Mutant Ninja Kaplumbağalar'ın Göstergebilimsel Analizi

Semiotic Analysis of Teenage Mutant Ninja Turtles

Aysel AY
Arş. Gör., Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü
ayselay4722@gmail.com
0000-0003-2816-1634

Araştırma & Yayın Etiği

Bu makale en az iki hakem tarafından incelenmiş, iThenticate yazılımı ile taranmış, araştırma yayın ve etiğine aykırılık tespit edilmemiştir.

Research & Publication Ethics

This article was reviewed by at least two referees, a similarity report was obtained using iThenticate, and compliance with research/publication ethics was confirmed.

CC BY-NC 4.0

Bu makale Creative Commons Attribution-NonCommercial License altında lisanslanmıştır.

This paper is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial License

Copyright ©

Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya/TÜRKİYE

Sakarya University, Institute of Social Science, Sakarya/TURKEY

Atıf/Citation

Ay, Aysel . "Mutant Ninja Kaplumbağalar'ın Göstergebilimsel Analizi". Akademik İncelemeler Dergisi 17/ 2 (Ekim 2022): 285-310 . https://doi.org/10.17550/akademikincelemeler.1146850

Makale Türü/Article Type: Araştırma Makalesi/Research Article
Geliş Tarihi/Date Received: 21.07.2022
Kabul Tarihi/Date Accepted: 27.09.2022
Yayın Tarihi/Date Published: 15.10.2022

ISSN: 1306-7885
E-ISSN: 2602-3016
Cilt/Volume: 17 | Sayı/Issue: 2 |
Yıl/Year: 2022 (Ekim/October)

Mutant Ninja Kaplumbağalar'ın Göstergebilimsel Analizi

Öz

Her şey bir göstergedir. Kullandığımız sözcükler, yazdığımız metinler, izlediğimiz film ya da diziler, fotoğraflar veya sosyal medyada kullanılan her bir içeriği 'gösterge' olarak değerlendirebiliriz. Bu göstergeler bir temsil olarak bize sürekli bir şeyler söylemektedirler. Bu açıdan düşünüldüğünde çocuklar için hazırlanan çizgi filmlerin de bir gösterge olması kaçınılmazdır. Bundan yola çıkarak, otuz yılı aşkın süredir tüm dünyada gerek televizyonda gerekse sinemalarda güncelliğini kaybetmeden yayınlanan 'Mutant Ninja Kaplumbağalar' (Teenage Mutant Ninja Turtles) adlı çizgi filmin de göstergeleri olabileceği düşünülmüştür. Bu nedenle çalışmanın amacı, 'Mutant Ninja Kaplumbağalar' adlı çizgi film ve animasyonların nasıl bir anlatısı olduğunu, bu anlatıdaki temsillerin, çizgi film ve animasyonlarda yer alan karakterler ve adları, karakterlerin kullandığı silahlar, yedikleri yiyecekler, giysileri, kullandıkları renkler ve mekanlar aracılığıyla çözümlemektir. Ayrıca, genel olarak Mutant Ninja Kaplumbağalar'da ele alınan konunun neyi temsil ettiği ilgili karakterler aracılığıyla analiz edilmiştir. Çalışmada, göstergebilimsel olarak incelenen her bir göstergenin de belirli kültürel anlamla üretildiği görülmüştür. Rönesans'tan günümüze kadar gelen kültürel miras belirli bir topluma ait kültürü yansıtmaktadır. Dolayısıyla kitle iletişim araçları ile yayılan kültür, kendisinden farklı kültürleri etkisine alabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Mutant Ninja Kaplumbağalar, Göstergebilim, Çizgi Film, Gösterge, Kültür.

Semiotic Analysis of Teenage Mutant Ninja Turtles

Abstract

Everything is a sign. We can consider the words we use, the texts we write, the movies or TV series we watch, photos or any content used in social media as a 'sign'. These signs are constantly telling us something as a representation. When considered from this point of view, it is inevitable that cartoons prepared for children will also be an sign. Based on this, it has been thought that the cartoon called 'Teenage Mutant Ninja Turtles', which has been broadcast all over the world for more than thirty years, both on television and in cinemas without losing its currency, may also be signs. For this reason, the aim of the study is to analyze the narrative of the cartoons and animations called 'Teenage Mutant Ninja Turtles' through the representations in this narrative, the characters and their names in the cartoons and animations, the weapons used by the characters, the food they eat, their clothes, the colors and places they use. In addition, what the subject discussed in Mutant Ninja Turtles in general represents was analyzed through the relevant characters. In the study, it has been seen that each sign examined semiotically is produced with a certain cultural meaning. The cultural heritage from the Renaissance to the present reflects the culture of a particular society. Therefore, the culture spread by mass media can influence different cultures from itself.

Keywords: Teenage Mutant Ninja Turtles, Semiotics, Cartoon, Sign, Culture.

Giriş

Göstergebilim, yaşamın her alanına göstergeler aracılığıyla yaklaşan ve bu göstergelerin içinde bulunduğu dizgelerin oluşum süreçlerini inceleyen bir bilim dalıdır. Her uzmanlık alanı, göstergebilimin gözüyle yeniden değerlendirilebilir (Akerson, 1987). Dahası, yaşadığımız dünyayı algılama biçimimiz, yorumumuz kullandığımız dilin betimlemelerinin yanı sıra içinde yaşadığımız kültür aracılığıyla da şekillenmektedir. Kültürü oluşturan geleneksel yapılar (aile, okul, sosyal çevre vs) dışında kitle iletişim araçları da algıladığımız dünyayı anlamlandırmada etkilidir. Kurduğumuz her bir cümlenin alt metinleri olduğu gibi, kullandığımız her eşya, dinlediğimiz müzik, izlediğimiz filmler, okuduğumuz kitaplar bizim dışımızdaki dünyaya kim olduğumuza dair fikirler verir. Elbette bu fikirlerin bir kesinliği yoktur. Çünkü bizi algılayan 'dışarsı' da kendi hayat dinamiklerine göre bu fikirleri edinecektir.

Bu gerçek biz olmaktan ziyade ön kabuller, kültürel kodlar ve belki de sınırlı araştırmalar çerçevesinde ortaya çıkan 'biz' olacaktır. Bu açıdan bakıldığında göstergebilimsel çözümlemede de göstergeyi yorumlayanın kültürel kodları etkili olacaktır. Bu aynı zamanda göstergeyi oluşturanın da belirli bir kültürel söylem ürettiği anlamına gelmektedir.

Öte yandan kültür değişken bir olgudur. Bu nedenle anlamlar değişebilir. Bu noktada anlam üreticileri yeni kültür biçiminin de üreticisi olacaktır. Anlam üreticileri arasında, farklı dallardaki sanatçılardan, roman yazarlarına, şairlere, ozanlara kadar birçok alandan bahsedilebilir. Ancak modern dünyanın en büyük anlam üretici kuşkusuz kitle iletişim araçlarıdır. Elbette bu saydığımız alanlar da kitle iletişimi içinde yer almaktadır. Ancak hiçbiri tek başına medya kadar etkili olamamaktadır. Özellikle de dijitalleşen medya bu alanları da içine alarak ve onların da anlam düzeyini etkiyerek tüm dünyaya yayabilmektedir. Nitekim çalışmaya konu olan 'Mutant Ninja Kaplumbağalar' da ilk başta bir kitap olarak basılmış, daha sonra çizgi film ve animasyon olarak uyarlanmıştır. Adorno ve Horkheimer'ın kültür endüstrisi kavramları bu yaklaşımımızı desteklemektedir. Adorno ve Horkheimer'a göre:

> *''Bütün dünya kültür endüstrisinin süzgecinden geçirilir. Film, gündelik algı dünyasını yeniden vermeyi amaçladığı için dışarıdaki sokakları az önce izlediği filmin devamı olarak algılayan sinema izleyicisinin bu bildik deneyimi yapımın temel ilkesi haline gelmiştir. Yapım teknikleri, ampirik nesneleri ne kadar yoğun ve eksiksiz kopyalayabilirse, dışarıdaki dünyanın beyazperdede gösterilenin kesintisiz bir uzantısı olduğu yanılsamasını yaratmak da o kadar kolay olur (Adorno & Horkheimer, 2014, 169).''*

Bunun yanında Mehmet Rifat, her şeyin bir anlatıya sahip olduğunu belirtmektedir. Rifat'a göre; *'anlatılar kurmaca olabilecekleri gibi, durumları saptayıcı, dönüştürücü, insanları ayartıcı, kandırıcı, ikna edici, yönlendirici, yasaklamalar koyucu, buyurucu da olabilir* (Rifat, Göstergebilimin ABC'si, 2009, 20)'. Bu açıdan bakıldığında çizgi film ya da animasyonlar da bir anlatıdır ve en az bir amaca yöneliktir. Bu bağlamda 'Ninja Kaplumbağalar' adlı çizgi filmlerin, animasyonların ve sinema filmlerinin de belirli bir amaca yönelik anlatısı olduğu düşünülmektedir. Kuşkusuz anlatıları çözümlemede kullanılabilecek en uygun yöntemlerden biri göstergebilimdir. Bu nedenle çalışmada, 'Ninja Kaplumbağalar'' adlı çizgi film ve animasyonlarda yer alan karakterler ve adları, karakterlerin kullandığı silahlar, giysileri, kullandıkları renkler, mekanlar, göstergebilim yöntemiyle çözümlenecektir.

Bunun yanında yapılan geniş literatür araştırmasında Mutant Ninja Kaplumbağalar adlı çizgi film/animasyon hakkında göstergebilimsel bir incelemeye rastlanmamıştır. Türkçe yayınlarda çizgi filmdeki şiddet açısından (Açıkgöz Ş., 2017) ya da imgelerin çocuk eğitimindeki yerine yönelik (Gümüşsoy & Yayan, 2016) araştırmalar tespit edilmiştir. İngilizce kaynaklarda ise çalışmalarda, çizgi filmde alt metinleri okumaktan çok çizgi filmin yarattığı oyuncak sektörü ve çizgi roman değerlendirmelerine yer verilmiştir (Masters, 1990). Bazı çalışmalarda çizgi filmin öyküsünün televizyon ya da video oyunlarına aktarımına dikkat çekilmiş, farklı çizgi filmlerle birlikte tartışılmıştır (M., 1991). Diğer bir çalışmada ise çocukların yaratıcı yazarlığının gelişimi için çizgi filmin kullanımından söz edilmektedir (Buchan, 1996). Ancak bu çalışmalar oldukça eskidir.

1. Göstergebilim ve Göstergebilimciler

Gösterge, zihnimizdeki bir kavramın yerine geçen bir durum, eylem ya da varlık anlamına gelir. Bir sözcük ya da görüntü şeklinde karşımıza çıkan göstergeler, mesaj iletme işlevine sahiptirler. Bu mesaj, iletişim, uyarı ya da sanatsal amaçlı olabilir. Aynı gösterge, içinde bulunduğu bağlama göre farklı şekillerde yorumlanabilir. Göstergeler, nesnelerin asılları olmadığından ve insanlar tarafından oluşturulduğu için bir anlamda bizimle nesne arasına mesafe koyarlar. Bu da bireye dünyayı dışardan bir gözle algılama imkanı vermektedir (Akerson, 1987). Mehmet Rifat göstergeyi şöyle tanımlamaktadır:

> *''İnsanların bir topluluk yaşamı içinde birbirleriyle anlaşmak amacıyla yarattıkları ve kullandıkları doğal diller (sözgelimi Türkçe, Fransızca, İngilizce, çince, vb.), çeşitli jestler (el-kol-baş hareketleri), sağır-dilsiz alfabesi, trafik işaretleri, bazı meslek gruplarmda kullanılan flamalar (sözgelimi denizcilerin flamaları), reklam afişleri, moda, mimarlık düzenlemeleri, edebiyat, resim, müzik, vb. çeşitli birimlerden oluşan birer dizgedir. Değişik gereçlerin kullanılmasıyla (ses, yazı, görüntü, hareket, vb.) gerçekleşme aşamasma gelen bu dizgeler belli kurallarla işleyen birer anlamlı bütündür (Rifat, Göstergebilimin ABC'si, 2009, 12). ''*

Gösterge kavramı tarih boyunca farklı alanlarda kullanılmıştır. Dilbilimsel kavramsallaştırma ise Ferdinand de Saussure tarafından gerçekleştirilmiştir. Saussure'de gösterge iki düzlemden oluşmaktadır. Birincisi, anlatım düzlemine atıfta bulunan gösterenler düzlemi, ikincisi ise içeriksel düzlemi vurgulayan gösterilenler düzlemidir (Barthes, Göstergebilimsel Serüven, 2012, 45-47). John Fiske, Saussure'un bu yaklaşımını şöyle ifade etmektedir, ''gösteren, göstergenin algıladığımız imgesidir. Gösterilen, gösterenin göndermede bulunduğu zihinsel kavramdır (Fiske, 2003, 67).''

Ferdinand de Saussure'ün dil hakkında yaptığı çalışmalar göstergebilimin doğuşuna zemin hazırlamıştır. Her ne kadar ondan sonra gelen isimler zaman zaman onun yaklaşımını eleştirse de bu eleştiriler onun attığı temeller üzerine inşa edilen yeni bakış açıları doğrumuştur. Gösterge kavramı ise farklı yaklaşımlar ve oldukça geniş bir alt yapı ile farklı teorisyenlerce ele alınmıştır. Çalışmanın sınırlılıkları gereği burada yalnızca göztergebilimsel çözümlemede yararlanılan görüşlere yer verilecektir.

2. Charles Sanders Peirce'ün Göstergebilim Anlayışı

Farklı bilim dallarında da çalışmalar yapmış olan Charles Sanders Peirce, göstergebilimi sistematik olarak ele alan ilk düşünürdür. Peirce'in Gösterge Teorisi veya Göstergebilim anlayışı, anlamlandırma, temsil, gönderme ve anlamın bir açıklamasıdır. Gösterge teorilerinin uzun bir geçmişi olmasına rağmen, Peirce'in açıklamaları, genişlikleri ve karmaşıklıkları ve yorumlamanın anlamlandırmadaki önemini yakalamaları bakımından farklı ve yenilikçidir (Atkin, 2013). Peirce'ün göstergebilim anlayışı mantık zemininde gelişmiştir. Gösterge sistemini üçlü ayırımlar üzerine kurmuştur. Saussure'ün dil temelli yaklaşımına karşın Peirce'ün görüşü bilim ile faydacılık üzerine gelişen bir mantık teorisidir (Özmakas, 2009, 35).

Peirce'ün temel iddiası, göstergelerin birbiriyle ilişkili üç bölümden oluşmaktadır. Buna göre göstergenin kendisi; bir gösterge, bir nesne ve bir yorumlayıcıdan oluşmaktadır. Burada yorumcu bir bakıma göstergenin bir çevirisini yapmaktadır. Ayrıca göstergeyi anlayabilmek adına, göstergenin nesnesi yorumlayıcının yorumunu

belirlemektedir. Örneğin bir gösterge olarak dumanın nesnesi ateştir. Bu nedenle yorumlayıcı dumanı gördüğünde ateşin varlığına yönelik bir değerlendirme yapacaktır (Atkin, 2013). Peirce'ün üçlü ayırımları içinde en çok kullanılanlardan biri de ikon/görüntüsel gösterge, simge/sembol ve belirtidir. İkon/görüntüsel gösterge nesnesine benzerken, belirtinin nesnesi ortadan kalktığında onu gösterge yapan niteliği de yitirmiş olur. Ancak simge/sembol olarak adlandırılan üçüncü ayırımda, temsil niteliği ya yorumcuya göre değişir ya da toplumsal düşünce ortaklığı ile ortaya çıkar (Peirce, 1984, 274-292, akt: Özmakas, 2009, 39).

3. Roland Barthes'ın Göstergebilim Anlayışı

Roland Barthes, nesnelerin, görüntülerin ve davranışların anlam taşıyabileceğini berlirtmektedir. Ancak bunun hiçbir zaman bağımsız bir biçimde olamayacanın altını çizerek, 'her gösterge dizgesi dille karışır' demektedir (Barthes, 2012, 28). Bu da kültürel kodlara göre yorum yapmak ile ilgilidir. Barthes, dil için "aynı topluluğa ait öznelerde konuşma pratiğinin biriktirdiği hazinedir" demektedir (Barthes, 1968). Bu hazine, toplumlar geliştikte ve dönüştükçe işlenen bir elmas gibi farklı formlar alabilmektedir. Bu nedenle göstergeyi okumada anlamın işçiliği önemlidir.

Barthes'ın kuramının merkezinde anlamlandırmanın iki dizgesi yer almasının temelinde de bu anlam işçiliği vardır. Barthes, 'Göstergebilimin İlkeleri'ni anlattığı kitabında, Hjelmslev'in 'yan anlamsal gösterge dizgesi' diye ifade ettiği olguyu daha da geliştirerek ''bir yan anlam dizgesi, anlatım düzleminin de bir anlamlama dizgesince oluşturulduğu dizgedir'' demektedir (Barthes, 1979). Barthes'ın modeli, müzakereli, etkileşimci anlam düşüncesinin analiz edilebileceği sistemli bir modeldir. Bu model temel olarak düz anlam ve yan anlam üzerine kuruludur. Düz anlam, göstergenin ortak duyusal, belirgin anlamına gönderme yapar. Yan anlam ise; göstergenin, kullanıcıların duygularıyla, heyecanları ve kültürel değerleriyle buluştuğunda meydana gelen etkileşimi ifade etmektedir. Bu anlamların öznelliğe ya da en azından öznelerarasına doğru kaydığı andır; bu anda yorum, yorumlayıcıdan etkilendiği kadar nesne ya da göstergeden de etkilenir (Fiske, 2003, 115-116).

Bununla birlikte 1964 yılında Barthes, geleceğin yan anlam dilbiliminin olacağını iddia etmektedir. Ona göre, toplum, dilin sağladığı birinci dizgeden yola çıkarak, sürekli olarak ikinci anlam dizgeleri geliştirir. Bunlar bazen örtük bazen açık bir şekilde oluşturulan anlam tarihsel anlamda insanbilimle yakından ilgilidir. Sonuçta yan anlamın kendisi de bir dizgedir ve gösterenler, gösterilenler ve bunları birbirine bağlayan bir anlamlama düzeyini kapsamaktadır (Barthes, 1979, 89). Barthes bu ifadeleriyle iç içe geçmiş dizgelerin anlam düzeyinin insanlıkla beraber yol alarak, etkileşim sonucunda ortaya çıkan anlamlandırmalar bütününü bize göstermektedir.

4. Mihail Bakhtin'in Karnavalesk Yaklaşımı

Mihail Bakhtin'in Orta Çağ'daki karanavalın, toplumsal değerleri ve hiyerarşileri simgesel olarak ve geçici bir süre için alt üst etmesini örnek alarak ortaya koyduğu karnavalesk kavramı, temel olarak François Rabelais'in yapıtları ile halk kültürü arasındaki benzerliği yansıtmak adına kullanmıştır. Buradan yola çıkarak çok sesli roman türü ile karnavalesk kavramı aracılığıyla bir yakınlık kurmuştur (Rifat, Açıklamalı Göstergebilim Sözlüğü, 2013, 36). Karanavalesk kavramı, karanavallarda toplumun her kesiminden insanın, karnaval sürecince sıradan hayattaki rollerinin dışına çıkması, alışılan dünya düzenini tepe taklak edilmesinden yola çıkmaktadır. Karnaval bir oyun gibi seyredilmez herkes içinde yer alır. Eşitsizlik yok edilir, kısıtlama

yoktur. Kral soytarı, soytarı kral olabilmektedir. Burada otorite geçici bir süreliğine alaşağı edilmektedir (Uygun & Akbulut, 2018, 78).

Bakhtin, karnavalesk kavramıyla toplumsal yaşama ait normların baş aşağı edildiği, kutsallara dokunulduğu, resmi olan veya olmayan tüm hiyerarşik yapıların alaya alındığı ve ironiyle kurulan bu çılgınlık dünyasının çok sesliliği yarattığını dile getirmektedir. Tek sesli, monolog anlayışa karşın karnavalesk diyalojik düşünme biçimini sağlar. Bu sayede merkezin dayattığı anlamlardan, tek sesli, tek yönlü yaklaşımdan kaçılabilir. Geçici süreliğine de olsa çok sesli bir dünya ortaya çıkabilir (Sözen, 2013, 66).

5. Mutant Ninja Kaplumbağalar'ın Göstergebilimsel Analizi

5.1. Çalışmanın Amacı

Her anlatı biçiminin bir amacı olması nedeniyle, bu çalışmanın amacı da 'Mutant Ninja Kaplumbağalar' adlı çizgi film ve animasyonların nasıl bir anlatısı olduğunu, bu anlatıdaki temsillerin, çizgi film ve animasyonlarda yer alan karakterler ve adları, karakterlerin kullandığı silahlar, yedikleri yiyecekler, giysileri, kullandıkları renkler ve mekanlar aracılığıyla çözümlemektir.

5.2. Çalışmanın Yöntemi

Göstergebilime farklı yaklaşımlarımların olması farklı yöntemleri beraberinde getirmekle birlikte, bir metin ya da görsel aynı anda birden fazla yaklaşım ile de çözümlenebilir. Bu düşünceden yola çıkılarak çalışmada birden fazla göstergebilimsel yaklaşımdan faydalanılacaktır. Ancak burada yaptığımız değerlendirme Peirce'ün yaklaşımı ile daha anlamlı hale gelmektedir. Çünkü bu çalışmadaki tüm göstergeler tarafımızdan yorumlanmaktadır. Bu da Peirce'nin sözünü ettiği üçlü ayırımların 'yorumcu' konumunu ifade etmektedir. Peirce esasen bireyi, bir göstergeyi anlamlandırmaya katmaktadır. Barthes'ta gördüğümüz yan anlamın üretiminde de kültürel kodlar ve insan faktörü söz konusudur. Peirce'ün yaklaşımı da göstergeyi kişiden bağımsız ele alamayacağımızı göstermektedir. Dolayısıyla bu çalışmada da ele alınan her bir gösterge bir bakıma makale yazarının 'yorumlayıcı' konumunun sonucunda elde edilen kültürel temsiller olacaktır. Bazı göstergeler ise kültürel kodların daha belirli olmasının da etkisiyle Barthes'ın yan anlam dizgeleri ile çözümlenmiştir. Bu bağlamda karakterlerin kullandığı renklerin çözümlemesi için Barthes'ın yan anlam, düz anlam anlayışından da faydalanılmıştır.

Karakterlerin esasen bir hayvan olması nedeniyle bu yönlerini analiz edebilmek için Bahtin'in 'Karnavalesk' yaklaşımından yararlanılmıştır. Ninja Kaplumbağaların sürekli pizza yemeleri de kültür endüstrisi ve kültürel emperyalizm açısından değerlendirilmiştir. Ayrıca bir çizgi filmin 30 yılı aşkın süredir farklı yapım biçimleri ile izleyici karşına çıkabilmesi hikayenin başarısının yanında üretilen kültürel içeriğinin nasıl bir endüstiriyel ürüne dönüştüğünün de göstergesidir. Bu da çalışmanın bazı yerlerinde kültür endüstrisi yaklaşımını kullanmanın gerekçesidir.

5.3. Çalışmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Çalışmanın amacı gereği, belirli bir dönemde yayınlanmış 'Ninja Kaplumbağalar' adlı çizgi film ve animasyonlar ele alınmamıştır. Sadece çizgi filmin genel anlatısının ortaya çıkmasını sağlayan konusu ve karakterleri incelenmiştir. Ayrıca çalışmanın sınırlılıkları gereği belirli bir bölüm ya da animasyon filminin çözümlenmesi temel

alınan anlatı çözümlemesinin dışında, ayrı bir çalışmanın konusu olabilecek genişliktedir. Ele alınan karakterler ise çizgi filmin ilk zamanlarında beri yer alan ana karakterlerdir. Çizgi filmde, animasyon ya da sinema filmlerinde birçok farklı karakter yer almıştır ancak çalışmanın sınırlılıkları gereği bu isimler incelenmemiştir.

5.4. Çizgi Filmin Künyesi ve Ekran Tarihleri

Çizgi filmin adı: Mutant Ninja Kaplumbağalar.

Orijinal adı: Teenage Mutant Ninja Turtles.

İlk Yapımcılar: Murakami, Wolf, Wsenson Inc.

Konu: Uzak doğu kültürü ile yetişmiş ancak Amerikalı olan kahraman Mutant Ninja Kaplumbağalar

Yazarlar (İlk): Kevin Eastman ve Peter Laird

Yapım: Amerika

Yapım yılı: 1987 (ilk kez 1984'te çizgi roman olarak yayımlanmış, çok iyi bir çıkış sağladıktan sonra çizgi film yapılmıştır.)

Mutant Ninja Kaplumbağalar, 1987' de başlayıp 1996'ya kadar devam eden çizgi dizi dışında sinema film serileri olarak da yayınlanmıştır. Bu film serilerinden ilki, 1990 yılında Steve Barron yönetmeniliğinde 'Teenage Mutant Ninja Turtles' adıyla, ikincisi Michael Pressman yönetmenliğinde 'Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze' adıyla 1991 yılında, üçüncüsü; Stuart Gillard yönetmenliğinde 'Teenage Mutant Ninja Turtles III' adılya 1993'te çekilmiştir. Ayrıca 2007 yılında Kevin Munroe yönetmenliğinde animasyon filmi çekilmiş, 2003-2010 yılları arasındaysa tekrar televizyon ekranlarında yer almıştır. Bu serilerin hepsi Kevin Eastman ve Peter Laird tarafından yazılmıştır. Ancak 2012-2017 yılları arasında yine televizyonda yayınlanan animasyonun yazarları, Ciro Nieli ve Joshua Sternin'dir. 2015 yılında Michael Chang ve Ciro Nieli yönetmenliğinde'Teenage Mutant Ninja Turtles: The Moons of Thalos 3' adlı animasyon filmi yayınlanmıştır. Animasyon'nun senaryo yazarları John Shirley, Peter Laird ve Kevin Eastman'dır. 2019 yılında ise Jake Castorena yönetmenliğinde, 'Batman: Ninja Kaplumbağalar' adlı bir çizgi sinema filmi daha çekilmiştir. Senaryo yazarları Marly Halpern-Graser, James Tynion IV ve Freddie Williams II'dur. 2014 yılında ise yine bir sinema filmi çekilmiştir. Bu filmin yönetmenliğini Jonathan Liebesman yapmış, senaryo yazarları ise Josh Appelbaum, André Nemec ve Evan Daugherty'dir. 2016 yılında devam filmi olarak 'Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows', Dave Green yönetmeliğinde çekilmiştir. Ayrıca filmin senaryo yazarları içinde Josh Appelbaum ve André Nemec dışında ilk yazarlarından Peter Laird de yer almaktadır. 2023 yılında aynı serinin üçüncü filmi Jeff Rowe yönetmenliğinde vizyona girecektir. Senaryo yazarları ise yine Kevin Eastman ve Peter Laird'dir (https://www.imdb.com, 2022).

5.5. Çizgi Filmin Öyküsü

Ninja kaplumbağalar çizgi filminde dört ninja kaplumbağa vardır. Bunlar; Leonardo, Michelangelo, Donatello ve Raphael. Bu ninja kaplumbağalrın başında 'Usta Splinter' dedikleri bir mutant fare bulunmaktadır. Usta Splinter ve ninja kaplumbağalar 'Beyin' adlı düşmanları ve onun adamı olan Shredder'e karşı savaşırlar. Bu savaşın çıkış noktasına bakacak olursak; Usta Splinter ve Shredder olarak tanıdığımız kahramanlar Hamato Yoshi ve Oruku Saki adında eskiden beri rakip olan iki ninjadır. Hamato Yoshi,

Japonya'da bir ninja okuluna sahiptir. Çizgi filmin ilk bölümünde Splinter, gazeteci April'a kendi dönüşümünü anlatırken bu okuldaki görevini 'aydınlanmanın ve savaşçı yollarının öğretmeni' olarak tanımlaktadır. Ancak öğrencilerinden Oruku Saki'nin onun liderliğini kabul etmemesi her şeyi değiştirmiştir. İkisi arasında çıkan bir kavgada Hamato Yoshi yani usta Splinter, Oruku Saki yani Shredder'in yüzünde derin bir iz bırakarak yener. Shredder o günden sonra yüzündeki yara sebebiyle hep bir maskeyle dolaşmak zorunda kalır. Oruku Saki intikam almak istemektedir. Bir sensei uzmanının okulu ziyareti sırasında, Oruku Saki'nin Hamato Yoshi'nin kıyafetine sapladığı bıçak nedeniyle Yoshi senseinin önünde eğilemez. Bıçağı kıyafetinden çıkarttığında da elindeki bıçakla senseiyi öldürmek istediğini düşünürler. Bu durum okulunun elinden alınmasına neden olur. Bu utançla daha fazla Japonya'da yaşamayan Yoshi, Amerika'ya gider. Parasız olduğu için kanalizasyonlarda yaşamak zorunda kalır. Oradaki farelerle arkadaşlık eder. Daha sonra bir çocuk tarafından kanalizasyona yanlışlıkla düşürülen dört kaplumbağa da bu arkadaşlığa dahil olur. Bunlara çok sevdiği rönesans sanatçılarının adnını verir. Ancak Oruku Saki'ye bu intikam yetmemiştir. Suç yuvasına çeviridiği ninja okulunu New York'a taşımıştır (Ninja Kaplumbağalar 1. Bölüm, 2022). Ultrom ırkından dünyaya sürülmüş olan Krang, diğer adıyla 'Beyin'in yardımıyla Usta Splinter'ın üzerine mutasyon ışınları gönderir. Bu ışınlar en son hangi hayvana dokunulduysa kişiyi ona çevirdiği için Usta Splinter'ı bir lağım faresine dönüştürmüştür. Çünkü Usta Splinter en son lağım faresine dokunmuştur.

Usta Splinter mutasyona uğradığı sırada kaplumbağaları da yanında bulundukları için onlar da mutasyona uğramış ve mutant kaplumbağalara dönüşmüşlerdir. Usta Splinter bu mutant kaplumbağalara dövüşmeyi öğetir ve Shredder'a karşı savaşmalarını sağlar. Her birinin kullandığı silah farklıdır ve hepsi farklı meziyetlere sahiptir. Ancak aynı amaca hizmet ederler.Usta Splinter ve ninja kaplumbağaları yer altında yaşarlar ve en çok yedikleri şey pizzadır. Bir de onlara sürekli yardım eden dış dünya ile iletişimini sağlayan 'April' adında bir gazetecidir. Çizgi filmde bu karakterler dışında bir de Shredder'ın Ninja Kaplumbağalar ile savaşmaları için mutant domuz ve gergedana dönüştürdüğü yardımcıları Rocksteady ve Bebop yer almaktadır. Rocksteady beyaz sarışın bir adamdan mutant gergedana, Bebop ise Afro-Amerikan bir adamdan mutant yaban domuzuna dönüşmüştür (Bebop ve Rocksteady, 2022).

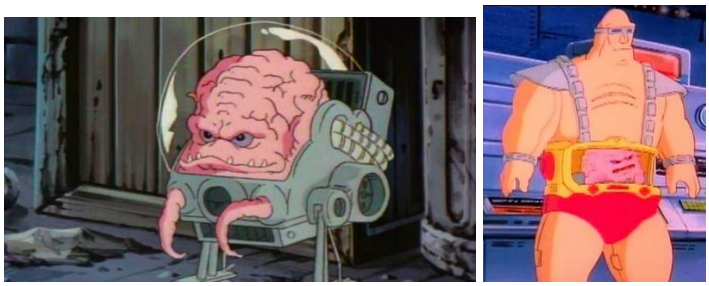
5.6. Göstergebilimsel Açıdan Mutant Ninja Kamplumbağalar Çizgi Filminin İncelenmesi

Çizgi filmin adında geçen 'Mutant' kavramı aslında bir dönüşümü ya da evrimi ifade etmektedir. Burada Barthes'ın yaklaşımıyla, düz anlamda dört küçük kaplumbağa ve onlara bakan bir kişiden söz edilebilir. Ancak çizgi filmin konusunda da anlatıldığı gibi, kaplumbağaların sahibi bir ninjadır ve eski bir düşmanı tarafından, yanındaki kaplumbağalarla birlikte mutasyona uğramıştır. Bu dört kaplumbağanın Rönesans denince ilk akla gelen dört büyük sanatçının adını taşıdığı görülmektedir. Bu yapıtın yazarları tarafından karakterlerin bazı şeyleri temsil ettiği düşüncesini güçlendirmektedir. Dolayısıyla çizgi filmin içeriğinde farklı dizgeler ve yan anlamlar olduğu söylenebilir.

Bu bağlamda mutasyon toplumsal bir dönüşümü temsil etmektedir. Bu toplumsal dönüşümün hümanizm olduğu düşünülmektedir. Çünkü, adı geçen sanatçılardan çok önce Petrarca, Boccaio, Lorenzo Valla ve Niccola Cusano gibi hümanist düşünürler dönemin skolastik felsefesini yerle bir edecek bir anlayışı ortaya çıkarmışlardı. Dahası hümanizm akımı daha sonra Hristiyan hümanizmini de doğuracak, Katolik kilisenin

otoritesini ciddi şekilde sarsacak sonuçlar doğuracaktır (İnalcık, 2002, 15-18). Bu sonuçlar içinde Protestan mezhebinin kurulması da vardır.

Şekil 1: Ultrom ırkına ait Krang- Beyin adlı karakterin görseli



Kaynak: https://gameman.net/index.php/2019/09/28/ninja-kaplumbagalarin-dusmani-krang/

Bu gelişmelerin çalışmamızla örtüşen yönü ise Katolik kilisenin hümanistler karşısında kendini korumak adına desteklediği Hristiyan hümanizminin sonucu olarak kendisine 'rakip' denebilecek farklı bir mezhebin doğuşuna neden olmasıdır. Bu durumun çizgi filmdeki temsili, düşmanına mutant ışınlar gönderen Shredder ve Beyin'dir. Onlara zarar vermek isterken kötülüklerine karşı direnebilecek bir rakip hatta düşman yaratmışlardır. Burada Orta Çağ Katolik kilisesini temsil edenin 'Beyin' olduğu düşünülmektedir. Zira Beyin farklı bir gezegenden gelmiş, yer altında bir dünyaya benzeyen savaş aracının içinde yaşamakta olan çoğunlukla bedensiz, ruhsuz ve tıpkı kilise gibi halktan kopuk bir varlıktır. Zaman zaman kullandığı beden bir robottan ibarettir ve o robotun kafasına değil mide ve bağırsaklara yakın, karın kısmında yer almaktadır. Fakat aklı ile kendi kurduğu dünyadan yer üstündeki dünyaya hükmetmeye çalışmaktadır. Beyin'in düşünce yapısı kilise güdümündeki Latince İncil ve bu anlayışı genişletme çabasıyla kurulan skolastik felsefeyi temsil etmektedir. Beyin'in robot gövdede bulunduğu yere bakıldığında, esasen kilisenin aydın aklı değil, kendi ihtiyaçlarını gidermek için kullanılan bir akıl düzeyi olduğunun göstergesidir. Keza skolastik felsefe Antik Yunan düşünürlerinin yaklaşımlarından kendi düşüncesine uygun olanı almış diğerlerini yasaklamıştır.

Bunun yanında Beyin'in kaba kuvveti Shredder'dır. Orta Çağ'da kiliseyi fiziki güç açısından destekleyen derebeyleri ve hanedanların olduğu düşünülünce Shredder'ın da bu güçleri temsil ettiği söylenebilir. Keza Martin Luther'den önce birçok rahip Katolik kilisenin düşünceleri ile çeliştiği için bu hanedanlarca idam edilmiştir. Ancak Luther kilise karşıtı olan başka bir hanedan sayesinde idamdan kurtulmuş ve 95 tezinin tüm Flemenk coğrafyasına yayılmasına ön ayak olmuştur. Bu açıdan usta Splinter hem yeni çağın temsili hem de yeni çağın düşünürlerini ve sanatçılarını destekleyen burjuvazi olarak okunabilir.

Aşağıdaki görselde iki rakip karakter usta Splinter ve Shredder'in temsil ettikleri anlam düzeyi sıralanmıştır.

Şekil 2: Usta Splinter ve Shredder karşılaştırması.

İyi
Yeni çağ
Modern
Düşünsel
etkiler
Aydınlık



Usta Splinter

VS



Shredder

Kötü
Orta çağ
Tutucu
Dinsel
etkiler
Karanlık

Kaynak: https://www.haber46.com.tr/foto-galeri/ninja-kaplumbagalar-karakterleri

Usta Splinter ve Shredder'ın eski isimleri ile anılmamaları da bir fiziksel dönüşümün dışında içsel bir yeniliğin de göstergesidir. Peirce'ün yorumlayan ve nesne ilişkisindeki anlam zinciri düşüncesi burada da kendini göstermektedir. Zira filmdeki karakter oluşumları kendi içinde temsilsel dönüşümler yaşamıştır. Uzak doğu kültürü ile yetişen ninja ustalar, Batı toplumu içinde tözsel bir yaklaşımla içindeki potansiyeli açığa çıkarmıştır. Hamato Yoshi insan merkezli 'iyi', 'aydın'nın temsili Usta Splinter'a dönüşerek, dünyayı kurtarmak için Mutant Ninja Kaplumbağaları eğitmiştir. Mutant Ninja Kaplumbağalar ise daha önce de belirtildiği gibi, yeni bir gösterge düzeyinde Rönesans'ın en iyi bilinen sanatçılarını temsil etmektedir. Oruku Saki ise 'ben merkezli' bir yaklaşımla 'kötü'yü ve 'karanlık'ı temsil eden Shredder'a dönüşmüştür. Usta Splinter Yeni Çağı oluşturan düşünceyi temsil ederken, Shredder Orta Çağ karanlığını temsil etmektedir. Ayrıca Ninja Kaplumbağaların korumak için savaştığı bölgenin New York olması da dikkat çekicidir. Batı merkezli Yeni Çağ'ın aydın düşüncesinin koruyucuları yine Antik Yunan'dan beslenen Rönesans sanatçıları olmaktadır.

Tüm bunların yanında Barthes'ın yaklaşımıyla Splinter ve Shredder adlarının kelime anlamında bakılabilir. Splinter düz anlamda, 'parçalamak' ve 'muhalefet' demektir. Ancak yan anlamıyla Orta Çağ karanlığını bölen, parçalayan bir temsildir. Ayrıca Orta Çağ'ın karanlığının önemli bir nedeni de Katolik kilisesinin skolastik düşünce anlayışıdır. Buna sebeple, Hıristiyan hümanizmi ile muhalif bir grup bu düşünceye karşıt bir yaklaşım sergilemiştir. Daha önce de bahsedildiği gibi, Protestan mezhebinin kuruluşu Hıristiyan hümanistlerce gerçekleşmiştir. Shredder ise düz anlamıyla 'doğramak, öğütmek' demektir. Yan anlamıyla Yeni Çağ'ın aydın dünyasını karanlığında öğütmek istediği şeklinde yorumlanabilir.

Şekil 3: Beyin ve Shredder'ın yer altında 'The Technodrome' adlı Savaş Gemisi



Kaynak: http://tmntentity.blogspot.com/2016/01/teenage-mutant-ninja-turtles-1987.html

Beynin geldiği boyuttan gelirken getirdiği ve içinde yaşadığı 'Technodrome' adlı savaş gemisinin üzerinde büyük bir göz yer almaktadır. Bu göz kendisini Tanrı'nın yer yüzündeki temsilcisi, günah çıkarma yetkisi bulunan, dolayısıyla onları 'gören' Katolik kiliseyi temsil etmektedir. Ayrıca, Mutant Ninja Kaplumbağalar ve Usta Splinter'ın yer altında yaşaması gibi, Beyin ve Shredder da bu küre yapı içinde yer altında yaşamaktadır. Dolayısıyla yer altının Orta Çağ karanlığının maddi ortamını temsil ettiği söylenebilir. Çünkü yer yüzü aydınlıktır ve Beyin ve Shredder yer yüzünü de kendi karanlık yaşamlarına katmak istemektedirler. Temsil açısından Rönesans ve Hümanizm temsilcileri dünyanın aydınlanma sürecini başlatmıştır. Onların yaklaşımları halen insanoğluna ışık olup yön göstermektedir.

Bunun yanında, Splinter'ın yer altında yaşaması ilk başta her ne kadar maddi sıkıntılardan kaynaklansa da modern toplumda var olmaya çabalamaması Franz Kafka'nın 'Dönüşüm' adlı romanını hatırlatmaktadır. Romanın baş karakteri Gregor Samsa da kendisine toksik gelen modern yaşam pratikleri karşısında bir hamam böceğine dönüşmüştür (Kafka, 2017). Elbette bu modern insanın bunalımının göstergesidir. Bütün değerler adeta bir karadelik tarafından yutulmuştur. Bireyin kendi aydınlığını yaratmaya ihtiyacı vardır. Keza eskiden 'Yoshi' adına sahip Splinter da aydınlanmayı görevleri içinde saymaktadır. Fakat karşısında buna engel olmaya çalışan birden fazla olgu yer almaktadır. Aynı şekilde Aydınlanma Çağı'na geçiş uzun bir sürecin sonucunda gerçekleşmiştir. Günümüzde ise aydınlık ve karanlık postmodern çehrede savaşımını sürdürmektedir.

5.6.1. Rocksteady ve Bebop

Rocksteady ve Bebop karakterlerinin mutant gergedan ve yaban domuzuna dönüşmeden önceki hallerinin 'beyaz' ve 'siyah' Amerikalı olması dikkat çekicidir. Yaban domuzu gerek mitolojide gerekse Batı kültüründe ekinlere zarar veren, hem bu sebeple hem de yemek için avlanan bir hayvan olmasının yanı sıra yakalanması da güç isteyen bir avdır. Gergedan da hantallığı ile bilinen ve boynuzu için avlanan otçul bir hayvandır. Fakat bu hayvanlardan yaban domuzu olanına Afro-Amerikan yani 'siyah' olanın dönüşmesi etnik bir ayırımı akla getirmektedir. Diğer yandan karakterlerin eblehlikleri, aydın düşünceden yoksun ve karanlığın buyruğunda olan insanların zihinsel gelişiminin yetersizliğini temsil etmektedir.

Şekil 4: Rocksteady ve Bebop



Kaynak: https://monstermovies.fandom.com/wiki/Bebop_%26_Rocksteady

5.6.2. Dört Mutant Ninja Kaplumbağa, Kullandıkları Silahlar ve Renklerin Analizi

Mutant Ninja Kaplumbağaların analizine geçmeden önce belirtmek gerekir ki hümanizmin özünde 'insanlığın her birimizin içinde olduğu' düşüncesidir. Bu nedenle tek bir ırk ya da millet değil tek tek her bir insan değerlidir (Fromm, 1987, 61). Bu nedenle Ninja Kaplumbağalar ve onlara yardımcı olanlar sadece yaşadıkları yeri değil tüm dünyayı felaketlerden korumaktadırlar. Temsil ettikleri hümanist Rönesans ruhu sadece İtalya'ya değil tüm dünyaya miras kalmıştır. Ayrıca bu On yedinci ve on dokuzuncu yüzyıllar arasındaki Aydınlanma çağı felsefesini doğurmuştur (Fromm, 1987, 60).

Burada yapılacak olan analizde Peirce'ün üçlü ayırım anlayışından yola çıkarak denebilir ki Mutant Ninja Kaplumbağalar'ın öyküsünün kendisi bir göstergedir. Bu yapıtta yer alan her bir karakter, karakterlerin giysileri, kullandıkları silahlar bu göstergenin içinde yer alan ve üçlü ayırımın birinci kısmı olan 'gösterge'dir. Kaplumbağaların adlarını aldıkları Rönesans sanatçıları, kullandıkları silahlar ve giysiler ise ayırımın ikinci kısmı olan 'nesne'dir. Ayrımın üçüncü kısmı ise makale yazarının 'yorumcu' hükmü ile ifade bulacaktır.

Çizgi filmin ilk bölümünde Usta Splinter'ın ağzından anlatılan mutant kaplumbağaların hikayesinde, kaplumbağaların dış dünyaya karşı savunmasız olduğundan söz eder. Bu nedenle de Ninjutsu adlı dövüş sanatını onlara öğretir. Nin:görünmezlik, gizlilik anlamına gelmektedir. Jutsu ise sanat demektir. Bir japon savunma sanatıdır ve çıkış amacı ezilen kitleyi güçlülere karşı korumaktır. Ayrıca bu dövüş sanatının saklanarak dövüşme becerisi rakibini oldukça savunmasız bırakmaktadır (Ninjutsu nedir, 2022). Burada Rönesans sanatçılarının çoğunlukla kilisenin ya da sanat koruyucularının dini içerikleri barındıran siparişlerini yaptıkları düşünüldüğünde, bir bakıma daha sonraları özgür sanatçı ruhunu doğuracak potansiyeli -bilinçli olmasa da- gizledikleri söylenebilir.

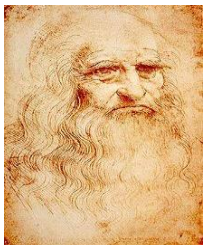
5.6.2.1. Leonardo Karakteri

Şekil 5: Ninja Kaplumbağa Leonardo ve Sanatçı Leonardo da Vinci

Grubun lideri
Öndere bağlılık
Silahı: Katana



Leonardo



Leonardo da Vinci

Yüksek Rönesans'ın öncü ismi.
Sanatçının usta yerine ilk defa 'sanatçı' olarak tanınmasını sağlayan öncülerden.
Hanedanlara bağlılık

Kaynaklar: https://www.haber46.com.tr/foto-galeri/ninja-kaplumbagalar-karakterleri ve https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-18002/leonardo-da-vinci/

Leonardo ninja kaplumbağlar arasında en olgunudur ve grubun lideridir. New York'ta yetişmiş bir kaplumbağa olmasına rağmen doğunun öndere bağlılık kabulünü benimsemiştir. Sanatçı Leonardo da Vinci ise Rönesans deyince akla gelen ilk isimlerden biridir. Ernst Gombrich, Leonardo da Vinci'nin herhangi bir eğitim görmüş bir uzman olmamasına rağmen ondan kalan binlerce sayfa yazıların ve çizimlerin olduğundan bahsetmektedir. Ayrıca döneminin sanatçılarından çok farklı bir bakış açısıyla, insan anotomisi tam olarak anlayıp tuvale dökebilmek için otuzdan fazla kadavra incelediği bilinmektedir. Bu eşsiz sanat anlayışı Leonardo'nun tüm eselerinde görülmektedir. Çok farklı bir karaktere sahip olduğu bilinen Leonardo'nun ve diğer Rönesans sanatçılarının sanat anlayışı daha sonraki yüzyıllarda 'geleneksel sanat' olarak adlandırılacaktır (Gombrich, 1997, 189). Bu açıdan bakıldığında Ninja Kaplumbağa Leonardo'nun ve diğer kaplumbağaların Uzak Doğu geleneklerine bağlılıklarıyla bu anlayışı temsil ettikleri söylenebilir. Bunun yanında, dönemi açısından Leonardo da Vinci, hem tarihi resim anlayışına (istoria) hem de geleneksel bir yaklaşımla resimlerdeki figürlerde 'ruh'un yansıtılmasına bağlı kalmıştır (Minor, 2013, 94). Bu da Ninja Kaplumbağa Leonardo'daki geleneğe bağılılığın temsil ettiği bir diğer gösterge olarak yorumlanabilir.

Bu noktada Leonardo da Vinci'nin eserlerindeki eşsiz anlayıştan söz edilebilir. Çünkü Leonardo da Vinci'ye göre iyi bir ressam, temelde iki şeyi resmeder. Bunlardan ilki insan figürüdür ve onu tuvale aktarmak kolaydır. Ancak ikincisi insan zihninin yansımasıdır ki bu da oldukça zordur. Bu nedenle bilimsel teknik kullanarak doğayı tuvale aktarmada olduğu gibi insanların yaşamsal özü, jest ve mimiklerle tuvale aktarılabilmelidir. Bu nedenle Leonardo da Vinci, görünene okunandan daha çok önem vermektedir. İmgenin yazıdan çok daha fazla şey anlatabileceğine inanmaktadır. Nitekim Mona Lisa eseri hakkında yüz yıllardır yapılan yorumlar onun bu konuda ne kadar başarılı olduğunun ispatıdır. Göstergebilimsel olarak çok şey anlatan tabloları, Ninja Kamplumbağa Leonardo'nun eşsiz silahı Katana'da temsil edilmektedir.

Şekil 6: Ninja Kaplumbağa Leonardo'nun silahı katana ve Sanatçı Leonardo da Vinci'nin 'Mona Lisa' adlı eseri



Kaynaklar: https://www.tarihiolaylar.com/tarihi-olaylar/katana-samuray-kilici-200 ve https://www.indyturk.com/node/377276/ya%C5%9Fam/jeff-bezosun-mona-lisay%C4%B1-yemesi-i%C3%A7in-kampanya-ba%C5%9Flat%C4%B1ld%C4%B1-binlerce-ki%C5%9Fi-imza-verdi

Ninja Kaplumbağa Leonardo'nun kılıcı olan 'katana'yı dünya üzerinde yapabilen çok az usta vardır ve samuray kılıcı olarak geçer. Geçmişi on yüzyıl öncesine dayanmaktadır. Çeliği ve karbonu NASA'dan önce bir araya getirmiş bu kılıç, bir mermiyi ortadan ikiye ayırabilmektedir (https://www.tarihiolaylar.com, 2022).

Leonardo'nun kullandığı bandananın rengi mavidir. Burada Barthes'ın yan anlam ve düz anlam yaklaşımından yararlanılabilir. 'Mavi' kelimesi Türkçe'de belirli bir tonda rengin ifadesidir. Düz anlamı açısından ortak toplumsal bir anlaşma ile doğada gök yüzünde ya da denizde karşılaştığımız renge atıfta bulunmaktadır. Yan anlamı ise yine dünya genelinde renklerin özellikle de psikolojik etkilerinden bahsedem araşatırmalarda bulmak mümkündür. Buna göre mavi rengi, özgürlüğü, hoşnutluğu, iyi niyeti, merhameti, açık sözlülüğü, dürüstlüğü, esnekliği, yumuşak başlılığı, uyumu, uzlaşıyı ve huzuru çağrıştırmaktadır. Ayrıca sakinleştirici etkisi nedeniyle gevşemeyi sağlamakta ve uyku getirmektedir (Martel, 1998, 42). Bu noktada, yan anlam dizgesinin içinde yer bir başka yan anlamdan söz edilebilir. Çünkü Ninja Kaplumbağa Leonardo'nun karakteri ile mavi renginin bir bağlantısı vardır. Leonardo hem doğal karizmatik olarak, hem de kardeşler arasında en olgun ve büyüğüdür. Önderlik ruhuna sahip temkinli ve sonraki adımları düşünmeye programlıdır. Bu Peirce'ün üçlü ayırımları içinde yer alan 'simge' açısından da yorumlanabilir. Çünkü Barthes'a göre açıkladığımız düz ve yan anlam ile iki düzeyden bahsetmiş olduk. Ancak burada mavi renginin Ninja Kaplumbağa Leonardo ile bağlantısı, mavi renginin simgelediği duygu durumları ve mavinin dildeki ortak anlamı bir üçlük ortaya çıkarmaktadır. Bunun yanında, Ninja Kaplumbağa Leonardo'nun temsil ettiği Leonardo da Vinci, Floransa'dan sonra gittiği her yerde bir sanat koruyucusu bulacak kadar zeki, esnek ve uzlaşı sağlayabilen bir karakterdir (Turani, 2010). Ayrıca doğanın ruhuna bilimsel formuna uyum sağlamaya çalışan bir sanatçıdır. Bu durum Peirce'ün nesne hakkındaki görüşüne örnek niteliğindedir. Ona göre, göstergeler arasındaki ilişki bir zincir şeklindedir. Tek bir nesne türünden bahsedilemez, nesne bir başlangıç olarak da görülemez. Çünkü bir nesne diğer bir göstergenin yorumlayanı olabilmektedir (Özmakas, 2009, 42-43). Bu nedenle burada, renk, Ninja Kaplumbağa Leonardo ve sanatçı Leonardo arasında bir anlam ve temsil zincirinden söz edilebilir.

5.6.2.2. Michalengelo Karakteri

Şekil 7: Ninja Kaplumbağa Michelangelo ve Sanatçı Michelangelo Buonarti

Kardeşlerin en deli dolusu Silahı: Nunçaku



Michelangelo



Michelangelo Buonarroti

Rönesans'ın dik başlı sanatçısı Heykeltıraş

Kaynaklar:https://www.haber46.com.tr/foto-galeri/ninja-kaplumbagalar-karakterleri ve http://www.kumsanat.com/blog/13-michelangelo-buonarroti.html

Ninja Kaplumbağa Michalangelo; kardeşler arasında en yaramaz ve söz dinlemeyendir. Ayrıca insan olmayı en çok isteyen kaplumbağadır. Deli dolu ve eğlenmeyi seven bir yapısı vardır. Sanatçı Michelangelo Buonarroti, fevri, hiddet nöbetleri olan, başına buyruk, derin sevgi durumuna sahip bir anlamda Rönesans'ın en dik başlı sanatçısıdır. Resim sanatında da çok başarılı olmasına rağmen kendisine ressam denilmesine şiddetle karşı çıkmış, mektuplarının altına dahi 'Heykeltraş Michelangelo' imzasını atmıştır. Papa X. Leo'nun onun hakkında "Michelangelo imkansızdır ve onunla başa çıkamazsınız." dediği rivayet edilmektedir (Lunday, 2012, s. 39).Bu nedenle Ninja Kaplumbağa Michelangelo'nun karakter olarak Heykeltraş Michelangelo'yu temsil ettiği söylenebilir.

Ayrıca o da da Vinci gibi insan anatomisini anlayabilmek için kadavraları incelemiştir (Gombrich, 1997, s. 305). Papa II. Julius'la anlaşmazlıklarına rağmen ilahi olanı sever. Eserlerinde Platoncu bir yaklaşımla tinsel bir yön vardır. Bu yönü yazdığı şiirlere de yansımıştır (Minor, 2013, s. 95-96). Diğer yandan Michelangelo, Papa II. Julius'un ona mezarını yaptırma sözünü tutmaması üzerine Floransa'ya kaçmıştır. Fakat Floransanın önde gelenleri bu durumun Papa ile aralarının bozulmasına neden olacağından korkmuşlardır. Bunun üzerine Michelangelo'yu Roma'ya geri dönmesi için ikna edip eline de bir tavsiye mektubu vermişlerdir. Bu mektupta Michelangelo'nun sanatının İtalya'da ve belki de tüm dünyada eşi benzeri olmadığı yazılmış ve kendisine iyilikle davranıldığında da "tüm dünyayı şaşkınlığa uğratacak şeyler gerçekleştirebileceği" belirtilmiştir (Gombrich, 1997, s. 307). Bu noktada Ninja Kaplumbağa Michelangelo'nun silahından bahsedilebilir. Ninja Kaplumbağa Michelangelo 'Nunçaku' adlı Okinawa dövüş sanatları silahını kullanmaktadır. Nunchaku, genellikle bir öğrencinin kendisini kontrol etmesini ve duruşu öğrenmesi için kullanılır.Bu açıdan bir ilktir. Çünkü bu silah, doğru kullanılmadığında, kullanana rakipten daha fazla zarar verebilir (Nunçaku, 2022). Bu açıdan Nunçaku'nun sanatçı Michelangelo'nun hem sanatına hem de sanatçı ruhuna benzer nitelikler taşıdığı ve onun bu yönünü temsil ettiği söylenebilir. Çünkü nunçakunun belirli bir teknikle kullanılması gibi sanatçı Michelangelo da belirli bir davranış şekli ile harikalar yaratabilmektedir.

Şekil 8: Ninja Kaplumbağa Michelangelo'nun Silahı Nunçaku ve Sanatçı Michelangelo Buonarti'nin en ünlü heykeli Davud.

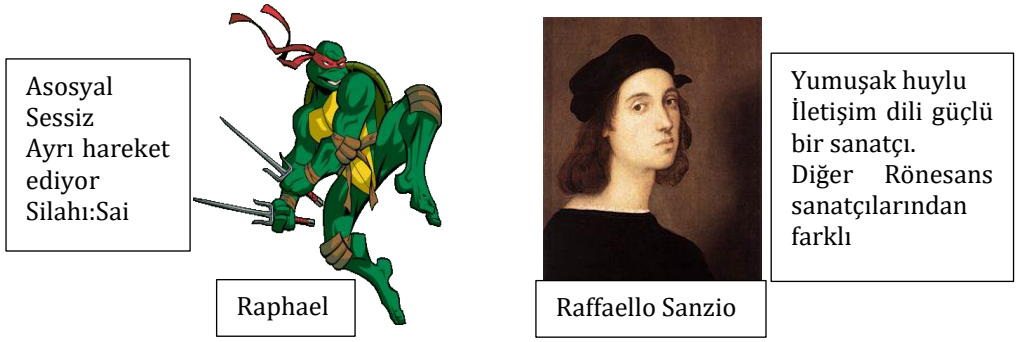



Kaynaklar:https://www.turkcebilgi.com/nun%C3%A7aku
https://artdogistanbul.com/davut-heykelinin-teknolojik-yeniden-uretimi-dubaide/

Ninja Kaplumbağa Michelangelo'nun bandana rengi turuncudur. Düz anlamıyla bir renk tonu olan turuncu renginin yan anlamına bakılacak olursa; candandır, ışığı, ateşi, sıcağı hatırlatır ve önsezinin, duru sevincin, dengeli gücün sembolüdür ve iyimserlik yaymaktadır. Ruhu neşelendirmektedir (Martel, 1998, 41). Bunun yanında, Peirce'ün göstergeler arası ilişki zinciri ve simgenin yorumlayıcı yaklaşımından yola çıkarak Ninja Kaplumbağa Michelangelo'nun karakteri hatırlanabilir. Nitekim Michelangelo, içinde bulunduğu her durumda eğlenebilen, sıcak kanlı bir kaplumbağadır. Kardeşler arasında en esnek olan karakterdir. Aynı zamanda deli dolu biridir. Bu göstergeler arası ilişki zincirinde sanatçı Michelangelo'nun derin sevgiyi de barındıran hareketli ruh halinin temsil ediliği belirtilebilir. Ayrıca o da Kaplumbağa Michelangelo'nun esnekliğine benzer şekilde sadece ressam ya da heykeltraş değil, aynı zamanda şairdir. Belki hiddeti nedeniyle sıcak kanlı ya da eğlenceli gelmeyebilir ancak sanatçının çok genç yaşta eşsiz yapıtları ile ün kazandığı ve deli dolu bir yönünün olduğu unutlmamalıdır. Ayrıca Floransalıları kırmaması, Papa'nın karşısında diz çöküp özür dilemesi, göründüğünden daha yumuşak ve esnek biri olduğunu göstermektedir.

5.6.2.3. Raphael Karakteri

Şekil 9: Ninja Kaplumbağa Raphael ve Sanatçı Raffaello Sanzio



Kaynaklar: https://www.haber46.com.tr/foto-galeri/ninja-kaplumbagalar-karakterleri

Ninja kaplumbağa Raphael kardeşler arasında en asosyal ve gruptan uzak duranıdır. Ancak geri planda kalmasına rağmen gerek Leonardo olsun gerekse Michelangelo'yu yönlendirebilmektedir. Sanatçı Raffaello Sanzio'yu Vasari şöyle anlatmaktadır '' *Raffaello yaradılışı gereği en üstün zihin özelliklerini ve bunlara eşlik eden zarafeti, çalışkanlığı, yakışıklılığı, tevazuu, ayrıca, ne kadar ciddi olursa olsun her türlü kusuru ve ne kadar çirkin olursa olsun her tür bozukluğu telafi edecek bir karakter mükemmelliğini*

sergiliyordu (Vasari, 2013, 244).'' Raffaello hem annesini hem babasını kaybetmiştir. Bu da onun sanat hayatını etkilemiştir. Dolayısıyla sanatçı karakteri de bu yaşam tecrübesinin etkisiyle şekillenmiştir (Wood, 2005, 15). Bu nedenle, Ninja Kaplumbağa Raphael'in (Çizgi filmde ismin İngilizcesi kullanılıyor), karakter olarak Sanatçı Raffaello'yu temsil ettiği belirtilebilir.

Ayrıca Raffaello'nun Floransa'ya gitmesinin ardından Leonardo da Vinci ve Michelangelo'nun eserlerinden çok etkilenmesi ve daha sonra onları geride bırakacak kadar iyi eserler ortaya koyması, sakin mizacı ile deli dolu Michelangelo'ya tercih edilmesi de Ninja Kaplumbağa Raphael'in kardeşler arasındaki duruşuna benzemektedir. Bu açıdan da bir temsil olduğu söylenebilir. Nitekim, Ninja Kaplumbağa Raphael, geri planda kalıyor gibi dursa da istediği şeyleri yaptırmada başarılıdır. Ninja Kaplumbağa Michelangelo'dan daha çok ciddiye alınmaktadır. Keza sanatçı Raffaello da hem Papa'ya hem güçlü sanat koruyucularına kendini kolayca kabul ettirebilen bir yapıya sahipti. O kadar ki 30 yıllık kısa ömrünü tamamladığında kardinal yapılacağına dair söylentiler ortaya atılmıştır (Gombrich, 1997, 323).

Şekil 10: ve 'Ninja kaplumbağa Raphael'in silahı 'Sai' ve sanatçı Raffaello'nun 'Atina Okulu ve Kutsal Tartışma' adlı eserleri.



Kaynaklar:https://www.matematiksel.org/dusuncenin-resmi-atina-okulu/
https://www.amazon.com/Tiger-Claw-Sai-Round/dp/B0000C4JYZ

Ninja kaplumbağa Raphael'in silahı 'Sai'dir. Uzak doğuda kullanılan bu savaş aleti gamalı haça benzetilmektedir. Ayrıca bir yakın dövüş aletidir. Sanatçı Raffaello'nun hem kiliseye yakınlığının sai adlı savaş aletinin biçimi ile temsil edildiği düşünülmektedir. Dahası Raffaello'nun yumuşak karakteri onun toplumun dine bağlı ileri gelenlerine ve Papa'ya yakın durmasını sağlamıştır. Bir anlamda bu iletişim becerisi onun sanat alanında ilerlemesini sağlayan bir silah niteliğindedir. Ninja Kaplumbağa Raphael'in bir yakın dövüş aleti kullanmasının bu durumu temsil ettiği söylenebilir.

Raffaello, ayrıca diğer ressamlardan ayrı olarak hem sanat anlayışında daha genç olmasına rağmen 'Tanrısal güzelliğin en yüksek temsilcisi (Turani, 2010, 371)' olarak kabul edilmektedir. Bu da yine onun hem dünyevi hem de ulvi hissiyatı veren esşsiz eserlerinin temsili olarak da kabul edilebilecek sainin neden kullanıldığına dair fikir vermektedir. Kaldı ki Ninja Kaplumbağa Leonardo ve Michelangelo'nun silahlarına göre daha az zarar verir ancak öldürebilir. Temsil açısından ise Raffaello, da Vinci ve Michelangelo'ya göre yüksek Rönesans'ın daha az bilinen sanatçılarındandır. Elbette bu sanat tarihçileri açsından böyle değildir bu da silahın öldürü etkisi ile açıklanabilir. Tüm bunlar, eserleri ile aydınlık çağın önünü açan sanatçılarla, dünyayı silahları aracılığıyla kurtarmaya çalışan Ninja Kaplumbağalar arasındaki göstergesel bağı anlamlandırmaktadır.

Ninja Kaplumbağa Raphael'in bandana rengi kırmızıdır. Kırmızı, düz anlamda doğada bulunan belirli bir renktir. Yan anlamda ise, heyecan veren, zihni harekete geçiren, uyarıcı, ruhu canlandıran bir renktir (Martel, 1998, 41). Bunun noktada yine Peirce'ün göstergeler arası ilişki zinciri ve simgenin yorumlayıcı yaklaşımından faydalanılabilir. Ninja Kaplumbağa Raphael, ayrı hareket etmeyi seven biridir ama diğer kardeşlerine karşı farklı ve kendisine özgü bir sevgi beslemektedir. Kırmızının göstergeler arası ilişki zincirinde yine sanatçı temsilini bulmak mümkündür. Kırmızı Raffaello'nun karakterinin uysallığına uyum sağlamasa da onun ustaları aşan, çoşkun sanatını, dolayısıyla içinde sakladığı ruhu temsil etmektedir denebilir. Nitekim yaptığı en ünlü eserlerden biri olan 'Atina Okulu ve Kutsal Tartışma' felsefe, teoloji, hukuk ve şiiri temsil eden öğeler barındırmakatdır (Vasari, 2013, 250). Bu öğeler zihnin ne kadar hareketli olduğunun göstergesidir. Dolayısıyla kırmızı rengi Raffaello'nun sanatçı ruhunu temsil etmektedir. Ninja Kaplumbağa Raphael açısından da karakteristik bir temsil vardır. Çünkü sanatçı Raffaello da esasen kendisinde yaşlı diğer Rönesans sanatçıların eserlerine hayranlık duymuş, kendine has bir yolla onların yapıtlarından beslenmiştir. Ayrıca, kırmızı Hiristiyanlıkta Hz. İsa'nın kanını temsil eden şarabın rengi olması nedeniyle kutsal sayılmaktadır. Bunun yanında Avrupa'da kırmızı, 16. yüzyılda Amerika'nın keşfinden sonra, bugünkü Meksika sınırlarındaki bir böcekten elde edilmeye başalanmıştır. Zamanla çok rağbet görmesi kırmızıyı zenginliğin rengi haline getirir. Bunun üzerine, Papa II. Paulus kardinal giyisilerinin kırmızıya boyanması gerektiğini salık verir. Ressam Raffaello'nun eserlerinde kardinalleri kırmızı kıyafetler içinde resmetmesi de bu dönemin bir sonucu olarak görülmektedir (Çömen, 2010, 111-114). Ninja kaplumbağa Raphael'in kırmızı ile temsili bu açıdan da anlam kazanmaktadır.

5.6.2.4. Donatello Karakteri

Şekil 11: Sanatçı Donato di Niccolò di Betto Bardi ve Ninja Kaplumbağa Donatello



Kendi halinde
İlk bağımsız heykel
Öncü heykeltıraş

Donato di Niccolò di Betto Bardi



Donatello

Sakin bir ruh hali
Kardeşlerin en akıllısı
Silahı:Bo Değneği

Kaynaklar:https://www.haber46.com.tr/foto-galeri/ninja-kaplumbagalar-karakterleri
https://arthive.com/artists/10862~Donato_di_Niccolo_di_Betto_Bardi_Donatello

Ninja kaplumbağa Donatello; sakin bir ruh haline sahip, diğer kardeşleri ile sorunu olmayan biridir. Ayrıca tamir edemeyeceği hiçbir alet de yoktur, bilimsel konulara hakimdir. Heykeltraş Donatello da kendi halinde bir karakterdir. Ne Leonardo da Vinci gibi hanedanlara bağlılığı vardır ne Michalengelo gibi deli doludur ne de Raphael gibi belirgin bir kilise bağlılığı söz konusudur. Ayrıca Vasari, kendisinin yazdığı kitapta sanatçı Donatello'yu anlattığı kısımların onu betimleye yetmediğini ifade etmektedir. Çünkü Donatello, şömine pervazlarından ve şehir sakinlerinin evlerinin ön cephelerine

armalar yapmaya kadar birçok küçük şeye kadar geniş bir alanda sanatını icra etmiştir. Donatello'nun zamanında Antik Yunan'a dair keşiflerin yapılmasını sağlayan kazılar henüz yapılmamıştır ancak bilge sanatçı yönüyle çağının ötesinde yapıtlar ortaya koymuştur (Vasari, 2013, 158). Bu da Ninja kaplumbağa Donatello'nun onun karakterini temsil ettiğinin göstergesidir. Bunun yanında Vasari onun için şunları söylemektedir: ''Donatello öyle yüksekleri hedeflemiş ve o kadar çok iş başarmıştı ki çalışmaları, sağ duyusu ve bilgisiyle modem zamanlarda heykel ve nitelikli tasanın sanatına ışık tutan ilk insanlardan biri olduğu söylenebilir (Vasari, 2013, 158).'' Vasari'nin bu değerlendirmelerinden yola çıkarak, Donatello adı geçen diğer Rönesans sanatçılarından önce yaşadığını belirtmekte yarar vardır. Dahası yaşadığı dönem esasen 'Geç Gotik' ya da 'Erken Rönesans' diye adlandırılan dönemdir. Çizgi filmde en bilge karakteri temsil etmesi, diğer karakterlerin Rönesans temsillerinden önce yaşamış olmasıyla ilgilidir. Kaldı ki onun çağını aşan çalışmaları kendisinden sonra gelen sanatçılara yol göstermiştir. Bu da göstergeler arasındaki 'bilge' temsilini güçlendirmektedir.

Şekil 12: Sanatçı Donatello'nun Vaftizci Yahya'nm Yaşamıyla İlgili Bir Olayı Anlatan Kabartma Eseri ve Ninja Kaplumbağa Donatello'nun Silahı 'Bo' Değneği



Kaynaklar:https://stringfixer.com/tr/The_Feast_of_Herod_%28Donatello%29
https://www.frmtr.com/photoshop/3527260-ninja-kaplumbagalar-vektorleri-ninja-turtles-vector-photoshop-timi.html

Ninja Kaplumbağa Donatello'nun kullandığı silah diğerlerine göre daha az zarar veren bir çeşit değnektir. Erken dönem Rönesans'ın henüz kilise otoritesini çok sarsmadığını ancak buna giden yolu açmaya yardımcı olduğunu düşündüğümüzde, Donatello'nun silahını ölümcül olmaktan uzak olmasının bu durumu temsil ettiği söylenebilir. Elbette bilgeliğin savaşmak ile çeliştiği düşünüldüğünde neredeyse zararsız bir silahla temsil edilmesi anlamlı hale gelmektedir. Keza Ninja Kaplumbağa Donatello da savaşmayı pek sevmemektedir. Diğer yandan sanatçı Donatello eserlerinde o güne kadar hiç görülmediği bir biçimde yaşanan dini konuların dehşetini yansıtan eserler ortaya koymuştur. Gövdeden ayrılmış bir başın resmedildiği yukarıdaki görselde yer alan kabartma, hem dini öyküyü anlatmakta hem de çığır açıcı bir bakış açısı sunmaktadır. Bu da Ninja Kaplumbağa Donatello'nun savaşmanın gereği olarak şiddet uygulamaktan çekinmemesinin yanında ağırbaşlı ve bilimsel tavrını koruması ile açıklanabilir.

Ninja Kaplumbağa Donatello'nun bandana rengi mordur. Düz anlamıyla mor rengi, kırmızı ve mavinin karışımından olmuş ara renktir. Yan anlamıyla asaleti, ruhsal derinliği ve bilgeliği temsil eder. Psikolojik açıdan akıl ve duygu arasında uyumu sağladığı için zihinsel dengeyi destekler. Fiziksel dünya ve ruhsal dünya arasındaki bağlantıyı dengelemeye yardımcı olur (The Color Purple and The Color Violet, 2022). Peirce'ün göstergeler arası ilişki zinciri ve simgenin yorumlayıcı yaklaşımıyla

değerlendirecek olursak; Ninja Kaplumbağa Donatello kardeşlerin en bilgesidir. Bu bilgeliğin gereği olarak diğer kardeşleri ile bir alıp veremediği yoktur,sakin bir ruh haline sahiptir. Tüm enerjisini düşman ile mücadeleye ve bilimsel çalışmalarına vermiştir. Göstergeler arası ilişki zincirinde de sanatçı Donatello da tam olarak bu rengin temsil edeceği bir karakterdir. Yukarıda da belirtildiği gibi, sanatçı Donatello çok farklı alanlarda eser ortaya koyarak Ninja Kaplumbağa temsili Donatello gibi enerjisini tümüyle sanatına yönlendirmiştir. Bu da her iki göstergenin de mor rengi ile temsil edilebileceğini göstermektedir.

Son olarak, bütün kaplumbağalar uzak doğu geleneklerine saygılı olduklarından söz edilebilir. Rönesans sanatçıları da dini içeriklerin olduğu eserler ortaya koyarak kültürel bağlardan tümüyle kopmamışlardır. Dahası bu tip eserleri yapmaları onların tanınmasını sağlamıştır. Günümüzde 'geleneksel sanat' olarak anılan sanat ise onların ortaya koyduğu sanat biçimidir. Ancak anlatı değişebilmektedir. Keza ninja Kaplumbağalar da Uzak Doğuya saygı duysalar da modern dünyanın bir parçası haline gelmişlerdir.

5.6.2.5. April Karakteri

Şekil 13: Gazeteci April Karakteri



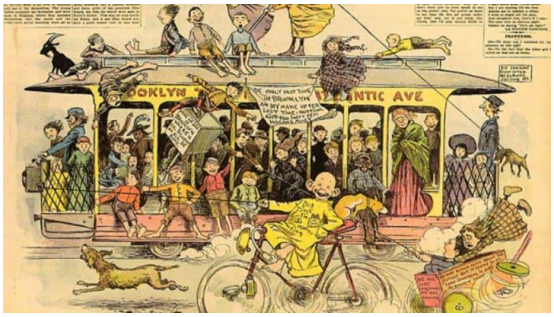
Kaynak: https://www.haber46.com.tr/foto-galeri/ninja-kaplumbagalar-karakterleri

April karakteri ninja kaplumnağalara yardımcı olan ve dış dünya ile iletişimlerini sağlayan bir televizyoncudur. April'ın bu yönünü düz anlam olarak ele aldığımızda, yan anlamıyla April, İtalya'da başlayan Rönesans hareketinin buradan tüm Avrupa ülkelerine ve daha sonra dünyaya yayılımını ifade etmektedir. Bununla birlikte Peirce'ün göstergeler arası ilişki zinciri ve simgenin yorumlayıcı yaklaşımıyla denebilir ki sanatın kendisi de insanlar ve toplumlar arasında bir iletişim aracıdır. Kültürel dönüşümü sağlar. Bu nedenle diğer bir bakış açısı ile April karakterinin sanatın bu kitle iletişimci yönünü temsil ettiği söylenebilir.

Öte yandan, April'ın sürekli sarı tulum giymesi de bir göstergedir. Sarı gazetecilik, 1890'larda iki gazeteci William Randolph Hearst ve Joseph Pulitzer arasında başlayan ve 'sansasyonel gazetecilik' anlayışını doğuran rekabetin sonucunda ortaya çıkmıştır. Sarı gazetecilik haberleri magazinel olduğu gibi yolsuzluklar ve skandalları da kapsamaktadır. (Kaplan, 2008, 5369). Sarı renginin kullanılması ise rekabete neden olan ilk içerikte Pulitzer'in yayınlamakta olduğu New York World tarafından renkli olarak yayınlanan, çizgi romanın en tanınmış karakterinin 'Sarı Çocuk' olmasıdır (U.S. Diplomacy and Yellow Journalism, 1895–1898, 2022). Çalışmamız açısından önemi ise 'Sarı Çocuk'un karikatürde giydiği kıyafetin renginin sarı olmasının yanı sıra, April'ın

giydiği tulum[1] gibi boydan bir kıyafet olmasıdır. Ayrıca bilindiği gibi sarı rengi basını temsil etmektedir. Ülkemizde de basın kartı sarı renktedir. Bunun yanında April de Mutant Ninja Kaplumbağalar gibi sarsıcı nitelikte bir ekibin kötülükleri durdurmasını konu alan haberler yapmaktadır. Üstelik çizgi film ve animasyonların konuları genelde skandal nitelikte olayları, yolsuzlukları ortaya çıkarmaya yöneliktir. Bu açıdan April karakterinin çizgi filmde 'Sarı Çocuk'u temsil ettiği söylenebilir.

Şekil 14: Sarı Çocuk Görseli



Kaynak: https://www.mentalfloss.com/article/48736/innocent-origin-yellow-journalism-how-yellow-kid-fueled-pulitzerhearst-rivalry

Bunun yanında dikkat çeken bir diğer unsur ise 'April' isminin anlamı 'Nisan' olmasıdır. Nitekim Lenin'in 1917'de Şubat ayında gelişen olayların ardından 'Nisan Tezleri'ni öne sürmesi ve bunun Rusya'daki Bolşevik Devirmi'nde önemli bir etkiye sahip olmuştur. Çünkü bu tezler devrimci anlayışa bir yol haritası çizmekte ve daha sonraki devrimleri dahi etkiyelen, haber gibi yaygın bir rolü vardır (Odabaşı, 2018, s. 181-183). Elbette eserin yazarının April karakterine bu ismi vermesindeki gerçek itkiyi bilmemiz mümkün değildir. Ancak genelde kahraman filmlerinin daha halkçı bir yaklaşımları olduğu söylenebilir. Nihai olarak kurtarılan halktır. Kaldı ki Hümanizm de kilisenin topluma yönelik manipülatif tavrının eleştirisini barındırmaktadır. Rönesans ise toplumsal gelişmenin en önemli unsurlarından olan sanatın yükseldiği ve sanatçının 'sanatçı' olarak tanındığı dönemdir. Dahası aydınlanmaya giden yolu açmıştır. Bu açıdan 'April'ın bir gazateci olarak Ninja Kaplumbağaların lehine haberler yaparak onların dünya çapında benimsenmesini sağlamaktadır. Göstergebilimsel olarak ise Rönesans düşüncesinin kitleye yayılması Rönesans sanatçılarının da benimsenmesi demektir.

5.6.3. Karnavalesk ve Mutant Ninja Kaplumbağalar

Ninja kaplumbağalar ile Bakhtin'in sözünü ettiği Karnavelesk yaklaşımının da yansımaları vardır. Toplum açısından saygın görülen sanatçılar bir hayvanın mutasyona uğramış haliyle anlatılmaktadır. Her ne kadar amaç bu sanatçıları eleştirmek değilse de bu durum ilgili sanatçıların bilindik monolojik anlatımının ötesine geçmektedir. Çoğulcu bir anlatı sağlamaktadır. Ayrıca Ninja Kaplumbağaların yaşadıkları ortam bir kanalizasyondur. Toplumda normalde iğreti ile bakılan bir yerde dünyayı kurtaran kahramanlar çıkmaktadır. Bu sayede sanatçılar üzerinden kutsala

[1] Sinema filminde kadın oyuncu sarı mont giymektedir. Elbette çizgi filmde karakterlerin sürekli aynı şeyi giyiyor olmalarından ötürü gerçek hayat uyarlamasında aynı formatın uygulanması zor olabilmektedir.

atfedilen içeriklerin yanında, izleyici ile mizah yoluyla dogmatik olandan uzaklaşarak diyalojik bir anlatı sunmaktadır. Unutulmamalıdır ki dönemi itibarıyla Rönesans sanatçıları kutsal metinler ve mitolojik kahramanları konu edinen eserler yapmışlardır. Bu da karnavalesk anlayışının değerleri alaşağı etme yönüyle uyuşmaktadır. Çalışmada göstergebilimsel çözümlemeye konu olan tüm karakter ve olguların temsil ettiği değerler gerçek hayatta monolojik anlatımın birer parçasıdır. Ancak burada çok sesli bir yaklaşımın parçası olmaktadırlar. Dahası çizgi film ve diğer yapımlar aracığıyla dünyadaki büyük güçlerle savaşanların kaplumbağa olması da ironiktir. Kaldı bu sanata verilen değeri de göstermektedir. Çünkü sanat da monolog anlayışı yıkan bireyin kendini gerçekleştirme sürecinde önemli bir yere sahiptir. Sanatın özgünlüğü aracılığıyla birey çok sesli bir dünya yaratabilecektir. Keza Rönesans sanatçıları da dünyanın çok sesliliğine giden yolu açmışlardır.

5.6.4. Pizza ve Kültür Endüstrisi

Çizgi filmin kahramanları Ninja Kaplumbağalar, film boyunca sürekli ve hatta sadece pizza yemektedirler. Günümüzde pizzanın yapılmadığı çok az ülke vardır. Ancak Türkiye açısından değerlendiriliğinde, Mutant Ninja Kaplumbağaların ilk kez gösterime girdiği yıllarda pizza henüz yaygın bir yemek değildir. Adorno ve Horkheimer'ın "Günümüzde kültür her şeye benzerlik bulaştırır" sözü medya yoluyla üretilen ve yayılan kültüre atıfta bulunmaktadır (Adorno & Horkheimer, 2014, 162). Çizgi filmin hedef kitlesinin en başta çocuklar olduğu düşünüldüğünde, fast-food kültürünün önemli bir parçası olan pizzanın çizgi filmde yer alması raslantısal olarak yer aldığı düşünülemez. Kitle iletişim araçları arasında hem görsel hem işitsel olması açısından sinema ve televizyonun kültür üretme potansiyeli oldukça yüksektir. Bu kitle iletişim araçlarını takip edebilmek için okur-yazar olmaya dahi gerek yoktur. Ayrıca kitle iletişim araçlarında yer alan içeriklerin bilinçaltına yönelik çalışmalarla eklendiğine ve tüketim alışkanlıklarını etkilediğine dair birçok çalışma mevcuttur. Nitekim bilinçaltı mesajları konunun teknik uzmanı tarafından tasarlanır. Nesneye ait bilgiler bellekte toplanarak tasarlama kabiliyeti ile birleştirilir. Bu şekilde mesajda yer alan nesne, algılayan kişi için yeniden üretilen bir arketip imgeye dönüşür. Bu yeni arketip imgeleme, içgüdüsel etkilerle benimsenmiş ortak dünyevi ya da doğa üstü alanları besler ve coşturur. Böylelikle hayali durumlar sunmuş olur. (Darıcı, 2013, 133, akt: Övür, 2017, 29). Dolayısıyla Mutant Ninja Kaplumbağlar'da yer alan pizzanın da Adorno ve Horkheimer'ın sözünü ettiği kültür endüstrisinin bir parçası olduğunu dile getirmek yanlış olmayacaktır.

Tüm bunların dışında çizgi filmin yazarlarının ve yapımcılarının Amerikalı olması, çizgi film karakterlerinin Uzak Doğu ile bütünleştirilmesi en önemlisi çizgi filmdeki kahramanların isimlerinin Avrupa kültürüne atıfta bulunması küreselleşen dünyanın bir sonucu olarak da okunabilir. Ancak küreselleşmenin kültürel sonuçları olmuştur. Kültür Endüstrisi kavramı da bu süreçte ortaya çıkan eleştirel bir yaklaşımdır. Batı kültürünün diğer toplumlar üzerinde daha baskın hale gelmesi ise yine eleştirel bir yaklaşımla kültür emperyalizmi olarak açıklanmaktadır. Bu nedenle pizzanın çizgi filmin temel ve neredeyse tek yiyeceği olması akla kültür emperyalizmini de getirmektedir.

Sonuç

Yaşam içinde karşılaştığımız her bir öğe kendi içinde bir anlam taşımaktadır. Bunların bazıları doğal süreç içinde gelişse de her birini anlam yükleyerek onları dile ve kültüre

katmaktayız. Geçmişte bir şimşeğin yılana benzetilerek Tanrı olarak kutsanmasından (Gombrich, 1997), günümüzde telefonlarımızda yer alan emojilere kadar her şey insanoğlu için bir göstergedir. Bunlardan bazıları üzerinde toplumsal bir anlaşmanın olduğu anlamlar taşırken bazıları ise yorumlayanın kültürel kodları ile şekil bulmaktadır. Bunun yanı sıra kitle iletişim araçları aracılığıyla üretilen içerikler çoğunlukla bilinçli bir kültürel kodla sunulmaktadır. Buradan yola çıkarak ele aldığımız Mutant Ninja Kaplumbağalar çizgi filminin de bir takım kültürel kodları barındırdığı görülmüştür.

Elbette Ninja Kaplumbağaların adlarının Rönesans sanatçılarından esinlenerek verildiği yazarları tarafından da açık bir şekilde ifade edilmektedir. Dahası, çizgi filmin ilk yayınlanan bölümünde kaplumbağaların nasıl mutant oldukları anlatılırken bu bilgi verilmektedir. Fakat burada önemli olan bu bilginin gizli ya da aşikâr olması değildir. Her ne kadar dünya kültür mirası açısından Rönesans sanatçıları çok önemli bir yere sahip olsalar da halen dünyanın birçok yerinde bu büyük dört usta sanatçının adını (Donatello, Leonardo da Vinci, Michelangelo ve Raffaello) dahi bilmeyen insanlar olacaktır. Dolayısıyla bu çizgi filmi/animasyonu/sinema filmlerini izleyen insanlar üzerinde kültürel bir etki yaratacağı, merak uyandıracağı belirtilebilir. Bu nedenle üretilen içeriklerin üreticilerinin bunu belirli bir kültürel amaç doğrultusunda yayınladıkları düşünülmektedir. Özellikle de çocukların hedef kitle olduğu bir yapımın kültürel kod üretmede sanatçılardan faydalanması iyi düşünülmüş bir iletişim strateji olarak değerlendirilebilir. Keza çizgi filmde yer alan söylemler ve görselleri inceleyen çalışmalardaki eleştiriler de bunu göstermektedir[2]. Çalışmamızda da göstergebilimsel olarak incelenen her bir göstergenin de belirli kültürel anlamla üretildiği görülmüştür. Dolayısıyla izleyicisinin önemli bir kısmı çocuk olan bu yapıtlarda üretilen içerikler farklı kültürel kodlara sahip bireyleri etkileme potansiyeline sahiptir.

Bunun yanında Rönesans'tan günümüze kadar gelen kültürel miras belirli bir topluma ait kültürü yansıtmaktadır. Dolayısıyla kitle iletişim araçları ile yayılan kültür, kendisinden farklı kültürleri etkisine alabilmektedir. Kültür endüstrisi eleştirisinde olduğu gibi, medya birbirine benzer kültürler üretmektedir. Oldukça geniş bir coğrafyada yayınlanan Mutant Ninja Kaplumbağalar'ın üretimini gerçekleştirdiği kültür biçimi de tüm dünyaya 30 yılı aşkın bir süredir yayılmaktadır. Bu durum, adı geçen kurmaca yapımların ürettikleri anlamlarla ne kadar geniş bir etki alanı oluşturduğuna dair fikir vermektedir. Diğer yandan belirli bir kültürün yayılmasında kitle iletişim araçlarının ne denli etkili olabileceğinin de göstergesidir. Bu çalışmaya konu olan yapımlar açısından elimizde bunu tespit edebileceğimiz bir veri bulunmamaktadır. Ancak çalışmadaki göstergebilimsel çözümleme, bize bilinci bir kültürel kod üretimi olduğunu göstermektedir.

[2] Bkz.: GÜMÜŞSOY, R., & YAYAN, G. (2016). Çizgi filmlerdeki imgelerin çocuk eğitimi üzerine etkisi. *Kesit Akademi Dergisi*, (4), 344-358.

Kaynakça

Açıkgöz Ş., Y. R. (2017). Ninja Kaplumbağalar Animasyon Filmlerinin Değişen Şiddet Öğeleri Açısından Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi. *IV. International Eurasian Educational Research Congress.* Denizli.

Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği.* İstanbul: Kabalcı.

Akerson, F. E. (1987). *Göstergebilime Giriş.* İstanbul: Alan Yayıncılık.

Atkin, A. (2013). *Peirce's Theory of Signs*. Temmuz 2022 tarihinde The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2013 Edition): https://plato.stanford.edu/archives/sum2013/entries/peirce-semiotics/> adresinden alındı

Barthes, R. (1968). *Elements of Semiology (1964).* New York: Hill and Wang.

Barthes, R. (1979). *Göstergebilim Ilkeleri.* Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Barthes, R. (2012). *Göstergebilimsel Serüven.* İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.

Bebop ve Rocksteady. (2022, Temmuz 7). https://stringfixer.com/: https://stringfixer.com/tr/Bebop_and_Rocksteady#:~:text=Shredder'%C4%B1n%20hayvanat%20bah%C3%A7esinden%20ka%C3%A7%C4%B1rd%C4%B1%C4%9F%C4%B1,mutant%20siyah%20gergedana%20mutasyona%20u%C4%9Frad%C4%B1. adresinden alındı

Buchan, L. F. (1996). Teenage Mutant Ninja Turtles Counting Pizza Toppings: A Creative Writing Learning Strategy. *Teaching Exceptional Children,*, 40-43.

Çömen, A. (2010). Resim Sanatında Rönesans'tan Empresyonizm'e Renk Kullanımı Ve Kırmızı Rengin İfade Biçimleri. İzmir: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Fiske, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş.* İstanbul: Bilim ve Sanat yayınları.

Fromm, E. (1987). *İtaatsizlik Üzerine Denemeler.* Ankara: Yaprak Yayınları.

Gombrich, E. (1997). *Sanatın Öyküsü.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

Gümüşsoy, R., & Yayan, G. (2016). ÇİZGİ FİLMLERDEKİ İMGELERİN ÇOCUK EĞİTİMİ ÜZERİNE ETKİSİ. *The Journal of Kesit Academy*, 344-358.

İnalcık, H. (2002). HERMENÖTİK, ÜRYANTALİZM, TüRKOLOJİ. *Doğu Batı*, 13-40.

Kafka, F. (2017). Dönüşüm. İstanbul:Türkiye İş Bankası Yayınları.

Kaplan, R. L. (2008). Yellow Journalism. *The international encyclopedia of communication* , 5369-5371.

Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Univ of California Press.*

Lunday, E. (2012). *Büyük Sanatçıların Gizli Hayatları.* (S. Okyay, Dü.) İstanbul: Bkz Yayıncılık.

Martel, C. D. (1998). *Ben Enerjiyim.* (A. Ünel, Dü.) İstanbul: Arion Yayınları.

Masters, A. L. (1990). Some thoughts on teenage mutant ninja turtles: war toys and post-Reagan America. *The Journal of Psychohistory*, 319.

Minor, V. H. (2013). *Sanat Tarihinin Tarihi.* (C. Soydemir, Dü.) İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

Ninja kaplumbağalar (1987–1996). (2022, Temmuz 7). https://www.imdb.com: https://www.imdb.com/title/tt0131613/trivia/ adresinden alındı

Ninja Kaplumbağalar 1. Bölüm. (2022, Eylül 26). https://www.izlesene.com/: https://www.izlesene.com/video/ninja-kaplumbagalar-1bolum/9695768 adresinden alındı

Ninjutsu nedir. (2022, Temmuz 7). https://www.ankarasavunmasanatlari.com: https://www.ankarasavunmasanatlari.com/blog/ninjutsu-nedir-3669-1 adresinden alındı

Nunçaku. (2022, Temmuz 7). https://stringfixer.com: https://stringfixer.com/tr/Nunchuck adresinden alındı

Odabaşı, L. (2018). "Kapital'e Karşı Devrim": Antonio Gramsci'nin Bolşevik Devrimi Analizi. *The Turkish Yearbook of International Relations*, 163-194.

Övür, A. (2017). Bilinçaltı Etkileme Yöntemleri ve Kitle İletişim Araçlarındaki Uygulamalar. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 7*(1), 25-35.

Özmakas, U. (2009). CHARLES SANDERS PEIRCE'ĐN GÖSTERGE KAVRAMI. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 32-45.

Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si.* İstanbul: Say Yayınları.

Rifat, M. (2013). *Açıklamalı Göstergebilim Sözlüğü.* İstanbul: TR İş Bankası Kültür Yayınları.

Sözen, M. (2013). Bakhtin'in Romanda" Karnavalesk" Kavramı ve Sinema. *Akdeniz Sanat*, 65-86.

Schimmel, A. (1998). *Sayıların Gizemi.* İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

The Color Purple and The Color Violet. (2022, Temmuz 8). https://www.empower-yourself-with-color-psychology.com/: empower-yourself-with-color-psychology.com/color-purple.html adresinden alındı

Turani, A. (2010). *Dünya Sanat Tarihi.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

U.S. Diplomacy and Yellow Journalism, 1895–1898. (2022). https://history.state.gov: https://history.state.gov/milestones/1866-1898/yellow-journalism adresinden alındı

Uygun, E., & Akbulut, D. (2018). Karnavalesk Kuramı Ve Instagram Ortamına Yansımaları. *e-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergi*, 73-89.

Vasari, G. (2013). *Sanatçıların Hayat Hikayleri.* İstanbul: Sel Yayınları.

Wood, J. M. (2005). Young Raphael and the Practice of Painting in Renaissance Italy. M. B. Hall içinde, *The Cambridge Companion to Raphael* (s. 15-35). Cambridge: Cambridge University Press.

(2022, Temmuz 7). https://www.imdb.com: https://www.imdb.com/find?q=%09Ninja+Kaplumba%C4%9Falar+&ref_=nv_sr_sm adresinden alındı

(2022, Temmuz 5). https://www.tarihiolaylar.com: https://www.tarihiolaylar.com/tarihi-olaylar/katana-samuray-kilici-200 adresinden alındı