filmi ile masalları hatırlatıcı bir nitelik taşımaktadır.

SONUÇ

Gilliam'ın, çocukluk yaşamı süresince masallarla iç içe olduğunu ve okuduğu masalların karakteri olmak isteği göz önüne alındığında, filmlerinde bu hayalini gerçekleştirdiği görülür. Hayal gücünü besleyen unsurlar arasında radyonun medyatik etkisi ses efektleri ile Gilliam'ı esinlerken, toplumun düşünce yapısında da önemli değişimlere neden olmuştur.

Gilliam filmlerinde disiplinlerarası etkileri görmek mümkündür: Film karelerinin birer eskiz tadında olması bitmemişlik, tamamlanmamışlık hissi barındırmaktadır. Gilliam, eserlerini masalsı bir anlatım yoluyla icra ederken, bir taraftan da masala aykırı bazı durumları vurgulamaktan geri kalmaz. Film sonlarında izleyeni, şüpheci ve merak içinde baş başa bırakarak masal algısını dönüştürmüştür. Bu yönüyle Gilliam, Hollywood filmlerinden ayrı olarak mutlu son algısını kırmak ister. Dolayısıyla filmler, mutlu sonu vadediyor gibi görünse de bu durum filmlerin masala uygun olması açısından oluşturulan bir son düşüncesini akla getirir.

Gilliam'ın seçilen filmlerinin işlev şeması, masallar formundan yola çıkarak, Propp'un yöntemi olan 31 işlev üzerinden oluşturulmuştur. İncelenen dört filmin de 31 işleve uygun olduğu tespit edilmiş ancak filmlerin mutlu son algısı, alışagelmişten farklı bir perspektifle kendini göstermektedir. Filmlerdeki henüz tamamlanmamışlık hissi, hayatın akışının sonlanmadığı gibi, halihazırda devam ettiğinin bir örneği gibidir. Dört filmin ortak olan bir diğer özelliği ise çocuklar üzerinden konu bütünlüğü sağlanmasıdır: *Zaman Haydutları* filminde Kevin, *Tideland* filminde Jeliza Rose, *The Wholly Family* filminde Jake, *Grimm Kardeşler* filminde ise Marbaden'da kaybolan çocuklar kurgunun ana elemanlarıdır. Filmler, çocukların bir birey olmaktan öte kendi hayatlarını idame ettirebilecekleri akla sahip oldukları gerçeğini ve aileleri tarafından küçük bir çocuk olmaktan öteye geçemedikleri mesajını iletir. Aynı durumun, *Tideland* ve "*The Wholly Family"* için de geçerli olduğunu söylemek mümkündür. Jeliza Rose ve Jake, aslında felaketi oluşturan kişilerin ebeveynler olduğunu imlemektedir. Filmler, genel anlamda değer yargılarının, teknolojinin getirmiş olduğu imkanlar sebebiyle yok oluşunu izleyen çocuklar üzerinden eleştiri yapar. Bu yönüyle masalsı bir anlatımı filmlerine dahil eden Gilliam, modern aile kavramını fanus içine

hapseden bir Pulcinella olarak karşımıza çıkar. Karakterlerin yolculuk durumu, kendi öz değerlerinin farkına vararak bir birey olmanın önemine vurgu yapmaktadır. Dolayısıyla yapılan yolculuklar, kimi zaman somut olurken kimi zaman da içsel bir yolculuğun izlerini taşır.

Aşağıda Propp'a göre masallarda mutlaka var olan 7 kişinin filmlerde kişileştiği karşılıkları Tablo 6'da yer almaktadır:

Tablo 6: Propp'a göre masallarda yer alan 7 kişinin filmlerde karşılık geldiği tablo.

	Zaman Haydutları	Tideland	The Wholly Family	Grimm Kardeşler
1. Saldırgan (Kötü Kişi)	Karanlık Güç	Dell	Satıcı	Kraliçe, General
2. Bağışçı (Sağlayıcı)	Agamemnon	Dickens	Pulcinella	Angelica
3. Yardımcı	Harita	Kadın	Diğer pulcinellalar	Grimmler'in ortak arkadaşları
4. Prenses (Aranılan Kişi)	Kevin	Jeliza Rose	Jake	Kaybolan çocuklar ve Angelica
5. Gönderen	Yüce Varlık	Ölüler hakkındaki yazı	Biblonun tezgâhta olmayışı	Halk
6. Kahraman	Kevin	Jeliza Rose	Jake	Grimm Kardeşler
7. Düzmece Kahraman	Randell	Noah	Padre	Kavaldi

Bu yedi kişi arasındaki ilişkiler çerçevesinde gelişen senaryo, Propp'un işlevlerinden hareketle, öncelikle bir kötülükle başlar, bu kötülük aileden bir kişiye zarar verir, kahraman gönderilerek bu eksikliğin giderilmesi istenir, yardımcılar ve saldırganlar kahramanın karşısına çıkar ve kahraman, bu zorlukları atlatarak verilen görevi başarıyla tamamlamış olur. Bu duruma bir şema oluşturulursa filmlerin karşılık geldiği sıralama Tablo 7'deki şekilde gösterilebilir.

Tablo 7: Masalın kemik sistemini oluşturan beş maddelik tablo.

		Simge	Zaman Haydutları	Tideland	The Wholly Family	Grimm Kardeşler
1.	Öncelikle bir kötülükle başlar	A (8)	Kevin'in cüceler tarafından kandırılması	Rose, Dell'i bir başkasıyla görür ve Rose cezalandırılır.	Jake'in cebinden biblo çıkması	Marbaden'de kaybolan çocuklar
2.	Bu kötülük aileden birine zarar verir	a	Kevin aileden uzaklaşır.	Dell, Rose'u tehdit eder.	Jake ailesine sesini duyuramaz.	Aileler çocuklarından ayrı kalır.
3.	Kahraman gönderilerek bu eksikliğin giderilmesi istenir	B (9)	Cüceler, Kevin'i aralarına alarak onun zekasından faydalanır.	Rose, Dickens'ın sırrına yardımcı olur.	Pulcinellalar, Jake'i yutarak olayların gösterir.	Grimm Kardeşler gönderilir.
4.	Yardımcılar ve saldırganlar kahramanın karşısına çıkar	D (12)	Karanlık Güç (Saldırgan) Agamemnon (Sağlayıcı)	Dell (Saldırgan) Kadın (Yardımcı)	Satıcı (Saldırgan) Pulcinellalar (Yardımcı, sağlayıcı)	General, Kraliçe ve Kurt (Saldırgan) Angelica (Yardımcı)
5.	Kahraman bu zorlukları atlatarak görevi başarıyla tamamlamış olur.	W (31)	Kevin evine gönderilir.	Rose, kadın tarafından sahiplenilir.	Jake uyanır ve ailesinin sevgisini kazanır.	Çocuklar kurtarılır ve halk tarafından kutlama yapılır.

Masallarda önemli olan unsurun işlev olmasından dolayı prenses yerine geçen işlev aslında dört filmde de çocukların kendilerini bulma çabasıdır. Yani burada bir işlev aktarımı söz konusudur.

Sırasıyla filmlerin işlev şeması aşağıdaki şekilde tespit edilmiştir:

Zaman Haydutları:

a β^3 γ^1 δ ξ^1 -A^8 B^5 *C* ↑ *1. Kesit*[79] *(H-J)*[80] = [D^2 E^2 F^2 (Olumlu)] G^3 H^2 J^6 K^4 ↓

2.. Kesit (M-N)[81] = Pr^4-Rs^6 *Q Ex T U* W^1

İlk yedi işlev, anne, baba, çocuk, cüceler ve Yüce Varlık'ın tanıtımı ile devam eder. (*a*) (Olaylar "*A"*sembolünden itibaren başlangıç gösterir). Kevin'e bir iş atfedilir ve görev için yola çıkar. (↑) 1. Kesitte Kevin, Cüceler ve onların düşünceleri ile çatışma yaşar. *(H-J)* : Kevin yolculuk yapmış olduğu dönemlerde bazı sınamalara tabi tutulur. Filmde Agememnon tarafından sınanan Kevin, olumlu sonuç göstererek başarı sergiler. *[D^2 E^2 F^2(Tip II'de yer alan biçim)* (Olumlu)] Haritayı Karanlık Güç'ten alamamış olsalar da Kevin'in çekmiş olduğu fotoğraf sayesinde eve dönüş yolunu bulmuş olurlar. (↓) Ancak Kevin sadece kendini düşünmek dışında evrenin de yok olma tehlikesi karşısında kayıtsız kalamaz ve 2. Kesit başlar. *(M-N)*: Bu aşamada güç iş yerine getirilir ve Karanlık Güç yok edilir. Cüceler, Yüce Varlık ve Kevin ait oldukları yere, evlerine dönerler. (W^o)

Tideland (Kabuslar Diyarı) :

a β^2 γ^1 δ ξ^1 -A^8 B^1 *C* ↑ *[* D^1 E^1 F^1 (Olumlu)*] G H J K* ↓ *Pr Rs O L Q Ex U T* W^o

İlk yedi işlev hazırlayıcı işlev olarak karakter tanıtımına ve olay dizini başlangıcına işaret etmektedir. (*a*) Jeliza Rose ve Noah, Queen'in ölümü sebebiyle yola çıkarlar. (↑) Gittikleri yerde Dell tarafından sınanan Rose, olumlu bir başarı kaydeder. *[*$D^1E^1F^1$ (*Tip 2*) (Olumlu)] Ancak Rose, gizli tutulan ne varsa Dickens tarafından öğrenerek Dell ile çatışma yaşar ve galip gelir. *(H-J) :* Rose öğrendikleri karşısında şaşkınlık ve korku yaşayarak evine döner. (↓) Dickens'in planladığı tren patlaması gerçekleşir ve Rose bir kadın sayesinde korunur. Film, H- J kesitine yer verir. M- N kesit olan *güç iş- güç işi yerine getirme* yoktur.

The Wholly Family:

a β γ δ ξ -A^{19} B^1 *C* ↑ [D^1 E^1 F^9 (Olumlu)] G^3 H^3 *J* K^4 ↓ *Pr Rs Q Ex U T* W^o

[79] "Kesitlerden biri bir çatışmayı, öbürü de güç bir işi sunuyorsa, çatışma her zaman birinci kesittedir, güç iş de ikinci kesitte." (Propp, 2020, s. 105)
[80] Bkz. Çatışma- zafer (Propp, 2020, s. 104)
[81] A.g.e. Güç iş- Güç işi yerine getirme

İlk yedi işlev hazırlayıcı işlevdir. (*a*) Jake bibloyu elde etmiş ve biblo yola çıkması için aracı olmuştur (↑). Jake, pulcinellalar tarafından sınamadan geçirilir *[*(D^1). ve sınamayı geçer (E^1). Pulcinellalar Jake'e hizmet etmeye başlarlar (F^9 (Olumlu)]. Pulcinellalar Jake'i gitmesi gerektiği yere götürürler (G^3). Jake farklı bir mekânda kendini bulur ve Pulcinella sayesinde tekrar yol gösterilerek anne ve babasının olduğu yere getirilir. Jake anne ve babasına seslenir ancak Pulcinella tarafından konuşmasına izin verilmez: Jake konuşur Pulcinella susturur. Bu durum kendini birkaç kere tekrar eder (H^3). Tartışan anne- baba, bebek olan Jake'i yere düşürür ve Pulcinella yenik düşer. ($J\ K^4$) Jake evine döner ve olanların rüya olduğunu düşünür (↓). Pulcinella kılığında anne ve babasına sürpriz yapmak isteyen Jake, annesinin gönlünü kazanarak mutlu bir aile görüntüsü sunar. Film, her iki kesite yer vermeyen bir şema oluşturur.

Grimm Kardeşler:

$a\ \beta^3\ \gamma^1\ \delta\ \xi^1$ $-A^8\ B^4\ C\ \uparrow$ *I. Kesit (H-J) = [* $D^1\ E^1$(Olumsuz) F^2 *]* $G^3\ H^1\ I^3\ J^1\ K^7\ \downarrow$

II. Kesit (M-N) = $Pr^6\ Rs^8\ Q\ Ex\ T^2\ U\ W^3$

İlk yedi işlev hazırlık aşamasıdır (*a*). Marbaden'de kızlar kaçırılır ve Grimm Kardeşler çağırılır. (A^8). Grimm Kardeşler görevi kabul ederler ve eylem için hazırlık yaparlar (B^4) Kızları bulmak için yola çıkılır (↑). Grimm Kardeşler, Angelika tarafından sınanmadan geçerler ancak olumsuz yanıtlar vererek Angelika'nın güvenini kazanamazlar *[*$D^1\ E^1$(Olumsuz) F^2]. Ormanda kurt tarafından saldırıya uğrarlar ancak kurt zarar veremez (J^1) ve eve dönerler (↓). 1. kesit olan H-J tamamlanmış olur. Jacop kulede ne olduğunu öğrenmek için kendini yukarı çıkarttırır. Kraliçe ile karşılaşarak büyünün bozulması için elinden geleni yapar ve aynayı parçalar. Kule yıkılır ve kızlar kurtulur. Bu sayede 2. kesit olan M-N yerine getirilir.

Bu yönüyle filmler, Propp'un masal araştırmalarına genel anlamda uygunluk gösterir. Propp, masallarda 31 işlevi tespit etmiş ancak şema oluştururken kesitler şeklinde ele almıştır. *Zaman Haydutları* ve *Grimm Kardeşler* filmi iki kesitli olurken (H-J ve M-N) *Tideland*, M-N'li kesit, "*The Wholly Family"* ise iki kesite de yer vermeyen yalın masal formuna karşılık gelmektedir.

Filmler, Propp yöntemine göre incelenmiş, filmler arası karşılaştırmalar yapılmış ve işlev şeması çıkartılmış; filmlerin, masal formu ile benzer özellikler taşıdığı ve 31 işleve uygunluk gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Ancak araştırmada elde edilen

bulguda, Zaman Haydutları ve Grimm Kardeşler filmi tam olarak otuz bir işleve yer verirken Tideland filminde M-N'li kesit olan 25. ve 26. madde yer almaz; The Wholly Family ise her iki kesite yer vermeyen masal formuna karşılık gelerek 31 işlevi somut olmasa da örtük bir şekilde gerçekleştiği görülmektedir. Bu durum film senaryolarının 31 işleve uygun olduğunun ancak farklı masal formlarına karşılık geldiğinin göstergesidir.

Propp, masallarda olmazsa olmaz yedi kişinin varlığından söz etmiş ve filmlerde bu yedi kişileştirmenin varlığı tespit edilmiştir. Gilliam'a dair herhangi bir auteur yönetmenlik iddiası olmamasına rağmen, bu filmleri arasındaki ilişki dolayısıyla masalsı anlatımın özgün bir temsilcisi olduğu çıkarımı yapılabilir.

TERRY GİLLİAM FİLMOGRAFİSİ

Storytime (Hikâye Zamanı,1968)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Terry Gilliam

Yapımcı: Terry Gilliam

Görüntü Yönetmeni: Terry Gilliam

Editör: Terry Gilliam

Sanat Yönetmeni: Terry Gilliam

Ses Düzenleyici: Terry Gilliam

Süre: 9 dk.

The Miracle of Flight (Uçuş Mucizesi,1974)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Terry Gilliam

Yapımcı: Terry Gilliam

Görüntü Yönetmeni: Terry Gilliam

Editör: Terry Gilliam

Sanat Yönetmeni: Terry Gilliam

Ses Düzenleyici: Terry Gilliam

Süre: 5 dk.

Monty Python and the Holy Grail (Monty Python ve Kutsal Kâse, 1974)

Yönetmen: Terry Gilliam and Terry Jones

Senaryo: Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam, Terry Jones, and Michael Palin

Üretim Şirketi: Michael White Productions, National Film Trustee Company, and Python (Monty) Pictures

Yönetici Yapımcı: John Goldstone

Yapımcılar: Mark Forstater and Michael White

Görüntü Yönetmeni: Terry Bedford

Editör: John Hackney

Sanat Yönetmeni: Philip Cowlam

Ses Editörleri: Jean-Raphaël Dedieu, Campbell Askew, and Nicholas Gaster

Süre: 91 dk.

Jabberwocky (1977)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Terry Gilliam, Charles Alverson, and Sanford Lieberson

Yapım Şirketi: Python Films and Umbrella Films

Baş Yapımcı: John Goldstone

Yapımcılar: Sanford Lieberson and Julian Doyle (associate)

Görüntü Yönetmeni: Terry Bedford

Editör: Michael Bradsell

Yardımcı Editörler: Michael John Bateman and Roy Burge

Sanat Yönetmeni: Millie Burns

Ses Editörü: Alan Bell

Süre: 105 dk.

Time Bandits (Zaman Haydutları, 1981)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Michael Palin and Terry Gilliam

Yapım Şirketi: HandMade Films

Baş Yapımcılar: George Harrison and Denis O'Brien

Yapımcı: Terry Gilliam

Görüntü Yönetmeni: Peter Biziou

Editör: Julian Doyle

Sanat Yönetmeni: Norman Garwood

Müzik Bestecisi: Mike Moran

Ses Editörü: Dino Di Campo, Stanley Fiferman, and Mike Hopkins

Süre: 116 dk.

The Crimson Permanent Assurance (Kızıl Daimî Güvence, 1983)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Terry Gilliam

Yapım Şirketi: Universal Pictures, Celandine Films, and The Monty Python Partnership

Görüntü Yönetmeni: Roger Pratt

Editör: Julian Doyle

Sanat Yönetmeni: John Beard

Müzik Bestecisi: John Du Prez

Ses Editörü: Debbie Kaplan

Süre: 16 dk.

Brazil (1985)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown

Yapım Şirketi: Embassy International Pictures

Yapımcı: Arnon Milchan

Ortak Yapımcı: Patrick Cassavetti

Görüntü Yönetmeni: Roger Pratt

Editör: Julian Doyle

Sanat Yönetmeni: John Beard, Keith Pain

Müzik Bestecisi: Michael Kamen

Ses Editörü: Rodney Glenn

Süre: 132 dk

The Adventures of Baron Munchausen (Baron Munchausen'in Maceraları, 1988)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Charles McKeown, Terry Gilliam,

Yapım Şirketi: Columbia Pictures, Prominent Features, Laura Film, Allied Filmakers

Baş Yapımcı: Jake Eberts

Yapımcı: Thomas Schühly

Görüntü Yönetmeni: Giuseppe Rotunno

Editör: Peter Hollywood

Sanat Yönetmeni: Maria-Teresa Barbasso

Müzik Bestecisi: Michael Kamen

Ses Editörü: Rusty Coppleman

Süre: 126 dk.

The Fisher King (Balıkçı Kral, 1991)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Richard LaGravenese

Yapım Şirketi: Columbia Pictures:

Yapımcı: Debra Hill, Lynda Obst

Ortak Yapımcı: Tony Mark, Stacey Sher

Görüntü Yönetmeni: Roger Pratt

Editör: Lesley Walker

Sanat Yönetmeni: P. Michael Johnston

Müzik Bestecisi: George Fenton

Ses Editörü: Peter Pennell

Süre: 137 dk.

Twelve Monkeys (12 Maymun, 1995)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Chris Marker, David Webb Peoples, Janet Peoples

Yapım Şirketi: Universal Pictures, Atlas Entertainment, Classico

Ortak Yapımcı: Robert, Cavallo, Mark Egerton, Robert Kosberg, Gary Levinsohn

Yapımcı: Charles Roven Director of Photography: Roger Pratt Editor: Mark Audsley

Görüntü Yönetmeni: William Ladd Skinner

Music Bestecisi: Paul Buckmaster

Ses Editörü: Imogen Pollard

Süre: 129 dk.

Fear and Loathing in Las Vegas (Las Vegas'ta Korku ve Nefret, 1998)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Terry Gilliam, Tony Grisoni, Tod Davies, Alex Cox

Yapım Şirketi: Fear and Loathing LLC, Rhino Films, Shark Productions, Summit Entertainment, Universal Pictures

Ortak Yapımcı: Harold Bronson, Richard Foos

Yapımcı: Patrick Cassavetti, Laila Nabulsi, Stephen Nemeth

Görüntü Yönetmeni: Nicola Pecorini

Editör: Lesley Walker

Sanat Yönetmeni: Chris Gorak

Müzik Bestecisi: Ray Cooper

Ses Editörü: Peter Pennell

Süre: 118 dk.

The Brothers Grimm (Grimm Kardeşler, 2005)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Ehren Kruger

Yapım Şirketi: Dimension Films, Metro-Goldwyn-Mayer, Reforma Films, Atlas Entertainment

Ortak Yapımcı: Jonathan Gordon, Chris McGurk, Andrew Rona, John D. Schofield, Bob Weinstein, Harvey Weinstein

Yapımcı: Daniel Bobker, Charles Roven

Görüntü Yönetmeni: Newton Thomas Sigel

Editör: Lesley Walker

Sanat Yönetmeni: Keith Pain, Jirí Sternwald, Andy Thompson, Frank Walsh

Müzik Bestecisi: Dario Marianelli

Ses Editörü: Ian Wilson

Süre: 118 dk.

Tidelands (Kabuslar Diyarı, 2005)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Tony Grisoni, Terry Gilliam

Yapım Şirketi: Recorded Picture Company, Telefilm Canada, HanWay Films

Ortak Yapımcı: Paul Brett, Peter Watson

Yapımcı: Gabriella Martinelli, Jeremy Thomas

Görüntü Yönetmeni: Nicola Pecorini

Editör: Lesley Walker

Sanat Yönetmeni: Anastasia Masaro

Müzik Bestecisi: Jeff Dana, Mychaèl Dana

Ses Editörü: Nick Lowe

Süre: 120 dk.

The Imaginarium of Doctor Parnasuss (Doktor Parnasuss, 2009)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Terry Gilliam, Charles McKeown

Yapım Şirketi: Infinity Features Entertainment, Poo Poo Pictures, Parnasuss Productions, Davis-Films, Téléfilm Canada

Ortak Yapımcı: Victor Hadida, Patrice Theroux, David Valleau

Yapımcı: Amy Gilliam, Terry Gilliam, Samual Hadida, William Vince

Görüntü Yönetmeni: Nicola Pecorini

Editör: Mick Audsley

Sanat Yönetmeni: Dan Hermansen (Vancouver), Denis Schnegg (London)

Müzik Bestecisi: Jeff Dana, Mychaèl Dana

Ses Editörü: Nick Baldock

Süre: 123 dk.

The Legend of Hallowdega (Hallowdega Efsanesi, 2010) kısa

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Aaron Bergeron

Yapım Şirketi: Amp Energy Juice, Radical Media

Ortak Yapımcı: Frank Cooper, George Cox, Bob Friedman, Megan Hughes, Jon Kamen, Erica Pergament

Yapımcı: Justin Wilkes, Samantha Storr

Görüntü Yönetmeni: Luke McCoubrey

Editör: Alex Horwitz

Sanat Yönetmeni: Andrew Clark

Müzik Bestecisi: Human, Bill Sherman

Ses Editörü / Ses Mixer: William Martel Jnr.

Süre: 15 dk.

The Wholly Family (2011) short

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Terry Gilliam

Yapım Şirketi: Blue Door Soc. Coop, Pastifico Garafola

Yapımcı: Amy Gilliam, Gabrielle Oricchio

Görüntü Yönetmeni: Nicola Pecorini

Editör: Mick Audsley

Sanat Yönetmeni: Elio Maiello

Müzik Bestecisi: Daniele Sepp

Ses Editörü: Andre Jacquemin

Süre: 15 dk.

The Man Who Killed Don Quixote (2018)

Yönetmen: Terry Gilliam

Senaryo: Terry Gilliam, Tony Grisoni, Miguel de Cervantes y Saavedra (Roman)

Yapım Şirketi: Alacran Pictures, Tornasol Films, Entre Chien et Loup, Ukbar Filmes, El Hombre Que Mato a Don Quijote AIE, Carisco Producciones AIE

Yapımcı: Mariela Besuievsky, Amy Gilliam, Gerardo Herrero, Gregoire Melin

Müzik: Roque Baños

Sinematografi: Nicola Pecorini

KAYNAKÇA

About. (2020, 10 22). Hand Made Films. Erişim Adresi: https://www.handmadefilms.film/about/

Agamben, G. (1993). *Infancy and History: The Destruction of Experience*. Verso.

Akser, D. D. (2014). *Terry Gilliam'ın Brazil'inde İntertopik Öğeler. (Yüksek Lisans Tezi).* İstanbul: Kadir Has University Graduate School Of Social Sciences. Erişim Adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp

Arıcı, D. D. (2012). *Masalın Sesi.* Ankara: Pegem Akademi.

Aslanyürek, S. (2004). *Senaryo Kuramı.* İstanbul: Pan Yayıncılık. [Microsoft Edge Sürümü] Erişim adresi: https://turuz.com/storage/her_konu-2019-7/6699-Senaryo_Qurami-Semir_Aslanyurek-2004-220s.pdf

Atakan, N. (2008). *Sanatta Alternatif Arayışlar.* İzmir: Karakalem Kitabevi.

Aydın, F. (2020). Ahmet Ümit'in "Masal İçinde Masal" Adlı Eserinin Motif İndekse Göre İncelenmesi. *Akademik Sosyal Araştırmalar*, 39-48. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1031317

Bakhtin, M. M. (1984). *Rabelais and His World.* Bloomington: Indiana University Press.

Başol, Ö. (2010). *Senaryo Kitabı.* İstanbul: Pana Film Yayınları. [Microsoft Edge Sürümü] Erişim adresi: https://turuz.com/book/title/Senaryo+Kitabi+Senaryo+Yazim+Teknikleri+Ve+Film+Ornekleri-Oktem+Bashol-2010-687

Behrengi, S. (2002). *Behreng Masalları.* İstanbul: .....Yayınları.[Microsoft Edge Sürümü] Erişim adresi: https://turuz.com/book/title/BEHRENG_MASALLARI_Samed_Behrengi_ceviren_Mehmet_Kanar_%C4%B0stanbul_2002

Benjamin, W. (1993). *Pasajlar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Benjamin, W. (1999). *The Arcades Project.* Massachussetts: The Belknap Press of Harvard University Press.

Benjamin, W. (2018). *Fotoğrafın Kısa Tarihi.* İstanbul: Agora Kitaplığı.

Berger, j. (2018). *Görme Biçimleri.* İstanbul: Metis Yayınları.

Bettelheim, B. (2020). *Masallar Ne Anlatır?* İstanbul: Sfenks Kitap.

Birkenstein, J., Froula, A., & Randell, K. (2013). Fear and Loathing in Hollywood: Looking at Terry Gilliam through a Wide-angle Lens. J. Birkenstein, A. Froula, & K. Randell içinde, *the cinema of Terry Gıllıam: it's a mad world* (s. 9-16). New York: Wallflower Press.

Booker, K. M. (2014). *Comics Through Time. 4 vols. A History of Icons, Idols, and Ideas.* Praeger.

Boratav, P. N. (1969). *100 Soruda Halk Edebiyatı.* İstanbul: Gerçek Yayınevi.

Boratav, P. N. (1983). *Folklor ve Edebiyat II.* İstanbul: Adam Yayıncılık.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2012). *Film Sanatı.* Ankara: Koza Yayıncılık.

Branham, R. J., & Pearce, W. B. (1985). Between text and context: Toward a rhetoric of contextual reconstruction. *Quarterly Journal of Speech Volume:71 No:1,* 19-36.

Cardinal Fang. (2020, 12 19). *Terry Gilliam*. Cardinal Fang's Python Site. Erişim adresi: http://www.cardinalfang.net/biographies/gilliam_biog.html

CARROLL, L. (1941). *Alıce Harikalar Ülkesinde.* İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

Chute, H. (2017). *Why Comics? From Underground to Everywhere.* New York: Harper.

Corbett, K. M. (2008). The Troubles with Terry: What the Career of An 'Independent Auteur' Can Tell us About Creativity in the Filmmaking Industry. *Jurnal of Creative Work Volume 2, Issue 1*.

Cousland, R. (2020). Skyfall: The "Aliens Sequence" in Monty Python's Life of Brian . *Journal of Religion & Film: Vol. 24 : Iss. 1 , Article 54.* , 1-30.

Davis, M. (1990, 09-10). *Failure to Disperse: The L.A. Police Riot.* Erişim adresi: https://againstthecurrent.org/atc028/la-police-riot/

Deleuze, G., & Guattari, F. (1990). *Kapitalizm Ve Şizofreni 1- Göçebebilimi İncelemesi: Savaş Makinası- Bin Yayla.* Ankara: Bağlam Yayınları.

Devrim, H., & Araz, N. (tarih yok). *Meydan Larousse- Büyük Lugat Ve Ansiklopedi- Rom-Sıg- 17.* İstanbul: Sabah.

Duman, N. (2018). Peri Masallarının Orijini. *Asya Studies-Academic Social Studies/Akademik Sosyal Araştırmalar*, 67-72.

Elisabetta Girelli. (2020, 12 19). *Gilliam, Terry (1940-)*. Erişim adresi: http://www.screenonline.org.uk/people/id/513122/index.html

Evans, S. (2015, 01 21). *Masallar çocuklara uygun mu?* Erişim adresi: https://www.bbc.com/turkce/ozeldosyalar/2015/01/150121_vert_cul_masallar

Field, S. (2016). *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri.* İstanbul: Alfa Basım.

Fontaine, L. (1984). *Masallar*. İzmir: Cem Yayınevi.

Foucault, M. (2019). *Bu Bir Pipo Değildir.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Fromm, E. (1992). *Rüyalar, Masallar, Mitoslar.* İstanbul: Arıtan Yayınevi.

Froula, A. (2013). Steampunked: The Animated Aesthetics of Terry Gilliam in Jabberwocky and Beyond. J. Birkenstein, A. Froula, & K. Randell içinde, *the cinema of Terry Gıllıam: it's a mad world* (s. 16-31). New York: Wallflower Press.

Fulford, R. (1999). *Anlatının Gücü- Kitle Kültürü Çağında Hikâyecilik.* İstanbul: Kolektif Kitap.

Gardner, J. (2012). *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling.* Stanford University Press.

Gilliam, T. (2016). *Gilliamesk.* İstanbul: Alfa Basım Yayım.

Grimm, J., & Grimm, W. (2020). *Grimm Masalları.* İstanbul: Artemis Yayınları.

Guin, U. L. (2006). *Kadınlar- Rüyalar- Ejderhalar.* İstanbul: Metis Yayınları.

Gümüş, D. İ. (2019). *Elif ile Mahmut Hikayesi.* İstanbul: Hiperyayın.

Hamel, K. J. (2013). The Baron, the King and Terry Gilliam's Approach to 'the Fantastic'. J. Birkenstein, A. Froula, & K. Randell içinde, *the cinema of Terry Gıllıam: it's a mad world* (s. 54-65). New York: Wallflower Press.

Hamner, E. (2014). Reframed Hope: Transcendent Technology and Spiraling Subjectivity in Dystopian Cinema. D. Boscaljon içinde, *Hope and the Longing for Utopia: Futures and Illusions in Theology and Narrative* (s. 137-153). Eugene, Oregon: Pickwick Publications.

Harrison, Scott. (2017, 06 22). *From the Archives: 1967 antiwar protest turns violent*. Erişim adresi: Los Angeles Times: https://www.latimes.com/visuals/photography/la-me-fw-archives-1967-anti-war-protest-turns-violent-20170620-story.html

Holte, J. (2013). 'And Now for Something Completely Different': Pythonic Arthuriana. J. Birkenstein, A. Froula, & K. Randell içinde, *the cinema of Terry Gıllıam: it's a mad world* (s. 42-53). New York: Wallflower Press.

Hood, T. (2013). Grail Tales: The Preoccupations of Terry Gilliam. J. Birkenstein, A. Froula, & K. Randell içinde, *the cinema of Terry Gıllıam: it's a mad world* (s. 32-42). New York: Wallflower Press.

Hope, M. (1997). *Dinlerde, Bilimde ve Metafizikte Zaman Enerjisi.* İstanbul: Ruh ve Madde Yayınları.

Horvath, A. (2010). Pulcinella, or the metaphysics of the nulla: in between politics and theatre. *History of the Human Sciences Vol. 23 No. 2*, 47-67.

Hoover, S. (2009). Hunter S. Thompson & Gonzo Journalism: A Guide to the Research Reference Services Review, 37(3).

Justin Hobday. (2020, 12 19). *Monty Python's Flying Circus (1969-74)*. Erişim adresi: http://www.screenonline.org.uk/tv/id/469243/index.html

Kabuki – Geleneksel Japon Tiyatrosu. (2016, 04 21). Sakura Dergi, Erişim Adresi: http://sakuradergi.com/kabuki-geleneksel-japon-tiyatrosu/

Kantarcıoğlu, S. (1991). *Eğitimde Masalın Yeri.* İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Kıyar, N. (2013). *İlkel Us Ve Sanat Algısı Bağlamında Tabula Rasa Kurgusu*. Sanat Dergisi, 135-146.

Kuloğlu, G. (2016, 01 23). *Kabuki Tiyatrosu*. Erişim adresi: https://japonsinemasi.com/kabuki-tiyatrosu-2/

Kunak, G. (2012, 11 28). *Sen Sustukça Bedenin Konuş(t)ur(ulur)*. Erişim adresi: https://www.e-skop.com/skopbulten/sen-sustukca-bedenin-konus-tur-ulur/982

Landy, M. (2005). *Monty Python's Flying Circus.* Detroit: Wayne State University Press.

Langer, S. K. (2012). *Sanat Problemleri*. İstanbul: Mitos- Boyut.

Locke, J. (1999). *İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme.* Ankara: Öteki Yayınevi.

Mark Duguid. (2020, 12 19). *The Roots of Monty Python*. Erişim adresi: http://www.screenonline.org.uk/tv/id/1377417/index.html

Meehan, K. (2014). *Performing the Laboring Class: The Evolution of Punch and Judy Performance.* Texas: Texas State University.

Melton, J., & Sterling, E. (2013). The Subversion of Happy Endings in Terry Gilliam's Brazil. J. Birkenstein, A. Froula, & K. Randell içinde, *the cinema of Terry Gıllıam: it's a mad world* (s. 66-78). New York: Wallflower Press.

Monty Python Wiki: It's...Terry Gilliam. (2020, 12 19). Erişim adresi: https://montypython.fandom.com/wiki/Terry_Gilliam

Nar, M . (2014). *Yapısalcılık Kavramına Antropolojik Bir Yaklaşım: Levi-Strauss ve Yapısalcılık*. Antropoloji , (27) , 29-46 . DOI: 10.1501/antro_0000000225

Onaran, A. Ş. (2014). *Binbir Gece Masalları.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Parmaksız, A. (2020). *Freud Bana Masal Anlatsa*. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.

Platon. (2018). *Devlet.* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

PRETTYMAN, B. Ö. (2019). *George Orwell'in Bin Dokuz Yüz Seksen Dört ve Terry Gilliam'ın Brazil eserlerinde Distopyanın Değişen Yüzü: Kültürel materyalist bir çalışma (* Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı. Erişim adresi: https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp

Propp, V. (2020). *Masalın Biçimbilimi.* İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Ramsburg, J. (2020, 04 27). *Let's Pretend!* Erişim adresi: http://www.jimramsburg.com/lets-pretend.html

Rousseau, J. J. (2009). *Emile "Bir Çocuk Büyüyor".* İstanbul: Selis Kitaolar.

Sakaoğlu, S. (1980). *Anadolu- Türk Efsanelerinde Taş Kesilme Motifi ve Bu Efsanelerin Tip Kataloğu.* Ankara: Milli Folklor Araştırma Dairesi Yayınları.

Sakaoğlu, S. (2011). *Halk Hikayeleri.* Eskişehir: Açıköğretim Fakültesi Yayını.

Sakaoğlu, S. (2016). *Masal Araştırmaları.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Sakaoğlu, S. (2018). *Masal Araştırmaları 2.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Sezer, M. Ö. (2011). *Masallar ve Toplumsal Cinsiyet.* İstanbul: Evrensel Basım Yayın.

Şimşek, D. D. (2001). *Yukarıçukurova Masallarında Motif ve Tip Araştırması.* Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.

Stubbs, P. (2020, 12 19). *A Short Biography of Terry Gilliam*. Erişim adresi: https://www.dreamsfanzine.com/tgbiog.htm

Stubbs, P. (2020, 10 11). *Terry Gilliam on The Wholly Family*. Erişim adresi: https://www.dreamsfanzine.com/wholtg.htm

Sven Mikulec. (2020, 12 19). *'Time Bandits': The Ever-Lasting Importance of Terry Gilliam's Best Fairy Tale*. Erişim adresi: https://cinephiliabeyond.org/time-bandits-the-ever-lasting-importance-of-terry-gilliams-best-fairy-tale/

Teksoy, R. (2014). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi Cilt 1.* İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

The Goon Show. (2020, 12 19). Erişim adresi: https://www.bbc.com/historyofthebbc/anniversaries/may/the-goon-show

The Goon Show. (2020, 12 19). Erişim adresi: http://www.bbc.co.uk/comedy/thegoonshow/

Thompson, S. (1961). *The Types Of The Folktale.* Helsinki: Suomalaınen Tıedeakatemia .

Thompson, S. (1977). *The Folktale.* Berkeley & Los Angeles: University of California Press.

Türk Dil Kurumu (2005). *Türkçe Sözlük*. Ankara: TDK Yayınları.

Wallenfeldt, Jeff. (2021, 05 24). *There's a Riot Goin' On: Riots in U.S. History (Part Two)*. Erişim adresi: https://www.britannica.com/list/theres-a-riot-goin-on-riots-in-us-history-part-two

Warner, M. (2015, 01 07). *Masallar nasıl ortaya çıktı?* Erişim adresi: https://www.bbc.com/turkce/ozeldosyalar/2015/01/150107_vert_cul_masallar#orb-footer

Warner, M. (2019). *Bir Zamanlar Bir Ülkede... Masalların Kısa Tarihi.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Winberry, J. J. (1976). The Elusive Elf: Some Thoughts on the Nature and Origin of the Irish Leprechaun. *Folklore, Vol. 87, No. 1 (1976)*, s. 63-75.

Wollen, P. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam.* İstanbul: Metis Yayıncılık.

Yakut, N. (2019, 07 25). *Erdal Küçükyalçın | Türkiye ve Japonya Üzerine Röportaj*. Erişim adresi: https://japonsinemasi.com/erdal-kucukyalcin-turkiye-ve-japonya-uzerine-roportaj/

Yavuz, M. H. (2013). *Masallar ve Eğitimsel İşlevleri.* Ankara: Eğiten Kitap.

Yaylagül, L. (2018). *Kitle İletişim Kuramları.* Ankara: Dipnot Yayınları.

Yılmaz, L. (2000). Önsöz. Y. Bonnefoy içinde, *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlügü* (s. 5). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Yurttaş, S. (2019). *Toplumsal Kimlik Okuryazarlığı*. BAİBÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 825-842.

Zipes, J. (2018). *Dayanılmaz Peri Masalı.* İstanbul: Alfa.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Soyadı, adı	:	GÜMAN, Sümeyye
Uyruğu	:	T.C.
Doğum tarihi ve yeri	:	1994, Çankırı

EĞİTİM BİLGİLERİ

Derece	**Eğitim Birimi**	**Mezuniyet Tarihi**
Lisans	Kütahya Dumlupınar Üniversitesi/ Çizgifilm- Animasyon	2018
Lisans	Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi/ Resim-iş Eğitimi	2015
Lise	Selahattin İnal Güzel Sanatlar Lisesi	2011

İŞ TECRÜBESİ

Ser. Öğr. Gör.	Çankırı Karatekin Üniversitesi/ Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi	2020-2021