

Postmodern Dönem Disney Prenses Anlatılarında İnşa Edilen Kadın Temsilinin Moana Örneği Üzerinden İncelenmesi

AYŞE DİLARA BOSTAN*
SERPİL KIREL**

Öz

Canlandırma sineması denilince akla ilk gelen ve tarihi en eskiye dayanan şirket olan Disney hem popüler sinemanın hem de canlandırma sinemasının geçirdiği evrelere paralel şekilde bir postmodernleşme süreci geçirmektedir. Postmodernliğin Disney evreninde görünürlük kazanması bir dizi sorunu da beraberinde getirmiştir. Bunlardan biri de ana akım sinema tartışmalarında masum bir düzenleme olmadığı dile getirilen temsil sorunudur. Disney için kuruluşundan günümüze kadar evrensel ve masum kabul edilen masal metinlerinden uyarladığı prenses anlatıları vazgeçilmezdir. Bu anlatılarda temsiller üzerinden sunulan rol modelleri, içinden geçilen döneme göre yeniden düzenlenir. Disney'in ilk prenses anlatısı olan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler'den (1937) sonuncusu olan Moana'ya (2017) kadar kadın temsilinin evcimen, pasif ve güzel kadından cesur, aktif ve bağımsız kadına evrildiği görülür. Bu çalışmada en güncel örnek olan Moana üzerinden sözü edilen değişimin nasıl gerçekleştiği incelenmektedir. Kuramsal çerçevenin ilk adımında Disney'in bir form olarak prenses anlatısını nasıl kullandığına, ikinci adımında ise Prenses ve Kurbağa (2010) animasyonu ile başlayan postmodern dönemde hangi temsillerin görünür kılındığına odaklanılmıştır. Analiz kısmında ise Greimas'ın "eyleyensel örneklem" ve "gösterge bilimsel dörtgen" modelleri tercih edilmiştir. Elde edilen veriler Moana animasyonunda kadının "güçlü, bağımsız, savaşçı" temsilinin, anlatının alt kodlarında daha farklı işlediğini ortaya koymuştur.

Anahtar Kelimeler: Disney, Temsil, Anlatı, Postmodern Anlatı, Greimas

Makale Geliş Tarihi : 20. 11. 2017

Makale Kabul Tarihi : 20. 12. 2017

* Arş. Gör., Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye

** Prof. Dr., Marmara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye

The Analysis of Women Representation Built in Disney Princess Narrative in Postmodern Era Through the Case of Moana

AYŞE DİLARA BOSTAN*
SERPİL KIREL**

Abstract

Disney is the most well-known and oldest corporation in the animation industry. It is now passing through a process of postmodernization like animation cinema in general and other forms of popular cinema. Postmodernity brings a new set of issues in Disney narrative. One of them is the problem of representation that is already seen far from being innocent in the mainstream cinema debates. "Harmless" princess tales are essential for Disney from the beginning of the company. In these tales, role models are modernized by the general trends of the era. From the first "princess tale", Snow White (1937), to the last, Moana (2017), representation of women shifted from domestic, submissive and pretty to brave, determined and autonomous. In this study, we will look for the change in Moana. First of all, we will review how Disney uses the form of "princess narrative". In the second step of theoretical evaluation, we will concentrate on "the postmodern turn" in the representation of women beginning from The Princess and the Frog (2010). In the analysis section, Greimas' "operative sampling" and "semiotics" models are used. The results have shown that in Moana animation, "strong, independent, warrior" representation of the women works differently in the subcodes of the narrative.

Keywords: Disney, Representation, Narrative, Postmodern Narrative, Greimas

* R.A., Marmara University, Faculty of Communication, Radio, Television and Cinema Department, İstanbul, Turkey
** Prof., Marmara University, Faculty of Communication, Radio, Television and Cinema Department, İstanbul, Turkey

1. Giriş

Temsil sorunu bütün kültürel ürünlerin çözümlenip değerlendirilmesinde olduğu gibi, çok geniş bir izleyici kitlesine seslenen animasyonlar için de kilit bir kavramdır. Animasyonların, “masum” bir dünyaya ait “boş zaman” eğlencesi olarak görülmeleri ve öncelikli olarak çocuk kitleyi hedef almaları, temsil sorununu bu çalışmanın odağında bulunan Disney Şirketi bağlamında daha da önemli kılmaktadır. Bütün popüler kültür ürünleri gibi Disney ürünleri de bireysel imgelemin değil, müşterilerinin en geniş bölümüne cazip gelmesi için bu ürünleri oluşturan büyük şirketlerin hesaplamalarının ürünüdür (Kolker, 2008: 99). Disney Şirketi, kuruluşundan itibaren bir yandan seyircinin zevk ve ihtiyaçlarını göz önünde bulunduran diğer yandan da dönemin getirdiği sosyo-ekonomik koşulların oluşturduğu kaygı ve beklentileri hesap eden anlatılar ile seyirci karşısına çıkmıştır (Booker, 2009). Disney’in ilk uzun metraj animasyonu olan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*’in (1937) bir masal uyarlaması olması bu bağlamda rastlantı değildir. Masal metinleri hem seyirciye aktarılacak istenen “rol”leri sunması bakımından hem de “pazar”da tüketilebilecek pek çok yan ürünü sunması bakımından şirketin dönüp dolaşıp başvurduğu anlatılar olmuştur.

Disney’in klasik, geçiş ve postmodern olmak üzere üç dönemde incelenen prenses anlatılarının¹ her biri, çekildikleri dönemle ilişkili olarak kadına dair farklı temsil düzenlemeleri sunar. Klasik dönemde (1937-1959) evcimen, domestik ve güzel prenseslerle idealleştirilen kadının karşısında, iktidarı ele geçirmeye çalışan ve sonunda kötülüğü nedeniyle cezalandırılan üvey anne ya da cadı temsili söz konusudur. Geçiş döneminde (1989-1998) yayınlanan prenses anlatılarında ise klasik dönemden farklı olarak prensesler kendilerine çizilen sınırları çeşitli şekillerde zorlayan karakterler olarak seyirciye sunulur. *Prenses ve Kurbağa* (2009) animasyonu ile başlayan postmodern dönemde ise prensesler artık özgürlüklerini kazanmış, kimi zaman kendi işini kurmak isteyen kimi zaman ise evlilik kurumuna karşı çıkan karakterler olarak temsil edilir. Bu bağlamda, amacı her koşulda daha fazla seyirciye ulaşmak olan Disney Şirketi’nin prenses anlatılarında statik bir temsil düzenlemesine başvurmadığı açıklık kazanmaktadır. Bu çalışma, prensesler üzerinden inşa edilen ve dönemlere göre farklı rol modeller öneren temsil düzenlemelerinin masum ya da rastlantısal olmadıkları varsayımıyla hareket etmektedir. Değişen temsil düzenlemelerinin ardında Disney’in değişmeyen birtakım ideolojik düzenlemeleri de bulunmaktadır. Disney’in bir form olarak prenses anlatılarına yönelmesi ve bu anlatıları dönemlere göre şekillendirmesi, çalışma-

1 Bu noktada anlatı kavramının kendisine dair bir hatırlatma yapılabilir. Anlatı en kısa tanımıyla, belli bir zaman ve mekân dilimi içinde meydana gelen, sebep-sonuç ilişkisi içinde birbirine bağlanan olaylar dizisidir (Parla, 2008: 70). İnsanların dünyayı anlamalarının bir yolu olan anlatı, diğer anlamda bir “olayın yeniden sunumu”dur (Kıran-Kıran’dan akt. Parla, 2008: 70). Çalışmada sıklıkla anılacak “prensес anlatı”ları ifadesi de Disney tarafından uyarlanan masal, efsane, hikâye uyarlamalarına karşılık gelmektedir.

nın ilerleyen adımlarında şirketin ideolojisi bağlamında incelenecektir. Bunun için prenses anlatılarına geniş bir bakışın ardından, özellikle postmodern dönem prenses anlatılarına odaklanılacak ve *Moana* (2017) üzerinden Disney'in değişen kadın temsiliinin ardında, anlatı evreninde nelerin değişip nelerin aynı kaldığına bakılacaktır. *Moana* animasyonunun anlatısal düzenlemelerinin anlaşılması için ise gösterge bilimsel analize başvurulacaktır.

2. Temsil Bağlamında Disney Prenses Anlatılarına Bakış

Stuart Hall'un ifadesiyle temsil, en geniş anlamıyla dili kullanarak anlamlı bir şey söylemek ya da diğer insanlara dünyayı anlamlı bir biçimde sunmaktır. Dahası, temsil, anlamın üretildiği ve bir kültüre ait üyeler arasında paylaşıldığı sürecin önemli bir parçasıdır (Hall, 2002: 15). Popüler sinemada temsil meselesini tartışırken, temsiller aracılığıyla üretilen ve dağıtılan söylemlerin rastlantısal şekilde kurulmadığının akılda tutulması gerekmektedir. Douglas Kellner ve Michael Ryan'ın sinemanın basit bir eğlence aracından çok daha fazlası olduğunu anlatırken vurguladıkları gibi, sinema toplumsal gerçekliği inşa eden kültürel, söylemsel bir ürün ve kültürel temsil sisteminin bir parçası olarak işlev görmektedir. Uygun görülen biçimsel, tematik uyuşmaların seferber edilmesiyle üretilen filmlerde herhangi bir durum yansıtılmaktan çok, o durum için tasarlanan temsili öğeler yoluyla birtakım tezler ileri sürülmekte ve seyirciye belli bir konum ya da bakış açısı telkin edilmektedir (2010: 17-18).

Disney prenses anlatıları bağlamında düşünüldüğünde, seyirciye belli bir bakış açısını kazandırmayı amaçlayan temsil düzenlemeleri, masalların en çok "Disneyleştirilme" (Disneyfied)² aşamalarında hissedilir. Bir masalın Disneyleştirilme sürecini anlatıya masalın orijinalinden farklı olarak eklenen ve uzatılan sahnelerde bulmak mümkündür. Disney'in uyarlama esnasında anlatılara eklediği motifler, masal metinlerinden dramatik sapmalara neden olmasının yanı sıra Disney'in ideolojisine dair düzenlemeleri de içinde barındırır.

Masalların uyarlandıkları dönemin koşullarına göre "Disneyleştirilmesi"nde *Pamuk Prenses* animasyonu bir prototip oluşturur. M. Keith Booker, ilk animasyon *Pamuk Prenses*'e bakılarak Disney'in ilk döneminde, genç seyircinin zevkleri ve ihtiyaçlarına dair hangi tahminlerle hareket ettiğini ortaya koymanın mümkün olduğunu ifade eder. Masalın orijinal sonundan farklı olarak *Pamuk Prenses*'in Prens'in beyaz atına binerek sonsuz mutluluğa doğru yol alması, aynı dönem seyirciye sunulan pek çok popüler üründe olduğu gibi, 1930'larda yaşanan Büyük

2 "Disneyleştirme" (Disneyfied) kavramını M. Keith Booker, *Disney, Pixar and Hidden Messages of Children Films* (2009) başlıklı çalışmasında kullanır. Booker, kavramı Disney'in uyarladığı masallara kendi ideolojisinin uzantısı olan detaylar ve sahneler eklemesi bağlamında kullanır. Masalların Disney tarafından "yorumlanma" aşamaları Disneyleştirme kavramına işaret etmektedir.

Buhran ortamında seyirciyi rahatlatmak için düzenlenmiştir (2009: 2-11). Masal çalışmalarıyla bilinen Jack Zipes de *Pamuk Prenses*'te masaldan farklı şekilde vurgulanan tatlı cücelerin mutlu ve itaatkâr işçiler olarak temsilinin, 1930'ların Amerika'sındaki "başına buyruk iş gücü" ile zıtlık içerisinde olduğunu ifade eder (2002: 128).

Disneyleştirilme süreçlerinde kadın ve erkek rollerinin tanımlanması önemlidir. Disney filmlerinin Amerikan toplumundaki kadınların kadınlık davranışlarını belirlemede güçlü bir etkisi olduğu bilinmektedir (Davis, 2007). Prenseslik anlatıları Disney'in bu etkiyi yaratmadaki en güçlü araçlarından biri olarak görülebilir. Disney'in belirli masalları Disneyleştirme süreçlerinde Jack Zipes'in şu görüşü hatırlanmalıdır: Disney, peri masallarını bir tür olarak kurumsallaştırırken görsel imajların kendilerini çıktıkları metinden ayrı şekilde dayatmasına hizmet etmektedir. Bunun sonunda görsel imajların her biri kendi anlamlarını yaratmaktadır (1999: 343).

1939-1959 yılları arasında çekilen ve Disney prenses anlatılarının klasik dönemine ait olan *Pamuk Prenses*, *Kül Kedisi* ve *Uyuyan Güzel* animasyonları kadını özellikle ev içi alanla özdeşleştirir. Güzel, pasif, fedakâr ve evcimen rollerdeki prenseslerden beklenen erkekleri de evcimenleştirmeleridir. Bütün zorluklar karşısında sebat eden ve sonunda evlenerek sonsuza dek sürecekt mutluluğa erişen prenses temsili üzerinden kadınlara, erkekleri eve çekme ve sorumluluk sahibi yapma görevi yüklenmektedir. Bu bağlamda 1950'lerin ana mesajı, zorunlu olarak kadınların olgunlaşmasını ve sorumluluklarını kabul etmesini sağlamak üzerine kuruludur. Prenseslerin karşı karakteri olarak anlatılarda yer alan "öteki" kadınların (üvey anne, cadı vs.) anlatının sonunda cezalandırılmasıyla da "ideal" kadın rolüne uyma sorumluluğu pekiştirilir (Booker, 2009).

Disney'in küresel yayılımında masallardan uyarlanan prenses anlatılarının önemli bir rolü vardır. Disney masalların evrenselliğinden ve "masum" metinler olarak kolay kabul edilışinden yararlanmıştır. Bir anlamda masallar da Disney'in "masum" görünümünü pekiştirmeye hizmet etmiştir. Prenses anlatılarının "geçiş" dönemini başlatan *Küçük Deniz Kızı* (1989) animasyonu yine bir masal metnine dayanır. *Küçük Deniz Kızı* teknolojik gelişmelerin canlandırma sinemasında görünürlük kazandığı bir animasyon olmasının yanı sıra toplumsal cinsiyet bağlamında da klasik dönemden ayrılan düzenlemeleri bünyesinde barındırır. Disney, *Küçük Deniz Kızı*'ndaki Ariel karakteriyle "güncellenen" bir prenses temsili piyasa sürer. Babası Kral Triton'un koyduğu sınırları sürekli aşan macera düşkünü Ariel, bir yandan daha "aktif" bir prenses görünümü sunarken diğer taraftan dış dünyaya duyduğu ilgiyle "kapital"ın bütün unsurlarını parlatır. *Kül Kedisi*'nde balo ayakkabısının fetişleştirilmesinde olduğu gibi, tüketim ideolojisi *Küçük Deniz Kızı*'nda da bir tema olarak sunulur (Booker, 2009: 53).

Geçiş döneminin diğer prenses anlatıları; *Güzel ve Çirkin* (1991), *Alaaddin'in Sihirli Lambası* (1992), *Pocahontas* (1995) ve *Mulan*'da (1998) da cesur, güçlü, akıllı, güzel kadın temsilleri sürdürülür. Bu dönemde, Disney'in çizgisinin çıkış noktasına göre "çeşitlendirilmiş" olduğu kabul edilmekle birlikte bu "çeşitlendirme"nin küresel dünya düzeninin bir uzantısı olduğu unutulmamalıdır. Dünyanın en geniş medya işletmesi olan Disney'in, toplumsal cinsiyet ve çok kültürlülüğe dair değişen "algı"dan uzak durması mümkün değildir (Cheu, 2013: 3-8). Öte yandan Disney'in temsil ve anlatı bağlamında izlediği her "yeni" yola, pazardaki yerini korumak ve geliştirmek için saptığı bir gerçektir. Disney tarafından lisanslanan ve "prenses çizgisi"ne dâhil edilen bütün ürünlerin, 2000 yılında 300 milyon dolar kazandırırken 2005 yılında bu kazancın 3 milyar dolara çıkması çok kültürlü prenses anlatılarının pazarda sunduğu imkânlarla açıklık kazandırır (Bruce, 2007: 243-248). 2000'lerde, beş yıl gibi kısa sayılabilecek bir sürede yaşanan bu artış, prenses anlatılarının yerelde olduğu kadar küresel pazardaki tüketiminin de arttığını göstermektedir.

3. Disney Prenses Anlatılarında Postmodernizmi Aramak

Disney kültürü, bütün diğer kültürel formlar gibi, tezatları içinde barındırır; pek çok Disney metni zıt okumalar için fırsat sunacak şekilde tasarlanmıştır (Giroux, Pollack, 2010). Disney'in prenses anlatıları bağlamında postmodern dönemi *Prenses ve Kurbağa* (2009) animasyonu ile başlasa da, prenses temsilinin "girift"leşmesi geçiş dönemini başlatan *Küçük Deniz Kızı* animasyonu ile gerçekleşir. Disney anlatıları ve bu anlatılarda sunulan temsiller, klasikten postmoderne doğru daha katmanlı ve "kafa karıştırıcı" hâle gelmiştir. Temsil bağlamında yaşanan bu dönüşümde 1980'lerde Hollywood'da belirginleşen postmodernizmin yanı sıra küreselleşmenin yeni ideolojisi hâline gelen neo-liberalizm ve 1990'larda Disney'in çocuk film endüstrisindeki tek şirket olma özelliğini kaybetmesi de etkili olmuştur. DreamWorks, Pixar gibi şirketlerin 1990'larda çocuk film endüstrisine hızlı ve başarılı giriş yapmaları, Disney'in üretim ve pazarlama konusunda yeni manevralar yapmasını gerektirmiştir.

Postmodern yapıtlar Robert Kolker'in ifadesiyle herkes için her şey olmaya çalışan yapıtlardır (2008: 136). Disney'in postmodern prenses anlatılarında prensesin bir yandan özgürleştirilirken diğer yandan patriyarkal düzene tâbi kılınması Kolker'in ifade ettiği gibi herkese her şeyi sunmaya çalışmanın bir ürünü olarak yorumlanabilir. Geçiş döneminde her bir prenses anlatısı, hikâye içinde kendi kadın kahramanını ve onun birtakım yeteneklerini görünür kılar. Fakat anlatıların sonunda kadın kahramanların kurtuluşu, istediklerine kavuşmaları ya da dönüşümleri erkek kahramanların karar ve isteklerine bağlı kılınır. Disney'in *Mulan*, *Pocahontas* ve *Alaaddin'in Sihirli Lambası* animasyonlarında farklı hikâyelere ve

daha “güçlü” kadın temsillerine yönelmesi, bir yandan postmodern anlatının diğer yandan neo-liberal eğilimin gişede “iş yapar” olmasıyla ilişkilidir.

Modern zamanlarda masal dediğimiz anlatı sıklıkla burjuvanın veya muhafazakârların çıkarlarını desteklemek için araçsallaştırılmıştır (Bacchilega, 2016: 24). Disney’in vazgeçemediği masal metinlerini, postmodern dönemde de yine bu amaçla kullandığını öne sürmek mümkündür. Postmodern dönemi başlatan ve Barack Obama’nın başkanlık seçiminin hemen ardından piyasaya sürülen *Prenses ve Kurbağa* (2009) animasyonunda Tiana’nın bir prenses olmadığı için kurbağayı öptüğünde kendisinin de kurbağaya dönüşmesi, bu bağlamda düşündürücü bir düzenlemedir (Kirel, 2010). Nihai olarak “ilk siyahi prenses” olarak pazarlanan Tiana karakteri, Disney evreninde “dönüştürme” gücüne sahip olanın hep seçilmiş sınıf olduğunu vurgulamaya hizmet etmektedir.

Maria Tatar’ın ifadesiyle “bazı masallar sürekli yeniden paketlenmekte ve sıcak kek gibi satılmaktadır” (1992: 235). Postmodern prenses anlatılarında, bu “yeni-den paketleme” işlemi, anlatılardaki çok katmanlılık, parodi, ironi ve anlatı kahramanlarının belirsizliğiyle gerçekleşir. Örneğin klasik dönemdeki “iyi” ve “kötü” kadın temsilindeki netliğe postmodern prenses anlatılarında rastlanmaz. Postmodern dönemde yeni roller ve kimlikler, belli belirsiz, bir anda ya da dağınık şekillerde sunulabilmektedir. Fakat Disney, prenses anlatılarının her döneminde, seyirciye “seçilmiş” sınıfın hikâyesini aktarmaya devam eder. Postmodern dönem anlatıları, “ironi” ile uyarlandıkları metinlerin orijinal hâllerindeki “doğalmış gibi görünen” mitleri ve kalıpları bozar görünür. *Karlar Ülkesi* (2013) animasyonunda “ilk görüşte aşk” ya da “hayat öpücüğü” mitleriyle oynanmasında olduğu gibi. Öte yandan Disney ironiyle zeminini sarstığı mitlerin yerine yine kendi “sınıf” ve “cinsiyet” ideolojisine dair düzenlemeleri yerleştirmeyi sürdürür. Christina Bacchilega, *Postmodern Masallar: Toplumsal Cinsiyet ve Anlatı Stratejileri* başlıklı çalışmasında, farklı formlarda karşımıza gelen postmodern masalların, “metinleri yeni bir okuma faaliyetine tâbi tutarak, böylece atıl kalmış veya unutulmuş ihtimalleri hikâyenin tekrarlanmasından çıkararak yeniden hayatımıza taşıdığını” vurgular (2016: 47). Otoriteyi sarsan, “isyankâr” postmodern masalların da olduğunu söyleyen Bacchilega, masalları postmodern dönüşümlere uğratan nedenlerin çok katmanlı olabileceğine dair vurgu yapmayı da unutmaz. Kimi postmodern çalışmalar, klasik masallardaki toplumsal cinsiyet algısını sorgulayabilmektedir, fakat bunun yanı sıra “sorgulanmayan bir öznelilik veya anlatı modeli içerisinde yeniden yazmak suretiyle” bu algıyı yeniden üretebilmektedirler de. Toplumsal cinsiyet meselesi “doğalmış gibi görünen olayların doğallığını bozma stratejilerinin kaçınılmaz ve öncelikli olarak birbirine eklemeneceği yer” olması bakımından önemlidir (2016: 48). Disney’in postmodern prenses anlatılarının, Bacchilega’nın

kategorize ettiği postmodern masallardan ikinci türe dâhil olduğunu söylemek mümkündür. *Prenses ve Kurbağa* (2009), *Karmakarışık* (2010), *Cesur* (2012), *Karlar Ülkesi* (2013) ve *Moana* (2017) animasyonları “klasik” anlatıdaki “zayıf”lıkların üzerine giderek “yeni” bir anlatı kurmakla birlikte, kurulan yeni anlatıların “isyankâr” metinler olmaktan ziyade, geniş kitleleri yakalamak için işlenmiş çok katmanlı metinler olarak karşımıza çıkmaktadır.

4. Postmodern Bir Prenses Anlatı Örneği Olan Moana’nın Gösterge Bilimsel Analizi

Çalışmanın analiz kısmında amaçlanan, *Moana* örneği üzerinden, postmodern dönemde değişen temsil düzenlemelerinin arka planındaki anlatısal kodların ne şekilde kurulduğuna bakmaktır. Mieke Bal, “eleştirel anlatı bilimin” amacını, “anlatının öznelliğinde geçerli olan ideolojinin” resmini çizmek olarak ortaya koyar. Bacchilega, Mieke Bal’ın Althuseserci bir “ideoloji” tanımını takip ettiğini, “ideolojinin doğallaştırıcı (normalleştirici) gücüne, tutarlı gibi görünen bir özneyi esasında söylemsel olarak üretmesine ve bir toplumun temsilleriyle bir öznenin konumlarını ayırıcı, yani hiyerarşik olarak şekillendirmesine vurgu yaptığını” ifade eder. İdeoloji başarılı olunca, özne içine sokulduğu konumları, “bu konumlar doğalmış” gibi algılar. Bu şekilde tarif edilen ideolojiler, toplumsal kurumların ve uygulamaların meşrulaştırılmasına, sürdürülmesine ve aynı zamanda gücün eşitsiz dağılımına; bu sayede de bilinçli ve bilinç dışı ihtiyaç ve arzuların tatmin edilmesine ve çatışmaların üstünün örtülmesine katkı sağlamaktadır. Bacchilega, buradan hareketle, eleştirel anlatı bilimin başlıca görevinin “anlamı stratejik olarak nasıl ifade ettiğini –ve öznelliğini– açmak suretiyle anlatının dayattıklarını görünür kılmak” olduğunun altını çizer. Bu işin yapılabilmesi bir metnin içinde yer alan özne rolleri, konumlar ve eylemlerden oluşan “ağın izini sürmek, sonrasında da anlatı ve toplumsal normlara dayanarak ideolojik olarak üretilmiş bu öznelliği incelemek” gerekmektedir (2016: 39).

Eleştirel anlatı bilim ve gösterge bilimsel çözümleme, Disney prenses anlatılarının arka planında işleyen ideolojiyi açık etme imkânını sağlaması bakımından bu çalışma için kullanışlı görülmüştür. Anlatı araştırması, metinlerin yapısını çözümlemekle sınırlı kalmayıp aynı zamanda metnin içindeki anlamı ve ideolojilerin kuruluşunu da incelemektedir (Parla, 2008: 71). Bu bağlamda, Disney’in postmodern dönemine ait olan *Moana* örneği üzerinden yüzeysel yapıdan derin yapıya doğru bir okuma süreci gerçekleştirilecek ve metnin alt kodlarında “dayatılan” mesajların neler olduğuna bakılacaktır.

4.1. Yönteme Dair:

Hem dilsel hem de dil dışı gösterge dizgelerinin taşıdığı anlamların üretiliş biçimlerini araştıran A. J. Greimas, anlatıların çözümlenmesi için yüzeyden derin yapıya doğru giden üç aşamalı bir yöntem geliştirmiştir. Doğrudan doğruya anlam üretiminin süreçlerine yönelen bu bilimsel tasarı, katı ve değişmez kuralları olan betimleyici bir dil olmak yerine, varsayımsal-tümdengelimli bir yaklaşımla hem tutarlı bir kuram olarak kurulmayı hem de çok değişik anlam evrelerini çözümlererek kuramı sürekli geliştirmeyi amaçlar (Rıfat, 2012: 103). *Moana* animasyonunun analizinde de anlatının katmanları Greimas tarafından geliştirilen söylem çözümlenmesi, eyleyensel örnekçe ve temel anlam-derin yapı karşıtlıklarıyla açıklanacaktır.

Söylem çözümlenmesinde anlatının özetine, anlatıda yer alan karakterlerin özelliklerine ve bu karakterlerin hangi özelliklerinin ön plana çıkarıldığına bakılacaktır. Eyleyensel çözümlenmede anlatı; kişi, olay, zaman ve uzam göz önünde bulundurularak kesitlere ayrılacaktır. Eyleyensel örneklem, Greimas'ın Rus halk bilimci Propp'un masallarda ortak bulunduğunu saptadığı otuz bir işlev ve yedi eylem kişisine dair kuramının üzerine inşa ettiği bir çözümlenme yöntemidir. Gösterge bilimsel çözümlenmede bir metni ya da bir sözceyi "okuma birimleri"ne ayırma işlevine kesitleme denir. Kesitleme metnin dizimsel eksenine uygulanır; hem anlatım hem de içerik açısından çözümlenmesi yapılarak birbirine eklemlenmiş metin parçaları belirlenir. Kesitlemenin belirlenmesinde mantıksal bir sınır yoktur (Rıfat, 2012: 145). Bu çalışmada eyleyensel örneklem bağlamında anlatı kesitlere ayrılırken Propp'un saptadığı otuz bir işlev göz önünde bulundurulacaktır. Propp'un masallarda ortak olarak saptadığı; uzaklaşma, yasaklama, yasağı çiğneme, soruşturma, bilgi toplama, aldatma, suça katılma, kötülük (eksiklik), aracılık (geçiş âni), karşıt eylemin başlangıcı, gidiş, başışının ilk işlevi, kahramanın tepkisi, büyülü nesnenin alınması, iki krallık arasında yolculuk (bir kılavuz eşliğinde yolculuk), çatışma, özel işaret, zafer, giderme, geri dönüş, izleme, yardım, kimliğini gizleyerek gelme, asılsız savlar, güç iş, güç işi yerine getirme, tanınma, ortaya çıkarma, biçim değiştirme, cezalandırma, evlenme (Propp, 2011) işlevlerinin *Moana*'da hangi karakterler tarafından gerçekleştirildiğini ortaya koymak, animasyonda öne çıkarılan özgür kadın temsiliinin anlatı kesitlerinde nasıl bir karşılığı olduğunu görmeyi sağlayacaktır.

Çözümlenmenin üçüncü adımında ise anlatının temel anlam-derin yapı karşıtlığını kuran ve Greimas tarafından geliştirilen gösterge bilimsel dörtgen modeli kullanılacaktır. Metnin derin yapısındaki anlamı ortaya çıkarmaya çalışan gösterge bilimsel dörtgen modeli, bir anlam evreninin gerçekleşmesini sağlayan gösterge birimciklerin oluşturduğu ilişki ağı olup, birimler arasındaki karşıtlık, çelişkinlik

ve içirme ilişkilerinin eklemlenmesini gösteren mantıksal bir örnekçedir (Akbulut, 2008: 24). Bu modelle *Moana* animasyonunun derin yapısında kurulan karşıtlıklar tespit edilecek ve kadın temsilinin bu karşıtlıklarda ne şekilde konumlandırıldığına dikkat çekilecektir.

4.2. Moana Animasyonunun Olay Örgüsü

Moana, Matunui adasının şefinin kızıdır. Çocukluğundan itibaren adanın dışına çıkma, okyanusa açılma hayalleri kurar. Büyük annesinin anlattığı efsanelerin bu hayaldeki payı büyüktür. Efsaneye göre, geçmişte yaratma gücüne sahip Te Fiti adında dişi bir ada vardır. Kötü güçler onu kıskanmış ve adanın yaratıcı gücünün kaynağı olan kalbi çalmak istemiştir. Yarı Tanrı Maui, şekil değiştirmesini sağlayan kılıcıyla günün birinde adaya ulaşmış ve kalbi çalmıştır. Kalbi yerinden sökülen ada hızla karanlığa bürünmüştür. Maui de yol boyunca diğer kötü güçlerle çarpışmış, en son Te Ka adında alevden bir devle karşı karşıya gelmiştir. Bu çarpışmada Maui'nin kılıcı ve çaldığı kalp okyanusun derinliklerine giderken Maui'yi bir daha gören olmamıştır. Günün birinde adadan biri kalbi ve Yarı Tanrı Maui'yi bularak Te Fiti'ye ulaşacak ve adaya kalbini geri verecektir. Bu efsaneyi heyecanla dinleyen Moana, babası tarafından sürekli okyanustan uzak tutulur. Babası, adanın dışının tehlikeli olduğunu, Moana'nın ileride adanın yeni şefi olacağını, o yüzden güvende kalması gerektiğini söyler. Yıllar geçer, Moana büyür ve şef olur. Her şey iyi giderken bir gün hasat edilen ürünlerin hepsi çürük çıkar. Balıkların ağlarına hiç balık gelmemeye başlar. Artık şef olan Moana, açılarak resifin ilerisinde balık tutmayı önerince babası buna şiddetle karşı çıkar. Bunun üzerine büyükannesi Moana'yı adanın gizli bir mağarasına götürerek gezgin olan atalarını keşfetmesini sağlar. Nesiller boyu gezerek yeni adalar keşfeden ataları Maui'nin kalbi çalması-nın ardından bin bir türlü uğursuzluğa yakalanmış, tekneleri batmış ve verdikleri kayıpları yüzünden Matunui'ye yerleşerek bir daha okyanusa açılmamıştır. Yeni gelen nesillere de hep adanın güvenli, dışarının tehlikeli olduğu anlatılmıştır. Fakat Maui'nin sebep olduğu lanet, sonunda Matunui'ye de ulaşmış ve balıkları kurutmuştur. Efsanedeki gibi, birinin laneti sona erdirmesi gerekmektedir. Okyanusun seçtiği kişi Moana'dır. Daha bir bebekten okyanusun kenarına gittiği bir gün okyanus tarafından kutsanmıştır. Okyanus Te Fiti'nin kalbini Moana için kumsala bırakmıştır. Büyükannesi o gün bu olaya tanık olmuş ve kalbi Moana için saklamıştır. Moana'nın yapması gereken Yarı Tanrı Maui'yi bulmak ve kalbi Te Fiti'ye geri götürmektir. Bütün bunları öğrenmesinin ardından atalarından kalan bir tekneyle yola çıkan Moana, okyanusun yardımıyla Maui'nin olduğu adaya ulaşır. Maui'yi kendisine rehberlik etmesi için ikna ettikten sonra ikilinin yolculuğu başlar. Yolda türlü belaları atlatan ikili Te Fiti'ye yaklaştıklarında karşılarına Te Ka çıkar. Moana, okyanusun ve Maui'nin yardımıyla Te Fiti'ye ulaştığında adanın olması gereken

verde büyük bir boşluk görür ve o an Te Ka'nın aslında kalbi yerinden sökülmiş Te Fiti olduğunu anlar. Kalbi sökülünce kuraklaşan Te Fiti, alevler saçan tehlikeli bir canavara dönüşmüştür. Moana, kalbi Te Ka'ya verir ve Te Ka yeşillenerek Te Fiti'ye dönüşür. Böylece felaketler silsilesi sona erer.

4.3. Animasyondaki Karakterler

Moana: Cesur, zeki ve çevik bir kızdır. Anlatı boyunca “seçilmiş” bir karakter olduğu vurgulanır. Okyanusa ve babası tarafından çizilen sınırları aşmaya karşı içinde güçlü bir istek vardır. Büyükannesi ve annesinin cesaretlendirmesi sonucu Maui'yi bulmak üzere yola çıktığında pek çok zorlukla karşılaşır. Okyanusun ve kendi cesaretinin yardımıyla zorlukların üstesinden gelir. Maui'yi bulduğunda kendisiyle yola çıkması için onu ikna etmesi gerekir. Maui'nin kendisini küçümsemesine rağmen yol boyunca onun yanında durmaktan ve kendisini tehlikeye atmaktan vazgeçmez. Yolculuk esnasında ikilinin karşılaştığı pek çok güçlüğün üstesinden gelen Moana olur. Fakat yine de Maui'nin kendisine okyanusta yolunu nasıl bulacağını öğretmesine ihtiyaç duyar.

Maui: Yarı Tanrı olan bir insandır. İri yarı ve fazlasıyla maskülen bir görüntüye sahiptir. Moana tarafından bulunduğu yüzyıllardır yaşadığı adadan kaçmak için onun teknesini ele geçirir ve okyanusa açılır. Moana'nın okyanus tarafından kutlandığını anlayınca beraber yolculuk yapmaya mecbur kalır. Yolculuğun başında kendini beğenmiş, kayıtsız ve Moana'yı küçümseyen bir tutumu vardır. Yolculuğun ilerleyen zamanlarında, Moana kendisini tehlikeye atıp kancasını kurtardığında Moana'ya karşı düşünceleri değişir. Uzun zaman geçmiştir ve artık kancasını kullanamaz hâldedir. Bu defa Moana, Maui'nin “zayıf” yönünü keşfeder. Maui, kalbi insanlar tarafından sevilme için çalmıştır, fakat sonrasında lanetlenmiştir. Kancası olmadan Maui bir “hiç” olduğuna inanmaktadır. Moana, Maui'yi bunun aksine inandırır. Moana'nın cesaretlendirmesiyle Maui kancasının kontrolünü yeniden ele geçirir. Aralarında gelişen dostluk sonucu Moana'ya kendi bildiklerini öğretir. Te Ka ile yeniden karşılaştığında, kancası büyük zarar görür. Bunun için Moana'yı suçlar ve onu terk eder. Sonrasında Moana tam Te Ka tarafından vurulmak üzereyken yardım için geri döner. Yolculuğun başındaki kibirli Yarı Tanrı Maui, yolculuğun sonunda fedakâr Maui'ye dönüşür. Te Ka, kalbine kavuşup Te Fiti olduktan sonra ise Maui'ye yeni bir kanca vererek onu ödüllendirir.

Te Ka/Te Fiti: Hikâyenin başında yaratıcı güce sahip bir ada olarak tanıtılan Te Fiti, kalbi çalınca alevler saçan canavar Te Ka'ya dönüşmüştür. Te Fiti ile Te Ka'nın aynı “yaratık” olduğunu ilk anlayan Moana olur. O âna kadar Te Ka, adalara lanetini ulaştıran bir canavar olarak bilinir. Moana, kalbi yerini koyduktan sonra Te Ka yeşererek eski “yaratıcı” hâline dönüşür.

Büyükanne: Moana'yı harekete geçiren karakterdir. Çocukluğunda anlattığı efsanelerle Moana'yı etkiler. Büyüdüğünde ise Moana'nın atalarının gezgin olduğu bilgisine ulaşmasını sağlar. Okyanusa açılması, Maui'yi bulması ve laneti sonlandırması için Moana'yı cesaretlendirir. Moana ne zaman tereddütte düşse, onu yeniden cesaretlendirir. Te Ka ile çarpışmalarının ardından Maui, Moana'yı yalnız bıraktığında, büyükannesi vantuz balığı olarak Moana'nın yanına gelir. Hikâyenin "büyücüsü" büyükannedir. Moana'ya hayaller gördürerek her seferinden yeniden yola devam etmesini sağlar.

Diğer Kişiler: Baba, Anne. Moana'nın babası, anlatının başında, Moana'nın resiflerin ilerisine gitmesine izin vermeyen "koruyucu" figür olarak tanıtılır. Gençliğinde en yakın arkadaşıyla okyanusa açılan baba, o macerada arkadaşını kaybetmiş ve okyanusa açılmanın lanetli olduğuna inanmıştır. Bu hikâyeyi Moana'ya anlatan annesidir. Annesi, Moana'nın destekleyicilerindendir.

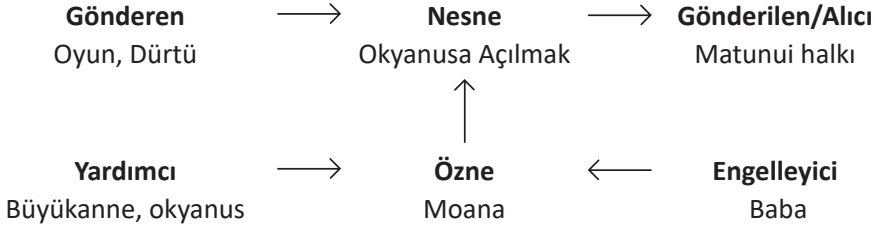
4.4. Anlatısal Düzey ve Hikâyenin Kesitleri Bağlamında Eyleyensel Örneklem

Moana, Pasifik adalarından Matunui'de ve okyanusta geçer. Moana'nın çocukluğuyla başlayan hikâye, Moana'nın adanın şefi olması ve adanın üzerine çöreklenen laneti ortadan kaldırmak için çıktığı yolculukla devam eder. Adanın içi ve dışı farklı uzamlar olarak düzenlenmiştir. Babası adanın dışının tehlikeli, içinin güvenli olduğu bilgisini sürekli tekrarlar. Moana'nın her uzaklaşma teşebbüsünü engeller, sürekli onu gözetler. Babası korumacı bir tahakküm duygusunun uzamı olurken, büyükannesinin desteğiyle Moana cesaretin uzamıdır. Okyanus tarafından seçilen Moana'nın, yolculuk esnasında en büyük yardımcısı yine okyanusun kendisidir. Maui ile ilk karşılaşmalarında, Maui kendini beğenmişliğin uzamıdır. Yolculuğa çıktıklarında Moana özverinin uzamı olurken Maui umursamazlığın ve bencilliğin uzamı olmaya devam eder. Moana'nın, Maui'nin maskülen görünümünün ardındanki zayıflığı bulması ve onu anlamasının ardından Maui, eğitici ve destekleyici bir kimlik kazanır. Moana yolculuğun sonunda Te Ka ile Te Fiti'nin aynı yaratık olduğunu anlayarak aynı zamanda bilgeliğin de uzamı olmaktadır. Maui, kalbini çaldığı Te Fiti'den özür dilerken çocuksulaşır. Doğa Ana'nın uzamı olan Te Fiti ise önce kaşlarını çatır sonra Maui'yi affeder, hatta ödüllendirir. Anlatıyı; 1- çocukluk, efsane ve kutsanma, 2- uğursuzluk, çatışma ve karar, 3- Moana ve Maui'nin yolculuğu, 4- yolculuğun sonu ve çözülme kesitlerine ayırmak mümkündür.

4.4.1. Kesit: Çocukluk, Efsane ve Kutsanma

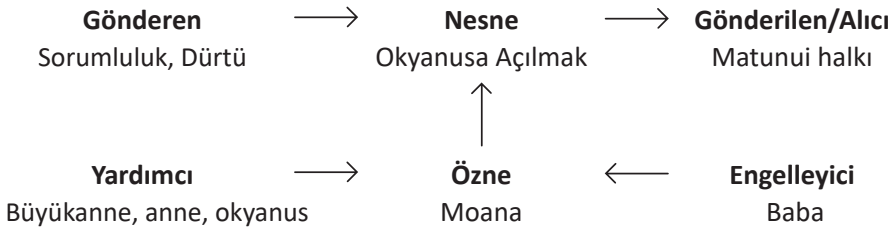
Büyükannesinin efsanelerini dinleyerek büyüyen Moana, bebekliğinden itibaren içinde okyanusa açılmaya dair karşı konulmaz bir istek duyar. Büyükannesinin Maui ile Te Ka efsanesini anlattığı bir gün, henüz küçük bir çocukken, okyanusun

yanına iner ve okyanus tarafından kutsanır. O gün, okyanus efsanedeki Te Fiti'nin kalbini Moana'ya sunar. Moana'yı arayan babası, onu okyanusun yanında bulduğunda korku içindedir. Moana, okyanusun yanından ayrılmak istemezken; babası onu okyanusun tehlikelerini anlatarak oradan uzaklaştırır. Çok küçük olmasına rağmen, günün birinde adanın şefi olacağını, o yüzden güvende kalması gerektiğini söyler. Birinci kesitte, Moana'nın okyanusa karşı olan yoğun ilgisi ve babasının onu güvenli gördüğü alanda tutma çabası anlatılır.



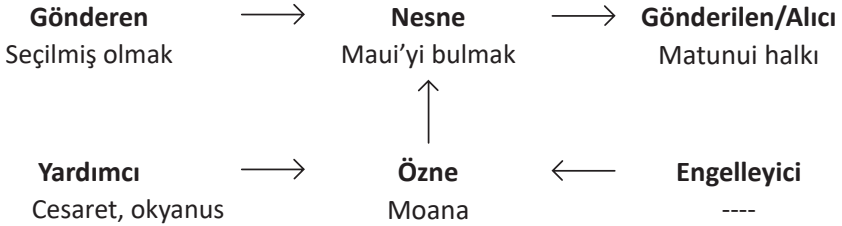
4.4.2. Kesit: Uğursuzluk, Çatışma, Karar

Moana büyür ve Matunui'nin şefi olur. Sorunları çözme konusunda çok kabiliyetlidir. Her şey iyi giderken bir gün toplanan hasatlar çürük çıkar. Ağlara hiç balık gelmemektedir. Moana, resfin ilerisinde avlanmayı önerince babası sert bir şekilde karşı çıkar. Fakat Moana yalnız kaldığında kendisine engel olamaz. Okyanusa açılır ama başarısız olur, bir kaza atlatır ve kendisini sahile zor atar. Olanlara tanık olan büyükannesi, Moana'nın kırılan cesaretini onarmak için onu adanın gizli mağarasına götürür. Moana orada atalarının gezgin olduğunu keşfeder. Te Ka'nın laneti okyanusu sarınca çok fazla tekne batmış ve kabile çok kayıp vermiştir. Bunun üzerine kabile büyükleri gezginliği bırakmıştır. Fakat kaçtıkları lanet sonunda Matunui'ye de ulaşmıştır. Büyükannesi kalbi Moana'ya vererek, Yarı Tanrı Maui'yi bulmasını ve kalbi yerine koyarak laneti sonlandırmasını ister. Moana, büyükannesinin desteğiyle, babasının tüm itirazlarına karşı koyarak atalarından kalan teknelerden biriyle okyanusa Maui'yi bulmak üzere açılır.

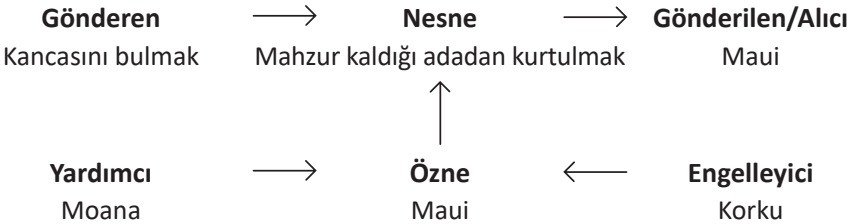


4.4.3. Kesit: Yolculuk

Bu kesit Moana'nın Maui'yi bulması ve birlikte çıktıkları yolculukta atlattıkları maceralarla geçer. Moana, seçilmiş olmanın sorumluluğuyla Maui'nin olduğu adaya doğru yola çıkar. Okyanus yolculuğu onu zorlar; uyuyakalır, yolunu şaşırır, fırtına çıktığında teknesi döner vs. Zor durumda kaldığı her koşulda, okyanus Moana'ya yardım eder ve Maui'yi bulmasını sağlar.

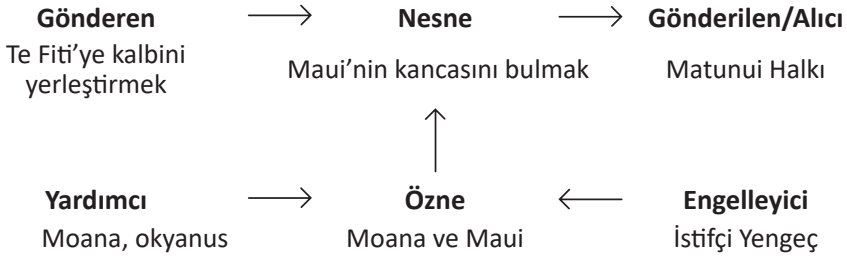


Moana'yı ve teknesini fark eden Maui, bunu tanrıların kendisini kurtarmak için yolladığı bir işaret olarak görür. Moana ile ilk karşılaşmasında, kendisini "bütün erkeklerin ve kadınların kahramanı, korkusuz, hayranlık uyandıran Yarı Tanrı Maui" olarak tanıtır. Kendi yaptıklarını anlatırken Moana'yı hipnotize eden ve bir mağaraya kapatan Maui, Moana'nın teknesine atlayarak adayı terk eder.

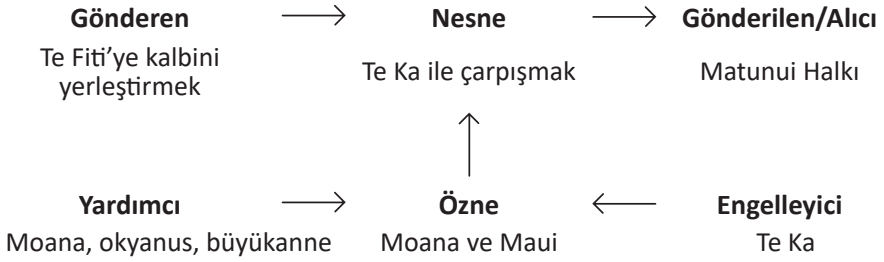


Moana, mağaradan kurtulmayı başarır, okyanusun yardımıyla tekneye biner. Moana, Matunui olduğunu ve okyanusun kendisini Te Fiti'nin kalbini yerine koymak için Maui bulması için seçtiğini söyler. Maui, Moana'yı tekneden atarak ondan kurtulmaya çalışır ama okyanus her seferinde Moana'yı tekneye geri bindirir. Maui, bu defa kendisi Moana'dan kurtulmak için tekneden atlar. Okyanus onun gitmesine de izin vermez. Maui, Moana ile yolculuğa çıkmak zorunda olduğunu anlar böylece. Maui, çaldığı kalbin lanetli olduğuna ve kancası olmadan hiçbir şey yapamayacağına inanmaktadır. Kancayı bulmak üzere yolculukları başlar. Maui, yolculuğun bu kısmında teknenin sahibi kendisiymiş gibi davranır. Moana, Maui'den kendisine tekneyi kullanmayı öğretmesini istediğinde bu isteği küçümser, prenseslerin yol bulamayacağını söyler. Moana da kendisinin prenses değil, şefin kızı olduğunu konusunda ısrar eder. Maui, Moana'nın her üstüne gittiğinde, okyanus Maui'yi cezalandırır; fakat Maui'nin tavrında bir değişiklik olmaz. Moa-

na, Maui'nin yaptığı her şeyi yapabilir; fakat okyanusta yönünü yardım olmadan bulamaz. Maui'nin zayıflığı ise kibri ve sevilme isteğidir. Moana, bunu keşfeder. Maui bir zamanlar insanların hayranlık duyduğu yarı tanrı iken sebep olduğu felaketle buna son vermiştir. Maui, eksiklik duygusunu sürekli Moana'ya yönelik cinsiyetçi şakalarının arkasına gizler. Moana'ya karşı alaycı ve kayıtsız davranır. Kancasına el koyan istifçi yengecin olduğu yaratıklar diyarına geldiklerinde Moana'yı yem olarak kullanır. Moana ise Maui'yi ve kancasını istifçi yengecin elinden kurnazca bir plan yaparak kurtarır.

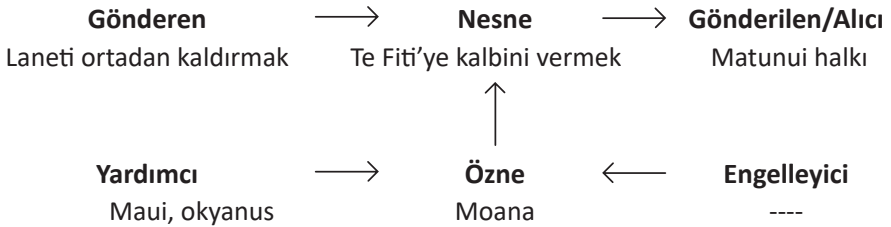


Kancasına kavuşan Maui, onu artık kullanamadığını fark eder. Bu hâlde iken Te Ka'yı asla yenemeyecektir. Moana, Maui'ye cesaret verir, zayıflıklarına anlayışla yaklaşır. Maui'yi seilmeye layık olduğuna inandırır. Bunun üzerine Maui, yeniden kancasını kullanmayı öğrenir. Moana ile aralarında gönüllü bir yol arkadaşlığı başlar. Her zaman teknenin sahibi gibi davranan Maui, küreği Moana'ya verir ve kendi isteğiyle okyanusta nasıl yolunu bulacağını öğretir. Sonunda Te Fiti'ye ulaşırlar. Moana "git ve dünyayı kurtar" diyerek kalbi Maui'ye verir. Te Ka ile karşı karşıya gelen Maui, ona güç yetiremez ve Moana'ya "geri dönelim" derse de dinletemez. Te Ka ile ikinci çarpışmasında Maui'nin kılıcı büyük zarar görür. Moana'nın buna sebep olduğunu söyleyerek onu suçlar. Maui tekrar Te Ka'nın karşısına çıkmayacaktır. Kancası bir darbe daha alırsa yok olacaktır. Moana ısrarcı olunca tartışırlar. Maui, dönmeyeceğini söyler. "Kancam olmadan ben bir hiçim," diyerek kalbi bırakır ve uçarak uzaklaşır. Maui, Moana'ya okyanusun onu seçerek yanlış seçim yaptığını söyler. Moana, buna inanır. Okyanusa "Neden beni seçtin, ben yanlış kişiyim," der ve kalbi okyanusa atar. Moana çaresizce ağlarken bir vatoz balığı olarak büyükannesi gelir. Büyükannesiyle konuşması, cesaretin kendi içinde gizli olduğunu anlamasını sağlar. Moana okyanusa dalarak kalbi geri çıkarır, teknenin hasar alan bölgelerini tamir eder ve Maui'nin öğrettiği taktikleri kullanarak Te Fiti'ye doğru yeniden yola çıkar.



4.4.4. Kesit: Yolculuğun Sonu, Çözülme

Moana, Te Ka'yı tek başına atlatma cesaretini gösterir. Fakat Te Fiti'ye yaklaştığında Te Ka ateş toplarıyla teknesini batırır. O an bir şahin olarak Maui gelir. Bu defa Maui "Arkandayım seçilmiş kız. Git ve dünyayı kurtar," diyerek Moana'yı cesaretlendirir. Anlaşmazlıkları kendiliğinden çözülmüştür. Okyanus da Moana'ya yardım eder ve sonunda adaya ulaşır. Adaya tırmanınca Te Fiti'nin yerinde olmadığını görür. Te Fiti'nin yerinde kadın şeklinde bir boşluk bulunmaktadır. Moana, o an Te Fiti ile Te Ka'nın aynı canlı olduğunu anlar. Te Fiti adanın iyi hâliyen; Te Ka kalbi yerinden sökülmüş ve canavarlaşmış hâlidir. Kalp aslında Te Ka'ya da aittir. Adanın kenarına gelen Moana, kalbi kaldırarak Te Ka'nın dikkatini çeker. Okyanusa "İzin ver bana gelsin," dediğinde okyanus ikiye ayrılır ve Te Ka alevler saçsa Moana'ya doğru gelir. Yaklaştıkça sakinleşir. Moana, kalbi Te Ka'nın göğsüne yerleştirir. Adanın kurak ve karanlık hâli olan Te Ka, yeşillenerek Te Fiti'ye dönüşür. Te Fiti, Maui'yi affeder ve ona yeni bir kanca verir. Moana, Maui'ye kendisiyle Matunui'ye gelmesini, halkının usta bir "yön bulucu"ya ihtiyacı olduğunu söyler. Maui de "Ellerinde zaten bir tane var," diyerek karşılık verir. İkili sarılarak ayrılır. Moana, Matunui'ye ulaştığında, adada ölü olan her şeyin canlandığını görür. Moana, ailesi ve halkı tarafından kucaklanır. Halkıyla yeniden okyanuslara açılır ve bu defa yolu öğretten Moana olur.

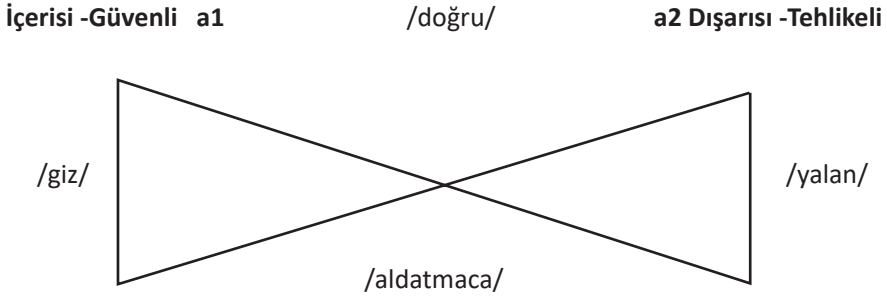


4.5. Temel Anlam-Derin Yapı: Gösterge Bilimsel Dörtgenle Çözümleme

Anlatıya bakıldığında hikâyenin başlangıcında, Moana'nın okyanusa açılma isteğiyle babasının onu adanın içinde tutma çabası arasındaki karşıtlık dikkat çeker. Buna göre ilk karşıtlığın güvenli (içerisi) ile tehlikeli (dışarısı) arasında kurulduğu görülür. Moana karakteri, her türlü zorluğa karşı sebat eden, pes etmeyen bir

karakter iken kendisiyle yola çıkmak üzere ikna etmek zorunda olduğu Maui karakteri kayıtsız, kibirli ve bencildir. Sebat eden (yola getiren) Moana karakteriyle kaytaran ama diğer taraftan da yolu bilen (yol gösteren) Maui karakteri arasında da bir karşıtlık kurulmuştur. Moana karakteri için yola çıkmak, kabilesinin sorumluluğunu hissetmesi ve karşı koyamadığı iç sesiyle ilgilidir. Maui için ise yola çıkmak, mahsur kaldığı adadan kurtulmak ve kancasını bulmak içindir. Moana'nın yola çıkma motivasyonu halkı iken, Maui kendisi için yola çıkar. İki karakter arasında bu bağlamda duygu (sorumluluk) ile mantık (çıkar) karşıtlığı söz konusudur. Anlatıda ayrıca feminem-maskülen karşıtlığının yanı sıra, kalbi sökülünce Te Ka'ya dönüşen Te Fiti'nin lanetli ve yaratıcı hâlleri arasında da bir karşıtlık fark edilmektedir.

4.5.1. İçerisi-Güvenli / Dışarısı-Tehlikeli Karşıtlığı



Tehlikeli Olmayan â2

â1 Güvenli Olmayan

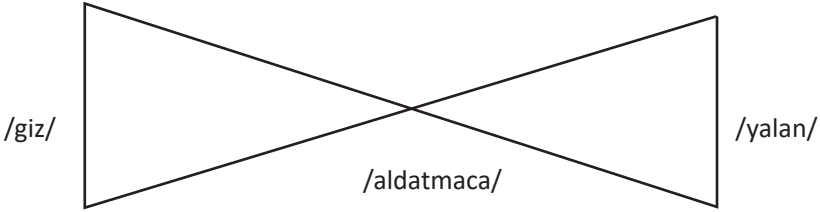
Bebekliğinden beri adanın dışına karşı koyamadığı bir ilgisi olan Moana, babası tarafından hep gözetlenerek güvenli bölgede, adanın içinde tutulmaya çalışılır. Moana'nın adanın dışına karşı duyduğu ilgi, babası tarafından kendisine yüklenen sorumluluk bilinciyle baskılanır. Sınırı her aşmaya çalıştığında bir çatışma yaşanır. Büyükannesi "seçilmiş" olduğunu söyleyip, Te Fiti'nin kalbini verdiğinde Moana "güvenli olmayan" bölgeye, adanın dışına çıkmış olur. Okyanusta hayatta kalmak zordur. Moana, her türlü zorluğu "seçilmiş" olması sayesinde atlatır; çünkü okyanus yardım eder, büyükannesi yardım eder, Maui yardım eder. İçerisi-dışarısı karşıtlığında; içerisi, güvenli bölgeye işaret ederken "tehlikeli olmayan"ı içerecek şekilde kurulur. Güvenli olmayan bölgeye geçen Moana, "seçilmiş" olması sayesinde hayatta kalır ve yardımlar sayesinde başarıya ulaşır.

4.5.2. Sebat eden/ Yola Getiren - Kaytaran/ Yolu Öğreten Karşıtlığı

Sebat Eden/Yola Getiren a1

/doğru/

a2 Kaytaran/Yolu Öğreten



Yolu Öğretemeyen â2

â1 Sebat Edemeyen

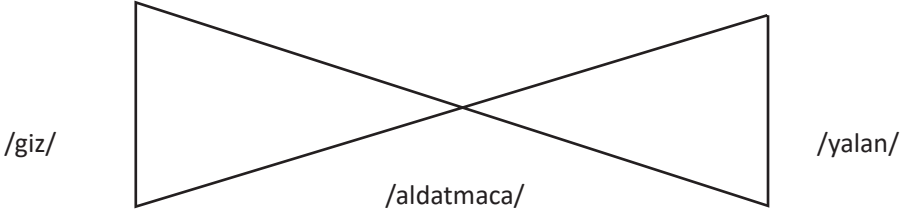
Moana ve Maui'nin birlikte çıktıkları yolculukta, iki karakterin birtakım ayırt edici özellikleri dikkat çeker. Moana, sebat eden, Maui'yi birlikte yola çıkmak, amaçlarına ulaşmak üzere sürekli ikna etmek zorunda olan karakterdir. Moana, Maui'yi "yola getiren"dir bu düzenlemeye göre. Maui ise yola kendi çıkarları için çıkan, karşılaştığı zorluklardan sonra ise vazgeçendir. Buna rağmen, okyanusta ilerlemelerini sağlayan Maui'nin bilgisidir. Tekneyi kullanmayı, okyanusta yolu bulmayı bilen Maui "yol gösteren"dir. Anlatı, "öğretici" olarak Maui karakterini seçer. Sebat eden ve yola getiren Moana, bu düzenlemeye göre "yolu öğretemeyen"i içerecek şekilde konumlandırılmıştır. Yolum bilgisine sahip olan Maui ise "sebat edemeyen"e işaret etmektedir.

4.5.3. Duygu/ Sorumluluk – Mantık/ Çıkar Karşıtlığı

Duygu a1

/doğru/

a2 Mantık - Çıkar

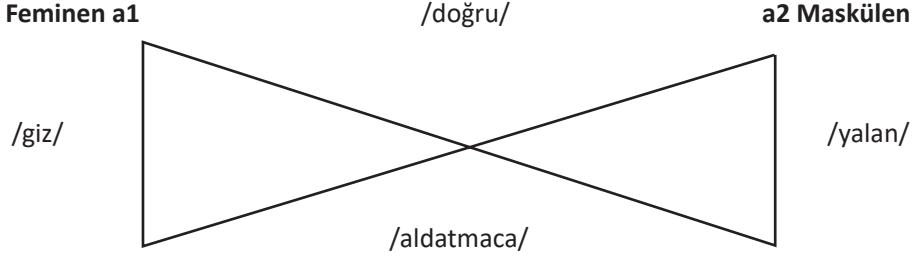


Mantık-Çıkar Yokluğu â2

â1 Duygu-Sorumluluk Yokluğu

Moana ve Maui karakterleri arasında duygu-mantık karşıtlığı kurulmuştur. Moana'nın yola çıkmasını sağlayan içindeki dürtüler ve "seçilmiş" olma sorumluluğudur. Maui için ise kendi çıkarları ön plandadır. Moana, Maui'nin kancasını kurtarmak için kendi hayatını tehlikeye atınca Maui'nin gönülsüz yol arkadaşlığı gönüllü bir hâle dönüşür. Öte yandan yolculuğun sonunda Maui, Te Ka ile çarpışmaktan kancası zarar görecektir diye vazgeçer. Moana için duyguları "rehber" konumundadır. Maui ise yolda daha çok mantığıyla devam eder. Bu düzenlemeye göre, anlatıda duygu ve sorumluluk ile ilişkilendirilen Moana karakteri "mantık ve çıkar yokluğu"nu içerecek şekilde konumlandırılmıştır.

4.5.4. Feminin - Maskülen Karşıtlığı

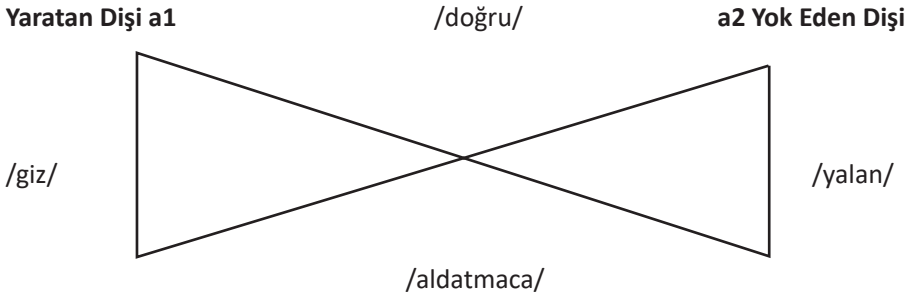


Maskülen olmayan â2

â1 Feminin Olmayan

Anlatıda femininin görüntüsüyle maskülenin görüntüsü arasında belirgin bir farklılık vardır. Moana'nın babası ve Maui, fiziksel olarak benzer özelliklere sahiptir; ikisi de fazlasıyla iridir. Moana, annesi ve büyükannesi de fiziksel olarak benzer bir görüntüye sahiptir. Maskülen olanın mantıkla ilişkilendirildiği düzenlemede, feminin daha çok "dürtü"leriyle hareket eden olarak temsil edilmiştir. Büyükannenin adanın "deli"si olarak bilinmesi, anlattığı efsanelerin oğlu tarafından yalanlanması, Moana zor durumda kalınca büyükannesinin mistik güçleriyle yardıma gelmesi; femininin duygu ve sezgiyle olan bağlarının uzantısı olarak düzenlenmiştir. Moana'nın her seferinde "seçilmiş" olduğunu vurgulaması, Maui'nin bunu dalgaya alması bağlamı da feminin ile maskülen karşıtlığının bir diğer uzantısıdır. Buna göre anlatı, feminin ile masküleni birbirine karşıt özelliklerle ve birbirlerini içermeyecek şekilde kurmaktadır.

4.5.5. Yaratan Dişi/ Te Fiti - Yok Eden Dişi/ Te Ka Karşıtlığı



Yok Etmeyen Dişi â2

â1 Yaratmayan Dişi

Kalbi çalınca yok eden, lanetli bir yaratığa dönüşen Te Ka, kalbine kavuşunca yaratan, hayat veren Te Fiti olmaktadır. Anlatıda bir dişinin, kalbi varken ki hâli ile yokken ki hâli arasında bir karşıtlık kurulmuştur. Kalbi yerinden çıkarılan dişinin yok eden bir yaratık olduğu düzenlemesiyle anlatı, dişinin dönüşümünde referans noktası olarak kalbine işaret etmektedir. Kalbi olan Te Fiti "yaratan" dişiyi temsil

eder ve “yok etmeyen dişi”yi içerir. Te Ka ise “yok eden” dişidir ve kalbinden edilen dişinin yaratma/yaşatma gücünden yoksun kaldığına işaret etmektedir.

5. Sonuç ve Değerlendirme

Disney prenses anlatılarındaki kadın temsillerine odaklanan çalışmanın analiz kısmında en güncel örnek olan *Moana*’nın anlatısal olarak incelenmesi Disneyleştirme süreçlerinin nasıl işlediğine dair ilginç ve düşündürücü düzenlemelerin tespiti edilmesini sağlamıştır. Disney evreninde kadın ve erkeğe dair rollerin düzenlenmesinin önemli bir aracı olan Disneyleştirme süreci, şirketin klasik, geçiş ve postmodern dönemlerinde farklı temsillerin görünürlük kazanmasına hizmet etmiştir. Pasiften aktive doğru bir seyir izleyen prenseslerin en güncel ve en dikkat çekici örneği olan Moana karakteri “güçlü, bağımsız ve savaşı” kadın temsilini ön plana çıkarmaktadır. Fakat animasyonun gösterge bilimsel analizi, Moana üzerinden inşa edilen kadın temsilinin anlatının alt kodlarında daha farklı şekilde işlediğini ortaya koymuştur.

Moana animasyonunun Greimas’ın eyleyensel örneklem ve gösterge bilimsel dörtgen modeliyle analizi, Disney’in masal formunu kullanma ve onu kendi ideolojisine göre “işleme” süreçlerinde, dönemlere göre işlevsel bir farklılık olmadığını öne sürmeyi mümkün kılmıştır. Patricia Duncker’ın “Peri masalları, yanlış bilgi aktarımının, hatta daha da açık olmak gerekirse, belli bir zümrenin propagandasının aracıdır,” (Bacchilega, 2016: 90) ifadesi Disney’in masal anlatılarının ardında yatan ve değişmeyen “seçilmişlik” ideolojisini açık etmesi bakımından anlamlıdır. *Moana* anlatısında Moana karakterinin “seçilmiş” oluşuna yapılan vurgu, Disney’in postmodern döneminde de bir yandan “herkesin ulaşabileceği, inanırsan olur” yanılmasını taşıyan diğer yandan da “seçilmiş” sınıfın hikâyesini aktaran ideolojik düzenlemesini ortaya koyar. Öte yandan postmodern anlatının *Moana* animasyonunda görünürlük kazanmasını sağlayan unsurlardan olan “ironi” ile “seçilmiş” kadın kahramanın özellikleri çeşitli şekillerde dalgaya alınmıştır.

Anlatının kesitlerinin Greimas’ın eyleyensel örneklemi bağlamında incelenmesi aşamasında, Propp’un *Masalın Biçimbilimi*’nde saptadığı işlevler göz önünde bulundurulmuştur. Otuz bir işlevden biri olan “yasaklama” işlevini yerine getiren Moana’nın babasıdır, eyleyensel örneklemde baba figürü “engelleyici” olarak yer almaktadır. “Uzaklaşma” ve “yasayı çiğneme” işlevlerini ise eyleyensel örneklemde “özne” olarak yer alan Moana gerçekleştirir. Bir diğer işlev olan “bir rehber eşliğinde çıkılan yolculuk”ta rehberlik görevi eyleyensel örneklemde “yardımcı” olarak yer alan Maui karakterine verilmiştir. Anlatı, temsil bağlamında kadın kahramanının cesaretini, aktifliğini ve sorumluluk bilincini görünür kılar ve kesitlerde “özne” olarak yer almasını sağlar. Fakat ironik şekilde kadın kahramanın başarısını, “seçilmiş” oluşuna ve maskülen “yardımcı”nın rehberliğine dayandırır.

Gösterge bilimsel dörtgenle anlatının derin yapısında kurulan karşıtlıklara baktığında, Moana karakterinin “yola getiren”, “sebat eden”, “aktif”, “cesur” ve “seçilmiş” olarak kurgulandığı görülmektedir. Bunun yanı sıra Moana “duygu” ve “sorumluluk” ile özdeşleştirilip “sihir” ile ilişkilendirilmiştir. Maui karakteri ise “sorumsuz”, “kayıtsız”, “pasif”, “güvenilmez” şekilde temsil edilmekle birlikte anlatının derin yapısında “mantık” ve “yol gösterici” olarak kurgulanmıştır. En başından itibaren yolculuk için vazgeçilmez kılınan Maui’nin geçmişindeki yaraları ortaya çıkarıp iyileştirmek Moana’nın görevidir. Anlatı, kadın kahramanı erkek kahramanın “yol gösterici”liğine mecbur kıldığı gibi, yola devam edebilmek için erkeği iyileştirme sorumluluğuyla da karşı karşıya bırakır. Bu bağlamda postmodern bir masal uyarlaması olan *Moana*’da, klasik dönem uyarlamalarından çok da farklı olmayarak “masal formunun iktidarı sorgulayan değil ona destek olan” (Sezer, 2010) kalıbının sürdürüldüğü görülmektedir. Anlatı boyunca Moana karakteri, bütün yeteneklerine rağmen neden Maui’nin kılavuzluğuna ihtiyaç duyduğunu sorgulamaz. Efsanenin seçilmiş kişi için Yarı Tanrı Maui’yi bulma zorunluluğunu getirmesi sorgulanamaz bir düzenlemedir.

Postmodern dönemde kadın kahraman “cesaret ve başarı timsali” olarak temsil edilirken erkek kahramanın olumsuz tarafları açık edilmiştir. Bu düzenlemenin seyirci açısından ne kadar özgürleştirici olduğu başka bir tartışma konusu olmakla birlikte, *Moana*’da geçen efsanenin “seçilmiş” kadın kahramanı, çıkması gereken yolculukta erkeğin kılavuzluğuna bağımlı kılması, Disney’in her döneminde “bağımlı” kadını ödüllendiren ideolojisinin sürdürüldüğünü göstermektedir. Anlatının derin yapısındaki “kurgu yine yönetilenleri edilgen kılan dersler ya da motivasyonlar vermeye dönüktür” (Sezer, 2010: 19). Öte yandan *Moana* örneği üzerinden, postmodern dönem prenses anlatsının evlilik kurumuna karşı aldığı pozisyonda değişiklik olduğunu söylemek mümkündür. “Romantik aşkın olmadığı” bir anlatı olarak promosyonu yapılan animasyon, erkeği temel değerlilik ölçütü olan kahramanlığa çekme görevini üstlenmekle birlikte, kahramanlığın iki getirisinden biri olan sosyal statüsünün yükselişini mümkün kılarken bir diğer getiri olan ödül-kadın düzenlemesini ortadan kaldırmaktadır (Sezer, 2010). Maui karakteri kahramanlık gösterip Moana’ya yardım etmesinin sonunda Te Fiti tarafından ödüllendirilmekte fakat hikâyenin sonunda Moana ile duygusal bir birlikteliğe girmemektedir.

Moana örneği bağlamında Disney’in kendi ideolojisini içinde bulunduğumuz zamana göre yeniden düzenlemesinin aracı olarak postmodern anlatıya başvurduğunu söylemek mümkündür. Çalışmada *Moana* üzerinden postmodern dönemde kadın temsiline dair doğalmışçasına algılanan düzenlemelerin, metnin derin yapısında yine egemenin işine yarayacak şekilde kurgulanışına dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Hall’un ifadesiyle donmuş arkeolojik varlıklar olmayan kültürel kimliklerin hafıza, fantezi, anlatı ve mit aracılığıyla sürekli yeniden inşa edildiklerini

hatırlamak bu bağlamda anlamlı olabilir (akt. Ataman, 2012: 51). Disney de her döneminde toplumsal örüntüden etkilenecek ve onu etkileyerek kültürel kimliklerin yeniden ve yeniden inşasına çalışmaktadır. Prenses anlatıları bağlamında dikkatten kaçmaması gereken, Disney'in bu inşa süreçlerinde masalları kendi ideolojisini ve egemenin çıkarlarını muhafaza edecek şekilde Disneyleştirmenin yolunu her seferinde buluyor olmasıdır.

Kaynakça

- Akbulut, Hasan. (2008). *Kadına Melodram Yakışır: Türk Melodram Sinemasında Kadın İmgeleri*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Ataman, Bora. (2012). *Kozmopolitan Hayatlar, Diasporik Kimlikler*, İstanbul: Libra Yayıncılık.
- Booker, M. Keith. (2010). *Disney, Pixar, and The Hidden Messages of Children's Films*. California: Abc- Clio.
- Bacchilega, Cristina. (2016). *Postmodern Masallar: Toplumsal Cinsiyet ve Anlatı Stratejileri*. Fatma Büşra Helvacıoğlu (çev.). İstanbul: Avangard Kitap.
- Cheu, Johnson. (2013). *Diversity in Disney Films*, McFarland Company.
- Davis, Amy M. (2007). *Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*. Bloomington: Indiana UP.
- Giroux, Henry A., Pollock, Grace. (2010). *The Mouse that Roared: Disney and the End of Innocence*, Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Hall, Stuart. (2002). *Representation, Meaning and Language. Representation- Cultural Representations and Signifying Practices*. (ed. by Stuart Hall) USA: Sage Publications.
- Kolker, Robert. (2008). Kültürel Pratik Olarak Sinema. Sinema, İdeoloji, *Politika: Sinemasal Yazılar* 1 içinde. Burak Bakır, Yörükhan Ünal, Sali Saliji (der.). Ankara: Orient Yayıncılık, s. 97-144.
- Kirel, Serpil. (2010). *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınları.
- M. Bruce, Alexander. (2007). The Role of the Princess in Walt Disney's Animated Films: Reactions of College Students. *Studies in Popular Culture*, Vol: 30, No:1, <http://www.jstor.org/stable/23416195>
- Propp, Vladimir. (2011). *Masalın Biçimbilimi*. Mehmet Rifat, Sema Fırat (çev.). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Parsa, Alev. (2008). Mutluluk Paradoksu Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesiyle. Film Çözümleri içinde. Seyide Parsa (der.). İstanbul: *Multilingual*. s. 67- 88.
- Ryan, Michael; Kellner, Douglas. (2010). *Politik Kamera*. Elif Özsayar (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Rifat, Mehmet. (2012). *Açıklamalı Göstergibilim Sözlüğü*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sezer, Melek Özlem. (2012). *Masallar ve Toplumsal Cinsiyet*. İstanbul: Evrensel Basım Yayın.
- Tatar, Maria. (1992). *Off with Their Heads: Fairytales and the Culture of Childhood*. Princeton: Princeton University Press.
- Zipes, Jack. (2002). *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales*, Lexington: University Press of Kentucky.
- Zipes, Jack. (1999). *Breaking the Disney Spell. The Classic Fairy Tales* içinde. Maria Tatar. (ed.). New York: W.W. Norton&Company, s. 332-352.