

**ANIMASYON VE BÜYÜLÜ GERÇEKÇİLİK**  
**Sanatta Yeterlik Tezi**

**Halim YENTÜR**

**Eskişehir 2021**

**ANİMASYON VE BÜYÜLÜ GERÇEKÇİLİK**

**Halim YENTÜR**

**SANATTA YETERLİK TEZİ**

**Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı  
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN**

**Eskişehir  
Anadolu Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Enstitüsü  
Haziran 2021**

## ÖZET

### ANİMASYON VE BÜYÜLÜ GERÇEKÇİLİK

Halim YENTÜR

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Haziran 2021

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN

Yirminci yüzyılın en önemli sanat formlarından biri olan animasyon, ağırlıklı olarak ortaya koyduğu görsel estetikle ilgi çekmiş ve genel olarak bu çerçevede ele alınmıştır. Yirminci yüzyıl başında ABD'nin standartlarını oluşturduğu animasyon endüstrisi, eğlence sektörünün önemli taşlarından biri olur. Bu bağlamda sanat formunun anlatı stratejisi temel olarak klasik anlatıya dayanır. Klasik anlatı dışında farklı anlatı perspektiflerinden biri olan büyümlü gerçekçi anlatı modunun animasyon formuyla olan ilişkisini çözümlemeye çalışan bu araştırma, anlatısal animasyonun zengin ifade potansiyelini ortaya koymaya çalışmıştır. Büyümlü gerçekçi teorinin eksik bir halkasını oluşturan çizgi öykü ve anlatısal animasyonun, büyümlü gerçekli kurgunun farklı dönem, disiplin ve coğrafyalarda birbirleriyle bağlantılı görünen tarihi dönüşüm süreci içerisindeki rolünü tanımlamak ve büyümlü gerçekçi anlatı modu ile anlatısal animasyonun bu tarihsel süreç içinde anlatı olanaklarını geliştirmede birbirlerine nasıl katkıda bulduklarını çözümleyebilmek bu araştırmanın temel hareket noktasını oluşturmuştur. Bu amaç doğrultusunda anlatısal animasyonun büyümlü gerçekçi anlatı modu ile olan ilişkisi, tarihsel çözümleme yaklaşımıyla büyümlü gerçekçi teori temel alınarak incelenmiştir. Bu tarihsel çözümleme sonucunda analitik bir genellemeye ulaşılmıştır. Sonuç olarak animasyon sanat formu ve büyümlü gerçekçi kurgu arasında güçlü bir uyumun var olduğu ve tarih boyunca bu uyumun nasıl gerçekleştiği yapısal bir çerçevede ortaya konulmuştur. Böylece hem büyümlü gerçekçi teoride hem de anlatısal animasyonun klasik anlatı dışında var olan yaratıcı görsel ifade biçimlerinin zenginliğinin anlaşılmasında var olan literatüre yeni bir pencere açılmaya çalışılmıştır. Bunun yanında araştırmanın sonuçlarına dayanarak "Pandaların nesli nasıl tükendi?" isimli kısa animasyon film yapılmıştır.

**Anahtar sözcükler:** Anlatısal animasyon, Büyümlü gerçekçilik, Çizgi öyküler

## ABSTRACT

### ANIMATION AND MAGICAL REALISM

Halim YENTÜR

Department of Animation

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, June 2021

Supervisor: Ass. Prof. Sabahattin ÇALIŞKAN

Animation, one of the most important art forms of the twentieth century, has attracted attention mainly with its visual aesthetics and has been generally handled within this framework. At the beginning of the twentieth century, the animation industry, for which the USA set its standards, becomes one of the important stones of the entertainment industry. In this context, the narrative strategy of the art form is basically based on classical narrative. This research, which tries to analyze the relationship between the magical realistic narrative mode, which is one of the different narrative perspectives apart from classical narrative, and the animation form, tried to reveal the rich expression potential of narrative animation. Defining the role of comic story and narrative animation, which constitute a missing link of the magical realist theory, in the historical transformation process that seems to be connected with each other in different periods, disciplines and geographies has formed the basic starting point of this research. For this purpose, the relationship between the narrative animation and the magical realist narrative mode has been examined based on the magical realist theory with a historical analysis approach. As a result of this historical analysis, an analytical generalization has been reached. As a result, it is revealed in a structural framework that there is a strong harmony between animation art form and magical realistic fiction and how this harmony has been realized throughout history. Thus, it has been tried to open a new window to the existing literature both in magical realism theory and in understanding the richness of creative visual expression forms that exist outside of the classical narrative of narrative animation. In addition, based on the results of the research, a short magical realistic animated film "How did the pandas go extinct?" was made.

**Keywords:** Narrative animation, Magical realism, Cartoon stories

## TEŐEKKÜR

Tez danıőmanım Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin Çalıőkan'a araştırma sürecinde bana rehberlik ettiđi için teőekkür ederim.

Hayatımın her aşamasında sonsuz fedakârlıkla hiçbir şeyi esirgemeyen annem Dilber Yentür'e, tez çalışmam boyunca gösterdiđi sevgi, destek ve anlayıőla beni bir an bile yalnız bırakmayan eőim Özlem Dođan Yentür'e, deđerli ömrünü tez süresince bensiz geçirmek zorunda kalan akıllı ve sevimli ođlum Kuzey Nesim Yentür'e sonsuz teőekkür ederim.

## **ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ**

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....  
Halim YENTÜR

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI .....	1
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	1
ÖZET .....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ .....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER .....	vii
TABLolar DİZİNİ.....	x
GÖRSELLER DİZİNİ .....	xi
GİRİŞ .....	1

### BİRİNCİ BÖLÜM

1. LİTERATÜRDE BÜYÜLÜ GERÇEKÇİLİK.....	10
1.1. Terim Olarak Büyülü Gerçekçilik.....	10
1.2. Kategorik Kaymalar .....	14
1.2.1. Gerçeklik ve büyü arasındaki sınır.....	15
1.2.2. Fantastik ve büyü gerçektçilik .....	18
1.2.3. Sürrealizm ve büyü gerçektçilik.....	21
1.3. Büyülü Gerçektçiliğın Karakteristikleri .....	24
1.3.1. Doğüstü olanın gerçektçile kaynaşması.....	24
1.3.2. Tarihsel alegori .....	26
1.3.3. Yazarsal ketumluk.....	29
1.3.4. Melezlik .....	31

### İKİNCİ BÖLÜM

2. AVRUPA'NIN BÜYÜLÜ GERÇEKÇİLİĞİ VE ANLATISAL ANİMASYONUN İZLERİ.....	36
---------------------------------------------------------------------------	----

2.1. I. Dünya Savaşı Öncesi Genel Durum.....	36
2.2. Weimar Cumhuriyeti'nde Kültürel ve Siyasal İklim.....	39
2.3. Henry Rousseau ve Naif Gizem .....	40
2.4. Metafizik Sanat ve Tekinsiz Nesnelere .....	43
2.5. Büyülü Gerçekçi Tepki ve PostExpressionizm.....	46
2.6. Franz Roh'un büyüülü gerçekçiliği .....	51
2.7. Avrupa ve Amerika'da Çizginin Büyülü Etkileri .....	55
2.7.1. Anlatısal animasyonun öncülleri.....	55
2.7.2. Wilhelm Busch .....	64
2.7.3. Winsor McCay .....	71

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. LATİN AMERİKA'NIN BÜYÜSÜ .....	81
3.1. Edebiyatta Yeni Arayışlar.....	81
3.1.1. Latin Amerika'nın tarihsel koşulları.....	81
3.1.2. Kültürel melezliğin kökleri.....	86
3.1.3. Edebi öncüller .....	95
3.1.4. El Boom .....	103
3.1.5. Marquez ve yüzyıllık sıçrama.....	106
3.1.6. Kültürler ötesi yayılım .....	110
3.2. Latin Amerika'da Animasyon ve Büyülü Gerçekçilik .....	113
3.2.1. Büyülü gerçekçi perspektiften Meksika animasyonu .....	113
3.2.2. Büyülü gerçekçi perspektiften Arjantin animasyonu .....	143
3.2.3. Büyülü gerçekçi perspektiften Brezilya animasyonu.....	161

### DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. TEZ UYGULAMA PROJESİ:	
"PANDALARIN NESLİ NASIL TÜKENDİ?" .....	180
4.1. Filmin Yapım Süreci.....	181



4.1.1. Anlatının kurgulanma aşaması .....	181
4.1.2. Konsept ve tasarım aşaması .....	183
4.1.3. Yapım aşaması .....	186
4.1.4. 3D karakter aşaması.....	188
4.1.5. Kalabalık sahnelerin tasarım aşaması.....	188
4.2. "Pandaların Nesli Nasıl Tükendi?" İsimli Kısa Animasyon Uygulama Filminin Büyülü Gerçekçi Çözümlemesi .....	190
SONUÇ .....	199
KAYNAKÇA .....	209
ÖZGEÇMİŞ	

## TABLolar DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
<b>Tablo 2.1.</b> Roh'un tanımladığı büyülu gerçekçi karakteristikler .....	52

## GÖRSELLER DİZİNİ

### Sayfa

- Görsel 1.1.** Courbet, “The Artist's Studio”, Tuval üzerine yağlı boya, 361 x 598 cm, 1854–55; Musée d'Orsay, Paris ..... 17
- Görsel 2.1.** Rousseau, “The Sleeping Gypsy”, Tuval üzerine yağlı boya, 129.5 x 200,7 cm, 1897; The Museum of Modern Art, New York..... 42
- Görsel 2.2.** Böcklin, “Centaur at the Village Blacksmith's Shop”, Tuval üzerine yağlı boya, 100 x 80 cm, 1888; Budapest Museum of Fine Arts, Budapest, Hungary ..... 44
- Görsel 2.3.** Franz Roh'un kitabında yer alan Chirico'ya ait bir resim. Chirico, “The Delights of the Poet”, Tuval üzerine yağlı boya, 69.5 x 86,3 cm, 1912, Museum of Modern Art, New York ..... 45
- Görsel 2.4.** Grosz, “The Gray Day”, Tuval üzerine yağlı boya, 115 x 80 cm, 1921, Nationalgalerie, Berlin..... 48
- Görsel 2.5.** Dix, “Dr. Mayer-Hermann”, Ahşap üzerine yağ ve tempera, 149,2 x 99,1 cm, 1926, Artists Rights Society (ARS), New York..... 49
- Görsel 2.6.** Kanoldt, “Portrait of a girl”, 52 x 46,9 cm, Karton üzerine yağlı boya, 1911, Staatliche Kunsthalle Karlsruhe, Germany ..... 51
- Görsel 2.7.** Sigenot destanında kesintisiz hareketleri oluşturan illüstrasyonlardan bir bölüm ..... 56
- Görsel 2.8.** Hogarth, “A Harlot's Progress”, Dağlama ile gravür, 1732, London..... 58
- Görsel 2.9.** Vieux Bois karakterinin çeşitli intihar girişimlerini içeren kareler (Töpffer, 1837). ..... 59
- Görsel 2.10.** “Monsieur Pencil” isimli öyküde rüzgârın temsili (Töpffer, 1840). ..... 60
- Görsel 2.11.** Daumier, “Gargantua”, 24 x 30 cm, Taş baskı, 1831 Bibliothèque Nationale de France, Paris ..... 62
- Görsel 2.12.** Daumier, “Rue Transnonain”, 29,5 x 44,2 cm, Taş baskı, Kunsthalle Bremen, Bremen ..... 62
- Görsel 2.13.** Daumier, “Le Wagon de troisième classe”, 65,4 x 90,2 cm, Taş baskı, 1864, Musée des beaux-arts du Canada, Ottawa..... 63
- Görsel 2.14.** Busch, “Der Virtuos”, 1865, Braun Schneider, Berlin..... 65
- Görsel 2.15.** Der vergebliche Versuch isimli çizgi öyküde birbirini takip eden hareket tasvirleri (Busch, 1856)..... 66

<b>Görsel 2.16.</b> Çocuk donmuş halde bulunur ve sobanın yanında erir, finalde kavanoza konur (Busch, 1864) .....	67
<b>Görsel 2.17.</b> Max ve Moritz kardeşlerin cezalandırılmasının büyülü gerçekçi tasviri (Busch, 1865) .....	68
<b>Görsel 2.18.</b> Berberin köpeği yanlışlıkla kesilen burnu yemeye başlıyor (Busch, 1865).....	69
<b>Görsel 2.19.</b> 1870 yılındaki Prusya kuşatmasının Fransız bir vatandaşa olan etkilerinin ifade biçimi (Busch, 1870).....	70
<b>Görsel 2.20.</b> Gertie filminde, gerçekliğin ve doğaüstünün sınırlarının birbirine karıştığı kareler, McCay, “Gertie, The Dinosaur”, 1914.....	73
<b>Görsel 2.21.</b> Sinema perdesinde yer alan örümcek gerçeklik sınırını aşarak seyirciye saldırıyor McCay, “Bug Vaudeville”, 1921.....	74
<b>Görsel 2.22.</b> Hoops, “Destroy This Mad Brute”, 104× 70 cm, Renkli Taş baskı,1864, Collection of Mary Ellen Meehan/Courtesy of The Metropolitan Museum of Art.....	77
<b>Görsel 2.23.</b> The Pet filminde evcil hayvanın doğaüstü büyümesi ve karakterlerin tepkisizliği, McCay, “The Pet”, 1921.....	79
<b>Görsel 3.1.</b> Codex Borgia el yazmasında doğumla ilgili tanrıların tasvir edildiği bir bölüm (Diaz, 1993) .....	89
<b>Görsel 3.2.</b> Meksika tarihinin önemli olaylarını, kişilerini, politik ve toplumsal yapısını temsil eden bir duvar resmi. Rivera, “Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central”, 15,6 m × 4,7 m, Fresk, 1947, Museo Diego Rivera, Mexico.....	95
<b>Görsel 3.3.</b> Posada, “La nueva calavera del Morrongo”, 34,5× 23 cm, Rölyef baskı,1913, Museo del Estanguillo, Mexico .....	116
<b>Görsel 3.4.</b> Posada, “Calavera de la Catrina”, 35,5× 25,8 cm, Rölyef baskı,1910, The Museum of Fine Arts, Houston ).....	117
<b>Görsel 3.5.</b> Posada, “Calaveras del montón”, 35,5× 25,8 cm, Rölyef baskı,1910, Library of Congress Prints and Photographs Division Washington, USA .....	117
<b>Görsel 3.6.</b> Posada, “Horrible y espantosisimo acontecimiento!! Un hijo infame que envenena a sus padres y a una criada en Pachuca”, 30 x 21 cm, Rölyef baskı,1900, DeGolyer Library, Dallas.....	118
<b>Görsel 3.7.</b> Posada'nın gerçeklik ve doğaüstünü bir arada kullandığı haber illüstrasyonları (Berdecio ve Appelbaum, 1972).....	119

<b>Görsel 3.8.</b> Don Catarino serisinde Meksika kültürünü vurgulayan mekân ve karakter temsili, Pruneda, “Don Catarino y su apreciable familia”, 1921 .....	123
<b>Görsel 3.9.</b> Paco Perico en Premier filminde yer alan gag amaçlı doğüstü unsurlar Andrade, “Paco Perico en Premier”, 1935 .....	125
<b>Görsel 3.10.</b> “Una noche de posada” filminde yer alan Meksika kültürünü barındıran gag amaçlı doğüstü unsurlar, Andrade, “Una noche de posada”, 1935 .....	127
<b>Görsel 3.11.</b> “Una noche de posada” filminde yer alan alegorik unsurlar, Andrade, “Una noche de posada”, 1935.....	128
<b>Görsel 3.12.</b> Memin Pinguin’in çocuk yaşta ağır işlerde çalışması ve arkadaşı Carlos’un hayat kadını annesinin müşterisi tarafından vurulması (Dulché and Parra, 2016).....	130
<b>Görsel 3.13.</b> Memin Pinguin karakteri için çekilen pilot bölümde fiziksel gerçekliğin sınırlarının genişletildiği sahneler, Vargas, “Memin Pinguin- Un diablillo Angelical”, 1969.....	131
<b>Görsel 3.14.</b> ¡Que viva la muerte! Filminde Meksika folkloru ve doğüstülüklerinden sahneler, Garnica, “¡Que viva la muerte!”, 1965 .....	133
<b>Görsel 3.15.</b> Crónicas del Caribe filminde büyülü gerçekçi anlatımın animasyon formuyla uyumlu birleşimini örnekleyen sahneler, Lopez ve Watanabe, “Crónicas del Caribe “, 1982.....	135
<b>Görsel 3.16.</b> El héroe filminde animasyon formunun büyülü gerçekçi ifade temsilleri, Carrera, “El héroe”, 1994 .....	137
<b>Görsel 3.17.</b> De Raíz filminde animasyon formunun büyülü gerçekçi ifade temsilleri, Carrera, “De Raíz”, 2004 .....	138
<b>Görsel 3.18.</b> “The Book of Life” filminde imkânsız ve gerçeklik bir aradayken Coco filminde imkânsız olan gerçeklikle ayrı dünyalarda yer alır, Gutiérrez, “The Book of Life”, 2014- “Unkrich, “Coco”, 2007 .....	141
<b>Görsel 3.19.</b> The Book of Life filminde Meksika ordusu ve halk kahramanlarının alegorik temsilleri, Gutiérrez, “The Book of Life”, 2014 .....	143
<b>Görsel 3.20.</b> Castaneda, “Viva el rey”, Taş baskı, 1824, Museo de la Caricatura, Buenos Aires .....	145
<b>Görsel 3.21.</b> Don Goyo karakterinin Arjantin’deki yoksulluğu hicvettiği yemek tarifi ve Azrail’in temsili (Saccomanno, 1980) .....	146
<b>Görsel 3.22.</b> Afro-Arjantinli Raul’un başına gelenlerin doğüstü temsilleri, Lanteri, “Las aventuras de El negro Raúl”, 1916.....	147

<b>Görsel 3.23.</b> Patoruzu serisinde yer alan karakterler, Quinterno, 1928 .....	149
<b>Görsel 3.24.</b> Solda John Bull sağda ise Patoruzu'nun yabancı düşmanlarının karakter temsilleri, Quinterno, "Upa en apuros", 1942 .....	152
<b>Görsel 3.25.</b> Mafalda serisinde hayal ile toplumsal gerçekliğin alegorik ifadesi, 'Catú,"Mafalda", 1973.....	153
<b>Görsel 3.26.</b> Felipe'nin sınıfta küçük düşme korkusunun büyülü gerçekçi anlatımla ifadesi, 'Catú,"Mafalda", 1973.....	154
<b>Görsel 3.27.</b> "Marslı Mercano" filminde Arjantin toplumsal gerçekliğini yansıtan sahneler, Antin, "Mercano the Martian", 2002 .....	159
<b>Görsel 3.28.</b> Porto-Alegre, "A Campainha e o cujo", 31 x 41,5 cm, Taş baskı, 1837, BNDigital do Brasil.....	162
<b>Görsel 3.29.</b> Agostini, "Sem título", Taş baskı, 1878, Publicada originalmente em: Revista Ilustrada, Brazil .....	164
<b>Görsel 3.30.</b> Agostini, "As Aventuras de Um Ministro", Taş baskı, 1876, Revista Ilustrada, no. 18, Rio de Janeiro, (Kunzle, 2007).....	165
<b>Görsel 3.31.</b> Agostini'nin büyülü gerçekçi ifade temsilleri, Agostini, "Dr. Week Perturbations", Taş baskı, 1868, Revista Ilustrada, Rio de Janeiro.....	166
<b>Görsel 3.32.</b> Marins, "Kaiser", 1917.....	167
<b>Görsel 3.33.</b> Sinfonia Amazônica'da metamorfik varlıklar, Filho, "Sinfônia Amazônica", 1947 .....	169
<b>Görsel 3.34.</b> Disney'in ürkütücü ormanı ile Sinfonia Amazônica'daki orman, Filho, "Sinfônia Amazônica", 1947 .....	170
<b>Görsel 3.35.</b> Meow! Filminde Brezilya'nın yakın tarihinin büyülü gerçekçi anlatımı, Magalhães, "Meow!", 1981 .....	173
<b>Görsel 3.36.</b> Boi Aruá filminde büyülü öküzün dönüşümleri, Liberato, "Boi Aruá", 1984 .....	174
<b>Görsel 3.37.</b> Boi Aruá filminde evin kızının kaçış sahnesi, Liberato, "Boi Aruá", 1984 .....	175
<b>Görsel 3.38.</b> "O Menino e o Mundo" filminde Brezilya gerçekliğinin büyülü gerçekçi anlatımı, Abreu, "O Menino e o Mundo", 2013 .....	179
<b>Görsel 4-1.</b> İmgelemden çizime senaryosuz anlatı oluşturma örnekleri, Halim Yentür arşivi .....	183
<b>Görsel 4-2.</b> Kurşun kalem ve suluboya etkisini dijital olarak oluşturma denemeleri, Halim Yentür arşivi .....	184

<b>Görsel 4-3.</b> Kami karakterinin tasarım aşamaları: Referans-Eskizler-Konsept tasarım, Halim Yentür arşivi .....	185
<b>Görsel 4-4.</b> Film için hazırlanmış karakter konseptlerinden örnekler, Halim Yentür arşivi .....	186
<b>Görsel 4-5.</b> Filmin yapım sürecinden bir kesit: Kaba animasyon- Temizleme – Boyama, Halim Yentür arşivi.....	187
<b>Görsel 4-6.</b> 3D karakterin yapım aşamalarından kesitler: tasarım-modelleme-ripleme-animasyon-render, Halim Yentür arşivi.....	188
<b>Görsel 4-7.</b> Kalabalık (Crowd) sahnelerden örnekler, Halim Yentür arşivi .....	189

## GİRİŞ

“Çizerek... Karikatür çizerek. Okuyup yazmadan önce okulda ve evde çizgi roman çizerdim...”<sup>1</sup>

Yukarıdaki alıntı, Kolombiya'nın en ünlü yazarı olan Gabriel Garcia Marquez'in 1881 yılında Paris Review'e verdiği bir röportajda “Yazmaya nasıl başladınız?” sorusuna verdiği yanıtın bir parçasıdır. Röportajın devamında Kafka'nın kendisi üzerindeki etkisini anlatan yazar, aslında bu araştırmanın da cevabını aradığı bir noktaya değinir. Marquez'in dünyada sevilen bir yazar ve birçok akademik çalışmanın konusu olmasındaki temel unsur, kuşkusuz 1967 yılında yazdığı Yüzyıllık Yalnızlık (Cien años de Soledad) isimli romandır. Nobel dahil birçok uluslararası saygın edebiyat ödülünün sahibi olan bu roman birçok dile çevrilir ve milyonlarca satış yapar. Marquez, başarısının sırrını “Albay büyükbabamın anlattığı gerçeklikle büyük annemin anlattığı hayali gerçekliğin bende bir araya gelmesi”<sup>2</sup> olarak açıklarken, akademisyenler ve eleştirmenler yazarın kullandığı özgün anlatı modunu “büyülü gerçekçilik” olarak tanımlar.

Büyülü gerçekçilik teriminin ortaya çıkışı, temsil ettiği anlatı modu gibi çok katmanlı ve uzun bir tarihe sahiptir. Büyü ve gerçek sözlüklerinin bir araya gelmesiyle oluşan büyümlü gerçekçilik terimi daha çok Latin Amerika edebiyatı ile tanınmasına rağmen edebiyattan daha önce resim sanatında kullanılır. I. Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkan resimlerdeki tepkisel dönüşümü fark eden Alman sanat eleştirmeni Franz Roh, 1925 yılında yazdığı kitabında bu yeni post-dışavurumcu yönelimi büyümlü gerçekçilik olarak adlandırır. Roh, bu yeni resimlerde, izlenimcilik ve dışavurumculukta bulunmayan daha derin ve büyümlü bir anlam bulunduğunu belirtir. Nietzsche ve Schopenhauer gibi düşünürlerin etkilediği Giorgio de Chirico, Henri Julien Félix Rousseau gibi sanatçıların, bu büyümlü gerçekçi ressamlar üzerindeki etkilerinin önemine değinir. Weimar dönemini derinden etkileyen gerçeklikle ilgili bu yeni yaklaşımlar George Grosz, Otto Dix ve Carl Grossberg gibi sanatçıların eserlerinde gözle görülür bir etki bırakır. “Düzene dönüş” hareketi, değişen gerçeklik algısı ve milliyetçi eğilimler, Avrupa ve Latin Amerika edebiyatında bir arayış içinde olan edebiyatın, çok geçmeden büyümlü gerçekçilikle buluşmasını sağlar.

---

<sup>1</sup>P. Stone (1981). *Gabriel García Márquez, the art of fiction no. 69. a.*

<sup>2</sup>M. Simons (1982). A talk with Gabriel Garcia Marquez. *The New York Times*.  
<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/97/06/15/reviews/marquez-talk.html> (Erişim tarihi: 10.03.2021)



İtalyan şair ve yazar *Massimo Bontempelli*, resim sanatında gördüğü bu yeni yönelimi edebiyat dünyasına yansıtan kişi olur. Bontempelli, modern dünyanın yeni ihtiyaçlarına yeni bir estetik sunmak ve milliyetçi bir ruh yakalamak için, 900 isimli dergide çeşitli büyümlü gerçekçi kurgu denemeleri yapar. Bu derginin Fransa’da yayılması birçok sanatçı, yazar ve eleştirmenin dikkatini çeker. Arturo Uslar Pietri, Alejo Carpentier gibi Latin Amerika kökenli yazarlar, büyümlü gerçekçi kurguyu kendi kıta gerçekliklerini ifade etmenin uygun bir yolu olarak görürler. Bu anlamda Carpentier, bu yeni kurgu stiline zaten Latin Amerika’nın doğasında var olduğunun altını çizer. *El Reino de Este Mundo (Bu Dünyanın Krallığı-1949)* isimli kitabının ön sözünde, sürrealizmin yapay hayal gücünü eleştirerek asıl büyümlü Latin Amerika’nın kendi tarih ve kültüründe var olduğunu öne sürer.

Neruda, Paz, Borges, Carpentier, Pietri gibi yazar ve şairlerin bu avangard arayışlarının sonucu olarak 1950’lerde Latin Amerika edebiyatında büyük bir sıçrama yaşanır ve bu sıçramaya “El Boom” adı verilir. 1940’lı yıllarda Alejo Carpentier ve Jorge Luis Borges gibi yazarların farklı ve özgün edebi teknikler ve stiller ortaya koymasıyla başlayan bu yükseliş, 1960’lı yıllarda Carlos Fuentes, Julio Cortazar ve Garcia Marquez gibi yazarların eserleriyle zirveye ulaşır. Edebiyattaki bu patlamanın merkezinde ise “Yüzyıllık Yalnızlık” yer alır. Bu kitapta Maconda kasabasında yedi kuşak boyunca yaşayan Buendia ailesinin yükselişleri ve daha sonra yok oluşları büyümlü gerçekçi bir kurgu stiliyle sunulur. Kitap, Kolombiya ve bir anlamda Latin Amerika gerçekliğini, sosyo-ekonomik koşullarını, inançlarını, psikolojik çatışmalarını daha önce hiç olmadığı kadar zengin ayrıntılarla, esprili bir dilde anlatırken gerçek ile doğaüstü arasındaki ayrımı uyumlu bir biçimde bir araya getirir. Yüzyıllık Yalnızlık’ın getirdiği özgür ve özgün kurgu stili bütün dünyada ilgi uyandırır. Britanya’da Salman Rushdie *Midnight Children* ile, Afrika’da *Beloved isimi öyküsüyle Toni Morison*, Nijerya’da *Famished Road* ile Ben Okri gibi yazarlar bu kurgu stilini kullanarak uluslararası başarı yakalarlar.

Büyümlü gerçekçi anlatı modu, kısa zamanda akademisyenlerin ve eleştirmenlerin ilgisini çeker. Birçok coğrafyada, birçok dilde ve farklı disiplinler için tanımlanmış olan büyümlü gerçekçiliğin karmaşık görünen yapısını anlamak ve terimin kendisini tanımlamak isteyen birçok akademisyen ve eleştirmen, büyümlü gerçekçilik ile ilgili çalışmalar ortaya koyarlar. Latin Amerika’da ki büyümlü gerçekçi kurgu örneklerinin artmasıyla başlayan eleştirel teoriler, başlangıçta büyümlü gerçekçi hareketin tekniği üzerine olur. 1955 yılında edebiyat eleştirmeni Angel Flores’in yazdığı *Magical realism in Spanish American*

*Fiction* isimli makale, bu konuda yapılmış ilk akademik çalışma olarak bilinir. Büyülü gerçekçi teoride bir köşe taşı olarak anılan bu makalede büyüülü gerçekçi kurgunun Latin Amerikalı yazarlar için “otantik bir ifade” olduğu vurgulanır. Flores’e göre Kafka ve Proust’un öncüsü olduğu büyüülü gerçekçi ifade, Latin Amerika’da ise Borges ve Mallea tarafından ilk defa “gerçeğin ve fantezinin bir birleşimi” olarak tanımlanır. Benzer şekilde büyüülü gerçekçi kurguya teknik bir bakış atan Luis Leal, 1967 yılında yazdığı "El Realismo Magico en la Literatura Hispanoamericana" isimli makalede Flores’in görüşlerini eleştirir. Leal, Arturo Uslar Pietri’yi türün ilk başlatıcısı olarak gösterir. Bunun yanında büyüülü gerçekçiliğin, şeylerin içindeki anlama odaklandığını; fantastik, sürrealizm ve realizmden oldukça farklı olduğunu vurgular.

1980’lerdeki teorik çalışmalara bakıldığında genel olarak büyüülü gerçekçiliğin ideolojik ve toplumsal yönünü vurgulayan post-kolonyal teorilerle bağlantılı akademik çalışmalar görülür. Bu çalışmalardan en dikkat çeken Stephen Slemon’un 1988 yılında yazdığı *Magic Realism as Post-Colonial Discourse* isimli makaledir. Bu çalışmasında Slemon, post-kolonyal ülkelerde, sömürge karşıtı ifadeye büyüülü gerçekçi araçların nasıl hizmet ettiğini, fantazi ve gerçekliğin kodlarının nasıl yansıtıldığını açıklamaya çalışır. Benzer şekilde Brenda Cooper, *Magical Realism in West African Fiction* isimli kitabında büyüülü gerçekçiliği politik koşullar bağlamında irdeler. Cooper, büyüülü gerçekçiliği metinsel ve tematik karakteristikleri açısından tanımlar. Gelişmekte olan ülkelerde, kapitalizm öncesi ve sonrası arasındaki çatışmanın, büyüülü gerçekçiliğin temel unsuru olduğunu belirtir. Bunun yanında Cooper, büyüülü gerçekçiliği içerik olarak post-kolonyal, anlatım olarak ise postmodern bulur. Jean-Pierre Durix’in görüşleri de Cooper ile paralellik gösterir ama kıtada yükselen bu yeni kurgu modunu post-kolonyalizm yerine “yeni edebiyatlar” terimi ile birlikte kullanır. Durix yeni bir melez estetik teorinin merkezine büyüülü gerçekçiliği yerleştirir. Çağdaş büyüülü gerçekçi teorisyenlerden biri olan Amaryll Chanady ise *Magical Realism and the Fantastic: Resolved Versus Unresolved Antinomy* isimli çalışmasında, Carpentier’in bu konudaki görüşlerine destek verir. Chanady, büyüülü gerçekçiliği Avrupa’nın sürrealizmi ile kıyaslar ve Latin Amerika’ya özgü karakteristiklerinin yapısal bir çıkarımını yapar. Chanady gibi çağdaş teorisyenlerden biri olan Wendy Faris ise *Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative* isimli kitabında Salman Rushdie, Gunter Grass, Toni Morrison ve Ben Okri gibi farklı kültür ve coğrafyalardan gelen büyüülü gerçekçi sanatçıları inceleyerek büyüülü gerçekçi kurgunun anlatım tekniklerini ve

karakteristiklerini tanımlamaya çalışır. Büyülü gerçekçi terimi ve kavram üzerindeki tartışmaları düzenli bir şekilde derleyen Maggie Ann Bowers, özellikle Latin Amerika ve diğer ülkelerdeki büyümlü gerçekçilik arasında kıyaslama yapar. Bunun yanında büyümlü gerçekçi teoriye film, çocuk edebiyatı ve diğer kültürel alanlar açısından da yaklaşan yazar, bu disiplinlerdeki akademik çalışmaların eksikliğini altını çizer.

Akademik çalışmalar temel olarak büyümlü gerçekçiliğin içeriksel ve biçimsel karakteristiklerini ve büyümlü gerçekçiliğin tarih içindeki rolünü saptama ve tanımlamaya çalışmıştır. Bu çalışmalar sonucunda bir takım ortak uylarımlar oluşmuş ve büyümlü gerçekçi anlatı modunun karakteristikleri belirlenebilmiştir. Bu bağlamda melezlik, büyümlü gerçekçiliğin en çok vurgulanan karakteristiğini oluşturmaktadır. Melezlik, rasyonel dünya ile doğaüstü olanın uyumlu bir biçimde bir araya gelmesiyle oluşan yeni bir gerçeklik düzleminin varlığını vurgulayan bir kavramdır. Bu iki zıtlığın arasındaki sınırların bulanıklaşmasını ifade eder. Büyülü gerçekçiliğin diğer bir karakteristiği olan “tarihsel alegori”, bu yeni gerçeklik düzleminin barındırdığı soyut bir anlam katmanının varlığını vurgular. Tarihsel alegori, büyümlü gerçekçi metinlerde özellikle Latin Amerika’nın zengin ve acı tarihinin yeniden kurgulanmasına dayanır. Chanady’e ait bir terim olan “yazarsal ketumluk”, doğaüstünün doğallaştırılmasında ve fantastikten ayrılmasında yazarın kullandığı önemli bir araç olarak yer alır. Büyülü gerçekçi kurgunun melez yapısının yazarın içinde bulunduğu melez kültürle bağlantılı olması birçok çalışmada vurgulanır. Bunun yanında genel olarak mezleliğin zamana, mekâna ve gerçekliğe farklı yollarla yansıtılması yine büyümlü gerçekçi metinlerde görülebilen ortak bir karakteristik olarak kabul edilir.

Büyülü gerçekçi anlatı moduna ilişkin üretilen teorik çerçeveye bakıldığında esas olarak ana ilginin edebi eserler üzerine olduğu görülür. Ne var ki bu ilginin, tarih boyunca sözlü ve yazılı anlatılara eşlik eden görsel anlatıları yeterince kapsamadığı görülebilir. Görsel sanatları ister istemez dışarıda bırakan bu akademik ilginin kısıtlılığı teorik film çalışmalarında daha çok görülebilir. Bower’ın belirttiği üzere “Film, eleştiride genellikle büyümlü gerçekçi olarak görülmez ne resimdeki büyümlü gerçekçilik ne de edebiyattaki büyümlü gerçekçilik, filmin tanınan kategorileridir”<sup>3</sup>. Frederic Jameson’un 1986 yılında yazdığı “On Magic Realism in Film” isimli makale bu konuya ciddi olarak eğilmiş ilk makaledir. Bu makalesinde Jameson, Franz Roh’un büyümlü gerçekçi resimler

---

<sup>3</sup> MA. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 104.

için tanımlamış olduğu karakteristikleri, incelediği filmlerde temel referans noktası olarak alır. Ne var ki çağdaş büyülü gerçekçi teori ışığında bu tür bir analizin yeterli olamayacağı açıktır. Savaş sonrası ortaya çıkmış resimler için saptanmış kriterlerin çizgi roman, animasyon ya da film gibi resimden farklı sıralı anlatı sanatlarında aynı sonucu vermeyebileceği göz önüne alınmalıdır. Bu teorik boşluk başka bir anlatı formu olan çizgi öykü ve animasyonlarda ise daha çok göze çarpmaktadır. Bir anlatı sanatı olan animasyon ve çizgi öykülerin büyülü gerçekçi kurgu ile olan ilişkisi üzerine şu ana kadar literatürde yazılmış en dikkate değer çalışma Mishra'ya ait *Animated Worlds of Magical Realism: An Exploration of Satoshi Kon's Millennium Actress and Paprika* isimli makaledir. Bu makalede, Japon anime yönetmeni Satoshi Kon'un *Millennium Actress* (2001) ve *Paprika* (2006) isimli filmleri, büyülü gerçekçi karakteristikler açısından analiz edilir. Ancak bu çalışma büyülü gerçekçi teorinin animasyon sanat formuyla olan ilişkisini bir yönetmenin iki filmi üzerinden, sadece Wendy Paris'in tanımladığı karakteristikler bağlamında, dar bir çerçevede ele alır. Dolayısıyla sadece yazılı edebiyata göre tanımlanmış olan karakteristikler, anlatsal animasyon perspektifinden sorgulanmaz. Varlığı uzun bir zamana, farklı coğrafyalara ve kültürlere dayanan büyülü gerçekçi anlatı modunun, bu araştırmada var olduğu düşünülen animasyon formu ile olan karmaşık bağın anlaşılabilmesi için daha kapsamlı bir araştırmanın yapılması gerekir.

Anlatsal animasyonun öncüsü olan çizgi öyküler, sinemanın ortaya çıkışından çok daha önce gündelik gerçekliği ve doğaüstü olanı kendisine konu edinmiş ve bu konuları sıralı bir görsel anlatı olarak okuyucuya aktarmanın yollarını aramıştır. Literatürde animasyon formunun kökleri, 20. yüzyılda kameranın ve sinemanın icadından sonra birçok ülkede ortaya çıkan sihir gösterilerine dayandırılır. Ancak bir anlatı sanatı olarak kökenleri bilinenden daha eskilere gider. Hareketin temel rol oynadığı tarih öncesi dönemde gündelik ilişkiler, dinsel ve mitolojik anlatımlar, birbiriyle bağlantılı ardışık resimlerle ifade edilir. Modern anlamda ise litografi gibi basım tekniklerinin gelişmesi ve dünyada genel olarak okuma-yazma oranının düşük olması gibi nedenlerle haberleri, durumları ve olayları karikatür, illüstrasyon, çizgi öykülerle ifade etme gerekliliği artar. Dolayısıyla diğer sanat dalları yanında henüz ciddiye alınmayan karikatür ve çizgi öyküler hem gündelik gerçekliği hem de kültürel kaynaklı doğaüstü gerçekliği özgürce ifade etme imkânı bulur. Modern anlamda Hogarth'la başlayan çizgi öykücülük, Töpffer'in uzun çizgi öyküleriyle zirve yapar. Bunun yanında bu çizerler, kendilerinden sonra gelen birçok çizer ve animasyon sanatçısını derin bir şekilde etkiler. Bu bağlamda

anlatısal animasyon ve çizgi öykülerin, edebi tekniklerle birlikte anlatı sanatının farklı olanaklarını, aynı tarihsel süreç içinde keşfettiği düşünülebilir. Büyülü gerçekçi teorinin eksik bir halkasını oluşturan çizgi öykü ve anlatısal animasyonun, büyümlü gerçekli kurgunun farklı dönem, disiplin ve coğrafyalarda birbirleriyle bağlantılı görünen tarihi dönüşüm süreci içerisindeki rolünü tanımlamak ve büyümlü gerçekçi anlatı modu ile anlatısal animasyonun bu tarihsel süreç içinde anlatı olanaklarını geliştirmede birbirlerine nasıl katkıda bulduklarını çözümleyebilmek bu araştırmanın problemini oluşturmaktadır.

Bu problem çerçevesinde araştırmanın amacına ulaşması için araştırma üç bölüm halinde düzenlenmiştir. Birinci bölümde terimin tam olarak anlaşılması için literatürdeki tanımlar çerçevesinde genel bir giriş yapılmış ve daha sonra büyümlü gerçekçi anlatı modunun karakteristikleri açıklanmıştır. Bunun yanında doğaüstünü konu ve üslup olarak ele alan diğer ilgi alanlarıyla olan farkları teorik çerçevede ortaya konulmuştur. Araştırmanın ikinci bölümünde bu teorik referanslar çerçevesinde önce Avrupa'da büyümlü gerçekçiliğin tarihsel süreci ortaya konmuş, çizgi öyküler ve anlatısal animasyonla olan ilişkisi çözümlenmeye çalışılmıştır. Tezin üçüncü ve son bölümünde ise büyümlü gerçekçi kurgunun ortaya çıktığı ve özdeşleştiği Latin Amerika kıtasının toplumsal ve kültürel yapısının, büyümlü gerçekçi kurgudaki rolü özetlendikten sonra, bu kültürel yapının günümüze kadar olan süreçte animasyon formuyla ne tür bir ilişki kurduğu çözümlenmeye çalışılmıştır. Araştırma neticesinde büyümlü gerçekçi anlatı modu ve anlatısal animasyon formu arasındaki karmaşık ilişki, tarihsel süreç içinde tanımlanmaya ve açıklanmaya çalışılmıştır. Bunun yanında hem büyümlü gerçekçi teorinin eksik bir halkası tamamlanmaya çalışılmış hem de bir anlatı formu olarak animasyon ve çizgi öykülerde büyümlü gerçekçiliğin rolü değerlendirilmiştir. Araştırmanın teorik çerçevesine dayanılarak "Pandaların nesli nasıl tükendi?" isimli kısa bir animasyon tez uygulama filmi hazırlanmıştır.

Araştırmanın amacı klasik anlatı dışında var olan, farklı perspektif ve kurgu modlarından biri olan büyümlü gerçekçiliğin animasyon formuyla olan ilişkisini çözümlenmektir. Büyümlü gerçekçi kurguyla birlikte, animasyon formunun anlatım potansiyellerini nasıl çeşitlendirip genişletilebileceğine dair mevcut teorilerde ve anlayışlarda yeni bir pencere açmak araştırmanın temel ulaşmak istediği noktadır. Bu bağlamda büyümlü gerçekçi teorinin eksik bir halkasını oluşturan çizgi öyküler ve anlatısal animasyonun, büyümlü gerçekli kurgunun farklı dönem, disiplin ve coğrafyalarda

birbirleriyle bağlantılı görünen tarihi dönüşüm süreci içerisindeki rolünü anlamlandırabilmek ve büyülü gerçekçi anlatı modu ile anlatısal animasyonun bu tarihsel süreç içinde anlatı olanaklarının gelişmesinde birbirlerine nasıl katkıda bulduklarını ortaya çıkarmak bu amaca hizmet eder. Bu temel amaç doğrultusunda anlatısal animasyonun büyülü gerçekçi kurgu teknikleriyle ilişkisi tarihsel süreç içerisinde yapısal olarak anlaşılmaya çalışılacaktır. Bu bağlamda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

- Büyülü gerçekçiliği belirleyen tarihsel koşullar nelerdir?
- Çizgi öyküler benzer tarihsel koşullardan nasıl etkilenmiştir?
- Büyülü gerçekçi anlatı modunun şekillenmesinde çizgi öykülerin ve animasyonun rolü nedir?
- Animasyon formunun anlatı yapısının oluşmasında büyülü gerçekçi perspektifin rolü nedir?
- Avrupa, ABD ve Latin Amerika’da büyülü gerçekçi kurgu ve animasyon formu nasıl bir araya gelmiştir?
- Büyülü gerçekçilik ile anlatısal animasyon arasındaki etkileşim nasıl gerçekleşmiştir?
- Büyülü gerçekçi anlatı modu ile kurgulanan anlatısal animasyon ne gibi pratik faydalar üretebilir?

Bu araştırma, klasik anlatı dışındaki farklı anlatı perspektiflerinin ne kadar etkili olabileceğinin anlaşılması bakımından önem teşkil etmektedir. Bunun yanında animasyon formunun potansiyelini ortaya çıkarmak için teorik bir alt yapı oluşturması bakımından faydalı bir bilgi birikimi sunacağı varsayılmaktadır. Animasyon formunun anlatı olanaklarını araştıran bu çalışma, aynı zamanda, alanda teorik ve pratik bilgi birikimine yeni bir pencere ekleyerek mevcut düşünme yollarını genişletmeye çalışmaktadır. Araştırma, sadece anlatısal animasyona eklemeyi düşündüğü yeni perspektiflerle değil aynı zamanda büyülü gerçekçi teorinin edebi ağırlıklı argümanlarına animasyon formu penceresinden de bakmanın mümkün olabileceğini, var olan teoriye bu açıdan bir katkıda bulunacağını varsaymaktadır. Araştırma başta çizgi film, edebiyat, sinema, tiyatro, reklamcılık ve ilgili bölüm öğrencilerine eğitsel bir bilgi desteği sağlaması bakımından önem taşımaktadır.

Çalışmada temel olarak şu varsayımlar ele alınmıştır:

- Büyüülü gerçekçi anlatı modunun ortaya çıkmasında animasyon formu ve çizgi öykülerin rolü vardır
- Avrupa, ABD ve Latin Amerika'daki animasyon filmlerde, büyüülü gerçekçi bir anlatımın örneklerine ulaşılabilir
- Animasyon formunun büyüülü gerçekçi anlatı modu ile ilişkisi literatürde yeterince ele alınmamıştır
- Büyüülü gerçekçi anlatı modunun animasyon formu ile olan ilişkisinin incelenmesi anlatsal animasyona katkılar sağlayacaktır
- Büyüülü gerçekçi anlatı modunun animasyon formu ile olan ilişkisinin incelenmesi büyüülü gerçekçi teoriye katkı sağlayacaktır
- Bu çalışmada referans gösterilen kaynaklar geçerli ve güvenilirdir

Bu araştırma, büyüülü gerçekçi literatür çerçevesinde, büyüülü gerçekçiliğin ortaya çıkışında etkili olan dönüşümleri takip etmektedir. Dolayısıyla büyüülü gerçekçi anlatım modunun ilk olarak ortaya çıktığı Avrupa, kısmen ABD ve literatürde büyüülü gerçekçiliğin anavatanı olarak anılan Latin Amerika'da 19. ve 20. yüzyılda üretilmiş olan çizgi öyküler ve anlatsal animasyonlar bu araştırmanın kapsamı içerisindedir. Büyüülü gerçekçi eserlerin popüler olmasından sonra anlatı yapısını örnek alan Kanada, Japonya, Afrika, Avrupa, ABD gibi ülkelerde ortaya çıkmış olan çalışmalar araştırma kapsamının dışındadır.

20 yüzyıla ait bir anlatı modu olan büyüülü gerçekliğin yine bu yüzyılın sanatı olarak ortaya çıkan animasyon formuyla olan ilişkisini analiz edebilmek amacıyla büyüülü gerçekliğin ortaya çıktığı bağlamları ve yüzyıl içinde yaşadığı dönüşüm sürecini iyi anlamak gerekmektedir. Bu nedenle animasyon formu büyüülü gerçeklikle olan ilişkisi daha derin bir çözümleme ihtiyacını karşılayan ve nitel araştırma metodolojisinde önemli bir araştırma modeli olan tarihsel çözümleme yaklaşımıyla animasyon formu, büyüülü gerçekçi teori çerçevesinde ele alınacaktır.

Büyüülü gerçekçi teori ve literatürde geçen Avrupa, kısmen ABD ve literatürde büyüülü gerçekçiliğin anavatanı olarak anılan Latin Amerika'da üretilmiş olan çizgi öyküler ve anlatsal animasyonlar bu araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Bu bağlamda niteliksel araştırmaya özgün "amaçlı örnekleme" yöntemi seçilmiştir. Patton'a göre amaçlı örnekleme bir konu hakkında genellemeler yapmak yerine zengin bilgiye sahip

durumların derinlemesine çalışılmasına olanak vermektedir.<sup>4</sup> Buna göre Avrupa ve Latin Amerika'daki 18. yüzyıl'a ait çizgi öykü ve illüstrasyonlar ile 20. yüzyıla ait Latin Amerika animasyon filmleri, büyülü gerçekçi literatür bağlamında amaçlı ölçüt örnekleme yöntemiyle seçilmiştir.

Bu çalışmada temel veri toplama yöntemi doküman incelemesidir. Temel doküman türü olarak filmler, videolar ve çizgi öyküler kullanılacak ve niteliksel araştırmanın yapısı gereği analizi yapılan animasyon yapımlar diğer literatür çalışmaları, raporlar, fotoğraflar ve belgelerle desteklenecektir. Amaçlı örneklem yöntemi doğrultusunda elde edilen veriler ilgili döneme ait büyülü gerçekçilik kriterleri bağlamında incelenecektir.

Bu araştırmada veri analizi başlıca üç başlık altında yapılacaktır:

1. 19. yüzyıl Avrupa, ABD ve Latin Amerika'sında ilk çizgi öykülerin analizi
2. Latin Amerika ile özdeşleşen ve edebiyatta bir anlatı stili olarak ortaya çıktığı dönemdeki animasyon yapımların analizi
3. 1950'li yıllardan günümüze kadar olan süreçte Latin Amerika'da ortaya çıkan animasyon yapımların analizi

Ortaya çıkan veriler literatür çalışmaları ile desteklenerek farklı dönemlerdeki ortak ve farklı noktaları belirlenecek ve büyülü gerçekçi anlatı stili ile nasıl bir ilişkisi olduğu ortaya konmaya çalışılacaktır.

---

<sup>4</sup> MQ. Patton (1987). *How to use qualitative methods in evaluation*. New York Park, CA: SAGE Publishing, s. 52.



# 1. LİTERATÜRDE BÜYÜLÜ GERÇEKÇİLİK

## 1.1. Terim Olarak Büyülü Gerçekçilik

Büyü ve gerçek kelimelerinin bir araya gelmesiyle oksimoron<sup>5</sup> bir terim olan büyülu gerçekçilik, özellikle 1950'lerde Latin Amerika ülkelerinde ortaya çıkan edebiyat hareketiyle (El Boom) tanınmaktadır. Birçok kaynakta fantastik ve gerçeğin bir arada olduğu bir anlatı türü olarak tanımlanması kavramın anlaşılmasında indirgemeci bir bakışın sonucu olup, geniş bir coğrafya ve zamana yayılmış olan terimin anlaşılmasını sınırlamaktadır. Büyülu gerçekçilik terimi literatürde ilk defa Almanya'da I. Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan belirli nitelikteki resimler için kullanılır ve daha sonra 1950'li yıllardaki Latin Amerika edebiyatındaki sıçramadan günümüze dek birçok kültürel formu kapsayan bir anlatı ve ifade biçimi olarak varlığını sürdürür. Bu uzun süreçte birçok farklı coğrafyada, farklı dönemlerde, farklı dillerde ve farklı kavramları tanımlamak için kullanılmış olması terimle ilgili tartışmalara yol açan ana etkidir. Jorge Luis Borges, Alejo Carpentier, Gabriel Garcia Marquez gibi yazarların ortaya koydukları eserlerin uluslararası şöhrete kavuşması sonucunda büyülu gerçekçilik terimi akademisyenlerin ve eleştirmenlerinde dikkatini çeker. Bu akademik ve genel ilgi, terimi tanımlama çabalarının artmasına ve terimle ilgili bir tartışma ortamının oluşmasının önünü açar. Terimin geçmişine bakıldığında farklı ülkelerde, farklı formlarda ortaya çıkan temel bazı tanımlamaların, terimin bugünkü anlamına ulaşmasında etkili olduğu görülür. Franz Roh'un 1920'lerde ortaya çıkan yeni bir resim anlayışını tarif etmek için ilk ortaya koyduğu *Magischer Realismus*; 1940'larda İtalya ve Fransa'da Alejo Carpentier'in Latin Amerika'ya özgü tanımladığı *Lo real maravilloso*; terimin daha çok bugünkü kullanımını ilk öne süren eleştirmen Angel Flores'e ait *Magical Realism* literatürde aynı kavramı tanımlayan öne çıkan terimleri oluştururlar.

Terim kullanıldığı dönemde kullanıldığı bağlama göre farklılık içeriyor gibi görünmesine rağmen genel olarak kendi karakteristikleriyle bütünlüğünü koruduğu görülür. Bu anlatı modunun edebiyatta popüler hale gelmesi sinema, tiyatro, müzik gibi sanat dallarında da bu kurgu biçimiyle anılan ürünlerin sayısını artırır. Büyülu gerçekçi anlatı stiline yüzyıla yayılmış olması ve farklı bağlamlarda tanımlanmış olması bir bütün olarak kavranmasını gözden kaçırılmasına neden olmaktadır. Bu nedenle terimin

---

<sup>5</sup> Zıt anlamlı iki kelimenin bir arada kullanılması (<https://sozluk.gov.tr> (Erişim tarihi: 15.09. 2020))

kullanıldığı bağlamlarla birlikte ele almak bu anlatı modunun daha iyi kavranılmasını sağlayacaktır.

Bower, büyüü gerçekçilik teriminin getirmiş olduğu anlam karmaşasını şu şekilde aktarır: “Her çeviriyle birlikte terimler ve kökenleri arasındaki bağlantılar bulanıklaşır ve karıştırılır. Ancak bu kökenlerin izini sürmek mümkündür”.<sup>6</sup> Bu noktadan hareketle literatürde, terimdeki yüzyıllık yolculuğun Almanya’da başladığı görülür. Büyüü gerçekçilik terimini ilk defa 1925 yılında Alman sanat eleştirmeni *Franz Roh (1890-1965)* tarafından kullanıldığı görülür. Roh, I. Dünya Savaşı sonrası, savaş öncesi egemen olan soyut dışavurumcu sanat akımlarına bir tepki olarak ortaya çıkan yeni bir gerçekçiliğin vurgulandığı resimler için bu terimi kullanır. Büyüü gerçekçiliği estetik bir kategori olarak tanımladığı *Nach-Expressionismus, Magischer Realismus: Probleme der neusten europäischen Malerei (Post-Dışavurumculuk, Büyüü Gerçekçilik: Son Dönem Avrupa Resimlerindeki Problemler-1925)* isimli kitabında, terimi günlük yaşamın arkasında yer alan gizemi içeren bir gerçeklik tanımı olarak kullanır.<sup>7</sup> Kitabın ön sözünde Roh şu ifadeleri kullanır: “...mistik sözcüğünün aksine büyü sözcüğüyle, gizem temsil edilen dünyaya inmez, tam tersine gerçeğin arkasında saklanır ve pır pır eder”<sup>8</sup>.

Irene Gurther’a göre Roh kendi kullandığı büyüü gerçekçilik terimine özel bir değer vermez. Roh, büyüü gerçekçilik terimini sadece savaş sonrası ortaya çıkan yeni bir akımı isimlendirmek için Neo-klasisizm, ideal realizm gibi terimlerin yerine tercih eder. Dolayısıyla Roh, büyüü gerçekçilik terimini tanımlamaktan ziyade, terimi resimlerde yeni olan bu akımın karakteristiklerini tanımlamak için kullanır.<sup>9</sup> Ne var ki o dönem aynı resimleri tanımlamak için kullanılan *Gustav Hartlaub (1814-1900)*’a ait *Neue Sachlichkeit (Yeni Nesnellik)* terimi sonraki yıllarda daha popüler hale gelip büyüü gerçekçiliğin yerini alır.<sup>10</sup>

Roh, büyüü gerçekçi terimi resim sanatı için kullandıktan iki yıl sonra terim bambaşka bir alanda tekrar ortaya çıkar. Büyüü gerçekçilik terimi, İtalyan yazar ve eleştirmen *Massimo Bontempelli (1878-1960)* tarafından ilk defa olarak edebiyat eserleri

---

<sup>6</sup> M. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 2.

<sup>7</sup> Bowers, 2004, **a.g.k.**, 8.

<sup>8</sup> F. Roh (1925). *Nach-Expressionismus, Magischer Realismus: Probleme der neusten Europäischen Malerei*. Leipzig, Klinkhardt and Biermann’dan aktaran LP. Zamora and W.B. Paris. (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 20.

<sup>9</sup> I. Guenther (1995). *Magic realism, new objectivity, and the arts during the Weimar Republic*. Durham: Duke University Press, s. 33-73.

<sup>10</sup> S. Menton (1983). *Magic realism rediscovered, 1918-1981*. Philadelphia: Art Alliance Press, s. 16.

için kullanır. Bontempelli 1927 yılında hem Fransızca hem de İtalyanca basılan *900. Novecento* isimli aylık dergide *realismo magico (büyülü gerçekçilik)* hakkında bir yazı kaleme alır. Burada edebiyatın gerçekliğin iki farklı katmanını yani hayal ile gerçeği yeni bir atmosferde birleştirilmesinin gerekliliği, mitlerin ve efsanelerin gerçekliğin daha derin katmanlarına dahil edilmesi gerekliliği vurgulanır.<sup>11</sup> Bontempelli, büyüülü gerçekçiliği hem fantezi için fanteziyi, hem de gerçeklik için gerçekliği reddeden ve gündelik yaşamın içinde bulunan büyü hissi temelinde yaşayan bir yirminci yüzyıl sanatı olarak tanımlar.<sup>12</sup> Bontempelli'nin tanımlamaları, derginin özellikle Fransa ayağı tarafından yayınlanmasından sonra, çağın önde gelen sanatçıları ve eleştirmenleri arasında terimin Avrupa'da duyulmasını ve yayılmasını sağlar.

Büyüülü gerçekçilik terimi Fransa'dan sonra Hollanda, Almanya, İtalya ve Latin Amerika ülkelerinde sanatçılar, edebiyatçılar ve eleştirmenler tarafından tanımlanmaya devam eder. Latin Amerika ülkelerinde ilk defa *Arturo Uslar Pietri (1906-2001)* tarafından 1948 yılında Venezuela'da ortaya çıkan kısa öyküleri tanımlamak için şu şekilde kullanılır: "Bu kısa öyküde belirgin olan ve silinmez bir iz bırakan şey, insanın gerçeğe uygun durumlarla çevrili bir gizem olarak görülmesidir. Şiirsel bir kehanet ya da şiirsel bir gerçeklik reddi...Başka bir isim olmadığı için buna büyüülü gerçekçilik diyebiliriz".<sup>13</sup> Walter'a göre bu tanımlamada bazı eksiklikler vardır. Buna göre Pietri tuhaf, gizemli ve açıklanamayan olguları tanımlayan bir sıfatın ötesine geçmez. Dolayısıyla büyüülü olan gerçekliğin bir parçası mıdır yoksa yazar ya da karakterler büyüü hayal güçleriyle mi algırlar bu belirgin değildir.<sup>14</sup>

Bontempelli'nin büyüülü gerçekçilikle ilgili tanımlamaları Hollanda ve Belçika'daki yazarlar arasında da dikkat çeker. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Johan Daisne ve Hubert Lampo büyüülü gerçekçiliği öykülerinde kullanırlar. İlk başlarda bu tür metinler için Daisne "fantastik-gerçekçi" gibi tanımlar kullanırken, 1943'de yayınlanan *Le Nouveau Journal* isimli dergide, Bontempelli hakkında bir yazı okuduktan sonra, büyüülü gerçekçiliği şu şekilde ifade eder: "...rüya ve gerçeklik insanoğlunun iki iki zıt kutbunu oluşturuyor ve bu ikisi zıt kutup arasındaki çekim sonucu büyüü ortaya çıkıyor. Özellikle bir kıvılcım çaktığı zaman ortaya çıkan ışık, rüya ile yaşam gerçekliğinin arkasındaki

---

<sup>11</sup> R. Walter (1993). *Magical realism in contemporary chicano fiction*. Frankfurt: Vervuert, s. 4.

<sup>12</sup> S. Menton (1983). *Magic realism rediscovered, 1918-1981*. Philadelphia: Art Alliance Press, s. 52.

<sup>13</sup> A. U. Pietri (1948). *Letras y Hombres de Venezuela*. Mexico: Fondo de Cultura Economica, s. 162.

<sup>14</sup> Walter, 1993, **a.g.k.**, 14.

hakikati yakalıyor”.<sup>15</sup> Bowers’a göre İkinci Dünya Savaşı’ndan sonraki ortamda yapılan bu tanımlama, rüya ve gerçeklik arasındadır ve büyülü gerçekliğin kaynağını daha çok rüyalarda araması sebebiyle sürrealizme daha yakındır.<sup>16</sup>

Büyülü gerçekçilik terimini Latin Amerika edebiyatı için ilk kullanan Arturo Uslar Pietri olmasına rağmen yazdığı eserler ve tanımlamalarla daha çok tanınan ve bu anlatı stilinin Latin Amerika’da yayılmasını sağlayan kişi Alejo Carpentier (1904-80) olur. Ne var ki büyülü gerçekçilik ifadesi yerine *muhteşem gerçekçilik (lo realismo maravilloso)* terimini tercih eder. Carpentier, daha önce başka yazarlar tarafından kullanılmış olan bu terimi kullanırken özellikle büyünlüğün ve fantastiğin Avrupa kaynaklı sürrealizmden ya da soyut resimlerden başlamadığını ileri sürer ve fantastiğin Latin Amerika’nın farklı tarihi, coğrafyası kendine has gerçekliğinin içinde zaten var olduğunu öne sürer.<sup>17</sup> Carpentier, 1949 yılında yazdığı *Bu Dünyanın Krallığı* isimli romanının ön sözünde Avrupa’daki sürrealistlerin büyü ve gizem anlayışlarını eleştirerek doğaüstünün sanatta yer alması gerektiğini ama bunun Avrupa’nın sürrealizm gibi akımlarındaki gibi yapay bir şekilde yapılamayacağını, asıl büyülü gerçekliğin Latin Amerika’nın Kolomb öncesi dönemlerine kadar gittiğini, kıtanın farklı kültürel sistemlerinin getirdiği öznelliğin doğal olarak bu muhteşem gerçekliği yarattığını ileri sürerek terimi ilk defa burada kullanır.<sup>18</sup>

Büyülü gerçekçilik ya da muhteşem gerçekçilik terimlerinin tartışılması ve bu teknikle yazılan hikâyelerin artması eleştirmenlerin de dikkatini çeker. Eleştirmen Angel Flores, 1955 yılında yazdığı makalede özellikle gerçekçilik ve romantizm akımları üzerinde durarak ortaya çıkan bu yeni akımı büyülü gerçekçilik olarak tanımlayan ilk eleştirmen olur. Terimin yaygın olarak bilinen ismi olan büyülü gerçekçilik (magical realism) ilk defa Flores tarafından ortaya konur. Bu türde yazılmış olan romanları ve öyküleri gerçeklik ve fantezinin bir alaşımı olarak nitelendirir.<sup>19</sup> Flores bu makalesinde büyülü gerçekliği Latin Amerika’nın otantik ifade biçimi olarak tanımlarken 16. Yüzyıl İspanyol yazarlarından başlayan büyülü gerçekçiliği Franz Kafka ve Borges ile yeniden ön plana çıktığını öne sürer. Ne var ki Flores’in büyülü gerçekçilik tanımlamalarına diğer

---

<sup>15</sup> J. Weisgerber (1987). *Le réalisme magique: roman, peinture et cinéma*. Vol. 1. Lousenne: L’Age d’homme, s. 17’den aktaran I. Guenther (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 64.

<sup>16</sup> M. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 59.

<sup>17</sup> F. Roh (1995). *Magic Realism: Post- Expressionism*. Durham: Duke University Press, s. 75

<sup>18</sup> Alejo Carpentier. (2015). *Bu dünyanın krallığı*. (Çev: Murat Tanakol), İstanbul: h2o Kitap. s. 14.

<sup>19</sup> A. Flores (1955). *Magical realism in spanish american fiction*. *American Association of Teachers of Spanish and Portuguese (AATSP)*, 38(2), s. 189.

eleştirmenler karşı çıkar. Yirmi yıl sonra yazdığı bir makalede Luis Leal, Flores'in tanımlamalarını eleştirir. Leal'e göre büyülü gerçekçilik teriminin kökleri Borges ya da Kafka'ya dayandırılmaz. Bu terimleri ilk ortaya atan Roh iken Latin Amerika için ilk kullanan ise Uslar Pietri'dir. Leal özellikle terimi fantastik edebiyat ve kaçış edebiyatı için kullanılmasına karşı çıkar ve diğer türlerden ayrılan yönlerine vurgu yapar <sup>20</sup>.

Flores'in büyülü gerçekçilik tanımına karşıt görüşler olmasına rağmen *magic realism* ve *marvellous realism* terimlerini birleştirmesinden meydana gelen *magical realism* sonraki dönemlerde referans verilen temel terim haline gelir. Bunun dışında Flores'in Latin Amerika ile büyülü gerçekçiliği özdeşleştirmesi dünya üzerinde büyülü gerçekçiliğin tanınmasına ve yayılmasına önemli etkilerde bulunur. Bowers'a göre Flores'in çerçevesini çizdiği büyülü gerçekçilik teriminin tanımıyla direkt bağlantılı olmamasına rağmen bütün bu tanımlama çabaları büyülü gerçekçilik olarak bilinen ikinci bir dalgaya yol açar.<sup>21</sup> Bütün bu tanımlama karmaşasının altında terimin farklı coğrafyalar ve farklı dillerde, farklı disiplinlerde tanımlanmaya çalışılmasının etkisi kayda değerdir. Bunun yanında büyülü gerçekçi anlatı modunun karakteristikleri söz konusu olduğunda eleştirmenler ve akademisyenler arasında daha güçlü bir tanım birliğinin olduğu görülebilir. Bir sonraki bölümde büyülü gerçekçiliğin karakteristikleri üzerinden karıştırılan diğer akım ya da türlerle olan farklılıkların ortaya konulması terimin daha iyi anlaşılmasına yardımcı olacaktır.

## 1.2. Kategorik Kaymalar

Büyülü gerçekçiliğin terim olarak farklı dönemlerdeki farklı coğrafyalarda, farklı bağlamlarda tanımlanmış olması sadece terimle ilgili tartışmalara neden olmaz. Büyülü gerçekçiliğin tür mü yoksa bir anlatı biçimi mi olduğu konusunda sorgulamaların önünü açar. Yapısında hem gerçekliğin hem de doğaüstünün var olması özellikle fantastik, bilim-kurgu gibi türlerle ya da sürrealizm gibi sanat akımlarıyla sıklıkla karıştırılmasına neden olur. 1950'lerde "muhteşem gerçekçilik" ya da "büyülü gerçekçilik" terimlerinin edebi ürünlerde dikkate değer eserler ortaya koymasından sonra dikkatleri üstüne çekmesi, akademisyenlerin ve eleştirmenlerin bu tür bir kurgunun karakteristiklerini ve diğer tür ve akımlarla olan ilişkisini tanımlamaya çalışmalarına neden olur.

---

<sup>20</sup> L. Leal (1967). El realismo mágico en la literatura hispanoamericana. *Cuadernos Americanos*, 153(4), s. 232-35.

<sup>21</sup> M. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 16.

Bower'a göre büyüle gerçekçiliğin farklı alanlardaki farklı uygulamalarından dolayı birleştirici bir tür olmaktan daha çok belirli anlatı biçimleri oluşturduğu konusunda bir konsensüs oluşmuştur.<sup>22</sup> Buradan hareketle büyüle gerçekçiliğin kendisine yakın görünen diğer sanatsal kategorilerden farklılaştığı ve bu farklılığın gözle görülebilir olduğu sonucuna varılabilir. Zamora ve Paris, edebiyat tarihinin önceki dönemlerine odaklanan makalelerin büyüle gerçekliğin bir eğilim olmaktan daha çok günümüzde üstünlük dönemini yaşayan, yüzyıllar içinde büyüyen ve küçülen bir gelenek, biçim ya da tür olduğunun ileri sürebileceğini belirtir.<sup>23</sup> Günümüzde bu tartışmalar kısmen devam etmesine rağmen hem gerçekliği hem de doğaüstünü barındıran bu melez kurgu biçiminin karakteristiklerine geçmeden önce gerçeklik ve doğaüstü bağlamında diğer sanatsal ve düşünsel kategorilerle olan ilişkisine bakılması gerekir.

### 1.2.1. Gerçeklik ve büyü arasındaki sınır

Büyüle gerçekçiliğin geniş bir coğrafya ve zamanda aralığında kullanılması diğer türler ve terimlerle sık sık ilişkilendirilmesine ve bazen karıştırılmasına neden olur. Büyüle gerçekçilikteki büyü sözcüğü, önceki bölümde bahsedildiği üzere, ilk ortaya çıktığında yaşamın gizemi ya da gerçeğin arkasındaki gizem olarak tanımlanırken daha sonraları genel itibarıyla doğa üstü olaylar ve ruhani olan her şeyi kapsayacak bir anlama dönüşür.<sup>24</sup> Büyü sözcüğü olağandışı bir illüzyonu temsil etmesine rağmen büyüle gerçekçilikte büyüle olaylar gerçekten olmaktadır. Dolayısıyla büyü var olan fiziki gerçekliğin bir parçası halindedir.

Realizm, büyü sözcüğüne göre daha çok teorileşmiş ve birçok farklı alanda tartışılabilen bir terim olmuştur. Aristoteles'in *mimesis* kavramından klasik realizme kadar birçok alanda ele alınmış; özellikle felsefe, siyaset bilimi, sanat ve edebiyatta önemli çıktılar üretmiştir. 19. yüzyıl sanat ve edebiyatı, gerçekçiliğin temsilcisi ve mantık biliminin öncüsü olarak kabul edilen Aristoteles'in *mimesis* kavramına dayanır. Aristo'ya göre sanat ve edebiyat gerçeği taklit eder. Bu taklit insanın doğal bir içgüdüdür.<sup>25</sup> Ne var ki Aristo edebiyata sadece olmuş şeyleri anlatan bir tarihçi gözüyle bakılamayacağını öne sürer. Buna göre yazar sadece olmuş olayları değil olabilecek şeyleri de söylemelidir.

---

<sup>22</sup> MA. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 3.

<sup>23</sup> LP. Zamora and W.B. Paris. (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 12.

<sup>24</sup> MA. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 19.

<sup>25</sup> Aristoteles (2019). *Poetika: şiir sanatı üzerine*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları, s. 15.

Kendi sözleriyle şöyle der: "...inandırıcı olan olanaksız bir şeyin inandırıcı olmayan olanaklı bir şeye tercih edilmesi gerekir".<sup>26</sup>

Genel olarak sanat ve edebiyatta gerçekçilik, 1800 yılların ikinci yarısından sonra edebiyatta ve sanatta ortaya çıkan romantizm ve klasisizme bir tepki olarak ortaya çıkmış bir harekettir. Görsel sanatlarda gerçekçilik öncelikle eğitim tekniği olarak tarih boyunca yer alır. Özellikle illüstratif resimlerde perspektif, ışık gölge ve formun biçimlerini doğada olduğu gibi yansıtmaya çalışır. Fakat realizm hareketiyle birlikte biçimden daha çok konular bakımından bir farklılaşma olur. Realizm hareketinin bir sonucu olarak resimler, gündelik yaşamı, sıradan olanı ve çirkin olanı ele alır. Gerçekçilik hareketi ilk önce kendisini resim sanatında gösterir. 1800'lü yılların başında "akademik sanat" olarak adlandırılan neo-klasik ve romantik eğilimlerin etkisi altında olan Fransa'da Fransız ressam *Gustave Courbet'in (1819-1877)* resimleri realizm hareketinin başlangıcı olarak kabul edilir. Courbet, klasikçilerin ve romantiklerin benimsediği gibi sanat eserinin konularını insanın zihninde aramaz ve dış dünyanın nesnel gerçekliğine gözünü diker. Böylece resimlerinin ana konusunu gündelik yaşamda yer alan zengin, fakir, köylü, şehirli gibi sıradan insanlar oluşturur. Özellikle *Sanatçının Atölyesi: Gerçek Bir Alegori (1855)* isimli eserinde sırtını çıplak figüre ve avam sanatçılara döner. Ön tarafı ise gündelik yaşamı temsil eden figürlere dönüktür (Bkz. Görsel 1.1). Courbet klasik sanatın idealizmine ve romantiklerin duygusallığına tepkisini şu sözlerle özetler: "ben hiç melek resmi yapmadım çünkü hayatımda hiç melek görmedim".<sup>27</sup> Resim sanatında önceki dönemlere bir tepki olarak ortaya çıkan realizm, Avrupa ve dünyada giderek yaygınlaşarak ilk modern sanat akımı olarak anılır.

---

<sup>26</sup> Aristoteles, 2019, **a.g.k.**, 68.

<sup>27</sup> V. Gogh (1996). *The letters of Vincent Van Gogh*. New York: Penguin, s. 302.



**Görsel 1.1.** Courbet, “The Artist's Studio”, Tuval üzerine yağlı boya, 361 x 598 cm, 1854–55; Musée d'Orsay, Paris (<https://g.co/arts/gJyf1P7QD2paXY1Z7>)

Realizmin gerçeklikle ilgili tavrı “nesnel gerçekçiliğe” dayanır. Nesnel gerçekçilik bireyin algı ve duygularının dışında bağımsız bir hakikat olduğunu kabul eder. Endüstri devriminin getirdiği toplum yapısının ve düşünce biçiminin sonucu olan bu etki kendisini edebiyat alanında da gösterir.<sup>28</sup> Realizm, edebiyatın her zaman içinde olmasına rağmen bir stil olarak 1800’lü yılların başında yine Fransa’da ortaya çıkar. Balzac’ın *The Human Comedy* (1824-47) isimli eserinde gündelik yaşamdan tasvirler ve karakterler ön plana çıkar. Gustave Flaubert *Madame Bovary* (1857) romanıyla, *Kırmızı ve Siyah* (1830) romanıyla Stendhal ve Balzac, realizmin ilk edebi eserlerini ortaya koyarlar.<sup>29</sup>

Aristoteles’in mimesis kavramı günümüzde de geçerliliğini korumasına rağmen genel hatlarıyla 20. yüzyıla bakıldığında yaratıcılığın daha önemli hale geldiği görülür. 20. Yüzyılda Einstein’ın görecelik teorisinin ortaya çıkışı, Freud’un ve Jung’un teorileri ve daha birçok yaklaşım gerçekliğin sorgulanmasına neden olur.<sup>30</sup> Bu dönemde 19. yüzyıl nesnel gerçekliğinin indirgemeci tutumunun sarsılması sonucu gerçekliğe karşı sanat ve

---

<sup>28</sup> <https://www.britannica.com/topic/realism-philosophy/Metaphysical-realism-and-objective-truth>. (Erişim tarihi: 05.09.2020)

<sup>29</sup> G. Aytaç (1999). *Genel edebiyat bilimi*. İstanbul: Papirüs, s. 189.

<sup>30</sup> G. Aytaç (1983). *Çağdaş Alman edebiyatı tarihi*. Ankara: Gündoğan, s. 225.



edebiyatta da yeni tutumlar oluşur. Gerçekliğe karşı oluşan bu yeni bakışın etkisiyle yaratıcılık, edebiyat ve sanatta da önemli bir aktör haline gelir.

Büyülü gerçekçilik terimi üzerinde ilk makaleyi yazan Flores, bu dönemde ortaya çıkan bazı eserlerin romantizm, realizm gibi sınıflandırılmasının indirgemeci olduğunu ve genel olarak bu şekilde sınıflara ayırmak yerine hem realizmin hem de romantizmin etkili olduğunu belirtir. Dolayısıyla bu dönemdeki sanat anlayışı gerçekçi olduğu kadar aynı zamanda romantiktir. Bu durumun Latin Amerika'daki etkisi ise romantik ve gerçekçi öğelerin birleştiği *Costumbrismo*, İspanya ve Latin Amerika'da etkili olur.<sup>31</sup>

Bu dönemde ortaya çıkan gerçekçilik görüşü hayali, edebiyata dahil eder. Bower'a göre bu gerçekçilik biçimi, anlatının önemine dikkat çeker. Buna göre yazarın gerçeğin yorumunu açıklayan, metinden ziyade gerçeklik duygusunu anlatıdan kurgulayan okuyucudur. Dolayısıyla gerçekçilik dünyayı yansıttığı için değil aşına olunan şeylerden oluştuğu için akla yatkındır. Bower bu noktanın büyülü gerçekçilikle örtüştüğünü ve kurgudaki büyülü olaylara gerçekçi bir bağlam sağlamak amacıyla anlatının nasıl inşa edildiğini anlamamanın, büyülü gerçekçiliğin nasıl işlediğini anlamamanın anahtarı olduğunu öne sürer.<sup>32</sup> Bir anlamda büyülü gerçekçiliğin gerçekçilik yönünü sadece sosyal gerçeklik ya da fiziksel gerçeklik oluşturmaz. Aynı zamanda kültüre dayanan aşına olduğumuz, hayatı etkileyen doğa üstü öğelerde bu gerçekliğin bir parçasıdır.

### 1.2.2. Fantastik ve büyülü gerçekçilik

Büyülü gerçekçiliğin sıklıkla karıştırıldığı bir kavram ve aynı zamanda edebi bir tür olan fantastik sözcüğü Yunanca “görünür kılmak, gibi görünmek” anlamına gelen “Phantasein” sözcüğünden ortaya çıkar. Daha Sonra Latince 'de “düşsel, gerçek dışı” anlamına gelen “phantasticus”a dönüşür.<sup>33</sup> Türk Dil Kurumu'na göre ise bir sıfat olarak “hayali”<sup>34</sup> anlamına gelen fantastik, Steinmetz'e göre mantığın karşıtı olarak insanın hayal etme yetisinin diğer canlılara göre fazla bulunmasıyla ilgili bir varoluş tarzıdır.<sup>35</sup> Fantastiğin kökeni destanlara, mitlere ve masallara dayanmasına rağmen bu tür anlatılar

---

<sup>31</sup> A. Flores (1955). *Magical realism in spanish american fiction. American Association of Teachers of Spanish and Portuguese (AATSP)*, s. 187.

<sup>32</sup> Bowers, M. A. (2004). *Magic (al) Realism. The New Critical Idiom*. London: Routledge, s. 21.

<sup>33</sup> C.T. Lewis, C. Short, W. Freund (1956). *Latin dictionary founded on Andrew's edition of Freund's latin dictionary*. London: Oxford University Press, s. 132.

<sup>34</sup> <https://sozluk.gov.tr> (Erişim tarihi: 25.09.2020)

<sup>35</sup> J.L. Steinmetz (2006). *Fantastik edebiyat*. (Çev: Hasan Fehmi Nemli), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, s. 9.

tıpkı büyülü gerçekçi kurgu gibi fantastik kurgu ile karıştırılır. Bu durumun temelinde bu anlatı türlerinin ortak nokta olarak hayali olanı, doğaüstü olanı işlemeleri yatar. Tarih boyunca insanoğlu öykülerinde, mitlerinde, destanlarında doğaüstü olanı ve imkânsız ı işlemiştir. Dolayısıyla doğaüstü sadece fantastiğin değil, bilim-kurgu, korku, fabl, mitlerin de ana unsurlarından biri olmuştur.

Fantastiğin bir tür olarak ortaya çıkması daha çok Aydınlanma Çağı'nın getirdiği rasyonel aklın her şeyi sınıflandırma ve bilgiye dönüştürme ihtiyacından doğar. Buna karşın yine ilk fantastik öyküler ironik bir biçimde aydınlanmanın getirdiği rasyonelliğe karşı gotik edebiyatın başı çektiği bir tepki olarak ortaya çıkar. Dolayısıyla modern fantastik edebiyatın doğuşunda başat bir rol oynar. Özellikle romantizmin etkisiyle 19. yüzyılda pozitivismın en güçlü olduğu dönemde, birçok ünlü roman yazarı aklın bu mutlak hâkimiyetini sorgulayarak yeni bir türe öncülük eder. Akademik olarak ise oldukça geç ele alınan fantastik ile ilgili en önde gelen inceleme, 1970 yılında kavramı ele alan Tzvetan Todorov'a ait, *Fantastik Edebî Türe Yapısal Bir Yaklaşım* isimli kitap olur.

Todorov bu kavramı tür olarak ele alarak yapısal açıdan inceler. Todorov, bir eserin fantastik olarak kabul edilebilmesi gerekli olan üç koşulu şu şekilde açıklar:

“Öncelikle metin, okuyucuya öyküdeki karakterlerin dünyasını canlı insanların yaşadığı bir dünya olarak göstermeli ve anlatılan olaylarla ilgili olarak doğal bir açıklama ile doğaüstü bir açıklama arasında kararsızlık duymasını sağlamalıdır. Sonra, bu kararsızlık bir öykü karakteri tarafından da hissedilmelidir.; böylece okuyucunun görevi bir kişiye verilmiş olur; aynı zamanda da kararsızlık metin boyutunda da ortaya konduğu için, yapıtın izleklerinden biri haline gelir; saf bir okumada gerçek okuyucu öykü kişisiyle özdeşleşir. Son olarak da okuyucunun metin karşısında bir tavır takınması gerekir: Hem alegorik hem şiirsel türden yorumları reddedecektir. Örneklerin çoğu bu üç koşulu yerine getirmelidir”.<sup>36</sup>

Todorov'un fantastik tür için yapmış olduğu bu analize göre özellikle karakterde söz konusu kararsızlık ya da tereddüt oluşmuyorsa bu onu komşu alanlara yani ya tekinsizin ya da olağanüstünün alanına sokar.<sup>37</sup> Dolayısıyla büyülü gerçekçi kurgu ile fantastik kurgunun ayrıldığı nokta tam olarak burasıdır.

---

<sup>36</sup> T. Todorov (2017). *Fantastik: edebi türe yapısal bir yaklaşım*. (Çev: Nedret Öztokat), İstanbul: Metis Yayınları, s. 39.

<sup>37</sup> Todorov, 2017. *a.g.k.*, 30.

Todorov'un bu çalışmasından önce fantastik ile büyülü gerçekçi kurgu arasındaki farkı vurgulayan *Luis Leal* olur. Büyülü gerçekçilik üzerine ilk akademik çalışmalardan birini yapan Flores, büyülü gerçekçi kurguyu "gerçeğin ve fantezinin bir alaşımı"<sup>38</sup> olarak tanımlaması bir anlamda fantastik ile gerçekçiliğin bir karışımı olarak sunmasına tepki gösteren Leal, büyülü gerçekçiliğin fantastik edebiyattaki gibi hayali dünyalar yaratmadığını ve gerçeği bozmadığını; ayrıca yazarın doğüstü olayları açıklamak zorunda olmadığını altını çizer.<sup>39</sup>

Genel olarak büyülü gerçekçi teorisyenler Todorov'un bu yapısalcı çözümlemesini sürdürerek büyülü gerçekçiliği fantastikten ayrıldığı noktaları açıklarlar. Chiampi çalışmasını Todorov'a dayandırarak fantastik ile büyülü gerçekçiliği karşılaştırır. Fantastik kurguda doğal olan ile doğüstü olan arasındaki ayırmadan dolayı bir belirsizlik olduğunu, büyülü gerçekçilikte ise aksine olağandışının gerçeğe dahil edildiğini öne sürer.<sup>40</sup> Benzer şekilde yapısalcı çizgiden giden Chanady, fantastik ve büyülü gerçeği ayırır. Chanady'e göre doğüstü büyülü gerçekçilikte gündelik gerçekçiliğin bir parçasıdır. Büyülü gerçekçilikte okuyucu, öyküde anlatılanlar mantık açısından imkânsız olmasına rağmen hayali dünya içindeki uyumunu kabul etmelidir. Eğer büyülü gerçekçilikte doğüstü olan bu şekilde tanımlanmıyorsa o çalışma büyülü gerçekçi olarak kabul edilemez. Büyülü gerçekçilik Flores'in tanımladığı gibi fantastik ve gerçeğin bir karışımı değildir çünkü edebiyatta fantastik her zaman "hata, sıradaşı" olarak yer alır. Hem gerçek hem imkânsız olan olaylar gerçeklikle aynı düzeyde var olduğu kabul edildiğinden doğüstü zaten hiç var olmaz.<sup>41</sup> Chanady burada okuyucunun rolüne değinerek Todorov'un fantastik kurgu için betimlediği okuyucunun "kararsız" kalmasının büyülü gerçekçilikte olamayacağını çünkü yazar tarafından büyü, maddi dünyanın bir gerçekliği olarak sunulduğu için okuyucu ve metindeki karakterler, fantastik kurgudaki gibi bir açıklama bulma ihtiyacı hissedemeyeğini öne sürer.<sup>42</sup> Chanady'nin büyülü gerçekçi kurgularda doğüstü ile doğal olanın bu şekilde çözümlendiğini ifade etmesi genel olarak kabul görür.

---

<sup>38</sup> A. Flores (1955). *Magical realism in spanish american fiction*. *American Association of Teachers of Spanish and Portuguese (AATSP)*, 38(2), s. 189.

<sup>39</sup> L. Leal (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 119-124.

<sup>40</sup> M. Angulo (1995). *Magic realism: social context and discourse*. New York: Garland Publishing, s. 10.

<sup>41</sup> A. Chanady (1985). *Magical realism and the fantastic: resolved versus unresolved antinomy*. New York: Garland, s. 21.

<sup>42</sup> Chanady, 1985. *a.g.k.*, 24.

Durix ise bu çözümü kültürel melezliğe bağlar. Buna göre yerel halk ile emperyal otorite arasındaki çatışmayla bir bağ kurulması gerekir. Bu nedenle, García Márquez ve Rushdie'yi büyümlü gerçekçiliğin prototipleri olarak görürken, çalışmaları bu etkileşimden yoksun olan Borges'i dışlar.<sup>43</sup> Bir anlamda Durix, fantastik kurgu ile büyümlü gerçekçi kurgu arasındaki farkı post-kolonyal ülkeler ile sömürgeci ülkeler açısından ele alır. Buna göre, Avrupa coğrafyasında fantastik, “gerçekliğin hükümdarlığına” karşı gelirken sömürge sonrası ülkelerde çıkan bu yeni edebiyatlarda eski değerleri ve inançları modern insanın algısına dahil eder. Dolayısıyla Avrupa edebiyatında bireysel bir isyan söz konusuken sömürge sonrası ülkelerde sosyal bir işleve sahiptir.<sup>44</sup>

Sonuç olarak fantastik ve büyümlü gerçekçilik okuyucu, karakterler ve yazar arasında farklı bir iletişimi gerekli kılar. Fantastik, doğal olan ile doğüstü olan arasında yazar tarafından bilinçli bir şekilde okuyucu üzerinde kararsızlık ve tereddüt durumu yaratması gerekirken büyümlü gerçekçilikte tam tersine doğüstü olan yazar tarafından bilinçli bir şekilde göz ardı edilip, doğüstü olanı maddi gerçekliğin bir parçası haline getirmelidir. Dolayısıyla doğüstü olan büyümlü gerçekçi kurguda bir problem olarak ele alınmadığı için gerçek ile doğüstü olan arasında melez bir kurguyu okuyucuyu rahatsız etmeden yapar.

### 1.2.3. Sürrealizm ve büyümlü gerçekçilik

Sürrealizm I. Dünya Savaşı'ndan sonra özellikle rasyonel aklın sorgulandığı bir dönemde Fransa'da ortaya çıkmış kültürel bir harekettir. Bu hareket felsefe, edebiyat ve görsel sanatlarda kendisini gösterir ve hareketin sözcüsü olarak Fransız şair ve yazar Andre Breton kabul edilir. Sürrealizm, I. Dünya Savaşı'nın getirdiği şiddete, savaşın arkasındaki kapitalist mantığa ve genel olarak rasyonel akla bir karşı çıkışı ifade eden Dada hareketinin faaliyetleri neticesinde ortaya çıkar. Breton tarafından 1924 yılında “Sürrealist Manifesto” ismiyle ilk defa yayınlanıp resmiyete kavuşur.

Sürrealizm, Dada ya da romantikler gibi, geleneksel sanat biçimlerine ve burjuva değerlerine karşı çıkar. Manifestonun argümanları, dönemin ünlü bilimadamı Sigmund Freud'un bilinçaltı ve bilinçdışı kavramlarına dayanır. Buna göre maddi ve sosyal gerçeklikte olmak, bizi idealizmin en yüksek olanaklarından yoksun kılar.<sup>45</sup> Sürrealizm,

---

<sup>43</sup> E. Aldea (2010). *Magical realism and deleuze: the indiscernibility of difference in postcolonial literature*. London: Continuum International, s. 6.

<sup>44</sup> J-P. Durix (1998). *Mimesis, genres, and post-colonial discourse: deconstructing magic realism*. Basingstoke: Macmillan, s. 80.

<sup>45</sup> J. Mellen (2000). *Literary topics: magic realism*. Farmington Hills: The Gale Group, s. 55.

mantık ve rasyonel akıl yerine bilinçaltı ve rüyaları koyarak geleneksel bütün kabulleri yıkmaya çalışır.

Sürrealizm, tıpkı fantastik gibi büyüü gerçekçilikle sıklıkla karıştırılan bir kavramdır. Bower'ın ifade ettiği üzere gündelik dilde büyüü gerçekçi bir esere “ne kadar da sürreal!” yorumunun yapılması oldukça genel bir durumdur.<sup>46</sup> Fakat iki terim arasında oldukça büyük farklılıklar söz konusudur. Bu farklılığı ilk ifade edenlerden Hollandalı ressam Pyke Koch, büyüü gerçekçi resimler ve gerçeküstücü resimler arasında ayırım yapmak için basit bir ölçüt kullanır: “Büyüü gerçekçilik, mümkün olanın ancak muhtemel olmayanın temsiline dayanır; gerçeküstücülük ise imkânsız durumlara dayanır”.<sup>47</sup> Terimi ilk defa kullanan Franz Roh ise, gerçekçilikten bir adım öteye geçen sürrealizm için “Büyüü gerçekçilik, günlük yaşamı tuhaf bir şekilde dönüştürürken, birkaç yıl sonra gelişen sürrealizm, mevcut dünyamızı tamamen parçalamak için yola çıktı” yorumunu yapar.<sup>48</sup> Aynı ayırımı vurgulayan Leal, büyüü gerçekçiliğin, gerçeği sürrealistler gibi yıkmaya çalışmadığını tam tersine gerçeğin arkasındaki gizemi ortaya çıkarmaya çalıştığını belirtir.<sup>49</sup>

Büyüü gerçekçiliğin Latin Amerika'ya özgü bir anlatı tekniği olduğunu ilk öne sürenlerden biri olan Carpentier, sürrealizmdeki bilinçaltından gelen yaratıcılığı “zavallı”<sup>50</sup> görür ve sürrealist arayışı bir hesaplamanın sonucu olarak ortaya çıkan yapay etkiler olarak tanımlar.<sup>51</sup> Carpentier asıl muhteşemliğin ve büyüünün Latin Amerika'nın zaten doğal kültüründe var olan hikâye anlatıcılığında var olduğunu altını çizer. Chanady, sürrealizm ve büyüü gerçekçiliği bu bağlamda değerlendirerek coğrafi farklılıklara dikkat çekerek Latin Amerika ile büyüü gerçekçiliği Carpentier gibi özdeşleştirir. Ona göre büyüü gerçekçilikteki irrasyonel dünya görüşü ilkel Amerikan anlayışını temsil ederken, sürrealizm Avrupa'nın batıl inançlarına karşılık gelir.<sup>52</sup> Chanady sürrealizmin düzensizliğine vurgu yapar ve devam eder: “...heterojen ögeler kendilerini belirleyen herhangi belirli bir doğüstü kod olmadan serbest çağrışımla yan yana gelirler. Büyüü gerçekçilik irrasyonel olsa bile düzenli bir perspektife dayanırken

---

<sup>46</sup> MA. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 21.

<sup>47</sup> Carel Blotkamp (1972). *Pyke Koch*. Amsterdam: Uitgeverij De Arbeiderspers, s. 37.

<sup>48</sup> F. Roh, J. Roh (1968). *German painting in the 20th century*. New York: Graphic Society, s. 52.

<sup>49</sup> L. Leal (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 123.

<sup>50</sup> Alejo Carpentier (2015). *Bu dünyanın krallığı*. (Çev: Murat Tanakol), İstanbul: h2o Kitap. S. 15.

<sup>51</sup> J-P. Durix (1998). *Mimesis, genres, and post-colonial discourse: deconstructing magic realism*. Basingstoke: Macmillan, s. 104.

<sup>52</sup> A. Chanady (1985). *Magical realism and the fantastic: resolved versus unresolved antinomy*. New York: Garland, s. 21.

sürrealizm “yapay” kombinasyonlar yaratır”.<sup>53</sup> Dolayısıyla Chanady, Carpentier’in “yapaylık” nitelemesini doğru bulur.

Bower, sürrealistleri ve büyülü gerçekçileri ortaya çıkış amaçları bakımından birbirine benzetir. Buna göre sürrealistler, burjuvanın fikirlerini savunan ve pekiştiren gerçekçi edebiyata karşı durdukları için, büyülü gerçekçi yazarlar da gerçekçiliğin kategorilerini bozma konusunda sonsuz politik imkanlar barındırdığı için devrimcidir. Bunun yanında sürrealizmin keşfettiği noktalar maddi gerçeklik ile ilgili değil, bilinç altı ve psikoloji ile ilgilidir. Büyülü gerçekçilikte ise gerçekdışı olan şeyler bir rüya ya da psikolojik bir deneyimle ilgili değildir. Çünkü bunu yaptığı takdirde büyülü olan fiziksel gerçeklikten çıkarılmış olur ve hayal dünyasına geçmiş olur.<sup>54</sup> Dolayısıyla büyülü gerçekçilikteki büyünün sıradanlığı maddi dünya içinde normalleştirilir ve kabul görür. Bower büyülü gerçekçiliğin sürrealizm manifestosundaki gibi tanımlanmadığını vurgular. Bunun yanında Breton’un sosyal düzen tarafından bastırılmış olan insanın vahşi yönlerinin vurgulanması gerektiği fikrinin büyülü gerçekçilikle oldukça zıt olduğunun altını çizer. Çünkü tam tersi biçimde büyülü gerçekçilik “ilkel, vahşi ve gelişmiş olan arasındaki yargının ve ayrımın eksikliğine” dayanır.<sup>55</sup>

Kanadalı akademisyen Geoff Hancock, resimde ortaya çıkan büyülü gerçekçi tekniğin 19. yüzyıl kurgusunun gelenekselliğini kırmanın bir yolu olduğunu ileri sürer ve bu bağlamda sürrealizm ile olan farkını vurgular. Hancock’a göre büyülü gerçekçi teknik gem fantastikten hem de sürrealizmden üstündür. Çünkü sürrealistler mantıkla uyumayan doğrusal bir düşünce ilişkisini kullanırken fantastik ise doğüstü ve absürtlüğe aşırı bağımlıdır. Hancock, “...büyülü gerçekçiler olağanüstü özellikleri ve gizemli karakterleri sıradan bir yere koyarlar ve büyü dilin olanakları ve fiziksel doğanın sınırları arasında ortaya çıkan kıvılcımlardan ortaya çıkar”.<sup>56</sup>

Genel itibariyle büyülü gerçekçi resimlerle sürrealizmin aynı dönemde ortaya çıkması ve iki kavramın da gerçeklikle ilgili sorunlarının olması birbirlerinin yerine kullanılmasının sebebi gibi görülmektedir. Bununla birlikte sürrealizmin mantıksal, rasyonel maddi dünya gerçekliği yerine Freud’un bilinçdışı kavramının etkisinde yeni bir gerçeklik arayışı büyülü gerçekçiliğin arayışından farklıdır. Büyülü gerçekçilikte bu

---

<sup>53</sup> Chanady, 1985, *a.g.k.*, 21.

<sup>54</sup> MA. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 22.

<sup>55</sup> MA. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 23.

<sup>56</sup> G. Hancock (1980). An interview with Jack Hodgins. *Canadian Fiction Magazine*, 32(33), s. 22.

farklı boyutlar uyumlu bir şekilde bir araya gelirken rüya, hayal gibi öğeleri barındırmamakta; tam tersine sıra dışı ve imkânsız olan büyülü öğeler gerçekliğin bir uzantısı olarak sıradanlaşmaktadır.

### 1.3. Büyülü Gerçekliğin Karakteristikleri

#### 1.3.1. Doğaüstü olanın gerçekle kaynaşması

Büyülü gerçekçi anlatı modunun akademisyenler ve eleştirmenler tarafından hemfikir olduğu en önemli karakteristiği doğaüstü ve büyülü olanın gerçeklikle olan ilişkisindeki bulanıklıktır. Büyülü gerçekçi anlatının ortaya çıktığı dönemde gerçekliğin göreceli olduğu düşüncesinin etkin olmasının etkisiyle, gerçekliğin değişebileceği, sorgulanabileceği düşüncesi yaygındır. Dolayısıyla doğaüstünün sınırlarının gerçekliğin sınırlarıyla kesiştiği bir noktada büyülü gerçekçi kurgu yer alır. Durix'e göre büyülü gerçekçi yazarlar, yaratılan gerçekliğin anlamını sorguladıklarını ve onu yeniden kurgulama isteklerini belirtir. Buna göre büyülü gerçekçi yazarlar, büyülü gerçekçilikte okurların aşına oldukları dünyasına özgün bir ışık tutan inandırıcı ve amaca uygun kurgusal gerçeklikler yaratırlar.<sup>57</sup>

Bir önceki bölümde belirtildiği gibi büyülü gerçekçi metinlerde doğaüstü olan, fantastik ya da bilim kurgu türündeki gibi açıklanmaz. Dolayısıyla büyülü olan gerçekten olur. Chanady'e göre doğaüstü olan, büyülü gerçekçi kurguda gündelik gerçekçiliğin bir parçasıdır. Büyülü gerçekçilikte okuyucu, öyküde anlatılanlar mantık açısından imkânsız olmasına rağmen hayali dünya içindeki uyumunu kabul etmelidir. Chanady "...eğer büyülü gerçekçilikte doğaüstü olan bu şekilde tanımlanmıyorsa o çalışma büyülü gerçekçi değildir"<sup>58</sup> diyerek aslında büyülü gerçekçi kurgunun mutlaka olması gereken bu karakteristiğinin altını çizer. Chanady, doğaüstü teriminin büyülü gerçekçilikte yer alamayacağını ileri sürer. Çünkü hem gerçek hem imkânsız olan olaylar gerçeklikle aynı düzeyde var olduğu kabul edildiğinden doğaüstü zaten hiç var olmaz<sup>59</sup>.

Faris, büyülü gerçekçi metinlerdeki aşına olduğumuz doğa kanunlarıyla açıklayamadığımız söz konusu büyülü durum için "indirgenemez unsur" kavramını

---

<sup>57</sup> J-P. Durix (1998). *Mimesis, genres, and post-colonial discourse: deconstructing magic realism*. Basingstoke: Macmillan, s. 24.

<sup>58</sup> A. Chanady (1985). *Magical realism and the fantastic: resolved versus unresolved antinomy*. New York: Garland, s. 22.

<sup>59</sup> Chanady, 1985, *a.g.k.*, 23.

kullanır<sup>60</sup>. Buna göre indirgenemez unsur Batı toplumlarının ampirik temelli söylemlerinde ileri sürdükleri doğa kanunlarına göre açıklanamaz. Dolayısıyla büyülmü gerçekçi kurgularda gerçekleşen doğaüstü için, okuyucu ve hikâyedeki karakterlerin bir açıklama ya da kanıt bulması beklenmez. Örneğin Gabriel Garcia Marquez'in *Büyük Kanatlı İhtiyar Adam (1968)* isimli öyküsünde aslında melek olan yaşlı bir adamın, bir evin bahçesine düşmesi gerçekten olur ve bu sıra dışı durum sıradan bir olaymış gibi anlatılır. Herhangi bir açıklama getirmeye ihtiyacı yoktur çünkü bu büyülmü durum günlük hayatın bir parçasıdır. Anlatı normalde duyusal algımız ile ispatlanamayan olağanüstü olayları diğer sıradan olayları anlattığı gibi aktarır.

Faris, büyülmü gerçekçi kurguda, genelde ayrıntılı olarak ifade edilmeyen fenomenlerin somut olarak ayrıntılı açıklamalarını içerdiğini ya da mitsel, dinsel ya da folklorik anlatı gelenekleri içindeki günlük gerçeklikle tamamiyle bütünleştiğini belirtir<sup>61</sup>. Roland Walter'da benzer şekilde birbirine zıt iki perspektifin uyumlu bir şekilde bir araya geldiğinin altını çizer. Buna göre birinci perspektif rasyonel dünya görüşünü temsil ederken diğeri olağandışının somutlaştığı ve gerçek olmayan doğaüstünün gerçekliğidir. Ne var ki Walter bu iki zıt kutbun bir araya uyumlu bir şekilde gelmesinin büyülmü gerçekçiliğinin temel karakteristiği olması için yeterli olmadığını öne sürer:

“Fantastikte olduğu gibi büyülmü gerçeklikte de okuyucu hem gerçekçi hem de büyülmü bir gerçeklik düzeyiyle karşı karşıyadır. İki biçim arasındaki temel fark, anlatıcı ve karakterler büyülmü standartları algılaması ve tepki verme biçimleridir. Büyülmü gerçekçilikte gerçek ve gerçek dışı koşulları bütünleşmiş bir şekilde kabul ederler. Büyülmü gerçekçi olaylara tuhaf ya da rahatsız edici bir şekilde tepki göstermezler”<sup>62</sup>.

Dolayısıyla Walter fantastikten farklı olarak bu iki zıt durumun iç içe geçmesinin ve hikâyedeki karakterlerin tepki verme biçimlerinin büyülmü gerçekçiliğinin temel karakteristiği olduğunu belirtir.

Genel olarak büyülmü gerçekçi kurgunun bu önemli karakteristiği Chanady ve Faris'in düşünceleriyle örtüşür. Doğaüstü olanın gündelik gerçekliğin bir parçası olarak kabul edilmesi ve bunun kesinlikle sorgulanmaması gerekir. Bunun yanında doğaüstüne olan yabancılık yok edilirken atlanmaması gereken noktalardan biri de sıradan, gündelik

---

<sup>60</sup> W. Faris (2004). *Ordinary enchantments: magical realism and the remystification of narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press, s. 9.

<sup>61</sup> W. Faris (2004). *Ordinary enchantments: magical realism and the remystification of narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press, s. 10.

<sup>62</sup> R. Walter (1993). *Magical realism in contemporary chicano fiction*. Frankfurt: Vervuert, s. 19.



gerçekliğin sıkıcı bir şekilde sunulmamasıdır. Bir anlamda doğaüstünü de sınırları içine alan gündelik gerçeklik üzerindeki vurgu gündelik gerçekliğin olağanüstü doğasının altını çizer.<sup>63</sup>

### 1.3.2. Tarihsel alegori

Büyülü gerçekçi kurgu üzerinde görüş birliğine varılan ikinci karakteristik büyümlü gerçekçi metinlerde var olan tarihsel alegoridir. Alegori genel anlam itibariyle karakterlerin, nesnelere ve eylemlerin soyut fikirleri temsil ettiği eserdir.<sup>64</sup> Bir alegoride temel olarak iki anlatı çizgisi yer alır. Bir yandan ön planda gelişen somut hikâye anlatılırken arka planda hikâyenin anlamını sağlayan, politik, tarihi veya ahlaki önemi olan daha derin bir soyut fikir düzeyi anlatılır. Örneğin George Orwell'in *Hayvan Çiftliği* (1945) isimli romanı alegorik anlatımın en popüler eserlerinden biridir. Bu romanda ön planda hayvanların çiftlik yönetimini daha eşitlikçi bir yönetim biçimi için ele alıp kendilerinin daha gaddar olmasını anlatırken arka planda Rus sosyalizminin ve Stalin'in 1940'lı yıllardaki eleştirisi yer alır. Aynı şekilde Kafka'nın *Dönüşüm* (1915) isimli öyküsü de benzer şekilde güçlü bir alegorik anlatıma sahiptir.

Fantastik edebiyatın tanımlanmasında bir otorite olarak kabul edilen Todorov'a göre fantastik ve gerçekçilik arasındaki gerilimi bozduğu için alegori, fantastik olanla pek uyum içinde yer almaz. Buna göre fantastik eserlerde yer alan doğaüstü olaylar düz anlamlarında algılanması gereken metinler olduğu için doğaüstü ile ilgisi olmayan diğer anlamlar doğaüstü olan ilk anlamı silecektir.<sup>65</sup> Benzer düşünceleri Bowers'ta büyümlü gerçekçi anlatı için ileri sürer. Bowers büyümlü gerçekçi anlatımın alegorik olmasının yüzeyde sunulan ironi ile alternatif bir anlam kazanmasının sorunlu bir durum oluşturduğunu ileri sürer. Buna göre bu yüzey anlamında sunulanların gerçeklik iddiası böylece sarsılır ve büyümlü olanın gerçek olarak sunulması sorgulanmaya açık hale gelir.<sup>66</sup> Ne var ki Hegerfeldt, büyümlü gerçekçi kurguda bu tür bir alegorik okumanın çok kolay olmadığını, büyümlü gerçekçi kurgunun bu durumu engellediğini belirtir. Fantastik kurguda altta yatan metafor ya da kavram metne dönüşürken şeffaflaşmaz. Ayrıca fantastik metinlerde bu tür metaforlar o kadar maddeleştirilir ki bu metaforları keşfetmek

---

<sup>63</sup> S. Erdem (2011). Büyümlü gerçekçilik ve halk anlatıları. *Milli Folklor*, 12(91), s. 178.

<sup>64</sup> J. Mellen (2000). *Literary topics: magic realism*. Farmington Hills: The Gale Group, s. 163.

<sup>65</sup> T. Todorov (2017). *Fantastik: edebi türe yapısal bir yaklaşım*. (Çev: Nedret Öztokat), İstanbul: Metis Yayınları, s. 68.

<sup>66</sup> MA. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 26.

oldukça zorlaşır. Dolayısıyla büyülü gerçekçi metinler masallardaki gibi mesaj verme amaçlı bir alegori sunmaz.<sup>67</sup>

Hegerfeldt büyülü gerçekçi kurgunun alegori, simge ve metafor kullanımındaki farklılığa dikkat çekerek büyülü gerçekçi metinlerdeki geleneksel figüratif dil ile edebi dil ayırımına değinir. Buna göre büyülü gerçekçi kurgularda konuşma figürleri garip bir şekilde gerçeğe dönüşür, metaforlar gerçek anlamıyla gerçekleşir. Atasözleri ve deyimler olduğu gibi ilk anlamıyla alınır. Örneğin âşık olan bir karakter soyut anlamda aşkından yanmaz, gerçekten yanar. Büyülü gerçekçi kurguda kullanılan bu mecazi dil edebi dilin göndermelerini kabul eder ve somutlaştırma teknikleri yoluyla bu metaforların ampirik gerçeklik tanımları kadar gerçek ve önemli olduğunu belirtir.<sup>68</sup> Bu yönüyle alegorinin ya da metaforların, düşüncelerin, inançların gerçekliğin bir parçası olarak kabul edilmesi büyülü gerçekçiliğin alegoriyle olan ilişkisini ortaya koymaktadır. Arka planda ulaşılması zor bir alegorik anlatımı metinsel oynamalarla gerçeğe büründürmesi büyülü gerçekçi kurgu içinde alegoriyi uyumlu hale getirir. Dolayısıyla büyülü gerçekçi kurgunun alegori ile tarihi birleştirip tarihsel bir alegori sunması bu tür eserlerde genellenebilecek bir karakteristiktir.

Durix'e göre büyülü gerçekçilik, özellikle 1960'lı yılların sonuna doğru ortaya çıkan "Üçüncü-Dünyacılık", sivil hakları ve anti-emperyalist protestolar kapsamında popüler olur. Büyülü gerçekçilik teriminin başarısı Durix'e göre yazarların çalıştığı ortamdaki ihtiyaçlar kadar bu baskı altındaki okuyucu kitlenin de taleplerini yansıtmaktadır. Dolayısıyla Durix, tarihsel alegori ve fantezinin sosyal protestoyla karışık büyülü gerçekçi eserin ortak bir özelliğini belirtir ve şöyle devam eder: "Bu tür romanlar genel olarak ezilen toplulukların kurtuluş sürecine yön verir. Bu türdeki kitapların kapsamı, uzunca bir süreye yayılmış bir şekilde bütün bir ulusun hayali hikâyesini yeniden inşa etmek için birkaç karakterin bireysel akıbetlerini aşar"<sup>69</sup>.

Benzer şekilde Chanady, Latin Amerikalı ve post-kolonyal ülkelerdeki aydınların, edebiyatın ideolojik boyununu sıklıkla vurgulamakla kalmayıp biçimsel yönünün siyasal ve sosyal içeriğin bir yardımcısı olarak gördüklerini belirtir. Dolayısıyla Latin Amerikalı

---

<sup>67</sup> A. Hegerfeldt (2005). *Lies that tell the truth: magic realism seen through contemporary fiction from Britain*. Amsterdam: Rodopi, s. 245.

<sup>68</sup> A. Hegerfeldt (2005). *Lies that tell the truth: magic realism seen through contemporary fiction from Britain*. Amsterdam: Rodopi, s. 56.

<sup>69</sup> J-P. Durix (1998). *Mimesis, genres, and post-colonial discourse: deconstructing magic realism*. Basingstoke: Macmillan, s. 116.

yazarlar hegemonik paradigmaları desteklemez ve tam tersine anti-hegemonik bir eğilim, Latin Amerikalı yazarların öne çıkan bir özelliği olmuştur.<sup>70</sup> Büyülü gerçekçi metinlerde yer alan bu tarihsel alegoriyi Frederic Jameson “ulusal alegori” kavramı ile ifade eder. Buna göre Jameson, eleştiri almasına rağmen, üçüncü dünya metinlerinin alegorik olduğunu ve temel olarak batıdan doğan roman gibi temsil mekânizmalarından ortaya çıktıkları için bu ismi verdiğini belirtir. Üçüncü dünya metinlerinin kapitalist batı kültürünün belirlediği kamusal alan ile bilinç dışı arasındaki, yani Freud ile Karl Marx arasında kaldığını ileri süren Jameson şu saptamayı yapar: “Üçüncü dünya metinlerinde yer alan bireyin özel bir hikâyesi her zaman üçüncü dünya kültürünün ve zorluk içindeki durumunun bir alegorisidir”<sup>71</sup>. Jameson’un keskin ayrımları daha sonra post-modernist eleştirmenler tarafından bol miktarda eleştiri almasına rağmen ulusal alegori ile ilgili saptamalarına hak verilir.

Büyülü gerçekçi metinler bu tarihsel alegorik yapıyı kurarken bunu rastgele yapmaz. Faris tarihsel olayların kendine özgü bir biçimde yeniden oluşturulduğunu belirtir. Ancak bu yeniden oluşturulma resmî tarihe dayanmaz. John Foster’ın “hissedilen tarih” kavramına gönderme yapan Faris, büyülü gerçekçi anlatılarda bu tarihi olayların abartılarak ve ayrıntılarıyla belirtilerek sunulduğunun altını çizer. Örneğin Patrick Süskind’in yazdığı *Koku (Das Parfum: Die Geschichte eines Mörders-1985)* isimli romanda Rönesans Avrupası’nın kokusundan doğan büyülü bir burunun hikâyesi anlatılır.<sup>72</sup>

Hegerfeldt büyülü gerçekçiliğin saplantılı tarih yazımına vurgu yaparak önemli sayıda büyülü gerçekçi eserin “tarihsel üst-kurmaca” olarak kategorize edilebileceğini belirtir. Buradan yola çıkarak büyülü gerçekçi metinlerde tarihin resmî sürümü, daha neşeli bir şekilde alternatif biçimler olarak tekrar üretilir. Çünkü büyülü gerçekçi anlatıların, zaten tarihin hiçbir şekilde gerçeklere dayanmadığı ve güçlülerin çıkarlarına hizmet ettiği görüşünden hareket ederek, tarihin nesnellik iddiasını reddettiklerini belirtir. Hegerfeldt, büyülü gerçekçi kurgunun sadece tarihi olaylara olan merakla ilgili olmadığını ileri sürer. Büyülü gerçekçi kurgu, sadece tarihin gerçekliğine ilişkin soru

---

<sup>70</sup> A. Chanady (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 138.

<sup>71</sup> F. Jameson (1986). Third-world literature in the era of multinational capitalism. *Social Text*, 15, s. 69.

<sup>72</sup> W. Faris (2004). *Ordinary enchantments: magical realism and the remystification of narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press, s. 16.

sormaz aynı zamanda tarihi gerçekliğin sosyal ve psikolojik önemi hakkında da sorgulama yapar.<sup>73</sup>

### 1.3.3. Yazarsal ketumluk

Büyülü gerçekçi kurgunun genel kabul görmüş karakteristiklerinden biri de yazarsal ketumluktur (authorial reticence). Chanady'e ait bir kavram olan yazarsal ketumluk, olayların doğruluğu ve metindeki karakterlerle ifade edilen dünya görüşlerinin güvenilirliği hakkında net görüşlerin bulunmaması anlamına gelir.

Chanady'e göre fantastikte temel amaç okuyucu da merak uyandırma amacı olduğu için olay tekilleştirilir ve gizem atmosferi oluşturulur. Büyülü gerçekçi kurguda ise metinde sunulan yazarsal ketumluk, doğüstü olanı doğallaştırır ve tam tersi bir sonuç ortaya çıkarır. Dolayısıyla doğüstü olan eğer metinde açıklanmaya çalışılırsa okuyucunun gündelik gerçeklik görüşünden farklı bir görüş analiz edilme ihtiyacını doğurur. Bu durumda da okuyucunun dikkati sadece belirli olayların ve inançların imkânsızlığına dikkati çekecektir. Örneğin *Yüzyıllık Yalnızlık*'ta Remedios'un havalanarak yükselmesi, çamaşırların uçması gibi olaylar normal bir biçimde anlatılır ve nasıl uçtuğu açıklanmaz. Chanady'e göre eğer büyülü gerçekçi hikâyelerde yazarsal ketumluk olmazsa doğüstü olan olduğu gibi kabul edilmeyecektir. Yazar büyülü gerçekçi kurguda iki farklı maskenin ardına gizlenir ve hikâyelerini doğrulamaktan veya inkâr etmekten kaçınır. Dolayısıyla yazarsal ketumluk, okuyucuya iki perspektifi kabul etmekten başka seçenek bırakmaz. Anlatıcı, açıklanamaz olan hakkında yorum yapmaktan kaçındığı için okuyucu bu durumu sorgulamaz.<sup>74</sup>

Chanady yazarsal ketumluğun okuyucunun daha fazla katılımını sağladığını ve okuyucunun anlatılan olayları sorgulamasını önlediğini belirtir. Doğüstü olaylar tuhaf olarak sunulmaz ve mümkün olduğu kadar az yorum ve açıklama yapıldığı için fantastikteki gibi olayın tekilliği de vurgulanmamış olur.<sup>75</sup> Fantastikte gündelik gerçeklik ile doğüstü olan bir zıtlık yaratır ve bu iki zıtlık öyküde bir arada bulunurken Todorov'un ileri sürdüğü gibi okuyucu üzerinde bir kararsızlık yaratır. Fantastik metinlerde birbirinin zıttı olarak sunulan bu iki kod öykü boyunca devam eder ve bir çözüme ulaşmaz. Daha

---

<sup>73</sup> A. Hegerfeldt (2005). *Lies that tell the truth: magic realism seen through contemporary fiction from Britain*. Amsterdam: Rodopi, s. 63.

<sup>74</sup> A. Chanady (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 149.

<sup>75</sup> Chanady, 1985. *a.g.k.*, 160.

önceki bölümde belirtildiği gibi (Bkz: Fantastik ve Büyülü Gerçekçilik) büyü gerçekçilikte bu iki zıt kod bütünleşir ve doğüstü olan gerçekliğin bir parçası olarak kurguya katıldığı için çözüme ulaşır. Faris bu nokta da genel olarak bu çözümün geçerli olduğunu kabul etmesine rağmen çözümün tam olarak kusursuz olmadığını altını çizer. Buna göre yazar ve büyü gerçekçi kurgudaki karakterler büyü ile gerçeklik arasında bu çözümü kabul etmesine rağmen okuyucunun gerçeklik kodları oldukça güçlüdür ve doğüstü karşısında ister istemez okuyucunun tereddütü devam edebilir. Dolayısıyla kararsızlık tamamen çözülmek yerine kalmaya devam etme eğilimindedir<sup>76</sup>. Bu nokta da Hegerfeldt okuyucuda kararsızlık durumu yaratıldığını kabul eder ama fantastikten tamamen farklı bir şekilde yazarın bunu bilinçli bir şekilde oluşturduğunu da belirtir. Buna göre anlatıcı tarafından teşvik edilmemesine rağmen doğüstü olanın yarattığı kararsızlık durumu anlatı tarafından teşvik edilir. Rasyonel dünya görüşüne bağlı olan fantastik anlatının tersine büyü gerçekçi kurgu rasyonel öncüllere dayanmadığı için doğüstü unsurlar kurallara aykırı değildir. Dolayısıyla fantastik edebiyat doğüstü olan hakkında rasyonel endişesini dile getirirken büyü gerçekçi kurgu, rasyonel dünya görüşünü sorgulamak için bu okuyucu kararsızlığını kullanır ve gerçeğin ampirik gözleme veya rasyonel açıklamaya indirgenemeyeceğini öne sürer.<sup>77</sup>

Chanady, büyü gerçekçi yazarların gerçeklik ile fanteziyi net bir şekilde ayırt edebilen bir çağda yaşayan eğitimli bir insan olduğunu vurgular<sup>78</sup>. Dolayısıyla büyü gerçekçi yazarın büyüye gerçekten inanan insanlarla aynı görüşte olup olmadığı belirsizdir. Dolayısıyla Chanady'e göre batıl inançlı karakterlerle aynı dünya görüşünü paylaşan yazar güvenilir olarak kabul edilemez. Bundan dolayı Chanady, büyü gerçekçi yazarın kendi dünyasından ironik bir şekilde bahsetmesinin karakterlerin bakış açılarının geçerliliğini yok edeceğini öne sürer.<sup>79</sup> Brenda Cooper bu noktada bir öneri getirir ve büyü gerçekçi metinlerde bu durumun ayırt edici bir özellik olduğunun altını çizer. Buna göre bu durum yazarsal ketumluk ile yazarsal ironinin bir karışımı olarak ortaya

---

<sup>76</sup> W. Faris (2004). *Ordinary enchantments: magical realism and the remystification of narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press, s. 20.

<sup>77</sup> A. Hegerfeldt (2005). *Lies that tell the truth: magic realism seen through contemporary fiction from Britain*. Amsterdam: Rodopi, s. 90.

<sup>78</sup> A. Chanady (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 41.

<sup>79</sup> Chanady, 1985, *a.g.k.*, 41.

çıkmaktadır. Cooper bu metinlerde inanç ve ironi arasında mükemmel bir birleşme olmadığını belirtir.<sup>80</sup>

Sonuç olarak yazarsal ketumluk, okuyucuda tereddüt olsun ya da olmasın, gerçekliğin tanımının sorgulanmasını sağlar. Doğaüstü olanı, gerçekliğin alanına ekleyerek gerçekliğin sınırlarını genişletir. Dolayısıyla yazarsal ketumluk büyüülü gerçekçi kurguyu diğer türlerden ayıran bir karakteristiktir.

#### 1.3.4. Melezlik

Büyülü gerçekçiliğin çekirdek karakteristiklerinden biri onun melez doğasıdır. Temel anlamda büyüülü gerçekçilik doğal olanla doğaüstü olanı, farklı dünyaları, zamanları ve birçok zıtlığı bir araya uyumlu bir şekilde getirerek gerçekliğin sınırlarını sürekli sorgular. Böylece birbirine zıt kutuplar arasındaki sınırları sürekli bulanıklaştıran bir melezliği sunar. Faris'e göre ortaya çıkan bu yeni gerçeklik perspektifi ve bulanıklaştırma büyüülü gerçekçiliği postmodernizm içerisinde konumlandırmaktadır.<sup>81</sup>

Genel olarak bakıldığında melezlik, büyüülü gerçekçilikte biçimsel olarak postmodern teoriler altında ele alınırken farklı kültürlerin ve dünya görüşlerinin birbirleriyle ilişkisine dayanan post-kolonyal çalışmalarda da sıklıkla karşılaşılmaktadır. Post-kolonyal teori çerçevesinde büyüülü gerçekçiliğe yaklaşımlar, post-kolonyal ülkelerde ortaya çıkan büyüülü gerçekçi metinlerin sömürgeci ülkelerin yerleşik düzenine karşı politik olarak farklı bir gerçeklik sunduğu görüşünü öne sürmektedir. Hegerfeldt'e göre post-kolonyal teori açısından büyüülü gerçekçilikteki melezlik, post-kolonyal bir kültürde yaşayan yazarın iki farklı kültür arasında kalmış biri olarak bu melez kültürün bir yansıması olarak görülür.<sup>82</sup> Buna göre sömürge sonrası ülkelerdeki yazarların içinde buldukları değerlerin kendi geleneksel değerleriyle çarpışması sonucu ortaya çıkan bu melez kültür ister istemez çok yaratıcı yeni bir gerçek-kurgu karışımının metinsel olanaklarının önünü açar. Dolayısıyla bu melez kültürün içinde yetişmiş olan büyüülü gerçekçi yazarların hem içerik hem de biçim olarak melez bir yapıya sahip olduğu kabul edilir.

---

<sup>80</sup> B. Cooper (1998). *Magical realism in West African fiction: seeing with a third eye*. London: Routledge, s. 34.

<sup>81</sup> W. Faris (2004). *Ordinary enchantments: magical realism and the remystification of narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press, s. 23.

<sup>82</sup> A. Hegerfeldt (2005). *Lies that tell the truth: magic realism seen through contemporary fiction from Britain*. Amsterdam: Rodopi, s. 69.

Frederic Jameson'un büyüülü gerçekçi filmler üzerine yazmış olduğu *On Magic Realism in Film (1986)* isimli makale postmodernizmin karşısına koyduğu büyüülü gerçekçilik hakkındaki görüşleri edebiyat dünyasında da birçok referansa temel teşkil eder. Jameson kapitalizmin yükselişi ile büyüülü gerçekçiliğin yükselişini ilişkilendirerek genel olarak iki farklı kültürün çelişkilerinin çözüldüğü bu tür bir melezliği reddeder ve çözüm yerine kültür çatışması olduğunu belirtir.<sup>83</sup> Brenda Cooper, Jameson'un fikirlerine kısmen katılır ve kapitalizm ve gelişmekte olan ülkeler arasındaki ilişkilerin büyüülü gerçekçilik için bir temel oluşturduğunu kabul eder. Bunun yanında Cooper, büyüülü gerçekçiliğin tamamen bu bağlamda değerlendirilmesine karşı çıkar. Büyüülü gerçekçi kurgularda, Frederic Jameson'un ileri sürdüğü gibi köylü ve kabile mitlerinden oluşan bir yaratıcılığın olmadığını, Chanady'i referans göstererek yapar. Buna göre yazarın kendi hayal gücüyle, birey olarak da farklı büyüülü durumları oluşturabildiğini öne sürer.<sup>84</sup> Cooper, buna örnek olarak Marquez'in Yüzyıllık Yalnızlık romanındaki uçan halılar ve havaya yükselme gibi doğaüstü olayları gösterir ve bunların ilkel kültür ya da mitlerle ilgisi olmayan doğaüstü unsurlar olduğunu altını çizer.<sup>85</sup>

Cooper kapitalizmi büyüülü gerçekçiliğin temelinde var olduğunu kabul eder ve bu melezliği temel olarak post-kolonyal teori ışığında görür. Ne var ki Jameson'dan farklı olarak büyüülü gerçekçi biçimi onun temasından ve tarihsel olarak ortaya çıkış koşullarından ayırır. Dolayısıyla büyüülü gerçekçiliğin doğuşunu post-kolonyal bir konuma yerleştirirken biçim olarak büyüülü gerçekçiliği post-modernist konuma koyar.<sup>86</sup> Cooper bu durumu şu şekilde açıklar:

"Büyüülü gerçekçilik görülen ve görünmeyen, rasyonel ve gizemli olan yaşamın birçok boyutunun tasviri yoluyla gerçeği yakalamaya çalışır. Bunu yaparken büyüülü gerçekçi yazarlar, okurlarının bir kısmı tarafından talep edilen gerçeklikten egzotik birkaçı sağlamla söz konusu gerçekliği yakalamak arasında politik bir ipte yürürler. Okuyucuların işi postmodernist tekniklerle kolaylaştırılır. İroni, parodi, bozulma ve pastiş Rushdie ve Marquez gibi mükemmel kozmopolitlerin ellerinde hem emperyalizme karşı çıkan hem de Batı'nın buna el koymaya davet eden stratejilere dönüşür. Politikayı ve gerginlik, tehlike ve

---

<sup>83</sup> E. Aldea (2010). *Magical realism and deleuze: the indiscernibility of difference in postcolonial literature*. London: Continuum International, s. 5.

<sup>84</sup> B. Cooper (1998). *Magical realism in West African fiction: seeing with a third eye*. London: Routledge, s. 32.

<sup>85</sup> Cooper, 1998, *a.g.k.*, 16.

<sup>86</sup> Aldea, 2010, *a.g.k.*, 5.

belirsizlik olan bu türün tekniklerini bağlayan ipler, romanların etrafını sıkıca sararlar ve kendi anlatı yapılarında ham izler oluştururlar”<sup>87</sup>.

Benzer şekilde Durix, bu yeni yazım estetiğini “yeni edebiyatlar” kategorisi içinde tanımlar. Buna göre sömürge sonrası ortaya çıkan kültürel melezlik ortamında yeni bir “karma estetiğin” ortaya çıktığını kabul eder ve bunun fantastikten farklı bir yapı sunan büyümlü gerçekçilik olarak kabul edilmesi gerektiğini öne sürer. Merkezi bir bakış açısını benimsemekten kaçınan büyümlü gerçekçi yazarların aynı anda birçok bakış açısını benimsediğini ve dünyanın bu şekilde daha fazla zenginliğini sunabildiklerini belirten Durix, Gabriel Garcia Marquez, Salman Rushdie, Wole Soyinka ve Wilson Harris gibi romancıları “çok kültürlü bir sanatsal gerçekliğin kurucuları” olarak görür.<sup>88</sup> Durix farklı kutuplar arasındaki antinominin çözümlenmesini açık bir şekilde post-kolonyal bir kültürel melezliğe bağlar ve “...sömürge sonrası yaratıcı potansiyelin gerçekten büyümlü bir gerçekliğe sahip olduğunu...”<sup>89</sup> belirtir.

Genel olarak büyümlü gerçekçi metinlerde postmodern yazım stratejilerin kullanıldığı kabul edilmektedir. Dolayısıyla melezlik büyümlü gerçekçi kurgularda sadece kültürel anlamda değil konulardan, olay örgüsüne, karakterlerden anlatı yapısına kadar birçok bileşende başat karakteristiktir. Cooper'a göre " Yaşam ve ölüm, tarihsel gerçeklik ve büyü, bilim ve din arasındaki paradoksal boyutlar büyümlü gerçekçi romanlarının temasını, olay örgüsünü ve anlatı yapılarını karakterize eder.<sup>90</sup> Dolayısıyla büyümlü gerçekçi metinlerde melezlik, yani karışma, bulanıklık ve sınırlar önemli bir yer tutar ve bu melezlik kendisini üçüncü bir alanda kendisini gösterir.

Ortaya çıkan bu üçüncü alanı tanımlayan Wilson, özellikle büyümlü gerçekçi kurguda yer alan farklı dünyaların karışmasıyla ortaya çıkan bu gerçeklikte, çeşitli tuhaf varlıkların ortaya çıktığına dikkat çeker.<sup>91</sup> Örneğin Kroetsch’in *What the Crow Said* (1977) isimli romanında, tecavüzcü arılardan hamile kalınması sonucu yarı insan melez varlıklar ortaya çıkar ve bu melez varlıkların nasıl olduğu kesinlikle açıklanmaz. Arılar romandaki kadın karaktere tecavüz ettiği zaman karakter hayati bir tehlike yaşamaz. Tam

---

<sup>87</sup> Cooper, 1998, *a.g.k.*, 32.

<sup>88</sup> J-P. Durix (1998). *Mimesis, genres, and post-colonial discourse: deconstructing magic realism*. Basingstoke: Macmillan, s. 150-160.

<sup>89</sup> Durix, 1998, *a.g.k.*, 190.

<sup>90</sup> B. Cooper (1998). *Magical realism in West African fiction: seeing with a third eye*. London: Routledge, s. 33.

<sup>91</sup> R. Wilson (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 222.



tersine sadece hamile kalır. Böylece kendi yasaları olan bu iki farklı dünya iç içe geçtiği zaman iki farklı sonuç doğurur. Yeni bir organizma ve yeni bir alan ortaya çıkar.

Büyülü gerçekçilikteki melezlik, genel itibariyle hem sömürge sonrası farklı kültürlerin kaynaşmasından hem de bu mezeliğin postmodern tekniklerle zenginleştirilmesinden dolayı bilinen gerçekliğin sınırlarını genişletme potansiyeli sınırsızdır. Dolayısıyla bu tür bir mezelleştirme tekniği sadece konu, anlatı yapısı ve karakterlerde değil zaman ve mekân oluşturmada da temel bir rol oynar. Örneğin Yüzyıllık Yalnızlık romanında yağmurun 4 yıl, 11 ay ve 2 gün boyunca yağması, ya da her zaman mart ayında ve pazartesi gününde olan bir odanın bulunması gibi zamansal betimlemeler Faris'e göre "bizim zaman algımızı sarsar".<sup>92</sup> Flores zaman ve mekândaki belirsizliği Kafka'dan örnek vererek açıklamaya çalışır. Flores, Gregor Samsa'nın bir sabah böcek olarak uyanması hakkında şu yorumu yapar: "Kafka'nın anlatısı yumuşak, yarı saydam olarak bir sonsuz, zamansız perspektife bağlı kalıyor. Zaman bir tür zamansız akışkanlık içinde var ve gerçek dışı olan gerçekliğin bir parçası olarak gerçekleşiyor".<sup>93</sup> Flores'in bu tanımını referans alan Roland Walter, Ron Arias'ın yazdığı *The Road to Tamazunchale (1975)* hakkında "konu, zaman ve mekânın doğrusal, kronolojik sırasını kaldırıyor ve gerçek olmayan gerçekleri, olayları ve karakterleri ayırt etmeyi neredeyse imkânsız hale getiren bir zaman-mekân sürekliliği yaratıyor"<sup>94</sup> der. Özellikle bu hikâyede geçmişle bugün arasında herhangi bir geçiş sözcüğü kullanmadan geçmişi ve bugünü bir bütün hale getirdiğinin altını çizer.<sup>95</sup>

Genel olarak daha çok batılı postmodernist yazarlar tarafından yapılan değerlendirmelerde büyülü gerçekçi olay örgüsü çizgisel zamanı değil döngüsel zamanı kullanır. Sangari ise büyülü gerçekçilikte doğrusal zamanla döngüsel zamanın birlikte olduğunu ileri sürerek "doğrusal zamanla dairesel zamanın birbiriyle oynaması büyülü gerçekçiliğin ardışık ya da ardışık olmayan zamanlar arasındaki sıralamalar, gerilimler ve kesintileri üretme ve onları yönetme kapasitesiyle kavrayış gücünü kazanır"<sup>96</sup> yorumunu yapar ve büyülü gerçekçilikteki zamanın mezeliğini vurgular. Cooper, Sangari'nin bu düşüncelerine katılarak büyülü gerçekçiliğin tarihin çizgisel zamanına ya

---

<sup>92</sup> W. Faris (2004). *Ordinary enchantments: magical realism and the remystification of narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press, s. 24.

<sup>93</sup> A. Flores (1955). Magical realism in spanish american fiction. *American Association of Teachers of Spanish and Portuguese (AATSP)*, 38(2), s. 91.

<sup>94</sup> R. Walter (1993). *Magical realism in contemporary chicano fiction*. Frankfurt: Vervuert, s. 26.

<sup>95</sup> Walter, 1993, *a.g.k.*, 30.

<sup>96</sup> K. Sangari (1987). The politics of the possible. *Cultural Critique*, 7, s. 172.

da mitolojinin çizgisel zamanına dayanmadığını, zamanın hareketli bir zaman ve mekânda dengede durduğunu, bir anlamda üçüncü bir zamanın ortaya çıktığını öne sürer.<sup>97</sup>

Rawdon Wilson, büyülü gerçekçi anlatılarında mekânın üçüncü türden bir mekân oluşturduğunu belirtir ve “...tipik olarak, büyülü gerçekçi kurgusal dünya, metin dışı dünya ile bağlantılı olduğunu ileri sürer ve bu kurgusal dünya gerçekliğin titreştiği açık bir yarı saydamlık yaratabilir”<sup>98</sup> tespitini yapar. Wilson bu ortaya çıkan yeni mekânın deneyimlenemeyeceğini ama büyülü gerçekçi kurguda her zaman oradaymış gibi normalleştiğini belirtir.<sup>99</sup>

Sonuç olarak Faris’in belirttiği üzere “...gerçekçiliğin mekânsal homojenliği eski kutsal mekân biçimlerini yok eder”.<sup>100</sup> Büyülü gerçekçi kurgu aşına olduğumuz zaman ve mekân dışında yeni bir zamansallık ve mekân biçimi yaratır. Geleneksel doğum, yaşam, ölüm ve ölüm sonrası çizgisine dayanan yaşam çizgisini sorgular ve birbirine geçirir. Ne var ki bu döngüsel bir zaman anlayışının dışında hem çizgisel hem de döngüselin sınırlarının birbirine girdiği melez bir yapıda sunulur.

Genel olarak birçok büyülü gerçekçi kurguda, söz edilen karakteristikler değişken oranlarda kullanılmasına rağmen temel olarak melezlik; doğaüstü olanı gündelik gerçeklik içindeymiş gibi ifade eden yazarsal ketumluk; post-kolonyal ülkelerin hissiyatını anlatan bir karşı çıkış, büyülü gerçekçi kurgunun temel karakteristiklerini oluşturmaktadır. Mevcut akademik çalışmalar bu karakteristikler üzerinde uyuşum sağlamış görünmektedir. Animasyon formunun büyülü gerçekçi kurgunun tarihsel sürecinde, bu anlatı moduyla kurduğu ilişki ağlarını anlayabilmek ortak toplumsal, ekonomik ve kültürel bağlamları incelemek gerekir. Bu amaç doğrultusunda önce Avrupa ve kısmen ABD’de anlatısal animasyonun kökenlerine bakılması gerekir.

---

<sup>97</sup> B. Cooper (1998). *Magical realism in West African fiction: seeing with a third eye*. London: Routledge, s. 33.

<sup>98</sup> R. Wilson (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 217.

<sup>99</sup> Wilson, 1995, *a.g.k.*, 217.

<sup>100</sup> W. Faris (2004). *Ordinary enchantments: magical realism and the remystification of narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press, s. 24.

## 2. AVRUPA'NIN BÜYÜLÜ GERÇEKÇİLİĞİ VE ANLATISAL ANİMASYONUN İZLERİ

### 2.1. I. Dünya Savaşı Öncesi Genel Durum

20. yüzyıl özellikle iki dünya savaşının getirdiği yenilik ve yıkım, bilimsel ve teknolojik buluşlar, ekonomik krizler, köleliğin kaldırılması, kadınlara yasal haklar verilmesi, sanatta birçok akım ve hareketin ortaya çıkması gibi ekonomik, toplumsal, kültürel ve siyasi hayattaki birçok yaratımın ve yıkımın bir arada olduğu bir çağdır. Bu nedenle Hobsbawn, 20. yüzyılı “aşırılıklar çağı” olarak nitelendirir.<sup>101</sup> Gerçeklik kodlarının sarsılıp yeniden sorgulanmasıyla birlikte gerçekliğin ne olduğuna dair birçok fikir ortaya atılır. Bu dinamizm içinde özellikle ortaya çıkan bu yeni bakış açıları ile birlikte literatüre göre büyümlü gerçekçilik bu sorgulama ortamında doğar. Büyümlü gerçekçilik teriminin bütün bu hareketlilik içinde, yüzyılın başındaki savaşların ve kültürel dönüşümlerin merkezinde yer aldığı Almanya’da ortaya çıkması, özellikle Almanya’nın I. Dünya savaşı öncesindeki ve sonrasındaki toplumsal, ekonomik, siyasi ve kültürel yapısındaki değişimlerle yakından bağlantılıdır.

19. yüzyıl Avrupa merkezli büyük sanat hareketlerinin üst üste ortaya çıkması genel olarak döneminin koşulları içinde başta endüstri devrimi ve yeni bir toplumsal kültürel dönüşümün sonucu olarak görülür. Endüstri Devrimi ile birlikte ulaşım ve iletişim araçlarında birçok yenilik olur. Buharlı tren, telefon, otomobil, fotoğraf, sinema teknolojileri, ampül gibi birçok yenilik insanların yaşamını derinden etkiler. Ortaya çıkan bu yeni toplumsal ve kültürel yapı birçok düşünür tarafından ele alınır ve bu doğrultuda yeni teoriler ve fikirlerin önünü açar. Sigmund Freud (1836-1939) bilinçdışı kavramıyla insana dair yeni bir pencere açarken, Karl Marx (1810-1839) ekonomik-politik teorisiyle topluma farklı bir bakış açısıyla dönemini derinden etkiler. Natüralizmin iyimser deneysel akli ve pozitivist dünya görüşü karşısında doğal olarak yeni arayışlar ve fikirler ortaya çıkar. Özellikle Nietzsche, döneminin bütün değerlerini sorgulayarak hem kendi çağının hem de 20. yüzyılın düşünce yapısına büyük etkilerde bulunur. Hem natüralistleri hem de ona karşı çıkanları farklı biçimlerde etkilemesine rağmen her iki tarafında ortak noktası “çağdan memnun olmayış, ona karşı bir öfkedir”.<sup>102</sup>

---

<sup>101</sup> E. Hobsbawn (1996). *Kısa 20. yüzyıl 1914-1991: aşırılıklar çağı*. (Çev. Yavuz Alogan), İstanbul: Sarmal Yayınevi.

<sup>102</sup> G. Aytaç (1983). *Çağdaş Alman edebiyatı tarihi*. Ankara: Gündoğan, s. 1.

19. yüzyıla ait bu kültürel ve toplumsal dönüşümlere, sanatçılar ve edebiyatçılar da kayıtsız kalmaz ve birçok hareket ve akımın doğmasında öncü bir rol oynarlar. Bu dönemde özellikle klasik değerleri sorgulayan, yeniliği arayan sanat arayışı kendisini dışavurumculuk, kübizm, fovizm, fütürizm gibi farklı isimlerle gösterir. Natüralizmin getirdiği maddi gerçekliği reddeden bir sanat anlayışı, Nietzsche ve Freud'un da etkisiyle bireye, insan zihnine ve idealizme vurgu yapar. Dış dünyadan uzaklaşma ve bireyin kendisine dönmesi sonucu özellikle sanat alanında soyuta yönelme şeklinde kendisini gösterir.

I. Dünya savaşı öncesinde özellikle dışavurumculuk ve fütürizmin hem Almanya da hem de Avrupa'da baskın olduğu görülür. Dışavurumculuğun tarih boyunca hep var olmasının yanısıra bir hareket olarak ortaya çıkışı ve gelişmesi 19. yüzyıl sonu, 20. yüzyıl başında Almanya'da gerçekleşir. Dışavurumculuğun ortaya çıkmasında başlıca belirleyici faktör özellikle Germen temellerinde var olan "sosyal krizler ve düşünsel gelişme çağlarında ortaya çıkmış yaşam anlayışıdır"<sup>103</sup>.

Bu noktada aydınlanmanın aklına karşı coşkuyu ön planda tutan romantizmin Almanya'da ortaya çıkması gibi benzer karakteristikleri barındıran dışavurumculuğun bu coğrafyada kendisini bulması kendi kültürel kodlarına uygun bir tavidir. Genellikle Alman dışavurumculuğu olarak tanınan dışavurumculuk hareketi önce resim sanatında, Almanya'da iki sanatçı grubu olan *Die Brücke (Köprü)* ve *Der Blaue Reiter (Mavi sürücüler)* arasında ortaya çıkar. Dışavurumcu sanatçılar ve edebiyatçılar Nietzsche'nin var olan geleneksel değerler karşılığında ve Sigmund Freud'un dış etkenler yerine bilinçdışı dünyayı ön plana çıkardığı psikanaliz kuramından etkilenirler. Bu kuramlar kendi düşünce biçimleriyle örtüşmektedir. Aytaç'a göre ilk başlarda dışavurumculuk, estetik ve felsefeye dayalı bir eğilim olarak ortaya çıkar. Nietzsche'nin izinden giderek modern hayatın anlamsızlığından şikâyet edip, 19. yüzyılın getirdiği pozitivist dünya anlayışını reddederler.<sup>104</sup>

Dış dünya yerine insanın iç dünyasına yönelen dışavurumcular, gerçekliğin dışarıdan değil içeriden yaratılarak var olması gerektiğini öne sürerler. Pozitivist aklı dışarıda bırakıp düşüncenin yalnız başına toplumu ve dış gerçekliği değiştirebileceği inancını taşırlar. Yapı itibariyle modernist olan dışavurumculuk, modernizme bir tepki olarak pasifist ve anarşist bir duruş sergiler. Dışavurumcular savaşa karşı bir tavır

---

<sup>103</sup> A. Turani (2010). *Dünya sanat tarihi*. İstanbul: Remzi Kitapevi, s. 577.

<sup>104</sup> G. Aytaç. (2005). *Çağdaş Alman edebiyatı*. Ankara: Babil Yayıncılık. s. 101.

takinirken aynı dönemin popüler diğer bir akımı olan fütüristler ise savaşın getirdiği dinamikliği, makineleşmeyi coşkuyla karşılar.

Fütüristler, Birinci Dünya Savaşı'ndan hemen önce İtalya'da bir grup İtalyan sanatçı tarafından ortaya çıkarılan devrimci ruhlu bir akımdır. Akım 1909 yılında Filippo Tommaso Marinetti tarafından hazırlanan bir manifestoyla başlatılır. Marinetti İtalya'nın geçmişiyle bağlarını kopması durumunda geleceğe yönelik büyük bir sıçrama yapabileceğini öne sürer. Bu açıdan fütüristler, dışavurumcular gibi geleneği tamamen yıkmak için geçmişi tamamen reddetmektedirler. Geçmiş ve gelenekleri yeniliğin önündeki engeller olarak görürler. Bu dönemde özellikle Henry Bergson'un "*e'lan vital (yaşamlı atılım)*" kavramıyla öne çıkan zaman anlayışından, Nietzsche'nin "ahlâsız üstün adam" ve Georges Sarel'in "zorlu gücün teorisinden" etkilenirler.<sup>105</sup> Her şeyin bir devinim içinde olduğunu, değişmeyen tek şeyin değişim olduğunu içselleştirip, hareketli anı resmetmeye çalışırlar. Uçak, köprü, tren, silah, araba gibi her türlü modern teknolojiyi göklere çıkarmanın yanı sıra saldırgan bir tutum içinde savaş çığırtkanlığı yaparak, savaşın bütün geçmişi temizleyip yeni bir dünyanın kapılarını açacağını ileri sürerler. Bu yönleriyle oldukça politik bir akım olan fütürizm, Faşist Partisi'nin sanatı olarak da isimlendirilir.<sup>106</sup>

I. Dünya Savaşı öncesi Avrupa ve Almanya'da mevcut sanat anlayışında genel olarak bu iki eğilim ön plana çıkar. Hem dışavurumcular hem de fütüristler nesnelliğe ya da gelenekselliğe muhalif bir tutum sergilemekte, geçmişe yönelik bir bağlılığı kabul etmemektedirler. Doğal dünyanın ve geleneğin dışlanması temelinde genel olarak artan teknolojinin de etkisiyle yeni bir dünya ve yeni bir düzen arayışı savaş öncesi sanatsal ve toplumsal iklimi karakterize eder. Büyülü gerçekçiliğin ortaya çıktığı, savaş sonrası yönetimi olan Weimar Cumhuriyeti'nin toplumsal ve siyasal koşullarının anlaşılması açısından bu iki akım önem teşkil eder. Özellikle Nietzsche, Freud, Bergson gibi düşünürlerin dolaylı ya da dolaysız olarak savaş öncesi bu atmosferi oluşturmada büyük etkilerinin yanı sıra, sanayileşme devrimiyle paralel gelişen fotoğraf, araba, tren gibi teknolojik gelişmelerin çağın düşünce yapısındaki rolü önemlidir.

---

<sup>105</sup> A. Turani (2010). *Dünya sanat tarihi*. İstanbul: Remzi Kitapevi, s. 605.

<sup>106</sup> Turani, 2010). *a.g.k.*, 605.

## 2.2. Weimar Cumhuriyeti'nde Kültürel ve Siyasal İklim

I. Dünya Savaşı, 1914 yılında başlar ve yaklaşık dört yıl sürer. Avrupa'nın göbeğinde başlayan bu savaş birçok kıtayı etkisi altına alır. Birleşik Krallık, Fransa ve Rus İmparatorluğu ile Alman İmparatorluğu, Avusturya-Macaristan İmparatorluğu ve İtalya Krallığı (daha sonra taraf değiştirmiş, yerine Osmanlı İmparatorluğu katılmıştır) arasında başlayan savaş daha sonra Japonya, ABD ve diğer ülkelerinde girmesiyle küresel boyuta kavuşur. 19. yüzyılın getirdiği teknolojik sıçramalar savaş teknolojilerine de yansımış ve tankların, uçakların, makineli silahların kullanımıyla birlikte yetmiş milyona yakın askerin katıldığı savaşta on milyondan fazla insanın ölmesine, kaybolmasına ve yaralanmasına neden olur.<sup>107</sup> Savaş sonucu imparatorluklar parçalanır, büyük ekonomik, siyasal ve toplumsal dönüşümler beraberinde gelir.

Almanya bu savaşın merkezinde yer alır ve dolayısıyla en çok etkilenen ülke olur. Savaşın son yıllarında zaten oldukça tükenmiş olan Almanya hem çok büyük insan kaybı yaşar hem de kendi içinde sosyal ve siyasal sorunları derinleşir. Savaş kaybedince içerideki muhalif seslerin sesi iyice yükselir ve kötümser bir belirsizlik Alman toplumunun geneline hâkim olur. Savaşın son yıllarında iyice mevcut koşulların kötüleşmesi, halkın açlıkla yüzleşmesi ve sefaletin artması ülkede özellikle işçi grevlerinin ve muhalefetin artmasına neden olur.<sup>108</sup> Rusya'daki devrimi de örnek alan işçilerin protestoları ağır bir şekilde bastırılınca protestolar daha da artar ve kral II. Wilhelm, Münih'ten kaçınca ortaya çıkan yeni "Devrim Meclisi" tarafından Kurt Eisner başbakan olarak ilan edilir. Fakat anarşi ortamı bununla bitmez ve yen bir kurucu meclis oluşturulması için Almanya'nın Weimar kentinde monarşi yerine milli bir meclis kurulması kararı alınır ve böylece Weimar Cumhuriyeti dönemi başlamış olur.

Hem içte hem de dışta birçok zorluğun ortasında doğmuş olan Weimar Cumhuriyeti 1933 yılında Adolf Hitler'in iktidar olmasına kadar varlığını sürdürür. İktidar'a gelmez 1919 yılında dayatılan Versay Barış Antlaşması çok ağır şartlar taşıdığı için Almanya sadece toprak kaybetmez, yüksek miktarda savaş tazminatları ödemek durumunda kalır ve ülkenin ordu bulundurma kapasitesi düşürülür. Başlangıçtaki bu kriz yılları, bir süre sonra Almanya'nın Milletler Cemiyetine katılmasıyla biraz yumuşamasına rağmen 1929'daki New York Borsası'ndaki çöküş Almanya'yı tekrar

---

<sup>107</sup> <https://www.britannica.com/event/world-war-i/killed-wounded-and-missing>.(Erişim tarihi: 06.09.2019)

<sup>108</sup> D. Peukert (1993). *The Weimar Republic*. New York: Hill and Wang, s. 64.

ekonomik olarak çökme noktasına getirir ve Hitler yönetimine giden yol açılır. Almanya'nın bu dönemdeki siyasi çalkantıları, ekonomik problemler toplumda oldukça hoşnutsuz bir durum yaratır. Özellikle sömürgelerine, kendi madenlerine el konulan Almanya halkı, hiperenflasyon nedeniyle sefalet içinde yaşar. Bu sefalet, Alman kültürünü olumsuz biçimde etkiler, adi suçlar, fuhuş ve yolsuzluk artar, eğitilmiş kesimin saygınlığı yerine servetin ve gücün önemli olduğu bir dönem yaşanır.<sup>109</sup>

Bütün bu olumsuz atmosfer, Weimar döneminde sanat ve kültür üzerinde olumlu bir etkinin de ortaya çıkmasına zemin hazırlar. Weimar dönemindeki karmaşa, güvensizlik ortamı sanat, edebiyat, bilim alanında yeni sorgulamaların yapılmasına neden olur. Ülke, Berlin Avusturya-Macaristan imparatorluğundan gelen Kafka, İngiltere'den gelen Virginia Woolf gibi yazarların ve birçok sanatçının akın ettiği bir yer olur. Uluslararası toplumdan dışlanmalarına rağmen Albert Einstein, Werner Heisenberg gibi Alman bilim adamları sayesinde Almanya, o dönem en çok Nobel Ödülü kazanan ülke durumundadır.<sup>110</sup> Yine Theodore Adorno, Max Horkheimer gibi birçok filozof sayesinde Frankfurt Okulu Batı düşüncesinde oldukça etkili argümanlar üretir.<sup>111</sup> Sinema'da etkisini sürdürmeye devam eden dışavurumculuk *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1919)*, *Nosferatu (1922)* gibi sinema tarihinde çok önemli bir yere sahip olan filmler Weimar Cumhuriyeti döneminde ortaya çıkar. Weimar Cumhuriyeti resim, sinema, edebiyat, bilim, felsefe, mimari ve müzik alanında bütün dünyayı derinden etkileyen izler bırakır. Oldukça karmaşık ama bir o kadar da özgün olan bu kültürel ortamda büyümlü gerçekçilik teriminin bu dönemde ortaya çıkması, dönemin toplumsal ve kültürel kodlarına uygundur. Dolayısıyla genel olarak Weimar Almanya'sının mevcut ekonomik, toplumsal ve kültürel koşulları, dönemin büyümlü gerçekçi sanatçılarının arkasındaki felsefi ve sanatsal örüntünün bir ayağını oluşturur.

### 2.3. Henry Rousseau ve Naif Gizem

I. Dünya Savaşı, özellikle dışavurumculuğa karşı bir tepkinin oluşmasına neden olur ve resim sanatında “düzene dönüş” hareketini başlatır. Bunun yanında büyümlü gerçekçi resimlerin ortaya çıkmasında yadsınamaz bir rolü olur. Toplumsal ve kültürel

---

<sup>109</sup> C. Storer (2015). *Weimar döneminin kısa tarihi*. (Çev: Sedef Özge), İstanbul: İletişim Yayınları, s. 121.

<sup>110</sup> P. Watson (2010). *The German genius: europe's third renaissance, the second scientific revolution and the twentieth century*. New York: HarperCollins, s. 96.

<sup>111</sup> Storer, 2015, *a.g.k.*, 197.

yaşamda savaşın getirdiği bu büyük değişim içinde, büyümlü gerçekçi ressamlar üzerinde iki ismin dikkate değer etkisi olduğu görülür. Bunlardan biri Henri Julien Félix Rousseau (1844-1910), diğeri ise metafizik sanatla özdeşleştirilen Giorgio de Chirico (1888-1978)'dur. Her ikisi de savaş öncesi ve savaş sırasında var olan sanat anlayışından farklı bir çizgi de yürürler. Schmied, büyümlü gerçekçiliğin iki temel öncüsünün Rousseau ve Chirico olduğunu şu sözlerle ifade eder:

“Nesnelerle ilgili olan bu yeni ilişkiyi gözlemlemek amacıyla her şeyden önce gerekli olan şey onlar hakkında bildiğimiz her şeyi unutmaktır. De Chirico'nun sözleriyle 'her fikir ve her sembolü barındıran bir resim'. Daha sonra, sanatçının bakış açısına daha önce bir kavram yüklenmemişse sanatçı ilk gözlemci olarak, nesnelerin içindeki orijinal karakteri Henri Rousseau'nun dediği gibi 'Sanki nesnenin yaratılışının ilk günü gibi' ortaya çıkacaktır”.<sup>112</sup>

Schmied, nesnelerin özünü görebilmek için nesnelere yeni bir gerçeklik algısı bağlamında yeniden görebilme fikrinin, Chirico ve Rousseau'nun resim sanatında temellerini attıklarını belirtir.<sup>113</sup> Bu bakımdan sadece büyümlü gerçekçi sanatçılar ve sanat dünyası üzerinde değil özellikle sürrealistler üzerinde de etkili olurlar. Geleneksel anlamda bir sanat eğitimi almayan Henri Rousseau, sanat müzelerindeki resimlerden, botanik bahçelerinden ve doğa tarihi müzelerinden yararlanarak kendisini eğitir. Yaptığı portre ve manzara resimlerinde anatomi ve perspektif hataları nedeniyle çocuksu ve naif olarak nitelendirilir, genel olarak çağdaşları tarafından küçümsenir. Özellikle Paris'in resmî sanat dünyası tarafından dışlanmış, değeri ve etkileri çok sonra keşfedilir. Picasso, Paul Signac, Camille Pissarro gibi dönemin önde gelen sanatçıları tarafından oldukça takdir edilen Rousseau'nun büyümlü gerçekçilik üzerindeki naif ve neo-primitist etkisini Franz Roh, 1958 yılında yazdığı kitapta fark eder ve onu Scholz, Spies gibi büyümlü gerçekçi ressamları etkileyen sanatçı olarak tanımlar.<sup>114</sup>

Rousseau'nun kullandığı canlı renkler, belirsiz mekânlar, gerçekçi olmayan ölçek ve dramatik yoğunluk eserlerine rüyamsı bir nitelik kazandırdığı için çağdaşlarından oldukça farklıdır. Büyümlü gerçekçilik kavramını ilk ortaya alan Franz Roh büyümlü gerçekçiliği tanımlamadan üç yıl önce Rousseau üzerine yazdığı makalede, Van Gogh ve Paul Cezanne'nin baskın olduğu bir dönemde ortaya çıkan Rousseau'nun tarihsel rolüne

---

<sup>112</sup> W. Schmied (1969). *Neue sachlichkeit und magischer realismus in Deutschland 1918-1933*. Hannover: Fackelträger-Verlag Schmidt-Kuster Gmb H, s. 29.

<sup>113</sup> Schmied, 1969, **a.g.k.**, 30.

<sup>114</sup> F. Roh, J. Roh (1968). *German painting in the 20th century*. New York: Graphic Society, s. 71-72.



değirir ve bu bu rolü şu şekilde ifade eder: “genç ressamların soyut dışavurumculuktan Rousseau’ya geçmesindeki neden, günlük dünyanın büyüünde yatar”<sup>115</sup>.

Rousseau’nun *Sleeping Gypsy (Uyuyan Çingene-1897)* isimli eserinde mehtaplı bir gecede, üzerinde doğuya ait bir kıyafet giymiş olan bir çingene çölün ortasında uyumaktadır (Bkz. Görsel 2.1). Uyuyan çingenenin yanında bir testi ve mandolin vardır. Çingenenin hemen üstünde bulunan aslan ise sakin bir şekilde yanında durmaktadır. Bu resim Carpentier’in Roh’un büyüülü gerçekçilik tanımını özetlediği “gerçek formların günlük realiteyle bağdaşmayacak bir şekilde bir araya gelmesi”<sup>116</sup> ifadesine uyar çünkü resimde birbiriyle normal şartlarda bir araya gelemeyecek nesnelere, tuhaf ve büyüülü bir atmosferde bir araya gelmektedir. Roh’a göre resmin serin ve durgun atmosferi, aslanın orantısız büyüklüğü ve ayın yansıyan ışığı tuhaf bir mitsel etki yaratır.<sup>117</sup> Rousseau bütün eserleri büyüülü gerçekçi nitelikler taşımasına rağmen özellikle Almanya üzerindeki sanatçılarda 1918-1933 yılları arasında düzen, istikrar, gerçeklik, huzur ve saf iyimserlik özlemini hissettirir.



**Görsel 2.1.** Rousseau, “The Sleeping Gypsy”, Tuval üzerine yağlı boya, 129,5 x 200,7 cm, 1897; The Museum of Modern Art, New York ([http://www.moma.org/collection/browse\\_results.php?object\\_id=80172](http://www.moma.org/collection/browse_results.php?object_id=80172) (Erişim tarihi: 25.09.2020))

<sup>115</sup> S. Menton (1983). *Magic realism rediscovered, 1918-1981*. Philadelphia: Art Alliance Press, s. 57.

<sup>116</sup> A. Carpentier (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 84.

<sup>117</sup> Menton, 1983, **a.g.k.**, 57.

## 2.4. Metafizik Sanat ve Tekinsiz Nesnelere

Büyülü gerçekçilik üzerinde önemli etkiler bırakan diğer bir sanatçı ise Yunan kökenli bir aileden gelen İtalyan Giorgio de Chirico (1888-1978)'dur. De Chirico sadece büyülü gerçekçi sanatçılar üzerinde değil, genel olarak 20. yüzyılın sanat anlayışı üzerinde de dikkate değer bir etki bırakır. Özellikle büyülü gerçekçiler gibi sürrealistleri de derinden etkiler. Kendi döneminin sanat anlayışını reddeder ve Rousseau gibi nesnelere içindeki anlama odaklanarak çağının sanatçıları arasında farklı bir pencere açar. Çalışmalarında farklı perspektifler ve sıra dışı gölgeler kullanır. Özellikle gözle görülen gerçekliğin yetersiz olduğunu savunur. Birbiriyle ilişkisiz nesnelere rüyamsı bir atmosferde bir araya getirir. Sanatçı çalışmalarını 1917 yılından itibaren "metafizik resim" olarak teorileştirir ve bunu dönemin ünlü *Valori plastici (1918-1922)* dergisinde yayınlar. Özellikle Nietzsche'nin etkisi altında kalan De Chirico yine Nietzsche'nin akıl hocalarından biri olan Schopenhauer ve Otto Weininger'in yanısıra resim alanında ölüm temasını çok kullanan sembolist Arnold Böcklin ve Max Klinger'den etkilenir.<sup>118</sup>

Hem klasisizm hem romantik hem de gerçekçi eğilimlerin bir karışımını eserlerinde sunan Arnold Böcklin (1827-1901) mitolojik sahneleri alegorik bir sembolizm kullanarak gerçekçi bir şekilde resmeder.<sup>119</sup> Soby'e göre De Chirico için Böcklin'in tekniği o kadar olağanüstüdür ki gerçeği gerçek dışı, gerçek dışıyı gerçekmiş gibi görür.<sup>120</sup> De Chirico, Böcklin hakkında yazdığı bir makalede *Centaur at the Village Blacksmith's Shop* (Bkz. Görsel 2.2) isimli eserini şu şekilde yorumlar:

"Şaşırtmanın etkisi, özellikle Böcklin'in *Centaur at the Village Blacksmith's Shop* adlı tablosunda güçlüdür. Bu hayali görüş ona aniden gelmiş olmalı. Kompozisyonun klasik ciddiyeti konunun tuhaflığını artırır. Köylüler çocuklarıyla birlikte bu ata bakmaya gelmişler, Köylü figürler Giotto ve Uccello'daki hayaletler gibi görünürler. Sentorun vücudu şaşırtıcı derecede gerçekçidir. Blok üzerinde toynağıyla demirciye yapılacak işi gösteren bu mükemmel yaratığa bakarken, "canavar" kelimesini hiç düşünmüyorsunuz; o sevimli biri, o güzel..."<sup>121</sup>.

---

<sup>118</sup> A. Turani (2010). *Dünya sanat tarihi*. İstanbul: Remzi Kitapevi, s. 615.

<sup>119</sup> P. Selz (1957). *German expressionist painting*. London: Univ of California Press, s.27.

<sup>120</sup> J. Soby (1966). *Giorgio de Chirico*. New York: Museum of Modern Art, s. 25.

<sup>121</sup> G. De Chirico (1915). *Noi metafisici. Cronache d'attualità*. s. 3.



**Görsel 2.2.** Böcklin, “Centaur at the Village Blacksmith's Shop”, Tuval üzerine yağlı boya, 100 x 80 cm, 1888; Budapest Museum of Fine Arts, Budapest, Hungary (<https://www.wikiart.org/en/arnold-bocklin/centaur-at-the-village-blacksmiths-shop-1888> (Erişim tarihi: 26.09.2020))

De Chirico'nun çalışmalarında ve metafizik resimlerinin temelinde en çok etkisi olan düşünürlerden biri Nietzsche'dir. Özellikle melankoli, mistik eğilimler, klasisizm ve kesin bir gerçekliğin olmayışı gibi konularla ilişkilendirilen resimleri bu konuda örnek gösterilir. Chirico mektuplarında bu etkiyi şu şekilde açıkça ifade eder:” Ben Nietzsche’yi gerçekten anlamış olan tek adamım, bütün eserlerim bunu ispatlamaktadır”<sup>122</sup>. Özellikle Nietzsche'nin *Tragedyanın Doğuşu* (1872) isimli eserinin Chirico üzerinde dikkate değer etkileri vardır.<sup>123</sup> Nietzsche ve Schopenhauer'un fikirleri doğrultusunda, gerçekliğin ve nesnenin görünenden daha fazla olduğunu, görünenin arkasında farklı bir gerçeklik olduğu düşüncesini benimseyen Chirico bunu bir dergideki yazısında şöyle vurgular “...her nesnede iki yön bulunur; her zaman gördüğümüz, herkesin gördüğü, bilinen yan ve ruhsal ve metafizik olan ancak nadir kimselerin, berrak bilinç anlarında, metafizik

<sup>122</sup> G. Roos (1999). *Giorgio de Chirico e alberto savinio. Ricordi e documenti. Monaco milano firenze 1906-1911*. Bologna: Eclizioni Bora, s.422.

<sup>123</sup> J. Soby (1966). *Giorgio de Chirico*. New York: Museum of Modern Art, s. 27.

meditasyonla görebildiği yan. Bir sanat yapıtı, dış görünüşünde görülemeyen bir şeyi anlatmalıdır”.<sup>124</sup>

Bu sözler Chirico'nun Carlo Carra ile birlikte kurucusu olduğu “metafizik resmin (*Scuola Metafisica*)” temel ilkesini oluşturur. De Chirico'nun kasvetli dünyası, izole ve gizemli nesnelere Franz Roh tarafından çok önemli kabul edilir.<sup>125</sup> Büyülü gerçekçilik kavramını ilk ortaya atan Franz Roh, Alman büyümlü gerçekliğinin de Chirico ve Carra'nın metafizik resmine borçlu olduğunu açıkça kabul eder ve De Chirico ve Carra tarafından yapılan iki resmi 1925 yılında yazdığı *Nach-Expressionismus, Magischer Realismus* kitabına da koyar (Bkz. Görsel 2.3). De Chirico'dan etkilenen büyümlü gerçekçi sanatçılar, resimlerine insanları ve doğayı da ekleyerek Chirico'nun resimlerinin netliğini, kasvetli ve rahatsız edici atmosferini korurlar. Dolayısıyla De Chirico farklı perspektifiyle Almanya'da ortaya çıkan büyümlü gerçekçi ressamlar üzerinde önemli bir etkiye sahiptir.



**Görsel 2.3.** Franz Roh'un kitabında yer alan Chirico'ya ait bir resim. Chirico, “The Delights of the Poet”, Tuval üzerine yağlı boya, 69,5 x 86,3 cm, 1912, Museum of Modern Art, New York (<https://www.reproduction-gallery.com/oil-painting/1343100665/the-delights-of-the-poet-1912-by-giorgio-de-chirico/1888> (Erişim tarihi: 26.09.2020))

<sup>124</sup> R. Carrieri (1950). *Pittura [e] scultura d'avanguardia in Italia:(1890-1950)*. Milan: Edizioni della conchiglia, s. 103.

<sup>125</sup> I. Guenther (1995). *Magic realism, new objectivity, and the arts during the Weimar Republic*. Durham: Duke University Press, s. 42.

## 2.5. Büyülü Gerçekçi Tepki ve PostExpressionizm

I. Dünya Savaşı, insanların 19. yüzyılın getirdiği yeni bir düzen, geleneğin reddedilmesi gibi fikirlerin sorgulanmasına yol açar. Batı dünyasının rasyonalite ve teknoloji konusundaki sınırlamalarına karşı bir tepki ortamı oluşur. Vaat edildiği gibi rasyonel akıl ve teknoloji bir mutluluk getirmemiş tam tersine yıkım ve sefalet getirir. Bu savaşta birçok Avrupalı sanatçı askerlik görevi yaparken ölür. Almanya bu savaştan en çok zarar gören ülke olduğu için özellikle sanat alanında dışavurumculuğa ve soyut resime karşı bir tepki durumu oluşur. Savaşın getirdiği acı gerçekle yüzleşen sanatçılar fütüristlerin ve dışavurumcuların gelenek karşıtı ve nesnellik karşıtı söylemlerine artık itibar etmez, tam tersine gelenek ve doğal dünyaya yeniden dönmenin yollarını ararlar.

I. Dünya savaşı sonrası ortaya çıkan bu yeni gerçeklik arayışı biraz sorunludur. Çünkü dışavurumculuk öncesi pozitivist gerçeklik anlayışı kökünden sarsılır.<sup>126</sup> Örneğin Einstein'ın görecelik teorisi zaman ve mekân kavramlarını sorgular; Max Planck, Werner Heisenberg gibi fizikçilerle birlikte yeni fizik yasalarını ortaya çıkarır. Artık fizik yasalarının kesinliğinden kuşku duyulmaya başlanır. Benzer şekilde psikoloji alanında Sigmund Freud ve Carl Gustave Jung'un fikirleri insan ve topluma dair gerçekliği sorgular ve gerçeklikle ilgili yeni düşünme biçimlerinin önünü açar. Nietzsche'nin ve Schopenhauer'un gerçeklik sorgulayışları, Bergson'un zaman ve mekân hakkındaki görüşleri, Rousseau ve Chirico'nun öncül resimleri de yeni bir eleştirel düşünce yapısının ve sanat anlayışının ortaya çıkmasının önünü açar.<sup>127</sup> Dolayısıyla geleneği reddeden ve tamamen bilime yönelmiş içerik yoksunu bir sanat anlayışına karşı tepki dönemin genel durumunu yansıtır.

Kendi tarihsel kültürel yapısına uygun olan dışavurumculuk Almanya ile özdeşleştiği için, dışavurumculuğa tepki de en çok Almanya'da oluşur. Eski gelenekleri reddeden dışavurumculuk ve diğer modern akımlar içerikten daha çok biçime önem vermiştir. Böylece savaş öncesi akımları eleştiren, daha yalın bir gerçekçilik arayışında olan yeni bir eğilimin ortaya çıktığı görülür. 1920 yılında Worringer'in yaptığı duygusal bir konuşmada dışavurumculuğun öldüğü ilan edilir.<sup>128</sup>

---

<sup>126</sup> G. Aytaç (2005). *Çağdaş Alman edebiyatı*. Ankara: Babil Yayıncılık, s. 217.

<sup>127</sup> Aytaç, 2005, . *a.g.k.*, 217.

<sup>128</sup> G. Lucas (1966). *Problemas del realismo*. Mexico City, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, s.217.

Weimar döneminin sanat anlayışını derinden etkileyen bu yeni gerçeklik anlayışı özellikle resim sanatında kendisini gösterir. Diğer akımların aksine herhangi bir manifesto ya da grup altında resmî bir şekilde dile getirilmez. Franz Roh, 1925’de ilk defa bu yeni ortaya çıkan post-dışavurumcu sanat yönelimi için büyüü gerçekçilik terimini kullanır (Bkz. Terim Olarak Büyüü Gerçekçilik). Roh, bu dönemde ortaya çıkan büyüü gerçekçileri üç gruba ayırır:

1. Kuzey ve doğu Almanya’daki agresif, sosyal muhalifler: Grosz, Dix, Gunther
2. Güney Almanya ve Münih’teki melankolikler De Chirico’dan etkilenenler: Schrimpf, Mense, Kanoldt
3. Detaylı, titizce boyanmış pastoral resimler; Henri Rousseau’nun etkisi altında olanlar: Scholz, Spiess.<sup>129</sup>

George Grosz (1893-1959) ve Otto Dix (1891-1969) gibi büyüü gerçekçiliğin verist sol kanadını temsil eden bu ressamalar, resimlerinde özellikle savaşı ve burjuva kapitalizmini eleştirirler.<sup>130</sup> George Grosz özellikle Chirico’nun da etkisiyle Berlin burjuva yaşamını karikatürize ettiği resimleriyle Alman toplumunu saldırgan bir şekilde resmeder.<sup>131</sup> Eserlerinde genel olarak şehirler, şişman iş adamları, hayat kadınları, cinsellik ve savaşta yaralanmış askerleri konu edindir. Başlangıçta fütürizm ve dışavurumculuğun etkisine giren Grosz daha sonra dada hareketinin kurucuları arasında yer alır. 1920 yılından itibaren büyüü gerçekçi çalışmalar yapmaya başlayan Grosz’un özellikle *Gray Day (1921)* isimli çalışması dikkat çeken çalışmalarından biri olur (Bkz. Görsel 2.4). Bu resimde kafası karikatür şeklinde bir iş adamı, arka planda eli olmayan bir asker ile ters yönlere gitmektedir. Politik olarak oldukça güçlü bir eleştiri içeren bu resimler biçim olarak Grosz’un karikatürümsü hicivlerinden farklılık gösterir.<sup>132</sup>

---

<sup>129</sup> F. Roh, J. Roh (1968). *German painting in the 20th century*. New York: Graphic Society, s. 71-72.

<sup>130</sup> S. Menton (1983). *Magic realism rediscovered, 1918-1981*. Philadelphia: Art Alliance Press, s. 32.

<sup>131</sup> N. Lynton (2004). *Modern sanatın öyküsü*. (Cevat Çapan, Sadı Öziş), İstanbul: Remzi Kitabevi, s. 374.

<sup>132</sup> B. Lewis (1971). *George grosz: art and politics in the Weimar Republic*. Madison: The University of Wisconsin Press, s. 98.



**Görsel 2.4.** Grosz, “The Gray Day”, Tuval üzerine yağlı boya, 115 x 80 cm, 1921, Nationalgalerie, Berlin (<https://www.wikiart.org/en/george-grosz/the-gray-day-1921> (Erişim tarihi: 26.09.2020))

Diğer bir verist olan Otto Dix, birçok üslup denemesine rağmen büyümlü gerçekçi resimleri ile dikkat çeker. Grosz gibi başlangıçta dışavurumculuğun etkisinde kalan Otto Dix, kübizm ve fütüristik formlarla meşgul olur. Dada akımına da katılan Otto Dix özellikle uzun yıllar gönüllü asker olarak katıldığı ve esir de düştüğü I. Dünya Savaşı sırasında gördüklerini çeşitli tekniklerle resmine yansıtır. Stilistik çeşitliliğe rağmen özellikle 1920’de yaptığı “Gayretli İşçi”, 1921’de “İki Çocuk, Kadın ve Çocuk”, “Kırmızı Şapkalı Kadın”, “Çıplak Mod” isimli tablolar Seymour’un sözleriyle “duygudan yoksundur ve büyümlü gerçekçiliğe daha yakındır”<sup>133</sup>. Örneğin *Dr. Mayer-Herman* isimli tablosunda genelde yuvarlak şekillerin baskın olduğu kompozisyonda, yine yuvarlak hatlara sahip iri bir diş doktoru, mesleğine ait aletlerin arasında önde durur (Bkz. Görsel 2.5). Arkasında duran parlak yuvarlak yüzeyden odanın geriye kalan kısmının boş olması resme “neredeyse kâbusumsu bir yoğunluk kazandıran doğüstü bir duruluk” katar.<sup>134</sup> Dix’in çalışmalarında öne çıkan “resimdeki pürüzsüzlük, detaylara olan dikkat, mekânlar

<sup>133</sup> Menton, 1983, **a.g.k.**, 33.

<sup>134</sup> H. Janson, A. Janson (2004). *History of art: the western tradition*. London: Prentice Hall Professional, s. 1022.

içinde gözlemlenen insanların grotesk yorumunun tatsız bir gerçeklikle birleştirmesi gibi özellikler onun büyülü gerçekçi yönünü gösterir”.<sup>135</sup>



**Görsel 2.5.** Dix, “Dr. Mayer-Hermann”, Ahşap üzerine yağ ve tempera, 149,2 x 99,1 cm, 1926, Artists Rights Society (ARS), New York ([https://www.moma.org/s/ge/collection\\_ge/artist/artist\\_id-1559\\_role-1\\_sov\\_page-90.html](https://www.moma.org/s/ge/collection_ge/artist/artist_id-1559_role-1_sov_page-90.html) (Erişim tarihi: 27.09.2020))

George Grosz ve Otto Dix gibi savaşa katılmayan ve farklı olarak güçlü bir eleştirel ifadeyi resimlerine koymayan Christian Schad (1894 -1982) en soğuk, en duygusallıktan uzak, en nesnel büyülü gerçekçi ressam olarak nitelendirilir.<sup>136</sup> Resimlerindeki nesnelliği o kadar güçlüdür ki Guenther’in tanımlamasıyla “...denekleri zaman içinde donmuş, dünyadan yabancılaşmış ve yalıtılmışlıklarında tamamen yalnızlardı”.<sup>137</sup> *Self-Portrait* (1927), *St. Genois d’Anneaucourt*(1927), *Portrait of an Englishman* (1926) gibi resimleriyle tuhaflığı ve tamamen sterilize bir nesnelliği bir arada sunar.<sup>138</sup>

<sup>135</sup> M. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 11.

<sup>136</sup> W. Schmied (1969). *Neue sachlichkeit und magischer realismus in deutschland 1918-1933*. Hannover: Fackeltrager-V erlag Schmidt-Kuster Gmb H, s.33.

<sup>137</sup> I. Guenther (1995). *Magic realism, new objectivity, and the arts during the Weimar Republic*. Durham: Duke University Press, s. 50.

<sup>138</sup> S. Menton (1983). *Magic realism rediscovered, 1918-1981*. Philadelphia: Art Alliance Press, s. 34.



Mimarlık eğitimi alan ve resme savaştan sonra başlayan Carl Grossberg (1894-140) yaptığı endüstriyel ve kentsel manzaralarla dikkat çeker. Normalde fabrika müdürlerinin siparişi üzerine yaptığı fabrikadaki mekânlar ve makinelerden farklı olarak kendisi için özel olarak yaptığı makine ve fabrika resimlerinde, perspektifi daha derin kullanarak yarattığı insansız, boş mekânlar ürkütücü ve büyümlü bir atmosfer yaratır.<sup>139</sup> *Schwarzbach Street in Wuppertal (1927)* isimli resminde, toplanıp oyuncak gibi hareket ettirilebilecek temelsiz evler ve köprüler illüzyonunu yaratır.<sup>140</sup> Benzer terkedilmiş mekân hissini Anton Raderscheid (1892-1970)'de resimlerinde yaratır. Veristler olarak gruplandırılan bu dört sanatçı daha çok büyümlü gerçekçiliğin eleştirel, soğuk ve keskin yönüyle nitelendirilirken Münih grubu sanatçıları olan Kanoldt, Schrimpf ve Mense ise daha pastoral ve şiirsel yönleriyle ön plana çıkarlar.<sup>141</sup>

Alexander Kanoldt (1881-1939) özellikle iç içe geçmiş çok perspektifli mimari manzara resimlerinde ve natürmortlarında büyümlü bir etki bırakır. Natürmortlarındaki saksı bitkileri, sürahiler ve açısız kaplar birbirinden ayrı, yumuşak bir boyamayla, sınırlı renklerle sessiz bir büyümlü değeri yansıtır.<sup>142</sup> Arkadaşı George Schrimpf (1889-1938) Kanoldt'tan farklı olarak aynı büyümlü atmosferi insanlarla oluşturur. Özellikle resimlerinde Rousseau'nun naif tarzının etkisini yansıtan Schrimpf, Carlo Carra ve Valori Plastici grubuyla çalışır. Carlo Mense (1887-1965)'de portreler üzerine çalışır ama Schrimpf'den farklı olarak çizdiği bireylerde gözleri vurgulamasından dolayı ürkütücü bir etki yaratır.<sup>143</sup> *Portrait of a Girl (Gina Falkenberg)* ve özellikle *Portrait of the Artist Davringhauen (1922)* tablolarında bu etki görülebilir (Bkz. Görsel 2.6).

---

<sup>139</sup> N. Lynton (2004). *Modern sanatın öyküsü*. (Cevat Çapan, Sadi Öziş), İstanbul: Remzi Kitabevi, s. 158.

<sup>140</sup> Menton, 1983, *a.g.k.*, 35.

<sup>141</sup> Menton, 1983, *a.g.k.*, 36.

<sup>142</sup> S. Michalski (1994). *New objectivity: painting, graphic art and photography in weimar germany 1919-1933*. Kohn: Taschen, s. 85.

<sup>143</sup> S. Menton (1983). *Magic realism rediscovered, 1918-1981*. Philadelphia: Art Alliance Press, s. 36.



*Görsel 2.6. Kanoldt, "Portrait of a girl", 52 x 46,9 cm, Karton üzerine yağlı boya, 1911, Staatliche Kunsthalle Karlsruhe, Germany ([https://artsandculture.google.com/asset/portrait-of-a-girl-alexander-kanoldt/\\_AGWfP4okEe0Ew](https://artsandculture.google.com/asset/portrait-of-a-girl-alexander-kanoldt/_AGWfP4okEe0Ew) (Erişim tarihi: 28.09.2020))*

Genel olarak Franz Roh tarafından büyülü gerçekçi olarak, Harloub tarafından yeni nesnelci olarak tanımlanan bu sanatçıların sınıflandırılmasında farklılıklar olmasına rağmen temel anlamda savaş sonrası savaşın getirdiği toplumsal, kültürel, politik ve ekonomik istikrarsızlığın yanında, düzene dönüş fikrinin ve değişen gerçeklik algılayışının bu resimlere temel bir yön verdiği ortadadır. Franz Roh'un diğerlerinden farklı olarak özellikle biçime yaptığı vurgularla bu eserleri betimlemesi yeni nesnellüğün popüler olması nedeniyle göz ardı edilir. Bir sonraki bölümde Franz Roh'un o dönemin büyülü gerçekçi karakteristiklerini tanımlama çabası, ilk olarak Almanya'da çıktığı düşünülen büyülü gerçekçiliğin resim sanatıyla olan ilişkisini anlamak açısından önemlidir.

## **2.6. Franz Roh'un büyülü gerçekçiliği**

Alman sanat eleştirmeni ve fotoğrafçı olan Franz Roh, I. Dünya Savaşı sonrası ortaya çıkmış olan duyguların arka plana itildiği, yeni bir gerçeklik algılayışının vurgulandığı resimlerdeki yeni anlayışı sezinler. Ortaya çıkan bu yeni eğilim için ideal gerçekçilik, verizm ve neo-klasisizm gibi birçok isim kullanılmış olmasına rağmen her

biri bütünü sadece bir yönünü gösterdiği için Roh tarafından kullanılmaz.<sup>144</sup> Roh, büyülü gerçekçilik olarak isimlendirdiği bu yeni post-dışavurumcu dönemin özelliklerini 1925 yılında yazdığı kitapta ifade eder. Daha sonra revize ettiği ortaya çıkan bu yeni post-dışavurumcu, büyülü gerçekçi resmin karakteristiklerini 22 madde halinde sıralar (Bkz. Tablo 2.1).<sup>145</sup>

**Tablo 2.1.** Roh'un tanımladığı büyülü gerçekçi karakteristikler

	<b>Dışavurumcular</b>	<b>Post-Dışavurumcular</b>
1	Kendinden geçmiş konular	Ayık konular
2	Birçok dini tema	Çok az dini tema
3	Nesnenin bastırılması	Nesnenin netleşmesi
4	Ritmik	Temsili
5	Duygusal olarak uyandırma	Entelektüel sürükleyicilik
6	Abartılı	Püristik şiddet
7	Dinamik	Statik
8	Gürültülü	Sessiz
9	Özet	Tam
10	Yakından bakış	Yakın ve uzak görünüm
11	Hızlı bir reaksiyon üretmek	Birden fazla görünüm gerektiren
12	Büyük formlarda	Parçalanmış formlar kadar büyük
13	Devasa	Minyatür
14	Sıcak	Serinden soğuğa
15	Kalın renk dokusu	İnce boya yüzeyi
16	Kaba	Pürüzsüz
17	Oyulmamış bir taş gibi	Boş bir metal levha gibi
18	Boyama işleminin görünürlüğüne vurgu	Boyama sürecinin yok edilmesi
19	Nesnenin etkileyici deformasyonu	Nesnenin harmonik artırılması
20	Köşegenleri veya eğik hareketi ve keskin açıları vurgulamak	Paraleller çerçevesinde doğru açıların vurgulanması
21	Merkezkaç	Merkezceil
22	İlkel ve kendiliğinden	Rafine ve profesyonelce sanatsal

Roh, a göre ortaya çıkan bu yeni resim kendisini nesnelere aracılığı ile farklılaştırır. Dini konuların ve aşkın konuların yerine bu dünyadaki sıradanlığın ön plana çıktığını,

<sup>144</sup> L. Zamora (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 37.

<sup>145</sup> F. Roh, J. Roh (1968). *German painting in the 20th century*. New York: Graphic Society, s. 71.

“Tanrının annesi yerine tarladaki çobanın saflığının” öne çıktığını belirtir.<sup>146</sup> Bu yeni nesnelere realizmden farklı olarak içinde daha derin ve büyülü bir anlamı barındırır. Roh büyülü gerçekçiliğin nesnelere yeniden görebilmenin, yeniden tanımanın bir yöntemi olarak görür ve dışavurumculuk ve izlenimcilikten nasıl ayrıştığını şu örnekle tanımlar:

“...izlenimciliğin kendisini eğlendirdiği nefis renklerin nefesi beni etkilemiyor; dışavurumculuğun büyüleyen küresel, renkli ve deforme olmuş şekillerin çeşitli tasarımlarından etkilenmiyorum. Çok daha geniş bir renk, mekânsal formlar, dokunsal temsiller, koku ve zevk hatıraları karışımı; kısacası bir şeyin ismi yoluyla anladığımız sonsuz bir karmaşa. Post-dışavurumculuğun bütünlüştürücü tutumu ile karşılaştırıldığında, izlenimcilik ve dışavurumculuk, kendilerini şimdiki kromatik yüzey düzenlemelerine, şimdi de stereometri ve renk soyutlamalarına sınırlayan basitleştirmelerden mahrum görünüyor; nesnel olayların baştan çıkarıcı bütünlüğünü izleyiciden alıyorlar. Fakat resim tam bir nesnellığe döndüğünde, saf renk uyumu içinde bulamadığımız tüm ilişkiler ve duygular yeniden ortaya çıkıyor”<sup>147</sup>.

Roh nesnenin manevi yanını görmeyen öneminden bahsederek önemli olanın gerçekçi olarak bir nesneyi tasvir etme ya da canlandırmak olmadığını ileri sürer. Nesnenin kendi ilkel formunda yeniden titizlikle inşa edildiğini belirterek, nesnenin icadının ve yeniden oluşturulmasının 19. yüzyıl realizminden farklı olarak taklide dayanmadığının altını çiziyor.<sup>148</sup>

Roh yeni resimlerde ortaya çıkan yeni bir “mekân hissini de büyülü gerçekçiliğin karakteristiklerinden biri olarak görür. Mekânın izlenimciler tarafından atmosferle düzleştirildiğini, post-dışavurumculukta ise ortaya çıkan yeni bir “mekânsallık arzusunun” belirli bir derinlik oluşturduğunun altını çiziyor ve bu yeni mekânın sabit bir yüzey ortaya çıkardığını ama ayrıca mesafeden de yararlandığını belirtir.<sup>149</sup> Roh’un belirttiği bu karakteristikleri onaylayan başka bir sınıflama da Wieland Schmied’den gelir. Schmied yeni nesnellik-büyülü gerçekçiliğin temel özelliklerini beş madde altında şu şekilde sıralar:

1. Ölçülü ve keskin odaklanma; duygusal olmayan bir vizyon, heyecansız bir görüş;
2. Sanatçının vizyonu günlük, banal, önemsiz konulara yöneliktir; tatsız olanı boyama konusunda çekingenliğin olmayışı,

---

<sup>146</sup> F. Roh (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 21.

<sup>147</sup> Roh, 1995, **a.g.k.**, 24.

<sup>148</sup> F. Roh (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 28.

<sup>149</sup> Roh, 1995, **a.g.k.**, 30.

3. Genel olarak, dinamikten çok statik olanı tercih eden, tamamen havasız, cam benzeri bir mekân öneren statik, sıkı bir şekilde birleştirilmiş yapı; genel olarak, dinamikten ziyade statik olanı tercih eder;

4. Resim sürecinin izlerinin ortadan kaldırılması, resmin el sanatının tüm işaretlerinden kurtarılması;

5.Şeylerin dünyasıyla yeni bir ruhsal (manevi) ilişki.<sup>150</sup>

Büyülü gerçekçi resimler için yapılan bu iki benzer sınıflandırma genel olarak literatürde kabul görür. Seymour Menton da benzer şekilde büyülü gerçekçi resimleri bu bağlamda değerlendirerek büyülü gerçekçi resimlerin karakteristiklerini şu şekilde sıralar:

*Ultra keskin odak:* Büyülü gerçekçi resmin en baskın özelliğidir. Genel olarak realist ressamın resimdeki uzak noktadaki nesnelere odağın dışında tutarken, büyülü gerçekçi resimlerde tualdeki uzak ya da yakın tüm nesnelere eşit derecede net boyanır.

*Nesnellik:* Büyülü gerçekçi ressamın nesnellik hem öznellik karşıtı olarak hem de takıntı boyutlarında nesnelere ilgilidirler. Örneğin Van Gogh nesnelere çizerken duygularını da ekler ama büyülü gerçekçi ressamın sanatçının varlığını resimlerine yansıtmazlar.

*Soğukluk:* Büyülü gerçekçi resimlerde izleyicinin duyguları tamamen dışlanmamasına rağmen bilinçli bir şekilde eserler soğuk bir etki bırakır. Duygulardan daha çok akıllara hitap etme amacı taşır.

*Yakın ve uzak görüş:* merkezci: Büyülü gerçekçi resimlerde izleyicinin resmi ilk görüşte resmin bütünlüğünü kavramalarına izin verilmez. Eşzamanlı olarak hem yakın hem de uzak görüşle merkezden uzak bir kompozisyon kurulur.

*Boyama İşleminin Etkisi:* İnce, Pürüzsüz Boya Yüzeyi: Dışavurumculardan farklı olarak büyülü gerçekçiler fırça darbelerini gizlerler. Bir fotoğraf yanılması yaratabilmek amacıyla pürüzsüz, ince bir boya yüzeyi ile boyarlar.

*Minyatür:* Büyülü gerçekçi resimlerde Henri Rousseau'dan esinlenen oyuncak bir dünya yaratılır. Evler küçük birer model gibi çizilir.

*Temsiliyet:* Büyülü gerçekçi resimlerde dışavurumcu ya da sürrealist sanatçıların tersine insanlar ve nesnelere kimlikleri fark edilebilecek şekilde boyanırlar. Fantastik olanı

---

<sup>150</sup> W. Schmied (1969). *Neue sachlichkeit und magischer realismus in deutschland 1918-1933*. Hannover: Fackeltrager-Verlag Schmidt-Kuster Gmb H, s. 17.

gerçekçi göstermek ya da sürrealistler gibi imkânsız durumları çizmek yerine gerçekliğin içine büyü bir dokunuş yerleştirirler.<sup>151</sup>

Seymour'un Franz Roh'un ve Schmied'in belirlediği karakteristikler ışığında sınıflandırdığı bu özellikler genel olarak literatürde en çok referans verilen özelliklerdir. Genel olarak bakıldığında soğukluk, nesnellik, kompozisyonda eşit odak gibi nesneyi yeniden sorgulayan bir bakış açısının yansıdığı büyü gerçekçi resimler, yeni nesnellik ismiyle de anılır. Bunların yanında resim sanatında dönemin post-dışavurumcu ya da büyü gerçekçi perspektifle nesneye bakışın bu şekilde değişiminde animasyon formunun etkisinin görülebilir. Dolayısıyla büyü gerçekçi ressamın etkilendiği öncüllere, çizgi öykü ve animasyon perspektifinden bakmak, bu dönem Avrupa'sını etkisi altına alan gerçeklik ve romantizm akımlarının kesiştiği noktayı anlamak için bir gerekliliktir. Bu nedenle bir öykü anlatım disiplini olan animasyon formunun ilk öncülleri olan karikatür ve çizgi öykülerini sorgulamak; formun Avrupa'daki önde gelen temsilcilerinin çalışmalarını bu bağlamda analiz etmek bu çalışmanın ilk verilerini ortaya çıkaracaktır.

## **2.7. Avrupa ve Amerika'da Çizginin Büyü Etkileri**

### **2.7.1. Anlatısal animasyonun öncülleri**

Animasyon tarihinde, 20. yüzyıl başında yapılan ilk avangard animasyonlar genel olarak başlangıç noktası olarak kabul edilir. Lumiere Kardeşler'in *L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat (Trenin Gara Girişi-1895)* gibi ilk film gösterilerinde var olan seyirciyi şaşırtma amacı, ilk animasyonlarda da kendisini gösterir. Yeni bir eğlence yaratısını tanıtmak amacıyla sihir gösterileri olarak hazırlanan, hareket algısı yaratan çizimler, farklı ülkelerde birbirine yakın zamanlarda ortaya çıkar. ABD'li James Stuart Blackton'un *The Enchanted Drawing (1900)* ve *Humorous Phases of Funny Faces (1906)*, Fransız Émile Cohl'un *Fantasmagorie (1908)* gibi filmleri, bu şekilde herhangi bir anlatı kurgusu barındırmadan yapılan sihir gösterileridir. İlerleyen zamanlarda hem anlatısal hem de anlatısal olmayan animasyonun birçok örneğini üreten endüstri, özellikle Disney, Fleischer gibi ABD merkezli büyük stüdyoların egemen olduğu anlatı formu olarak kitlelere ulaşır ve günümüze dek birçok değişim ve yeniliği kendisine katarak varlığını korur.

---

<sup>151</sup> S. Menton (1983). *Magic realism rediscovered, 1918-1981*. Philadelphia: Art Alliance Press, s. 20-24.

Anlatılar insanlığın var oluşundan beri kendisine eşlik eder. Anlatıları görsel olarak ifade etme ihtiyacı da aynı şekilde bu tarihin bir parçasıdır. Anlatıya dayalı animasyonunun ortaya çıkışı 20. yüzyıldan çok daha eskiye dayanır. Temelde el yazmaları, illüstrasyonlar, karikatür ve çizgi öykülere dayanan animasyon sanat formu, kamera ve sinemanın icadından çok daha önce mitleri, hikâyeleri, efsaneleri, toplumsal gerçeklikleri ve fantezileri resimli öykülere dönüştürür. Örneğin 15. yüzyılda yazılmış olan şövalye destanı olan *Sigenot*, şövalye Dietrich ve dev Sigenot arasındaki mücadeleyi anlatırken her sayfada yer alan illüstrasyonların arka arkaya oynatıldığında kesintisiz bir hareket sürekliliği barındırdığı görülür (Bkz. Görsel 2.7). Özellikle 19. yüzyılda litografi gibi baskı teknolojilerinin yayılmasıyla birçok ülkede karikatür ve çizgi öykülerin sayısındaki artış dikkate değerdir. Okuma-yazma oranının genel olarak bütün dünyada düşük olduğu göz önünde tutulduğunda, bir anlamda haberleri ya da diğer kurgu öyküleri bu şekilde sıralı bir hareket temsiliyle anlatmak kitlelere ulaşmak için bir zorunluluk teşkil eder.



**Görsel 2.7.** *Sigenot* destanında kesintisiz hareketleri oluşturan illüstrasyonlardan bir bölüm (<https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg67/0182/imag> (Erişim tarihi: 20.10.2020))

20. yüzyılda Emile Cohl, Winsor McCay, Fleitcher kardeşler ve Hayao Miyazaki gibi birçok önde gelen animasyon yapımcısının mesleki kariyerlerine çizgi öykü sanatçısı ya da karikatürist olarak başlaması rastlantı değildir. Anlatısal animasyon, bu perspektiften ele alındığında içinde barındırdığı kesintisiz hareket sürekliliğini içeren çizgi öykülerin varlığı önem arz eder. Büyülü gerçekçi anlatı biçiminin, romantik ve gerçekçi gelenekten beslenen melez yapısının temellerinin şekillendiği bu dönem, aynı zamanda öykülerinde sıralı çizimlerle ifade edildiği bir zamana denk gelir. Dolayısıyla görsel anlatıyı da kapsayan yeni ifade arayışlarının ortaya çıkması, animasyon ile büyülü gerçekçi kurgu arasındaki ilişkiyi anlamak için bir başlangıç noktası oluşturur.

Öykülerin birbiriyle bağlantılı ardışık çizimlerle ifade edilmesi Mısır Hiyeroglifleri, Trajan Sütunu, Bayeux İşlemesi gibi tarihi eserlerde görüleceği üzere oldukça eskiye dayanır. Orta Çağ'a gelindiğinde özellikle azizlerin yaşamları gibi dinsel öyküleri okuma-yazma bilmeyen çoğunluğa aktarabilmek amacıyla ardışık çizimler kullanılır. Bu ardışık çizimler Aydınlanma Çağı'nın getirdiği fikirlerle dönüşerek politik ve toplumsal içerikli satirik anlatımın örneklerini sunmaya başlar. 17. ve 18. yüzyıllarda akılcılığın ve eleştirel düşüncenin öneminin artması, edebiyat ve diğer anlatı türlerinde kayda değer değişimlere neden olur. Bu değişimin öne çıkardığı isimlerden biri olan William Hogarth (1697-1764), yaptığı gravürlerde, edebi ifadeyi sıralı çizimlerle birleştiren ilk sanatçı olur. Hogarth kendi döneminin sanatçılarından farklı olarak, politik ve toplumsal konuları hicivsel bir dille, sıralı çizimlerle öyküye dönüştürür. Bu çizimler modern dünyada ilk defa çizgi öykülerin ve anlatsal animasyonun temelini oluşturur. Paulson'a göre bu yeni okunabilen resimler, modern basım tekniklerinin getirdiği haberler ve yeni ortaya çıkan romanlar arasında bir yerde konumlanır.<sup>152</sup> John Locke'un fikirlerinden etkilenen Hogarth'ın bu resimli öykülerinin ana teması genel olarak dini, sosyal ve sanatsal kalıpların tehlikeli kuralcılığıdır.<sup>153</sup>

Hogarth'ın ilk resimli öyküsü olan *A Harlot's Progress (Bir Fahişenin Hayatı-1731)* isimli çalışmada, sanatçı Londra'ya gelen genç bir kadının fahişeliğe başlayıp kısa zamanda ölümle biten yaşamını altı adet plakaya bölerek anlatır (Bkz. Görsel 2.8). Toplumdaki ahlaki çürüme, bu çizimlerde alegorik bir anlatımla temsil edilir. Örneğin birinci plakada arka plandaki Londralılar ve din adamı, genel ev sahibinin genç kıza yaptığı ahlaksız teklifi görmezden gelir. İkinci plakada ise maymun, Afrikalı hizmetçi gibi ayrıntılar koloni zengini iş adamının zenginlik kaynaklarını sorgularken, üçüncü plakada yargıcın baskın yaptığı sahnede dini referanslar bulunur. Hapse giren genç kadının elbiseleri, hapisanedeki gardiyanın eşi tarafından çalınır. Daha sonraki plakalarda hasta düşen kadın ölürken çevresindeki sarhoş ev sahibesi ve hizmetçilerin umursamaz tavırları yansıtılır. Hogarth, çevresinde gördüğü yozlaşmayı alegorik bir anlatımla sunar. Doğüstü unsurlar olmamasına rağmen Hogarth'ın çizgi öyküleri yaratıcı tarafıyla birleşmiş bir gerçeklik barındırır.

---

<sup>152</sup> T. Smolderen (2014). *The origins of comics*. (Çevirmen: Bart Beaty, Nick Nguyen), Jackson: University Press of Mississippi, s. 3.

<sup>153</sup> Smolderen, 2014, a.g.k., 5.



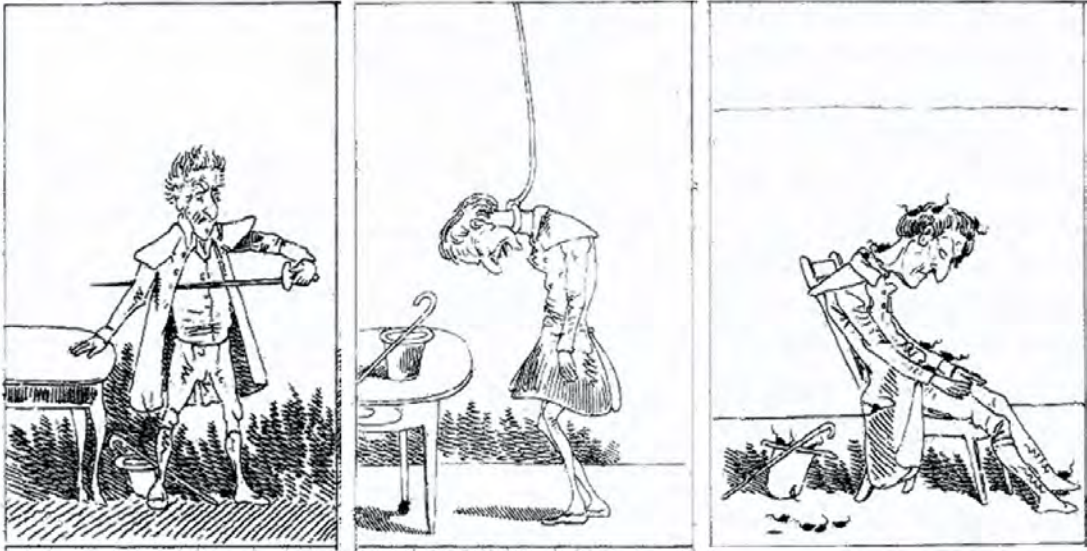


**Görsel 2.8.** Hogarth, “A Harlot's Progress”, Dağlama ile gravür, 1732, London (<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A-Harlots-Progress.jpg> (Erişim tarihi: 12.12.2020))

Hogarth'ın başlattığı öykü biçimi ardışık sanatın modern anlamda öncülerinden biri olmasına rağmen oldukça sınırlı sayıdadır. Ölümünden sonra birçok değişim olur. Sanayi Devrimi sonrası romantizm ortaya çıkarken, İngiliz karikatürü zirve yapar ve Hogarth'ın başlattığı resimli öyküler yeni düşünme yolları yaratır. Bu yeni anlayışın yarattığı en kayda değer isim, Hogarth'tan bir asır sonra çizgi öyküyü gerçek anlamında ilk defa sınırlarının dışına çıkarıp modern dünyanın ilk çizgi öykülerini yaratan Alman kökenli Rodolphe Töpffer (1799-1846) olur. Töpffer modern çizgi romanların babası olarak kabul edilir. Babası ressam olmasına rağmen görme engeli yüzünden babasının izinden gidemeyen Töpffer, başlangıçta Alman romantizminin edebi ürünleriyle ilgilenir. Modern İngiliz karikatürlerini de takip eden Töpffer, çağının çizim kurallarının ve öyküleme anlayışının dışına çıkarak tamamen resimlerden oluşan öykülerini anatomi ve çizim kurallarına uymadan, karalama biçimindeki basit ve çocuksu bir üslupla oluşturur. Tüm karakterleri ve mekânları bilinçli olarak stilize eder. Bu üslubun temeli döneme etkisini vuran Alman romantizminin yansımalarıdır.

Töpffer'in resimli öykülerine büyümlü gerçekçi perspektiften bakıldığında sosyal gerçekçilikten daha çok gündelik olayları ve ilişkileri Hogarth gibi dramatize etmeden ve ahlaki bir mesaj vermeden kendine has çizim üslubuyla aktardığı görülebilir. Alman romantizminin etkisiyle rasyonalizmi reddeden Töpffer, bütünüyle sosyal gerçeklik içinde yer alan ilişkileri, detayları güçlü bir yaratıcılıkla yeniden yaratır. Dolayısıyla

öykülerinde hiciv, abartma gibi büyülü gerçekçi kurguda da yer alan birçok söz sanatını, resimli öykülere uyarlar. Her şeyin gerçek olabileceği bu evrende doğa üstü unsurlar gündelik gerçekliğin bir parçası olarak aktarılır. Örneğin *Histoire de M. Vieux Bois (Bay Vieux Bois'in Hayatı)* isimli öyküde, Vieux Bois isimli ana karakterin genç bir kadına olan tutkusu anlatılır. Doğaüstü unsurların komedi ve hiciv öğeleri olarak kullanıldığı bu öyküde, Vieux Bois her reddedildiğinde intihar eder ve öldüğünü zanneder (Bkz. Görsel 2.9). Önce kendisine kılıç saplar ama koltuk altından geçtiği için ölmez. Ne var ki genç Vieux Bois, 48 saat boyunca kendisinin öldüğüne inanır. Daha sonra birçok defa intihar girişiminde bulunan karakter, ipe kendisini asar, zehir içer ve balkondan kendisini atar. Bütün bunlar olağan yaşamın bir parçası olarak gerçekliğe dahil edilir. Ölüm dramatize edilmeden tarafsız bir gözle aktarılır. Sevdiği kızı kaçıran Vieux Bois, sudan çıkardığı sevgilisini güneşte kuruması için bekletirken, kendilerini gören bir keşişi de suda boğmaktadır. Ne sevgilisi ne de kendisi bu cinayeti sıra dışı bir olay olarak görmez. Dolayısıyla büyülü gerçekçiliğin ana karakteristiklerinden biri olan yazarsal ketumluk ilkesinin Töpffer'in öykü kurgusunda temel bir unsur olduğu görülebilir.



*Görsel 2.9. Vieux Bois karakterinin çeşitli intihar girişimlerini içeren kareler (Töpffer, 1837).*

*Monsieur Pencil (Bay Kalem-1831)* isimli öyküde de benzer şekilde doğa üstü unsurları içermesinin yanı sıra olayların gelişimi de sıra dışıdır. Bir ressamın şapkasının rüzgârda uçmasıyla başlayan olaylar zinciri bütün Avrupa'yı savaşa sokacak kadar büyür. Başlangıçta resim, rüzgârın üflemesiyle uçarken, rüzgâr bir karakter olarak resmedilir (Bkz. Görsel 2.10). Rüzgârın üflemesiyle birçok burjuva üyesi kadın ve erkek havada

uçmaya başlarken bu olaylara şahit olan bir bilim adamı, rüzgâr hakkında yazdığı bilimsel makalesini Kraliyet Akademisi'nde okur. Bu esnada uçan karakterlerden birinin köpeği sahibini ararken telgraf hatlarını devirir ve bütün ülkelerin iletişim hatları birbirine karışır ve büyük bir kaos başlar. Öyküde yanlış anlaşılmanın ve rastlantıların neden olduğu büyük krizler hicivsel bir üslupla yine doğaüstü unsurlar kullanılarak aktarılır. Töpffer, abartma, kinaye gibi birçok edebi söz sanatını çizgi de gerçek anlamında ifade ederek çizgiyle anlatımın hem ilk örneğini verir hem de çizginin yarattığı bu yeni gerçeklik düzleminde gerçekliğin sınırlarını bulanıklaştırır.



**Görsel 2.10.** “Monsieur Pencil” isimli öyküde rüzgârın temsili (Töpffer, 1840).

Töpffer’in öyküleri eğlendirme amaçlı basit çizgi öyküler gibi görünmesine rağmen altta güçlü bir alegori bulunur. Monsieur Pencil öyküsünde cahil hizmetçiler ve her şeyi yeni bir gelişme sanan bilim adamı arasındaki bakış açısı farklılığını ironik bir anlatımla sunması, ya da basit şeyler yüzünden durmadan intihar eden bir adamın komşular tarafından gürültü için şikâyet edilip arkasından tutuklanması gibi sosyal yaşamı içeren iğnelemeler öykülerinde sıklıkla görülür. Bunun yanında öykülerinde dikkat çeken ana unsur Töpffer’in çizgi stiline uygun bir biçimde yaratılan doğaüstü unsurların, gerçekliğin bir parçası olarak kabul edilmesidir.

Töpffer, çizgi öykülerinde burjuvazi ve romantizmi hicivli bir dille alaya almasına rağmen Willems’ in belirttiği üzere bu karşıtlık, onun yaşadığı kültürel çevrede gördüğü

1830 sonrası liberal duruşa olan karşıtlıktır.<sup>154</sup> Dolayısıyla Töpffer'in edebi yazılarında romantizm ile olan bağı daha güçlü biçimde görülebilirken çizgi öykülerinde romantizmi bir komedi unsuru olarak yeniden tanımlamaya çalışır. Töpffer'in kurguları Hogarth gibi yaşamdaki gerçek olaylardan daha çok kurguya dayalı bir çizgi öykü anlatımı benimsemesi, Cham (1818-1879) ve Gustave Doré (1832-1883) gibi çağının önde gelen birçok sanatçısını etkiler. Fakat romantik etkinin dışında var olan toplumsal ve politik gerçekliği, bu yeni ifade formuyla ifade etmek isteyen sanatçılar da vardır. Bunlardan en kayda değer öncülerden biri ise Fransız sanatçı Honoré Daumier (1808-1879)'dir.

Daumier çağının sosyal ve politik gerçekliğini çizgilerinde ifade etmek amacıyla resim, heykel ve uzmanlaşmış olduğu binlerce litografi çalışması ortaya koyar. Romantiklere tepki olarak kendi döneminin günlük yaşamının üst ve orta sınıfın ahlaki yapısını, yargıçları, avukatları, bankacıları eleştirir. Alt sınıflarının gerçekliğini yansıtmasının yanı sıra politik karikatürleriyle de iktidarla çatışmalara girer ve birçok defa iktidar tarafından ya hapisaneye ya da akıl hastahanesine kapatılır. Realizm akımının öncülerinden biri olarak kabul edilen Daumier, karikatürlerinde kendine has bir stilizasyonla güçlü bir hicivsel sosyal gerçeklik estetiği ortaya koyar.

Daumier 1830 yılından itibaren hiciv içeren politik çalışmalar üretir. Bunlardan en dikkat çekenini ise La Caricature isimli gazetede yayınlanan *Gargantua (Obur Dev-1831)* isimli karikatürdür (Bkz. Görsel 2.11). Son Fransız kralı Louis-Philippe şişman obur bir dev olarak tasvir edildiği bu illüstrasyonda, sıraya girmiş olan yoksul halk, bütün varlıklarını bu deve verirken tasvir edilir. Obur devin hemen altında yer alan diğer şişman iktidar yandaşları, bu sistemi bozmamak için gerekli evrak işleriyle uğraşmaktadırlar. Daumier, halkın yoksulluk içindeyken hükümetin harcadığı yüksek harcamaları vurgular. Bu alegorik anlatımda kral obur bir dev olarak doğaüstü bir unsur olarak sunulur. Böylece sosyal gerçekliği doğa üstüyle birleştiren bir çizgi stili ortaya çıkar.

---

<sup>154</sup> P. Willems (2009). Rodolphe Töpffer and romanticism. *Nineteenth-Century French Studies*, 37 (3), s. 241.



**Görsel 2.11.** Daumier, “Gargantua”, 24 x 30 cm, Taş baskı, 1831 Bibliothèque Nationale de France, Paris (<https://histoire-image.org/fr/etudes/gargantua> (Erişim tarihi: 14.11.2020))

İllüstrasyon nedeniyle yargılanıp hapse giren Daumier, çıktıktan sonra çalışmalarına devam eder. Daha gerçekçi bir üslup kullandığı *Rue Transnonain* (Katliam-1934) isimli litografında ise 1934 yılında Paris’te çıkan ayaklanmalar esnasında “Ulusal Muhafızlar” tarafından öldürülen masum insanların bir temsilini çizer. Bir bebek, bir yaşlı adam ve ailenin olduğu masum sivillerin yaşadığı trajedi, hiciv içermeyen, oldukça gerçekçi bir tasvirle yayınlanır (Bkz Görsel 2.12).



**Görsel 2.12.** Daumier, “Rue Transnonain”, 29,5 x 44,2 cm, Taş baskı, Kunsthalle Bremen, Bremen (<https://artsandculture.google.com/asset/rue-transnonain/KQGAOxTw0Xi30g?hl> (Erişim tarihi:22.11.2020))

Bu çalışma yayımlandıktan sonra iktidar, ülkede siyasi karikatürü tamamen yasaklar ve Daumier politik çalışmalarına ara vererek gündelik sosyal gerçeklikleri çizmeye başlar. Örneğin *Le Wagon de Troisième Classe*' (Üçüncü Sınıf Vagon-1864) isimli çalışmasında bir tren vagonunda seyahat eden yoksul insanları tasvir ederken *Une Rencontre Terrible* (Korkunç Bir Karşılaşma- 1845) isimli çalışmasında bir kurbağayla karşılaşan burjuva ailesinin şaşırma halini alaya alır.



**Görsel 2.13.** Daumier, “Le Wagon de troisième classe”, 65,4 × 90,2 cm, Taş baskı, 1864, Musée des beaux-arts du Canada, Ottawa ([https://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Wagon\\_de\\_troisième\\_classe](https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Wagon_de_troisième_classe) (Erişim tarihi:22.11.2020))

Daumier çalışmalarında genel itibariyle burjuva, politikacılar, yargıçlar ya da üst ve orta sınıfın insanların gerçekliğini yansıtırken stilize bir üslup kullanır. Bunun yanında bu eleştirel çalışmalarda kralın bir armuta dönüşümü ya da bir dev olması gibi doğüstü unsurlar yer alır. Alt sınıfı ifade ettiği resimler ise çok fazla stilizasyon ya da hiciv içermeyen gerçekçi betimlemelerden oluşur. Daumier’in stilizasyonu, toplumsal gerçekçiliği ve bunu ifade biçimi kendisinin sonra gelen Cezanne, Picasso gibi birçok sanatçının yanında Wilhelm Busch, Winsor McCay, Posada, Disney gibi birçok çizgi öykü sanatçısını da tıpkı çağdaşı Töpffer gibi etkiler. Allan, Disney sanatçıları üzerindeki Daumier’in etkisini şu şekilde ifade eder: “Daumier’in toplumu karikatürize etme ve çizgi ve form ile abartma yeteneği, Disney sanatçılarının karikatürçülerine çekici geldi. Onun dans eden çizgileri ve insan davranışlarına ilişkin görsel yorumu Disney sanatçıları

tarafından dikkate alınmıştır”<sup>155</sup>. Romantik gelenekten gelen Töpffer ve sosyal gerçekçi bir perspektifle çizgilerini oluşturan Daumier’in oluşturduğu görsel kültürün dönemin sanatçıları üzerindeki etkisi kayda değerdir. Bu romantik ve toplumsal gerçekçi etkinin, Avrupa’da öne çıkan diğer bir çizgi öykücü Wilhelm Busch üzerindeki yansımalarını sorgulamak gerekir. Busch, görsel öykülemenin büyümlü gerçekçi kurgu stiliyle olan ilişkisinin ortaya konulmasında anahtar bir rol üstlenmektedir.

### 2.7.2. Wilhelm Busch

Almanya’da dönemin en etkili mizahi şair, illüstratörlerinden biri olan Heinrich Christian Wilhelm Busch (1832-1908) özellikle *Max ve Moritz* isimli resimli hikâyeleriyle çizgi öykülerin öncülerinden biri olarak kabul edilir. Resimli hikâyelerinin yanı sıra şiir, öykü, hiciv ve resim sanatında da eserler üreten Busch, döneminin çok okunan sıra dışı sanatçılarından biri olarak görülür. Genel olarak çizgi öyküleri ve şiirlerindeki farklı stili, çalışmalarının belli bir tanıma oturtulmasına engel olur. Bu nedenle Busch’un 19. yüzyılın büyük dönüşümleri içinde yetişen biri olarak yeni bir sanat formunu, yeni bir anlatı stili ile birlikte sunması onun bu farklılığının nedeni olabilir.

Busch’un orijinal resimli hikâyeleri genel olarak çizgi romanın öncülerinden biri olarak nitelendirilmesini sağlar. Absürt, sıra dışı, gündelik, sürrealist gibi isimlerle tanımlanmaya çalışılan öykülerindeki olayları resimli karelerle o dönemki karikatür geleneğinden çok farklı şekilde sunması bu durumun nedenidir. Ne var ki Busch’un resimli öyküleri dikkatli incelendiğinde bundan daha fazlasının olduğu görülecektir. Resimli öyküleri sadece durumları, sahneleri barındırmaz. Bu hikâyelerde hareketin kendisi de ayrıntılı bir şekilde yansıtılır. Fakat bu hareket sadece sahneyi anlatan bir hareket pozundan daha çok direkt hareketin kendi estetiği üzerine odaklanan bir perspektifi yansıtır. Dolayısıyla Busch’un sadece çizgi roman geleneğinin mimarı olarak görmek yanlış olacaktır.

Busch’un elinde henüz kamera, ya da sinema gibi dönemin çığır açan hareket yakalayıcılarının ve oyuncu oyuncularının olmamasına rağmen tıpkı Töpffer gibi hareketi resmetmenin yollarını denediğini görülür. Örneğin *Der Virtuos (1865)* isimli esprili resimli öyküsünde farklı duyguları uyandıran bir piyanistin piyanoyu çalış pozlarının o dönemin bir iki kareden oluşan karikatürlerinden farklı olarak ayrıntılı anahtar kare ve

---

<sup>155</sup> R. Allan (1998). *A reader in animation studies*. London: John Libbey, s. 245.





hareketi en fazla tek bir donuk pozla ifade ederken Busch'un hareketi çoklu pozlarla zamansallık içinde ifade etmesi, Busch'un ünlü Alman ressam August Macke tarafından fütürizmin öncülerinden biri olarak değerlendirilmesine neden olur.<sup>156</sup>

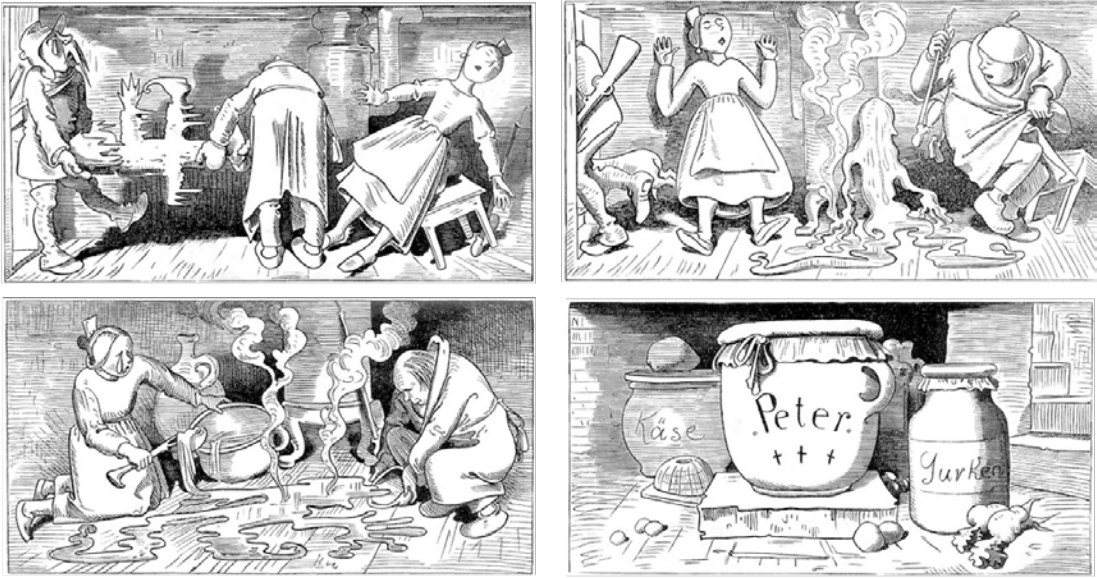


**Görsel 2.15.** *Der vergebliche Versuch* isimli çizgi öyküde birbirini takip eden hareket tasvirleri (Busch, 1856).(<https://www.projekt-gutenberg.org/wbusch/vergers/vergers.html>(Erişim tarihi:23.11.2020))

Wilhelm Busch'un resimli öykülerini tanımlamada büyümlü gerçekçi bir perspektiften bakıldığında dikkate değer benzerliklerin olduğu görülür. Roh'un tanımlamaları ve büyümlü gerçekçi edebiyatın karakteristikleri göz önüne alındığında büyümlü gerçekçiliğin tanrısal konulardan ya da dönemin soyut sanat akımlarının tersine daha çok gündelik gerçeklikte yer alan konulara odaklanması Busch'un resimli öykülerinde oldukça belirgindir. Busch genel olarak köy yaşamı ya da kent yaşamındaki basit nesnelere ve durumlara olan etkileşime odaklanarak dönemindeki sanatçılardan farklı bir portre çizer. Bu resimli öykülerdeki olağan ile olağandışının melezliği büyümlü gerçekçiliği örnekler. Örneğin *Der Eispeter* (1864) isimli öyküde köy evi ve nesnelere ayrıntılarıyla resmedilir. Oldukça gerçekçi bir ayrıntılı mekânda, buzda oynamaya çıkan

<sup>156</sup> E. Weissweiler (2007). *Wilhelm Busch: der lachende pessimist: eine biographie*. Köln: Kiepenheuer & Witsch, s.144.

Peter'in yolda yere düşen buzdan kargalar ya da tavşanla karşılaşması gösterilir. Daha sonra suya düşerek donan Peter'i gören babasının göz yaşları donar. Eve getirilen Peter sobanın yanında çözüleceği düşünülürken su gibi erir ve finalde bir kavanoza konur (Bkz. Görsel 2.16). Bunun gibi birçok öyküsünde Busch maddi nesnelere gündelik alıştığımız gerçekliği dışında kullanır. Aile burada çocuğun buzla birlikte suya dönüşmesine şaşırmaz. Ama çocuklarının yok olmasına üzülmürler. Dolayısıyla Chanady'nin vurguladığı gibi "...gerçek ve imkânsız olaylar aynı gerçeklik düzeyinde kabul edilir"<sup>157</sup>

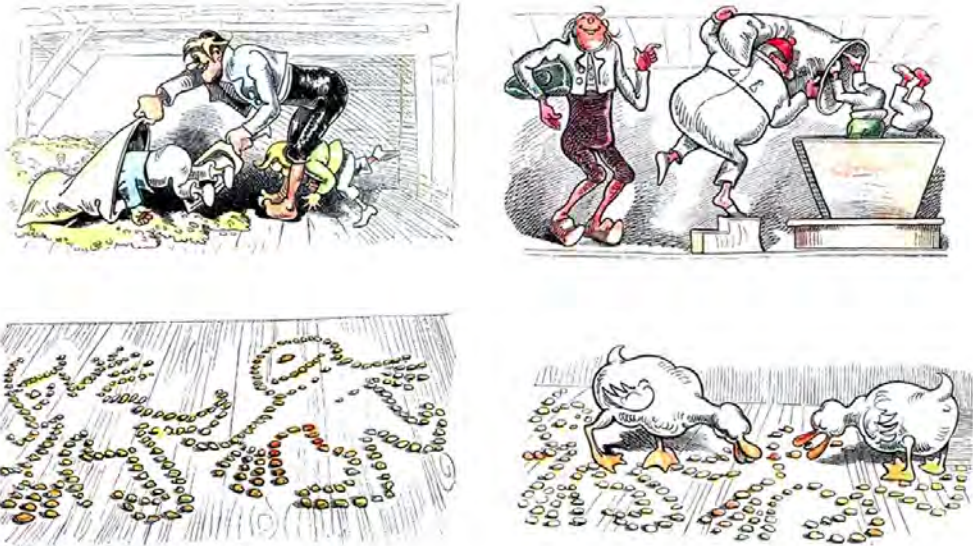


**Görsel 2.16.** Çocuk donmuş halde bulunur ve sobanın yanında erir, finalde kavanoza konur (Busch, 1864). (<https://www.projekt-gutenberg.org/wbusch/eispeter/chap001.html> (Erişim tarihi: 23.11.2020))

Busch'un öykülerinde, büyülü gerçekçiliğin önemli karakteristiklerinden biri olan "yazarsal ketumluk", doğüstü olaylara nesnel bir bakış sunulması ve onlara sıradan bir olaymış gibi yaklaşılması, kendisini sıklıkla gösterir. Örneğin iki çocuğun köydeki yaramazlıklarını konu alan *Max und Moritz* (1865) isimli çizgi serisinden biri olan "Fırıncı" bölümünde, bacadan pasta hamuruna düşen yaramaz çocuklar fırıncı tarafından fırına atılıp pişirililer. Pişmiş hamuru kırarak kaçan Max ve Moritz kardeşler, daha sonra un ambarında saklanırken çiftçi tarafından görülüp un çuvalına atılır. Taşdığı un çuvalındaki çocukları öğütücüye atar. Burada küçük parçalara ayrılan çocukları daha sonra ördükler yerler (Bkz. Görsel 2.17). Burada görüldüğü üzere çocukların bu şekilde

<sup>157</sup> A. Chanady (1985). *Magical realism and the fantastic: resolved versus unresolved antinomy*. New York: Garland, s. 22.

şiddetle yok edilmesi herhangi bir dramatik durum gibi anlatılmaz. Öyküdeki bütün karakterler bu doğa üstü duruma normal bir olaymış gibi tepki gösterirler. Gündelik gerçeklik içinde, doğaüstü olanın doğallaştırıldığı görülür. Doğaüstü bir olay olan çocukların parçalara ayrılıp ördekler tarafından yenmesi gerçekliğin bir parçası olarak sunulur. Bu iki melez durumun yarattığı zıtlık Todorov'un belirttiği üzere (Bkz. Fantastik ve Büyülü Gerçekçilik) fantastik öykülerde olduğu gibi, çözüme ulaşmamış bir şekilde sunulmaz. Tam tersine çocukların öğütülmesi normal hayatın içindeki sıradan bir olay gibi, örneğin yaramazlık yapan çocukların kulağının çekilmesi gibi temsil edilir. Dolayısıyla Busch'un resimli öykülerinde doğaüstü olan, bir çözüme ulaşır ve okuyucunun bu durumu kabul etmesini sağlar. Böylelikle maddi gerçekliğin sınırları, büyülü gerçekçi anlatılardaki gibi genişlemiş olur.



**Görsel 2.17.** Max ve Moritz kardeşlerin cezalandırılmasının büyülü gerçekçi tasviri (Busch, 1865). (<https://www.projekt-gutenberg.org/wbusch/maxmor1/chap006.html>) (Erişim tarihi:23.11.2020))

Bu tür büyülü gerçekçi karakteristیکler çoğaltılabilir. Örneğin *Berber ve Akıllı Köpeği* (1865) isimli resimli öyküsünde tıraş olmak için berbere gelen bir adamın berber tarafından burnunun kesilmesi ve yere düşen burnun berberin köpeği tarafından yendiğini görürüz. Ne berber ne de müşteri bu durumu sıra dışı olarak görür. Müşteri finalde burnunun kesilip köpek tarafından yenilmesine kızmak yerine berberin görevini acemice yapmasına kızar. Burnun kopması gerçekliğin bir parçası olarak kabul edilir ve gerçeğin var olan anlamları genişletilir (Bkz. Görsel 2.18).



**Görsel 2.18.** *Berberin köpeği yanlışlıkla kesilen burnu yemeye başlıyor (Busch, 1865). (https://www.projekt-gutenberg.org/wbusch/barbier/barbier3.html (Erişim tarihi:23.11.2020))*

Wilhelm Busch öykülerinde genel olarak hicivli bir ironi kullanır. Özellikle katı dinsel ahlakı ve modernizmin getirdiği burjuva toplumunu eleştirir.<sup>158</sup> Bu nedenle Busch'un resimli ya da resimsiz öykülerinin altında güçlü bir alegorik anlatım söz konusudur. Büyülü gerçekçi anlatımın önemli bir karakteristiği olan alegorik anlatım Busch'un özellikle *Eduard's Traum* (1891) ve *Der Schmetterling* (1895) gibi nesir metinlerinin yanında resimli öykülerinde de yer alır. *Eduard's Traum* isimli öyküde tam bir öykü bulunmaz. Birbiri içindeki bölümlerden oluşan bu resimli öyküde ego isimli bir düşünce nesnesine dönüşen karakter, özellikle bu eserinde arka planda din ve burjuva toplumunun ekonomik hırsını eleştirir. Sanayi devriminin getirdiği ahlak yapısı ve iş koşullarının insanın kendisinden uzaklaştırdığını vurgular.<sup>159</sup> *Der Schmetterling* öyküsünde ise yakalamak için bir kelebeğin peşine düşen karakterin karşılaştığı olaylar anlatılırken alt metin olarak insanların aç gözlülüğü vurgulanır. Bu konu işlenirken tamamen alegorik bir anlatım söz konusudur.

Wilhelm Busch'un resimli öykülerine baktığımızda benzer alegoriyi görürüz. Örneğin Max ve Moritz kardeşlerin köyde yaptıkları yaramazlıklar katı bir şekilde cezalandırılır. Bu cezalandırma bazen ufak parçalara ayrılıp ördekler tarafından yenmesi, bazen donarak tereyağı kıvamında erimesi gibi büyülü gerçekçi anlatım stratejileri ile sunulabilir. Ne var ki Busch'un çizimlerinde, fabllarda yer alan basit ahlaki öğütler yoktur. Tam tersine bu dini otorite temelli ahlakın, insan oğlunun acımasızlığının, Protestan temelli politik olarak uyumlu burjuva kültürünün sosyal eleştirisini arka planda sunar. Busch'un alegorik yapısı genel olarak Darwin ve Arthur Schopenhauer'in etkisiyle biçimlenmiştir.<sup>160</sup> Bunun yanında büyülü gerçekçi anlatılarda sıklıkla görülen politik

<sup>158</sup> C. Galway (2001). *Wilhelm busch: cryptic enigma*. University of Waterloo, s. 218.

<sup>159</sup> E. de Smedt (1976). *Germanis- tische mitteilungen*. Hannover: Jahrbuch, s. 63.

<sup>160</sup> C. Galway (2001). *Wilhelm busch: cryptic enigma*. University of Waterloo, s. 227.

alegori, Busch'un çalışmalarında da görülür. Örneğin *Monsieur Jacques à Paris während der Belagerung im Jahre 1870 (1870)* isimli resimli öyküsünde bir Fransız vatandaşı, 1870 yılındaki Prusya kuşatması nedeniyle yaşadığı kaygıyı büyümlü gerçekçi anlatımın sunabileceği bir kurgu stiliyle anlatır (Bkz. Görsel 2.19). Fransız *Mösyö Jacques* kuşatma yüzünden oldukça kaygılıdır. Mösyö Jacques kuşatma yüzünden, odayı önce avize yerine şişeye tutturulmuş mumla aydınlatmaya çalışır. Evdeki süt azalır, içtiği sigaralardan yatak yapar. Açlıktan önce fare, sonra da kanaryasını mum ışığında pişirip yer. Köpeğin kuyruğunu sosise benzettiği için koparıp pişirir. Daha sonra yaptığı patlayıcı hapla önce köpeğini havaya uçurur ve daha sonra da köpeğinin bu parçalarını pişirir. Kokuya gelen iki aç Fransız vatandaşı da aynı şekilde patlatır ve finalde kendi botlarına koyduğu patlama haplarıyla kendisini havaya uçurur. Weissweiler'in de ifade ettiği üzere Busch burada ironi kullanır.<sup>161</sup> Burada dönemin siyasi olaylarını sıradan, gündelik bir perspektiften, alegorik bir tonla, bir anlamda büyümlü gerçekçi diyebileceğimiz bir teknikle sergiler.



**Görsel 2.19.** 1870 yılındaki Prusya kuşatmasının Fransız bir vatandaşa olan etkilerinin ifade biçimi (Busch, 1870), (<https://www.projekt-gutenberg.org/wbusch/barbier/barbier3.html> (Erişim tarihi:23.11.2020))

Wilhelm Busch'un resimli öykülerini, animasyon estetiği taşıyan seri karelerle ifade etme arayışı Töpffer'in çizgi serilerinde de görülür. O dönemde toplumsal ve gündelik gerçekliği doğa üstüyle birleştiren, edebiyat dışında bir anlatım formunun

<sup>161</sup> E. Weissweiler (2007). *Wilhelm busch: der lachende pessimist: eine biographie*. Köln: Kiepenheuer & Witsch, s. 289.

kapılarını açan Busch'un bunu yaparken animasyon estetiğinden faydalandığı görülmektedir. Özellikle Wilhelm Busch'un Almanya'da dönemin önde gelen bilim adamları, sanatçılar ve toplumun pek çok kesimi tarafından okunmasının ve popüler olması nedeniyle dönemin edebiyatçıları ve diğer sanatçılar üzerinde etkisi olması kaçınılmazdır. Sigmund Freud, Albert Einstein, Paul Klee gibi pek çok sanatçı ve bilim adamı Wilhelm Busch hayranıdır.<sup>162</sup> Bu popülerliğin yansımaların bir yönü ise büyülü gerçekçi ressamlar ve edebiyatçılar üzerindeki etkisidir. Büyülü gerçekçi olarak nitelendirilen George Grosz ve Kafka gibi edebiyatçılar büyük bir Wilhelm Busch hayranıdır. Örneğin Grosz Busch'un bütün çalışmalarının kopyasını arşivler.<sup>163</sup> Busch çağının getirdiği teknolojik yenilikleri, fikirselle ve sanatsal dönüşümleri hem teknik hem de anlatım üslubu olarak yenilikçi bir şekilde ele alır. Çizginin getirdiği özgürlük alanını hareket estetiğiyle birleştirip doğaüstü ve gündelik gerçekliği özgün bir formda birleştirir ve çağının önde gelen büyülü gerçekçi olarak adlandırılan edebiyatçı ve sanatçıların imgelem güçlerinin sınırlarına katkıda bulunur.

### 2.7.3. Winsor McCay

Oluşumunu 18. Yüzyılda tamamlayan ABD'nin, Avrupa'ya göre zayıf olan sanat ve kültür dünyası, artan ekonomik zenginleşme ve savaşlardan kaçan Avrupa kökenli sanatçıların katkılarıyla gelişmeye başlar. Özellikle Almanya'dan kaçan sanatçıları iyi değerlendiren pragmatist kültür yapısı, bunun meyvelerini kısa zamanda almaya başlar. Animasyon önceleri karikatürist ve illüstratörler tarafından avangart bir ruhla deneysel amaçlı yapılır, birçok öncü ise Avrupalı çizerlerden etkilenir. Bu çizerlerin önde gelenlerinden Töpffer, Daumier ve Wilhelm Busch'un mevcut dönemin düşünsel ve sanatsal değişimlerini takip eden ABD'li çizerler ve animatörler üzerinde etkisi olur.<sup>164</sup> Bunlardan biri ise Amerika'nın önde gelen çizerlerinden biri olan ve ülkenin ilk animasyon sanatçısı olarak adlandırılan Winsor McCay (1869-1934)'dir. Doğal olarak sanatın beşiği olan birçok Avrupa kökenli sanatçının da itici kuvvetiyle McCay, mevcut gerçeklik anlayışının sınırlarını yeni bir sanat formu olan animasyonla genişletenlerin başında gelir. İskoçya'dan Kanada'ya göçmen olarak gelen bir aileden olan McCay,

---

<sup>162</sup> J. Charley (2018). *The routledge companion on architecture, literature and the city*. London: Routledge, s. 20.

<sup>163</sup> H. Knust (2011). *George Grosz: literature and caricature*. s. 222.

<sup>164</sup> J. Canemaker (2018). *Winsor Mccay: his life and art*. Boca Raton: CRC Press, s. 79.

Disney ve diğer animasyon sanatçıları üzerinde önemli etkiler yaratarak animasyon sanatına kayda değer katkılar sağlar.<sup>165</sup>

Winsor McCay'ın çalışmaları, daha çok aynı dönemde teorilerini yayınlayan Freud'un rüyalar ve bilinçdışı arasındaki ilişkilere dayanan görüşleri ve Dada sonrası bu teoriler etrafında şekillenen sürrealist sanat anlayışı çerçevesinde değerlendirilmiştir.<sup>166</sup> Animasyon filmlerinde ve çizgi öykülerinde sıklıkla rüyalar üzerinden doğaüstü olanı anlattığı için mevcut akademik çalışmalar ve popüler kültür McCay'ın animasyon filmlerini bu doğrultuda ele alır. Ne var ki tarihler yakın olmasına rağmen McCay çizgi öykülerini Freud'un teorilerinin yayınlanmasından daha önce gerçekleştirmiştir. Bu nedenle Töpffer ve Busch gibi büyülü gerçekçi çizgiye daha yakın duran sanatçıların McCay üzerindeki etkisini göz önünde bulundurularak McCay'ın çalışmalarını incelemek McCay'ın animasyon formuna yaptığı katkıları anlayabilmemizde bize önemli bilgileri sağlayacaktır. Latin Amerika büyülü gerçekçiliğini incelemeyen önce Latin Amerika'nın animasyon ve çizgi roman kültüründe önemli etkilerde bulunan McCay'ın çalışmalarını büyülü gerçekçi perspektiften sorgulamak gerekir. Tıpkı çağdaşı ve meslektaşı Alman Wilhelm Busch gibi romantizm ve gerçekçilik akımlarının birbirine karıştığı bir dönemde sanatını gerçekleştiren McCay'ın bir köşe noktası olarak değerlendirilmesi gerekir. Bu nedenle McCay'ın çalışmalarını büyülü gerçekçi perspektif açısından ele almak çalışmadaki eksik zinciri tamamlayacaktır.

McCay'ın I. Dünya Savaşı öncesi yaptığı filmlere baktığımızda filmlerin eğlendirme amaçlı "vodvil" gösterileri için yapıldığını görürüz. Bu filmleri özellikle animasyon formunun büyüleyiciliğini yansıtan avangart bir ruhun yansımaları olarak görmek gerekir. McCay 1912 yılında gösterime koyduğu *Gertie The Dinosaur* filminde tarih öncesi bir dinazoru dize getiren bir sanatçı olarak kendisini sunar. Bir anlamda geçmişte yaşayan bir varlığın, McCay döneminde tekrar canlandırılması ve gerçekte olamayacak bir dinazor-insan etkileşiminin gösterilmesi pozitivist düşüncenin etkilerinin halen sürdüğü bir dönemde ortaya çıkması, bu yeni sanatsal ifade formunun nesnel gerçekliğinin sınırlarını ne kadar genişletebileceği ile ilgili bir durumdur. ABD'de

---

<sup>165</sup> A. Braun (2017). *Little nemo by Winsor Mccay: a life of imaginative genius*. Wilmington: Taschen, s. 94.

<sup>166</sup> J. Blank (2017). *Shaping the world. Dreams, dreaming, and dream-worlds in comics: dream of the rarebit fiend (1904–1911), little Nemo (1905–1911) and the sandman (1989–1996)*. Würzburg: Königshausen & Neumann, s. 280.

gerçekliğin kurgusal olarak yeniden düzenlenmesinin animasyon formunda kendisini göstermesi bakımından McCay'ın bu ilk çalışmaları dikkat çekicidir.

Büyülü gerçekçi kurgunun önemli karakteristiklerinden biri olan doğaüstü ve gerçeklik arasındaki melez ilişkinin birçok örneği, McCay'ın çizgi öykü ve animasyon filmlerinde sıklıkla görülür. Örneğin *Gertie the Dinosaur* ve *How to Mosquito Operates?* (*Sivrisinek Nasıl Çalışır?* -1912) isimli filmlerinde yer alan imkânsız ya da doğaüstü, aynı zamanda gerçekliğin bir parçası olarak sunulur. Bu filmde Gertie isimli tarih öncesi dinazor karakterle perdede etkileşimde bulunan McCay, dinazoru maddi gerçekliğin bir parçası olarak sahneye ekler (Bkz. Görsel 2.20). Gerçek kamera çekimlerinin içinde bir resim gösterir gibi tuvali açan McCay, Gertie'nin gerçekten yaşayan bir karakter olduğunu ve onun birazdan kendisinin emirlerine uyacağını ispatlamaya çalışır. Devam eden sahnede McCay, etkileşimine devam ederek Gertie'nin susadıysa gölün suyunu içebileceğini kendisine aktarır. Gerçekçi bir mekân tasviri içerisinde resmedilen Gertie, gölün suyunu içerken devasa göl suyunun hızlıca azaldığını görürüz. McCay sadece doğaüstü olan dinazoru gündelik yaşama getirmez, çevresiyle olan ilişkisindeki gerçeklik sınırlarını da genişletir. Filmin finalinde McCay, Gertie'nin yanına çizgi karakter olarak girer ve sırtına binerek uzaklaşır. Burada açık bir şekilde kamerayla temsil edilen gerçeklik ve çizgiyle temsil edilen doğaüstü birbirinin içine girer ve gerçeklikle büyü arasındaki sınır bulanık hale gelir.



**Görsel 2.20.** *Gertie* filminde, gerçekliğin ve doğaüstünün sınırlarının birbirine karıştığı kareler, McCay, “*Gertie, The Dinosaur*”, 1914

Benzer iç içe geçme durumu sanatçının *Bug Vaudeville* (*Böcek Vodvil*-1921) isimli kısa animasyonunda görülebilir (Bkz. Görsel 2.21). Sinema ekranı önünde vodvil benzeri bir böcekler şovunu izleyen ama gerçek mi çizgi mi olduğu belli olmayan seyirci bulunur. Sahnede gösterilerini sunan böceklerden biri finalde perdeden çıkarak nesnel gerçeklik içerisinde tasvir edilen seyirciye saldırır. Gertie karakteriyle olan etkileşime benzer bir durum yine gerçeklik ve doğaüstü olan arasındaki ayrımı yıkar.





**Görsel 2.21.** Sinema perdesinde yer alan örümcek gerçeklik sınırını aşarak seyirciye saldırıyor McCay, “Bug Vaudeville”, 1921.

Doğaüstü olanın sınırlarını gerçeklikle kaynaştıran bu tür sahneleri, McCay’ın diğer filmlerinde de görürüz. 1921 yapımı *The Pet (Evcil Hayvan)* isimli filmde eve alınan yavru bir hayvanın giderek büyümesi ve bu büyümenin kontrol edilemeyip şehri yok edecek kadar ileriye gitmesi oldukça gerçekçi bir tonda anlatılır. Evcil hayvan o kadar açtır ki evdeki kediden, duvarlara kadar her şeyi yemektedir. Büyülü gerçekçi anlatı stilinin oldukça sık kullandığı söz sanatlarının somutlaştırılması durumu burada kendisini gösterir. Hayvanın açlığının abartılması sadece soyut anlamda değil somut anlamda da canlanır. Filmdeki doğaüstü durumlar, oldukça gerçekçi resmedilen mekânlarda ayrıntılı eşya çizimleriyle desteklenerek aşına olduğumuz gerçekliğin içinde resmedilir.

Benzer gündelik gerçeklik ve doğaüstü arasındaki ilişki, 1921 yapımı *The Flying House (Uçan Ev)* filminde de görülür. Evin her yeri titiz bir gerçeklik detayıyla resmedilmiştir. Evin tavan arası bir kontrol merkezi ve motor bölümüdür. Bu filmde McCay dönemin konut politikasını eleştirilir. Uçan ev, alacaklıların bulamayacağı bir yer aramaktadır. Tam bu noktada uçan ev atmosferden çıkar ve sessiz film döneminin popüler açıklayıcı metinlerinden birinde şu uyarıyı görürüz: “Öğretmenler ve Öğrenciler... Animasyonun bu bölümüne dikkat etmelisiniz. Buradaki dünya ve ayın dönüşleri astronomik hesaplara uyarak çizilmiştir ve bunlara arka planda da güzel Orion takım yıldızı eşlik etmektedir”. Bu ara yazı McCay’ın animasyonda gerçek dünyanın fiziksel ayrıntılarına ne kadar önem verdiğini gösterir. Dolayısıyla onun doğaüstü olanı, sürrealist çizgiden farklı olarak bildiğimiz gündelik yaşam içinde yaratma çabasını bize gösterir. McCay tamamen fantastik ya da sürrealist bir evren yaratmak yerine gündelik gerçekliğe bağlı bir doğaüstü kullanımıyla büyümlü gerçekçiliğe uygun bir bakış açısı sunar.

McCay’ın çalışmalarında dikkat çeken diğer bir unsur, büyümlü gerçekçi anlatının temel karakteristiklerinden biri olan alegorinin varlığıdır. Büyümlü gerçekçi kurguda, ön

planda somut bir hikâyenin varlığı sunulurken arka planda daha derin, politik ve tarihi önemi olan soyut bir fikir düzeyinin varlığını sunar. McCay'ın animasyon filmlerinde bu alegorik yapıyı görebiliriz. Mesleği gereği Avrupalı öncülerini Töppfer ve Busch gibi politik hiciv içinde barındıran bir gelenekten gelmesi bu alegorik anlatımın temelini oluşturur. McCay'ın çizgi serilerinde ve karikatürlerinde gündemin önemli olaylarını ve dönemin toplumsal sorunlarını örtülü ya da açık bir şekilde çizgilerinde sıklıkla kullanmasında bu öncülerin rolü büyüktür. Animasyon filmlerinde de aynı yolu takip ederek büyümlü gerçekçiliği örnekleyecek bir şekilde alegori kullanımının var olduğunu görebiliriz. Örneğin *How to Mosquito Operates* filminde sivrisineğin şapkası, çantası, hareketleri kibar ve iyi giyimli iş adamlarını karakterize eder. İş adamlarının, bankacıların, sigorta şirketlerinin doymak bilmez hırslarını yansıtan bu karakter, her koşulda amacına ulaşan bankacıları alt metinde vurgular ve sivrisineğin kapı deliğinden giremeyince pencereden girmesiyle temsil edilir. Daha sonra karakter, çantasından uzmanlığına ait aletlerini profesyonel tavırlarla çıkararak silah olan burnunu keskinleştirir. Ardından sivrisinek karakteri doymak bilmez bir şekilde, gerçekçi bir estetikle canlandırılan uyuyan yaşlı adamın kanını emmeye başlar. Kanını emdikçe anatomisine uygun şekilde göbeği şişer. Göbeği tamamen dolmuş olmasına rağmen yine aç gözlü bir şekilde içmeye çalışınca sivrisinek patlar.

McCay'ın alegorik kurgusunu diğer filmlerinde daha güçlü bir biçimde kullandığını görürüz. 1921 yapımı *The Flying House* filminde evden atılan bir çiftin uçan bir evle dünyada kendilerine bir yer arayışlarını eğlenceli bir şekilde izleriz. Dönemin konut politikalarının eleştirisini barındıran bu film, Wilhelm Busch'un *Eduard's Dream* öyküsüne benzer şekilde toplumun sorunlarını hicveder. Film boyunca köpekbalığı olarak nitelendirdiği ekonomik aktörlerden kaçmanın bir yolunu arar ve en sonunda kimsenin kendisini bulamayacağı bir yer olan uzaya yerleşmeye karar verir. Ne var ki dünyadan atılan bilimsel bir deneyin parçası olan roketle evi parçalara ayrılır ve tekrar dünyaya tepe taklak geri düşer.

*The Pet* filminde ise anlaşılması zor bir alegori bulunur. Bu filmin ilk bakışta anlaşılmayan alt metni, Almanya'nın, I. Dünya Savaşı'ndaki, McCay'e göre, saldırgan dış politikasının eleştirisini barındırır. Filmin başında zararsız görünen küçük evcil köpeğe benzeyen yaratık, giderek evin içinde yedikleriyle güçlenmeye başlar. Önce kediyi yer, daha sonra eşyaları yemeye başlar. Evin ahalisi ise bu duruma başlangıçta ses çıkarmaz. Bu durum aynı Almanya'nın çevre ülkelere savaş açması ve bu büyük tehdide

karşı ABD hükümetinin pasif tutumunu yansıtır. Çünkü aynı dönem McCay'ın Amerikayı Almanya'ya karşı pasif davrandığını öne süren karikatürleri McCay'ın bu konudaki politik görüşüyle tutarlıdır. Özellikle filmdeki evcil yaratığı sahiplenen kadın ABD hükümetini temsil ediyor görünmektedir ve eve alıp kolladığı bu evcil yaratık yani Almanya, iki çiftin aralarını açmasına neden olur. Soyut alt metin dönemin politik gelişmelerinin bir özetidir. ABD başlangıçta savaştan uzak durarak tarafsız rolünü üstlenmesi; Almanya'nın Meksika'yı kışkırtması ve deniz altı savaşını başlatıp İngiltere'ye mal götüren gemileri batırması; evcil hayvanın giderek doyumsuz bir şekilde evdeki kediyi ve eşyaları yemesi; evin hanımının ısrarlarına rağmen artık canavarın giderek büyümesi olarak temsil edilir. Filmin finalinde kendisi de zarar gören evin hanımı ve kocası yaratığı yok etmek için onu zehirlenmeye karar verir.

Alegorik ifadenin örnekleri filmin başka sahnelerinde de görülür. Örneğin savaş dönemindeki Almanya'nın kömür kıtlığını filmde kömürleri yiyerek gösterir. Filmin sonuna doğru Amerika'nın savaşa geç girmesi, ev sahiplerinin durumu geç farketmesini temsil eder. Bu nedenle tıpkı Avrupa gibi şehir harabeye döner. Bunun yanında filmde Almanlar'ın I. Dünya Savaşı'nda keşfettiği zeplinlerin gösterilmesi de dikkat çeker. Filmin finalinde ev sahibi, yetkililere yaratığın iyice büyüdüğünü, yakalanması değil yok edilmesi gerektiğini anlatmaya çalışması o dönemin Amerika ve İngiliz dış politikasının yansımasıdır.

McCay'ın o dönem Almanya'yı bir canavar metaforuyla kullanması ilk defa görülmez. Dönemin birçok propaganda poster ve karikatüründe Almanya genel olarak maymun, goril, canavar olarak tasvir edilir. Genel olarak bu temsillere ait sloganlar “biri şu canavarı durdursun”, “Hun maymununu durdurun”, “uygarlık maymuna karşı” gibi benzetmelerden oluşur.<sup>167</sup> Maymun ve goril benzetmeleri daha çok vahşi, ilkel, insan altı bir varlığı işaret etmek için kullanılır. Örneğin Harry Ryle Hopps (1869-1937)'un bir posterinde arkasında Avrupayı kana bulamış eli sopalı bir goril (Almanya), ABD'yi temsil eden bir kadını alıp ABD'te kıtasına doğru ilerlemektedir. Bu o dönemin genel anlayışını özetleyen posterlerden yalnızca biridir (Bkz. Görsel 2.22).

---

<sup>167</sup> U. Merkl (2015). *Dinomania: the lost art of winsor mccay, the secret origins of King Kong, and the urge to destroy New York*. Seattle, WA: Fantagraphics Books, s.204



**Görsel 2.22.** Hoops, “Destroy This Mad Brute”, 104× 70 cm, Renkli Taş baskı,1864, Collection of Mary Ellen Meehan/Courtesy of The Metropolitan Museum of Art ([https://en.wikipedia.org/wiki/Harry\\_Ryle\\_Hopps](https://en.wikipedia.org/wiki/Harry_Ryle_Hopps) (Erişim tarihi:32.11.2020))

Bu tür yapımlar daha sonra ilk stop-motion animasyon teknikleriyle yapılan King Kong filmlerinin de esin kaynağıdır. Özellikle Almanya’yı büyülü gerçekçi bir alegori içinde kullanan McCay, *The Pet* filmiyle, şehri mahveden dev King Kong’a ilham veren filmlerin öncüsü olur.<sup>168</sup> McCay’ın savaş dönemindeki gelişmelere olan politik tepkisi, başka bir animasyon filmi *The Sinking of the Lusitania*’da (*Lusitania’nın Batışı- 1918*) açık bir şekilde görülür. Almanya’nın İngiliz RMS Lusitania gemisini batırmasına oldukça öfkelenen McCay patronu William Randolph Hearst’ın savaş karşıtı yayın politikasına rağmen kendi parasıyla bu duruma karşı çıkıp filmi yapar.<sup>169</sup>

Büyülü gerçekçi anlatının önemli karakteristiklerinden biri olan yazarsal ketumluk McCay’ın filmlerinde temel unsurlardan biri olarak karşımıza çıkar. *The Flying House* isimli filmde, gündelik yaşamda oldukça sıra dışı bir fikir olan eve motor ve pervane takıp uçurulması, filmde sıra dışı olarak sunulmaz. Koca rolündeki karakter sanki rutin bir iş edasıyla ağızda sigarayla evin motorunu çalıştırırken görürüz. Karısı ise bu şekilde kocasını çalışırken görünce sanki atölyede yeni bir işle meşgul olan kocasını merak

<sup>168</sup> Merkl (2015). **a.g.k.**, 209.

<sup>169</sup> A. Braun (2017). *Little nemo by Winsor Mccay: a life of imaginative genius*. Wilmington: Taschen, s. 105.

ediyormuş tavrıyla kocasına ne yaptığını sorar; tavan arasındaki dev motorların çalışmasıyla ilgilenmez. Kocasını ise işaret ettiği mektubu okumasını söyler. Karısı mektubu okuduğunda kocasının ne ile uğraştığını anlar ve ona hak verir. Burada evin uçmasına ya da tavan arasında dev motorların bulunması gibi doğa üstü durumlar karşısında karakterler tepkisizdir. Oldukça sıradan, gündelik bir olaymış gibi yaklaşılar. Bu tam da Chanady'nin sözünü ettiği yazarsal ketumluk ilkesine uygundur. Doğaüstü olanı ne McCay ne de karakterler vurgular, büyülü olanı açıklamaya ihtiyaç yoktur. Zaten bütünlük içindeki olaylar büyülü bir gerçekliğin içinde geçmektedir. Eğer McCay animasyon filmlerini fantastiğin sınırlarında göstermek isteseydi, gündelik gerçekliğin içindeki doğaüstü öğelere hem karakterler hem de izleyicinin şaşırmasını isterdi. Dolayısıyla hem yazarın hem de karakterlerin bu normalleştirici tavrı izleyicinin de durumu kabul etmesini, sorgulamamasını sağlar. Filmde uzaya çıktıktan sonra beliren sinek kovucu dev de normal karşılanır. Orada olmaması gereken bir deve şaşırarak yerine ölmek için kaçmaya çalışan çiftin heyecanını görürüz. Finalde ise ev sahipleri, uzayda boş gördükleri bir noktada konumlanırlar. Bütün bunlar olurken karı kocanın yarı kapalı göz kapakları, aldırılmaz yüz ifadeleri her şeyin onlar için oldukça sıradan olduğunu seyirciye iletir. Benzer sıradanlaştırma durumunu *The How a Mosquito Operates* ve *The Pet* filmlerinde de görebiliriz.

Söz konusu yazarsal ketumluk durumu *The Pet* filminde daha çok karakter olması nedeniyle daha açık görülür (Bkz. Görsel 2.23). Filmde ev sahibi evcil yaratık yüzünden eşyle tartışır ve kocasının arkasından ona yemek verip onu hemen büyüteceğini söyler. Sonraki sahnede yaratığa süt verir vermez gözünün önünde hayvan aniden büyür. Fakat bu duruma ne kadın karakter tepki gösterir ne de McCay 'ın anlatımında önemli bir yer kaplar. Film boyunca yaratığın büyümesi bir sorun teşkil etmez. Büyüklük normalleştirilir. Yaratık yemek masasının üstüne çıkıp bütün tabakları ve eşyalar dahil her şeyi yediğinde bile karı koca bu duruma şaşırarak yerine evcil hayvanın yaramazlığı yüzünden tartışırlar. Bu tartışma onun doğaüstü durumuna yönelik değildir. Daha çok karı koca arasındaki yaramaz bir kedinin koltukları yırtması sonucu çıkan tartışmaya benzer bir tartışmadır. Final de ise artık iyice büyüyünce sanki hayvan barınağı yetkililerine anlatır gibi evcil yaratığın öldürülmesini ister. Bütün bu anlatımdaki birçok büyülü duruma rağmen kesinlikle verilen tepkiler yaramazlık yapıp kuduz olan bir köpeğe verilen tepki kadardır. Büyülü gerçekçilikteki yazarsal ketumluğun örneğini oluşturan bu anlatım tarzı, fantastikte olduğu gibi okuyucunun kafasını karıştıracak iki

perspektif barındırmaz. Anlatıcı evcil hayvanın nasıl bu şekilde büyüdüğünü açıklamaz. Bu durum zaten izleyici tarafından kabul edilmesi gereken gerçekliğin bir uzantısıdır.



**Görsel 2.23.** *The Pet* filminde evcil hayvanın doğaüstü büyümesi ve karakterlerin tepkisizliği, McCay, “*The Pet*”, 1921.

McCay’ı çizgi öykülerin ve animasyonlarında sık sık rüyaları kullanması ve hayal gücünün sınırlarında farklı bir gerçeklik algılayışının görülmesi, çalışmalarının genellikle sürrealizmle ilişkilendirilmesine neden olur. Özellikle çalışmalarındaki gündelik nesnelere çarpıtılarak farklı formlarda kullanması ve o döneme damga vuran ve sürrealizmin itici gücü olan Freud’un *Düşlerin Yorumu* (1899) isimli çalışmasıyla aynı dönemlere denk gelmesi, kendisinin Freud ve sürrealizmden etkilendiğine dair yanlış yorumların yapılmasına neden olur. Her ne kadar Freud’un çalışması 1899 yılında sınırlı bir sayıda, belirli bir akademik dünya içinde biliniyor olsa da İngilizce çevirisi ise 1913 yılında yapılmış ve ABD’ye ulaşmıştır.<sup>170</sup> Dolayısıyla Wilhelm Busch ve McCay’ın rüya kullanımları Freud’tan kaynaklanmamaktadır. Peki bu dönemi büyümlü gerçekçilikle oldukça karıştırılan sürrealizm ve Freud’un rüya teorileriyle açıklamak doğru değilse, bu sanatçılar neden gerçeklikle doğaüstünü ayırt etmekte rüyaları kullanmıştır? Bu sorunun cevabını anlayabilmek için yine büyümlü gerçekçiliği ortaya çıkaran aynı koşullarda gözükmektedir.

McCay’ın özellikle *Dream of the Rarebit Fiend* ve *Little Nemo in Slumberland* serilerinde görülebileceği üzere rüyalar fantastikte olduğu gibi birkaçı dünyası değildir. Tam tersine Alman ve İngiliz ekolünün getirdiği sosyal ve siyasi içerikli satirik anlatım, daha çok bireye odaklanan sürrealizmden farklı bir yol çizer. Bu dönemin materyalist realizm anlayışını, Alman meslektaşları gibi kısmen reddeden McCay avangart bir ruhla çizgilerdeki gerçekliğin sınırlarını keşfetmek için birçok şeyi denemektedir. Ne var ki bu

<sup>170</sup> J. Blank (2017). *Shaping the world. Dreams, dreaming, and dream-worlds in comics: dream of the rarebit fiend (1904–1911), little Nemo (1905–1911) and the sandman (1989–1996)*. Würzburg: Königshausen & Neumann, s. 281.

doğüstü tasvirler Braun’unda dediği gibi “fantastik doğasına rağmen en fantastik unsurları bile sadece okuyucularının gerçek dünya ortamından kaynaklanmakla kalmaz, aynı zamanda bu bağlantıyı sürdürmek için modern yaşamın gerçeklerini de sıklıkla ifade ederler”.<sup>171</sup> O dönemin sinemasında günlük yaşamdan çok farklı rüya dünyaları yaratmaya ve keşfetmeye odaklanırken, McCay’ın *Dream of the Rarebit Fiend* başlıklı serilerinde rüya dünyası kendi günlük gerçekliğini yansıtıyor gibi görünmektedir. Bu nokta büyülü gerçekçiliğin temel referanslarıyla örtüşür. Franz Roh’un tanımladığı gibi gündelik gerçekliğin arkasındaki gizem McCay’ın rüya yoluyla doğüstünü ifade etmesindeki gizemi bağlantılı kılar. McCay’ın rüyaları doğüstü olayları ifade etmenin bir yolu olarak kullanması bir anlamda o dönemde yasal olan uyuşturucu ve içki kullanımıyla açıklanabilir. Dönemin yasaları çerçevesinde uyuşturucu serbesttir ve McCay içki ve uyuşturucu ile olan ilişkisi birçok defa ifade edilmiştir. Dolayısıyla doğüstünü uyuşturucu ya da alkole bağlayarak ifade etmek yerine rüyalarla ifade etmek Canemaker’ın belirttiği üzere “...alkol ya da uyuşturucu yerine bu kadar zararsız bir atıştırılmalıkta rahatsız edici rüyaları suçlamak McCay’ın sinsî mizahına özgüdür”.<sup>172</sup> Rüyalar ve kabusların çok fazla yemek yemeye bağlanması fikri, rüyaların kaynağı olarak duyuşal uyaran fikrine odaklanan popüler bir Freud öncesi rüya teorisinden etkilenmiş gibi görünmektedir.<sup>173</sup>

Sonuç olarak McCay, rüyaları Freud ve sürrealizm etkisinde kullanmamıştır. Tam tersine dönemin materyalist gerçeklik anlayışına karşı gerçekliğin sınırlarını doğüstünün sınırlarıyla harmanlayarak, bu sınırları bulanıklaştırır. Bu durum, o dönemin Avrupa’da üst üste ortaya çıkan fikirsî dönüşümlerin, yeni bir gerçeklik arayışının etkisinde şekillenen bir anlayışın sonucudur. Meslektaşları gibi satirik bir dilin getirdiği zenginliği kullanan McCay, doğüstü betimlemelerin sınırlarını araştırırken daha güvenli bir liman olarak rüyaları kullanır. McCay, meslektaşı Busch gibi, henüz ortada büyülü gerçeklikle ilgili bir tanım yapılmadan önce, çizginin sınırsız bir büyülü gerçekliği yeniden kurabilme becerisini ustaca kullanmıştır. Büyülü gerçekçiliğin melez, alegorik ve yazarsal ketumluğunu çalışmalarında görmemiz onun döneminin sanat anlayışını ve toplumsal hareketlerini sıkı bir şekilde takip ettiğini göstermektedir.

---

<sup>171</sup> A. Braun (2012). *Winsor mccay: comics, filme, träume*. Bonn: Bocola, s. 94.

<sup>172</sup> J. Canemaker (2018). *Winsor Mccay: his life and art*. Boca Raton: CRC Press, s. 87.

<sup>173</sup> J. Blank (2017). *Shaping the world. Dreams, dreaming, and dream-worlds in comics: dream of the rarebit fiend (1904–1911), little Nemo (1905–1911) and the sandman (1989–1996)*. Würzburg: Königshausen & Neumann, s. 281.

### 3. LATİN AMERİKA'NIN BÜYÜSÜ

#### 3.1. Edebiyatta Yeni Arayışlar

##### 3.1.1. Latin Amerika'nın tarihsel koşulları

Büyülü gerçekçi kurgu genel olarak Latin Amerika edebiyatı ile özdeşleştirilir. Carpentier ve diğer Latin Amerika kökenli yazarların eserleri ve sonrasında bu konuda yapılmış akademik çalışmalar kıtanın kültürel zenginliğinin ve hareketli tarihinin büyüülü gerçekçilik için uygun koşulları oluşturduğu yönünde ortak bir düşüncenin şekillenmesine temel olur. Büyülü gerçekçiliğin temel karakteristiği olan melezlik ve tarihsel alegorinin bu kıtanın tarihine uygun olması nedeniyle büyüülü gerçekçiliğin edebiyatta bu coğrafyada kendisini göstermesi rastlantı değildir. Bu nedenle büyüülü gerçekçi anlatı stilinde yer alan melezlik, sınırların bulanıklaşması gibi temel kavramların bu topraklarda nasıl anlam kazandığını kavrayabilmek için Latin Amerika'nın tarihini genel hatlarıyla ele almak gerekir. Böylece Latin Amerika'nın kendine özgü, zengin kültürünü ve sanat formlarını daha iyi kavrayıp animasyon formuyla olan ilişkisini bu tarihsel koşullar içinde konumlandırmak bu çalışmanın önceliklerinden biridir.

Latin Amerika'nın genel olarak tarihine baktığımız zaman 15. yüzyılda Portekiz ve İspanya'nın yeni sömürgeler aramak amacıyla bu toprakları işgal etmesi ve yerlilerden yeterince iş gücü sağlayamayınca Afrika'dan yüzbinlerce köleyi kıtaya getirmesi nedeniyle oldukça melez bir yapının oluşturduğu bir toplum görülür. Üçyüz yıl sonra Avrupa'dan dünyaya yayılan ulusalcılık ve liberalizm akımları buraya da sıçrar. Kıta, İspanya ve Portekiz'e karşı sömürge karşıtı ayaklanmalarla bir sömürgeci kurtulup başka sömürgeci ülkelerin hegemonyasına girer. İki büyük dünya savaşıyla artan milliyetçilik etkisini Marksist teorinin öncülüğünde kendisine uyarlayan Latin Amerika soğuk savaş dönemi boyunca ABD'nin "arka bahçesi" olarak görülür ve "komünizm" tehlikesine karşı ABD tarafından desteklenen askeri yönetimlerin şiddet yanlısı yönetimiyle karşılaşır. Genel olarak bu ülkelerdeki gelişimler ufak farklılıklar olsa da paralel bir şekilde aynı yolu takip eder. Kıta ülkeleri zengin ekonomik kaynakları, doğal güzellikleri ile sömürgeci ülkelerin hedefi olur. Birçok ülkeden gelen farklı din, dil, kültürel özelliklere sahip insanlar tarafından anavatan olarak kabul edilir. Ortaya çıkan kültürel zenginlik ve toplumsal gerçeklik, sanat ve edebiyatta kendisini farklı biçimlerde gösterir.



Latin Amerika’da birçok ülke, ırk, inanç, kültür olmasına rağmen ortak bir geçmişlerinin olduğunu söylemek mümkündür.<sup>174</sup> Avrupalılar tarafından keşfedilmeden önce Latin Amerika’nın genelinde yerliler yaşar. Doğal bir yaşama ayak uyduran bu yerliler, tarımın yapılabildiği bereketli topraklarda yerleşik, yapılamadığı yerlerde göçer ve yarı-göçer gruplardan oluşur. Özellikle yerleşik toplulukların oluşturduğu İnka, Maya ve Aztek İmparatorlukları tarımla uğraşır. Tarımın getirdiği sosyal yapılanma, onları daha karmaşık iş bölümü oluşturmalarına zemin hazırlarken sınıfsal ayrılıklarının da temel nedeni olur. Özellikle bu imparatorluklarda sanat, kültür, mimarinin ileri örnekleri günümüze kadar ulaşmıştır. Ekonomik ve dini nedenlerle İspanya ve Portekiz’in Afrika’yı sömürgeleştirerek ülkelerine köle ve altın getirmesi sonucu bir zenginlik oluşur. Bu zenginlik, yeni sömürge bölgeleri arayan bu iki krallığa, Kristof Kolomb gibi kaşiflere mali destek vererek yeni kıtayı keşfetmelerine olanak sağlar.

Portekizliler Brezilya’yı sömürgeleştirirken İspanya ise Meksika, Peru ve Küba başta olmak üzere Orta ve Güney Amerika’yı sömürgeleştirir. Portekizliler, Brezilya’da yaşayan yarı göçer Tupileri kendi topraklarında çalıştıramayınca bu toprakları ele geçirip şeker kamışı tarımı yapabilmek için Tupileri yok etmeye başlarlar.<sup>175</sup> Özellikle Avrupa’dan gelen virüsler bu yerlilerin ölümünde önemli pay sahiptirler. Benzer şekilde İspanya’da Aztek ve İnka İmparatorluğunun askerlerini gelişmiş Avrupalı silahlarıyla yok ettikten sonra buradaki yerli halkı Portekiz gibi önce köleleştirmeye çalışmış başaramayınca yok etmeye başlamıştır. Hem İspanya hem Portekiz daha önce Afrika sömürgelerinde kullandıkları deneyimli Afrikalı kölelerin milyonlarcasını bu kıtaya getirmiş ve Amerikalı yerlilerin yerine köle olarak tarımsal üretimde çalıştırmışlardır.<sup>176</sup>

Uzun süren ölümler, evlilikler ve sosyal karışım 1600’lü yıllara gelindiğinde Avrupalı, Afrikalı ve yerlilerin oluşturduğu yeni melez toplumların oluşmasına neden olur. 300 yıl boyunca sürecektir olan bu sömürge sistemi ve kültürler arası melezlik özellikle şehir merkezlerinde daha güçlü olur. Ne var ki beyazlardan, siyahlardan, yerlilerden ve melezlerden oluşan yeni toplumsal yapı sömürge ve savaşların sonucu olduğu için sağlıklı bir düzen oluşturamaz ve toplumda farklı sınıfsal kategorilerin oluşmasına neden olur. Kültürel olarak çok farklı ve zengin bir yapı oluşurken bir yandan

---

<sup>174</sup> M. Eakin (2014). Does Latin America have a common history?. *Vanderbilt E-Journal of Luso-Hispanic Studies*. 1, s. 49.

<sup>175</sup> J. Chasteen (2017). *Latin Amerika tarihi: kanla ve ateşle yoğrulmuş toprakların öyküsü*. (Çev. Ekin Duru), İstanbul: Say Yayınları, s. 38.

<sup>176</sup> Chasteen, 2017. a.g.k. 39.

da eşitsizliklere dayanan bir toplumsal yapı ortaya çıkar. Genel olarak ırklar arasındaki hiyerarşi kültüre eşlik eder. Beyaz tenliler üst kademelerde yer alırken, melezler orta kademelerde, siyahlar ve yerliler ise alt tabakalarda konumlanırlar.

1789 Fransız İhtilali ile başlayan ulus-devlet anlayışı ve monarşik düzenin yıkılmaya başlaması Latin Amerika üzerinde de oldukça önemli etkiler yaratır. Özellikle Napolyon Savaşları (1799-1815) sonrası Latin Amerika'nın özgürleşme süreci hız kazanır. Özellikle Napolyon tarafından merkezi yönetimin dağıtılması ve yerine Napolyon tarafından atanan kişilerin getirilmesi bu süreci hızlandırır. Latin Amerika'da doğan beyazların Avrupa'da doğan beyazlar arasındaki rekabet sonucu, Latin Amerikalı beyazları aynı coğrafyada yaşayan insanlarla ortak bir değer etrafında birleştirme fikri olan "nativizm" fikrinin doğmasına neden olur. "Amaricanos" olarak isimlendirilen bu yerlilik, aynı coğrafyada doğmuş olan Afrika kökenli, yerli, melez ve beyaz tüm Latin Amerika coğrafyasında doğan kişileri kapsama amacındadır.<sup>177</sup> Bu amaç etkili olur ve toplum Amerikalılık kavramı altında bir araya gelerek yabancılara karşı düşmanca bir tavırla ayaklanmalar gerçekleştirirler. Liberalizmin temel alındığı bu yeni toplum kimliği, özellikle İspanya ve Portekiz'e karşı bir bağımsızlık mücadelesinin temelini atar. Bu dönemde *Liberdator (kurtarıcı)* lakaplı Simon Bolivar (1783-1830) Kolombiya, Venezuela, Ekvador, Peru ve Bolivya'nın bağımsızlığını kazanmasını sağlayan lider olur.

Eşitlik ve özgürlük fikirlerini barındıran liberalizm Latin Amerika ülkelerine İspanya ve Portekiz'e karşı bağımsızlığını kazanmasına yardım etmesine rağmen kendi içinde bunu sağlamaz, ırka dayalı sosyal hiyerarşi devam eder.<sup>178</sup> Bunun yanında Amerikalılık kavramı Uruguay, Arjantin, Bolivya gibi birçok yeni devletin ortaya çıkmasıyla doğal olarak etkisini kaybetmeye başlar. Bağımsızlıklarını görece elde eden Latin Amerika ülkelerinin başına gelen liberaller kaynak yetersizliği ve toplumsal dinamikler yüzünden başarılı olamazlar. Avrupalı protestanların desteklediği liberaller ve ülkenin büyük nüfusunu barındıran daha geleneksel çizgideki katoliklerin etkisindeki cumhuriyetçiler arasında gerilim oluşur.

İspanya ve Portekiz'in kıta üstündeki etkisi kalkınca özellikle İngiliz, Fransız ve Amerika Birleşik Devletleri'nin bu kıta üzerindeki etkileri artar. Liberaller bu ülkeleri örnek alırken Cumhuriyetçiler İspanya ve Portekiz'e ılımlı bakmaktadırlar. Fransız

---

<sup>177</sup> J. Chasteen (2017). *Latin Amerika tarihi: kanla ve ateşle yoğrulmuş toprakların öyküsü*. (Çev. Ekin Duru), İstanbul: Say Yayınları, s. 115.

<sup>178</sup> Chasteen, 2017. a.g.k. 117.

devrimi sonrası sanayi devrimini gerçekleştiren Avrupa'nın yeni hammadde ve yeni piyasa ihtiyacı Latin Amerika'nın dünya ticaretine dahil olmasını sağlar. Özellikle 1800'lü yılların teknolojik sıçramaları sonucu buhar teknolojisindeki gelişmeler sonucu tren ve deniz yollarının giderek artması ve gelişmesini sağlarken telgraf hatları ve elektrik hatları hızlıca kıtada yaygınlaşır. Bütün bu teknolojik gelişmeler Avrupa ve ABD'nin Latin Amerika ile olan ticaret hacmini oldukça ilerletir ve Latin Amerika'da daha önce görülmemiş bir zenginleşme yaratır. Kahve, kauçuk, bakır, şeker, gümüş, petrol gibi birçok tarımsal ve endüstriyel ürün yurtdışına ihraç edilir. Artan bu zenginlik Latin Amerikalı Cumhuriyetçileri zayıflatırken ülkeye refah getiren liberallerin güçlenmesini sağlar. Bu zenginleşme Latin Amerikalı üst ve orta sınıfın özellikle Avrupa sanatını ve kültürünü örnek almasına neden olur.

Latin Amerika'nın Avrupa ve ABD ile olan bu ticaret ilişkisi o kadar baskın hale gelir ki yabancı girişimciler ve tüccarlar Latin Amerika toprakları üzerinde daha fazla etkili olmaya başlar. Bu nedenle 1880 ile 1930 yılları arası “yeni sömürgecilik” olarak adlandırılır.<sup>179</sup> Artan zenginlik özellikle üst sınıf ve orta sınıfı genişletmişse de yerli ve Afrikalılardan oluşan alt tabakalarda çok etki yaratmaz. Irk hiyerarşisi devam eder ve İspanya ve Portekiz'in yerini İngiliz, Fransız ve ABD'nin kurduğu yeni bir sömürge sistemi kurulur. Özellikle nüfusun büyük çoğunluğunu oluşturan kırsal kesim bu zenginlikten faydalanamadığı halde yönetici liberal sınıf, orta sınıf ve büyük toprak sahipleri bu ekonomik istikrarın sürmesi için seçimlerde hile yapar ve var olan durumun sürmesi için bu yeni ortakların uygun gördüğü otoriter hükümetler iktidara gelir.<sup>180</sup> Bu nedenle diktatörlükler Latin Amerika'nın yapısıyla paralel gitmektedir.

Bu yeni sömürge döneminin diğer bir önemli yönü ise Avrupa'nın birçok ülkesinden Latin Amerika'ya olan göç dalgasıdır. Özellikle bu göçler Latin Amerika'nın başta Arjantin, Peru ve Güney Brezilya olmak üzere kültüründe önemli etkilerde bulunur.

1900'lü yıllara gelindiğinde 1910 Meksika Devrimi ile patlayan milliyetçilik akımları, birçok yeni sömürgeciler tarafından desteklenen diktatörlük ya da oligarşileri iktidardan indirir. Bu durumun genel nedenleri arasında yeni sömürgecilerin kontrolü altındaki ekonominin alt ve orta sınıflardaki insanları dışlaması, büyük toprak

---

<sup>179</sup> W. Fowler (2008). *Latin america since 1780*. London: Routledge, s. 85.

<sup>180</sup> Fowler, 2017. **a.g.k.** 50.

sahiplerinin ise desteklenmesidir.<sup>181</sup> Bu durumdan hoşnut olmayan köylüler ve melezlerin ağırlıklı olduğu orta sınıf 1929 Ekonomik Buhranı'nın da etkisiyle ekonomisi büyük oranda ihracata dayanan Latin Amerika ülkelerinde ekonomik krizlerin başlamasına neden olur. Avrupa'da ortaya çıkan milliyetçilik akımlarına paralel olarak Latin Amerika ülkelerinde de nativizm tekrar güçlenir. Özellikle Alejo Carpentier, Miguel Angel Asturias gibi Avrupa'da yaşamış düşünür ve yazarların yeni bir ulusal kültür yaratma çabaları da bu yeni Latin Amerikalılığın yaratılmasında etkili olur. Birçok ırkın ve kültürün karışımını barındıran Latin Amerika'da özellikle bu etnik çeşitliliğin kıta kültürünün özünü oluşturduğu vurgulanarak melez bir ulusun değerlerine dayalı bir milliyetçilik sistemi kurulur. Yeni kurulan bu milliyetçi hükümetler ihracat yerine ulusal sanayileşmeye önem verirler ve bu sanayileşmenin getirdiği ferahlık nedeniyle iktidarda kalırlar.<sup>182</sup> Ne var ki bu durum savaş sonrası dönemde değişmeye başlar.

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından Amerika bir süper güç haline gelir. Hem artan hammadde ihtiyacı hem soğuk savaşın başlaması ABD'nin ilgisini Avrupa ve Rusya'ya yönlendirir. Avrupa ve kıyısındaki Türkiye'de yayılabilecek komünizm tehlikesine karşı Marshall Planı ve Truman Doktrini çerçevesinde buraya aktarılan yardımların Latin Amerika'da çok az olması Latin Amerika'da ABD'ye karşı bir tepki oluşturur. Özellikle Küba Devrimi ile Marksist ideolojinin ve komünist tehlikenin ABD'nin çok yakınına kadar gelebilmesi ABD'nin Latin Amerika ile ilgili politikalarında radikal değişiklikler yaparken Latin Amerika'da ise coşkuyla karşılanır. Latin Amerika milliyetçiliği Rus komünizminden daha çok sınıf adaletsizliklerine odaklanan Marksist teoriden etkilenmiştir. Küba devriminden sonra ABD özellikle Latin Amerika politikasını sertleştirerek seçimle başa gelmiş marksist milliyetçi iktidarları muhafazakârlar ve orduyla iş birliği yaparak iktidardan zorla indirir. II. Dünya Savaşı sırasında gelişen ABD ve Latin Amerika ülkeleri arasındaki iş birliği soğuk savaş döneminde gelişir. İktidarlar ABD destekli cunta yönetimlerinin eline geçer. Oldukça sert bir diktatörlükler dönemi yaşayan Latin Amerika'nın bu dönemde özellikle farklı görüşten her türlü düşünce ve sanat ürünü yasaklanır.<sup>183</sup>

---

<sup>181</sup> B. Keen, K. Haynes (2009). *A history of Latin America*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing, s. 313-314.

<sup>182</sup> J. Chasteen (2017). *Latin amerika tarihi: kanla ve ateşle yoğrulmuş toprakların öyküsü*. (Ekin Duru), İstanbul: Say Yayınları, s. 261-263.

<sup>183</sup> J. Chasteen (2017). *Latin amerika tarihi: kanla ve ateşle yoğrulmuş toprakların öyküsü*. (Ekin Duru), İstanbul: Say Yayınları, s. 265-305.

Latin Amerika 30 yıl boyunca diktatörlüklerce yönetildikten sonra dünyada komünist ideolojilerin zayıflamasına paralel olarak milliyetçilikten uzaklaşıp ABD etkisiyle neoliberal politikaların etkisine girer.<sup>184</sup> Serbest piyasayı benimseyen yeni yönetimler milliyetçi dönemden kalan çoğu kurumu özelleştirmeye başlar. Ne var ki küreselleşme ile beraber orta sınıfın durumu biraz daha düzelmesine rağmen Latin Amerika'da eski milliyetçi görüş tekrar popüler olmaya başlar.<sup>185</sup> 500 yıldır kendisi ve dış ülkelerin sömürgesi olarak mücadele eden Latin Amerika ülkelerinde yoksulluk, adaletsizlik gibi toplumsal problemler hiç bitmemiş olmasına rağmen diğer taraftan, diktatörlükler dönemi bittikten sonra kendisini küresel sanat endüstrisinde daha çok göstermeye başlar. Özellikle ABD, Kanada, Avrupa ve Japonya gibi ülkelerde birçok ödül kazanan edebiyat ve sanat ürünleri tıpkı dansları, müziği ve diğer ifade formları gibi dünyada giderek popüler hale gelir. Bir sonraki bölümde özellikle Latin Amerika animasyonunun dönüşümlerini daha iyi anlayabilmek için bu büyülü kıtada sanatsal üretimdeki dönüşümlerin temel noktalarına bakılması gerekir.

### 3.1.2. Kültürel melezliğin kökleri

Coğrafya olarak büyülü gerçekçiliğin en çok birlikte anıldığı yer Latin Amerika'dır. Bu kurgu stiline temelinde yer alan melezliğin, oldukça farklı etnik köken ve ırkların ve kültürlerin karışımından meydana gelen Latin Amerika'yla özdeşleştirilmesi olağandır. Latin Amerika, Avrupa istilasından önce zaten oldukça kalabalık bir coğrafya olarak birçok farklı gelenekleri olan kabilelere ve büyük imparatorluklara sahiptir. Dolayısıyla 20. yüzyıl Latin Amerika milliyetçiliğinin dayandığı kültürel unsurları her zaman bünyesinde barındırmıştır. İspanyol ve Portekizlilerin istilasından sonra özellikle Hristiyanlığı yayma amaçlı gerçekleştirilen eylemler bölge kültüründe önemli etkiler yaratır, ardından Afrika'dan getirilen kölelerin dansları, dinsel ritüelleri gibi birçok kültürel unsurunda eklenmesiyle var olan kültür daha da zengin hale gelir. Latin Amerika'nın keşfedilmesiyle birçok Avrupalı ve Asyalı buraya göç eder ve farklı ırk ve etnik yapıların bir araya geldiği bu coğrafyada melez bir kültürün sınırları ve içeriği daha zengin hale gelir. Ortaya çıkan zengin ve özgün melez kültür edebiyattan, resime, mimariden dansa, sinemadan animasyona birçok alanda günümüzde bütün dünya da

---

<sup>184</sup> Chasteen, 2017. a.g.k. 349.

<sup>185</sup> W. Fowler (2008). *Latin america since 1780*. London: Routledge, s. 134-135.

popülerliği yakalamış eserlerin ortaya çıkmasında oldukça etkilidir. Söz konusu kültürel zenginliği anlamak için özellikle ekonomik ve sosyal dönüşümlerin coğrafyanın kültürel eserlerine nasıl yansıdığını görmek gerekir. Bunun içinde Latin Amerika'nın sömürge öncesi kültürel yapısından başlamak, özellikle Latin Amerika animasyon sanat formunun da dayandığı temelleri anlamak açısından bir gereklilik teşkil eder.

Kolomb öncesi ya da sömürge öncesi Latin Amerika'ya bakıldığında birçok küçük kabile dışında oldukça büyük uygarlıkların da kıtada varlığını sürdürdüğü görülür. Genel olarak birçok uygarlık kurulmuş olmasına ve bu uygarlıkların zamanla gücünü yitirmesine rağmen, Latin Amerika milliyetçiliğinin günümüzde varlığını kültürel alanda da sürdürdüğü görülebilir. Bu uygarlıklardan Olmec, Toltec, Teotihuacan, Maya, İnka ve Aztek gibi büyük olanları birçok kültürel mimari yapıt, heykel ve resim yapmış olmalarına rağmen İspanyol ve Portekizliler tarafından yazılı metinleri ve hiyerogliflerinin yok edildiği bilinen bir gerçektir.<sup>186</sup> Latin Amerika'nın dayandığı bu kültürler daha çok Mezoamerika bölgesinde varlıklarını sürdürür ve farklılıklar olmasına rağmen ortak kültürel değerlere sahiptirler.

Milattan önce 1400 ve 1200 yılları arasında var olan Olmec uygarlığı diğer Latin Amerika uygarlıklarının çoğunda görüldüğü gibi çok tanrılı bir dine sahiplerdi ve tanrıları tarım ve doğal yaşama bağlı canlı ve cansız varlıklardan oluşmaktaydı. Bu nedenle liderleri kendilerini hayvanların sembolik anlamlarıyla tanımladıkları için özellikle heykellerinde insan ve hayvan karışımı formlar çoğunluktadır. Özellikle heykel ve taş oyma ile ilgili işlerde önemli izler bırakan bu uygarlık dev taş kafaları yaparlar. Bunlardan biri olan olan *Devasa Baş*, bu kültürün önde gelen simgelerindendir. Olmeclerden sonra özellikle Azteklerin kültürel öncüsü olarak kabul edilen Toltekler mimaride önemli piramitler inşa ederler. Yaptıkları kabartmalarda, jaguar, kurt ve kartal gibi hayvanları kullanan bu uygarlık, mimarinin yanında heykel, seramik sanatlarında da ileri bir uygarlık olurlar.<sup>187</sup>

Günümüzde halen yaşayan Mayalar, döneminin önemli uygarlıklarından biridir. Özellikle sanat ve mimari alanlarında yaptıkları eserler bugün dünyanın en önemli eserleri arasında sayılır. Mayalar sadece sanat alanında değil matematikten, astronomi ve

---

<sup>186</sup> A. Knight (2002). *Mexico: volume 1, from the beginning to the Spanish conquest*. Cambridge: Cambridge University Press, s. 151.

<sup>187</sup> R. Coe, Michael D.; Koontz (2013). *Mexico: from the olmecs to the aztecs*. New York: Thames & Hudson, s. 155-170.

takvime kadar birçok alanda isimlerinden söz ettirirler. Ahşap heykeller, taş heykeller ve seramikte oldukça ileri giden Maya uygarlığı, çömlekçilik ve kabartmalarda ustalıklı eserler verirler. Vazo, bardak ve tabaklarındaki çok renkli boyama ve süsler, genel olarak yazılı metinleri doğa üstü varlıkların resimleri, soylularla ve savaşlarla ilgili betimlemelerden oluşmaktadır. Diğer Mezoamerika uygarlıkları gibi hayvanların sembolik anlamlarını heykellerine yansıtırlar. Mimari alanda basamaklı piramitleri, şehir tasarımları, tapınakları ve soyluların oturduğu mekânları inşa eden Maya uygarlığı bu mekânları inşa ederken aletleri, tekerlekleri olmadığı halde kireç taşı kullanarak günümüze kadar gelen mimari yapılar inşa ederler. Yaptıkları piramitlerin üzerinde birçok heykel ve kabartma koyarlar.<sup>188</sup>

Mayaların resim geleneği de oldukça ilerde olup özellikle yaptıkları duvar resimleri günümüze kadar ulaşır. Bu resimlerde günlük yaşam, mitoloji, savaşlar ve dini törenler temel konuları oluşturur. Gelişmiş bir yazı sistemleri bulunan Mayalar ağaç kabuğundan ürettikleri kağıtlarda boyayla metinler yazarlar. Ne var ki bütün bu metinlerin çoğu daha sonra İspanyollar tarafından yok edilir. Maya hiyeroglifleri taş ve ahşap üzerine işlenmiştir. Mayaların yazdığı elyazmaların İspanyollar tarafından yok edilmesi ya da zamanla kendiliğinden aşınması nedeniyle günümüze kadar çok az eser ulaşır. Bu el yazmalarında astroloji ve kehanetler gibi Maya kültüründe önemli olan konular bulunur.

Mezoamerika’da kurulan diğer bir büyük uygarlık olan Aztekler, Mayalar gibi zengin bir kültüre sahiptirler. Gelişmiş bir tarım sistemi ve alfabeye sahip olan bu uygarlık, dünyanın en büyük piramidini inşa ederler. Mayalar gibi doğa olaylarını tanrılaştıran Aztekler, diğer uygarlıklar gibi dinsel törenleri için tapınaklar inşa ederler. Heykel, mozaik, maske, seramik, bakır ve altın işleme gibi zanaatlarda dikkate değer eserler üretirler. Bunun yanında şarkı ve şiir Azteklerde oldukça yaygındır.<sup>189</sup> Bu şarkı ve şiirlerde savaş ve savaş tanrılarına, yaratılış mitolojilerine hayranlık konu edinmiştir. Aztekler resimlerini genelde geyik gibi hayvan derileri üzerinde yaparlar. Bunlar arasında yer alan Güneş tanrısı *Tonatiuh*’u tasvir eden *Codex Borgia (1250-1521)* günümüze ulaşmış bir el yazmasıdır (Bkz. Görsel 3.1). Aztekler heykellerini taş ve ahşap ile

---

<sup>188</sup> A. Stone, M. Zender (2011). *Reading maya art a hieroglyphic guide to ancient maya painting and sculpture*. New York: Thames & Hudson, s. 8-14.

<sup>189</sup> R. Coe, Michael D.; Koontz (2013). *Mexico: from the Olmecs to the Aztecs*. New York: Thames & Hudson, s. 508-538.

oluştururlar. Küçük boyutlu figürler, maskeler ve büyük heykeller üretirler. Yılan, köpek, jaguar, kaplumbağa ve maymunlardan oluşan gerçekçi heykeller üretirler.



Görsel 3.1. Codex Borgia el yazmasında doğumla ilgili tanrıların tasvir edildiği bir bölüm (Diaz, 1993)

İnkalar ise Güney Amerika'nın batı kısmında kurulur ve İspanyollar geldiğinde kıtada olan büyük imparatorluklardan biridir. İnkalar diğer uygarlıklardan farklı olarak inşa ettikleri yapılarda özellikle sadelik ve işlevselliği temel alırlar. Taşlarını geometrik formlarda oluşturan İnkalar harç kullanmadan lego benzeri bir mantıkla oldukça dayanıklı yapılar üretmeyi başarırlar. En ünlü eserleri olarak sayılan *Machu Piccu* günümüze kadar sağlam bir şekilde gelebilmiş "Dünyanın Yeni Yedi Harikası"ndan biridir. Orman kaplı dağların arasında kaldığı için İspanyollar tarafından bulunamamış ve yok edilememiştir. *Inti* isimli Güneş Tanrıları en kutsal tanrılarından biri olduğu için güneşi simgeleyen altın ve gümüşten birçok heykel ve süs eşyası yapmışlardır. Özellikle seramik alanında oldukça zengin bir üretime sahip olan İnkalar birçok renkten oluşan hayvan motifleri, dalga motifleri ve geometrik çizgiler kullanırlar. Seramiğin yanı sıra



dokuma, resim ve şiirlerinde de dini semboller ve mitleri konu olarak seçmişlerdir. Hareket ise birçok temsilde kendisini her dönem gösterir.<sup>190</sup>

Birbirlerinden birçok farklılık barındıran sömürge öncesi bu büyük uygarlıklar ve daha küçük kabilelerdeki kültürler birbirlerinden oldukça çok etkilenirler. Bu uygarlıklarda tek tanrılı dinler görülebildiği gibi, genel olarak çok tanrılı dinler egemendir. Bu tanrılar kimi zaman doğayla karşılaştıkları olay ve nesnelere oluşur kimi zaman da sosyal ilişkilerindeki durumlardan ortaya çıkar. Genel olarak insanın mısırdan ve kandan yaratıldığına inanan bu uygarlıklar bunun karşılığı olarak tanrıya sık sık kurbanlar sunarlar.<sup>191</sup> Bu kurbanları düşman gördükleri devletlerden ve kabilelerden seçip tanrılarını memnun etmek isterler. Günümüze kadar ulaşan büyük tapınaklar ve mimari yapılar inşa edebilmiş olan bu uygarlıklar özellikle matematik ve astronomide ve takvimlerde dünyanın geri kalan topluluklarından ileri gittikleri günümüzde daha iyi anlaşılmaktadır.<sup>192</sup> Mitolojik etkiler, zengin ve çeşitli doğaları nedeniyle sanatsal üretimleri de zengin ve çok renkli olur. Taş ve ahşap heykelleri, seramikleri ve duvar resimleri işlevsel amaçları dışında zengin mitleri ve inançları çerçevesinde birçok dini sembolü temsil etmek için üretilir ve bütün bu heykel ve resimler tapınaklarında bolca yer alır. El yazmaları, ideografi ve pigtografiye dayalı yazı sistemleri sembolik anlatıma dayalı güçlü bir görsel kaynak yaratır.<sup>193</sup> Edebi olarak birçok ürünün İspanyollar tarafından yok edilmesi nedeniyle bu büyük uygarlıklar hakkında bilgiler sınırlı kalmıştır.

Latin Amerikanın daha sonraki milliyetçi ayaklanmalarında bu sömürge öncesi gelişmiş uygarlıkların etkisi oldukça büyüktür. Özellikle muhteşem gerçekçiliğin zaten Latin Amerika gerçekliği olduğunu ileri süren Carpentier gibi yazarlar bu eski kültürlerden yararlanarak Latin Amerika kültürüne bir kimlik kazandırmayı amaçlamışlardır.

1492 yılında Kristof Kolomb'un Amerika seferlerinden sonra başlayan, başta ekonomik zenginlik elde etme ve Hristiyanlık dinini yayma amaçları etrafında biçimlenen Avrupa sömürgeciliğinin bu kıtaya ulaşması, Latin Amerika'nın yerel kültürleri üzerinde önemli etkileri olur. Nüfusu köle olarak çalıştırmada başarılı olamayınca doğal

---

<sup>190</sup> ME. Moseley (2001). *The incas and their ancestors: the archaeology of peru*. New York: Thames & Hudson, s. 183-186.

<sup>191</sup> [https://www.ancient.eu/maya\\_religion/](https://www.ancient.eu/maya_religion/). (Erişim tarihi: 25.04.2020)

<sup>192</sup> B. Keen, K. Haynes (2009). *A history of latin america*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing, s. 17.

<sup>193</sup> K. Donahue-Wallace (2008). *Art and architecture of viceregal latin America, 1521-1821*. Albuquerque: University of New Mexico Press, s. 53.

ya da bilinçli kıta insanlarının büyük bir bölümü virüslerle ya da kılıç zoruyla yok edilir.<sup>194</sup> Hristiyanlıktaki cihat anlayışı gereği özellikle yerel inanç ve kültürlerin yok edilmesi bir gerekliliktir.<sup>195</sup> Bu nedenle de özellikle bu yerel kültürlerle ait el yazmaları başta olmak üzere birçok sanat eseri de zarar görür. Örneğin Kiliseler yerel halka ait tapınakların üstüne inşa edilir.

İspanyolların yerli halkı dönüştürmeye başlamasıyla yerlilerin birçok kültürel simgesi yok olmaya başlar. Bu nedenle özellikle birçok kilise gereksinimi duyulmasıyla bir İspanyol Rönesans stili olan *Plateresk mimari*, kıta yerlilerinin stiliyle karışıp kendine has mimari yapıların ortaya çıkmasına neden olur. Meksika’da yer alan *San Augustin Kilisesi* bu stilin en iyi örneklerinden biridir. Sanat üretiminin Hristiyan temelli biçime ve desenlere kaymasıyla yerel sanat ile bu yeni Hristiyan temelli sanatın karışımı, kıtada özgün bir sanat anlayışının doğmasına neden olur.<sup>196</sup> Özellikle Avrupa’dan getirilen modern metal aletlerle daha önce kullanılan taş aletlerin yerini geçer. Ayrıca altın ve gümüş gibi doğal kaynakların daha fazla keşfedilmesiyle bu alandaki süslemelerin niteliğinde de bir artış olur. Genel olarak bu dönemde Avrupalı teknikler ve teknolojik aletler Hristiyanlık temelli sembol ve yapıların yerel sembollerle karışması şeklinde gelişir. Örneğin Azteklerin meşhur kabartma heykelleri İspanyol kemer ve sütunlara uygulanır. İlk resim okulunun açıldığı Meksika topraklarında İspanyol eğitimcilerin Avrupa’dan getirdiği gravür, ahşap baskı ve resimler yerlilere öğretilir.

Kültürel hegemonyanın en çok hissedildiği alan din olmasına rağmen, bu durumun en baskın olduğu yerler şehir merkezleridir. Daha çok yönetici ve beyazların olduğu şehir merkezlerine kıyasla Afrika’dan getirilen kölelerin ve kıta yerlilerinin yaşadığı kırsal kesimde bu hegemonyaya karşı kendi kültürünü koruma ve hatta beyaz Avrupalıları etkileme daha fazladır.<sup>197</sup> Örneğin Afrikalılar kendi dinsel danslarını bırakmamışlardır. Kültürel kaynaşma ise en çok şehir merkezlerinde görülür. Şehir merkezlerindeki yerli ve Afrikalılar artan zenginleşmenin etkisiyle Avrupa’dan öğrendikleri tekniklerle zanaat yapmaya devam ederler. Sömürge dönemindeki sanatçılar loncalara bağımlı olarak çalıştıkları için kurallara dayalı bir sanat anlayışının hâkim olduğu görülür.<sup>198</sup>

---

<sup>194</sup> J. Chasteen (2017). *Latin Amerika tarihi: kanla ve ateşle yoğrulmuş toprakların öyküsü*. (Ekin Duru), İstanbul: Say Yayınları, s. 50-51.

<sup>195</sup> Chasteen (2017). **a.g.k.**, 34.

<sup>196</sup> Wallace (2008). **a.g.k.**, 18.

<sup>197</sup> J. Chasteen (2017). *Latin Amerika tarihi: kanla ve ateşle yoğrulmuş toprakların öyküsü*. (Ekin Duru), İstanbul: Say Yayınları, s. 77.

<sup>198</sup> Chasteen (2017). **a.g.k.**, 78.

Avrupa’da Yunan ve Roma antik çağının etkisinin ortaya çıkması yani Rönesans, sadece Avrupa’yı değil doğal olarak Latin Amerika üzerinde de önemli etkiler yaratır. Din temalı konulardan insan ve tabiat konulu sanat eserlerinin ortaya çıkması, doğrusal perspektif ile gerçekçi bir perspektif anlayışının ortaya konulması, anatomi bilimindeki gelişmeler, temsili sanat yerine gerçekçiliğin ön plana çıkması gibi Rönesans temelli yansımalar çok geç kalmadan Latin Amerika’da kendisini gösterir. Avrupa’da 1600’lerde ortaya çıkan Barok sanat biçimi, Latin Amerika’ya Avrupa’dan ihraç edilir. Özellikle Barok resim ve heykeller varlıklı üst sınıf arasında popüler olur. Meksika’dan Cristóbal de Villalpando, Ekvador’dan Miguel de Santiago ve Peru’dan Melchor Pérez de Holguín bu dönemin önemli ressamıdır. Resime göre daha özgür sayılabilecek heykeltıraşlar ise Avrupa’dan daha az etkilenirler.<sup>199</sup> Brezilyalı Aleijadinho (Antonio Francisco Lisboa, 1738-1814) bu dönemin önemli heykeltıraşı olarak ön plana çıkar.

Barok sanatın 17. yüzyılda Latin Amerika’da yansımaları daha önce olduğu gibi yine bir kültürel karışım şeklinde kendisini gösterir. Avrupalı maniyerist sanatçıların sıra dışı renklerini ve stilize figürlerini reddeden ve İspanyol ressamın dışında aralarında mezlelerinde olduğu bu sanatçıları, kıtadaki ayrımı ifade eden bir doğrudan gerçekçilik ve netlik üzerine odaklanırlar. Bu nedenle örneğin Caravaggio’nun eserleri popüler olur. Bu dönemde özellikle Flaman Peter Paul Rubens Latin Amerika sanatçıları üzerinde etkili olur.<sup>200</sup>

Peru’da ise İspanyollar tarafından ilk sanat merkezi olan *Cuzco Okulu (Escuela Cuzguena)* kurulur. Bu merkezde bölge insanına Avrupa tarzı resim sanatı öğretilmesine rağmen kendine özgü bir tarz gelişir. Buna rağmen yine burada Avrupa sanat ve yerel sanat stillerinin karışımı resimler ortaya çıkar.

Heykel sanatında gerçekçi boyutlar ve cilt tonlarına sahip heykeller, barok ayak ve altın rengi giysilerle birleştirilir. Genel olarak heykeltıraşlar bu dönemde, İsa’nın hayatının dramatik anlarını tasvir eden eserler üretir. Büyük ahşap oyma ve heykeller altın rengi kaplamalarla sunulur. Bu dönem kıtanın sanat merkezlerinden biri olan ve *Quito Okulu* özellikle Katolik Kilise’sinin dini sanatına yönelik işlere odaklanmasına rağmen Avrupa ve yerli sanatın özelliklerini birleştiren bir tarza sahiptir.<sup>201</sup> Bu okuldan çıkan

---

<sup>199</sup> <https://www.britannica.com/art/latin-american-art/mannerism#ref253322> (Erişim tarihi: 07.09.2020)

<sup>200</sup> <https://www.britannica.com/art/latin-american-art/mannerism> (Erişim tarihi: 07.09.2020)

<sup>201</sup> K. Donahue-Wallace (2008). *Art and architecture of viceregal Latin America, 1521–1821*. Albuquerque: University of New Mexico Press, s. 38.

kayda değer isimlerden biri Manuel Chili (1723-1796), Hristiyan dini motifleri temel alan birçok eser üretir. Brezilya’da ise Antônio Francisco Lisboa (1730-1814) oldukça ünlü bir heykeltıraş-mimar olarak tanınır. Congonhas do Campo kilisesinde yaptığı boyalı ahşap figürler (1797-99) ve aynı kilisenin dışında yaptığı *Oniki Peygamber (1800-1805)* isimli taş heykeller Brezilya barok heykelinin en önemli eserleri olarak bilinir.

1800’lerin başında Fransız Devriminin ardından Latin Amerika ülkelerinin İspanya ve Portekiz’e karşı ayaklanmaları ve bağımsızlıklarını kazanmaları sonucu oluşan milli kimlik arayışı sanat eserlerinde de kendisini gösterir. Özellikle İspanya ve Portekiz’in düşman görülerek dışlanması sonucu ortaya çıkan boşluğu Fransız kültürü doldurur. Örneğin mimaride Fransız neoklasisizminin temeli olan antik Yunan ve Roma’nın klasik mimarisinden esinlenen formlar kullanılır.<sup>202</sup> Latin Amerika’da bu dönemde resim sanatı oldukça önem kazanır. Genel olarak bağımsızlık sonucu ortaya çıkan milliyetçi duygularla ulusal kimliği vurgulayan portreler ve savaş manzaraları oldukça sık yapılır. Bu eserlerin çoğu Fransız sanatçıların stilleriyle boyanır. Neoklasisizm, stil olarak kullanılırken temalar yerlidir. Örneğin Meksikalı diktatör Porfirio Diaz, Meksikalı sanatçıları görevlendirerek Meksika’nın son Aztek imparatoru *Cuauhtémoc* için bir anıt yaptırır. Bu anıt hem kıtaya ait biçimler hem de Roma tarzını birleştirmeye çalışır. Başka sanatçılarda kıta yerlilerinin liderlerini kaslı Yunan heykelleri tarzıyla biçimlendiren heykeller yaparlar. Bu eserlerin ortak özelliği tema olarak kıta yerlileri seçilirken stil olarak neoklasik tarz kullanılmasıdır.<sup>203</sup>

Latin Amerika’nın İspanya ve Portekiz etkisinden kurtulması ve liberal çizgide ilerlemesiyle birlikte Avrupa’dan gelen göç akını ülkede zengin bir kültürel elitin yaratılmasında etkili olur. Bu kültürel elit kıta yerlilerinin kültürleri ve sanatsal stil ve tekniklerini öğrenir ve yeni güzel sanatlar okullarında yeni nesillere aktarırlar. Yine de baskın olan Fransız stilleri olur. Özellikle Avrupalı romantik stili benimsemiş sanatçılar egzotik Latin Amerika’yı bu dönemde oldukça çekici bulurlar ve kıtaya akın ederler. Latin Amerika’nın doğasını kültürünü ve birçok zengin yönünü resmeden bu sanatçılar Latin Amerika sanatçılarını etkiler ve kendi zenginliklerini resmeden birçok sanat eserinin üretilmesine ön ayak olurlar. Bu dönemde daha önce İspanya’da ortaya çıkan ve Latin Amerika’da etkisini gösteren *costumbrismo*, özellikle Latin Amerika’nın gündelik yaşamını hicivsellikle birleştiren örnekler sunar.

---

<sup>202</sup> Wallace (2008). a.g.k., 240.

<sup>203</sup> Wallace (2008). a.g.k., 241.

19. yüzyılın ortalarından itibaren Latin Amerika sanatında realizmin etkileri görülür. Özellikle tarihsel olayların gerçekçi portre ve sahnelerle çizildiği görülür. Sömürge öncesi uygarlıkların resimleri gerçekçi ve detaylı bir şekilde gösteren çizimler bu dönemde sıklıkla yapılmaya başlanır. Örneğin José María Velasco Gómez (1840-1912) yaptığı Meksika manzara resimleriyle ün kazanır.

20. yüzyılın başlarında Avrupa kökenli soyut akımlar Latin Amerika'da da kendisini gösterir. Bu dönemde Latin Amerika ulus kimliğinden uzaklaşan resimler sanatçıların duygularına ve yaratıcılıklarına odaklanır. 1910 Meksika Devrimi, Meksika'da olduğu kadar diğer Latin Amerika ülkelerinde de milliyetçilik akımlarını tekrar canlandırır. Yabancılar karşı güçlü bir yerellik duygusu ilk örneklerini *Muralismo Mexicano (Meksika Duvar Resimciliği)* adıyla verir. Diego Rivera, Jose Clemente Orozco ve David Alfaro Siqueiros'un öncülüğünü yaptığı bu resim türünde yerelliği vurgulayan, özellikle mestizoları ön plana çıkaran, sosyal ve politik mesajların yansıdığı duvar resimleri yapılır (Bkz Görsel 3.2). Bu resimler sanatın sadece seçkinlere ait olmadığı yönünde bir düşüncenin de önünü açar.<sup>204</sup> Dönemin önemli ressamlarından biri olan Frida Kahlo (1907-1954) aynı zamanda Diego Rivera'nın eşidir. Kahlo'nun resimleri o dönem sürrealist olarak anılmasına rağmen kendisi bunu kabul etmez ve "ben rüyalarımı ya da kabuslarımı boyamadım, kendi gerçekliğimi boyadım" der.<sup>205</sup> Son yıllarda Kahlo'nun sürrealizmden daha çok büyümlü gerçekçi resimler yaptığı yönünde tartışmalar devam etmektedir.



<sup>204</sup> D. Bayon (1995). *The Cambridge history of Latin America, volume 10, latin america since 1930: ideas, culture, and society*. New York: Cambridge University Press, s. 393-396.

<sup>205</sup> F. Márquez (1953). Mexican autobiography. *Time Magazine*. s. 90.

**Görsel 3.2.** Meksika tarihinin önemli olaylarını, kişilerini, politik ve toplumsal yapısını temsil eden bir duvar resmi. Rivera, “Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central”, 15,6 m × 4,7 m, Fresk, 1947, Museo Diego Rivera, Mexico, ([https://en.wikipedia.org/wiki/Sueño\\_de\\_una\\_Tarde\\_Dominical\\_en\\_la\\_Alameda\\_Central](https://en.wikipedia.org/wiki/Sueño_de_una_Tarde_Dominical_en_la_Alameda_Central) (Erişim tarihi: 24.12. 2020))

Meksika duvar resimciliği sadece Avrupa’dan öğrenilen tekniklerle değil kıtaya ait eski tekniklerle de yapılır. Meksika duvar resimciliği o kadar popüler olur ki bütün dünyayı etkileyen bir resim biçimine dönüşür. Özellikle Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa’da önemli etkiler yaratan bu resimler ve birçok insanın Latin Amerika sanatını tanımasını sağlar.

1950’lerde soğuk savaşın etkisi, Küba Devrimi’nin milliyetçi marksist duyguları harekete geçirmesi ve marksist hükümetlerin getirdiği göreceli zenginlik sanat ve edebiyat alanında farklı anlatım tekniklerinin önünü açar. Soyut sanat, sürrealizm ve kavramsal sanat Latin Amerikalı sanatçılar üzerinde bu dönemde etkili olur. Örneğin konstrüktivizm, Op sanatta bu dönem etkilidir.<sup>206</sup> 1970’lerden itibaren cuntalar yönetiminde büyük bir sansürle geçer ve Latin Amerika Sanatı için bir durgunluk yaratır. Bu dönemde yurtdışına göç etmek zorunda kalan birçok sanatçı ve yazarın da etkisiyle cuntalar sonrası neoliberal dönemde Latin Amerika’nın yeniden dünyanın kültür birikimine yeni eserlerle uluslararası alanda katkılar yapmaya devam ederler. Günümüzde halen siyasi çalkantılarla, dansları, müzikleri, sineması, edebiyatıyla, büyüülü gerçekçiliğiyle ve daha birçok alanı kapsayan kültürel zenginliğini yansıtan Latin Amerika’nın animasyon filmlerini bu tarihsel koşullar bağlamında bir konuma yerleştirmek büyüülü gerçekçi anlatı stilinin animasyon sanatıyla olan karşılıklı iletişimini anlamak açısından faydalı bir bakış açısı sunacaktır.

### 3.1.3. Edebi öncüller

Büyüülü gerçekçiliğin yüzyılın başlarında Avrupa’dan Amerika’ya ve Latin Amerika’ya, Latin Amerika’dan bütün dünyaya ulaşmasında edebiyatın rolü dikkate değerdir. Özellikle Latin Amerika’nın, akademik tartışmalar barındırmasına rağmen 1955 yılında başlayan edebi sıçramasında Avrupa’dan göç eden ya da Avrupa’yı yakından takip eden sanatçı ve yazarların rolü oldukça önemlidir. Alejo Carpentier, Luis Borges, Gabriel Garcia Marquez gibi birçok yazarla özdeşleşen Latin Amerika edebiyatı özellikle bu yazarların başta büyüülü gerçekçi anlatım biçimleriyle uluslararası bir tanınırlılığa

---

<sup>206</sup> <https://www.britannica.com/art/latin-american-art/surrealism#ref253343>. (Erişim tarihi: 18.09.2020)

sahip olur. Daha çok modernizmin getirdiği düşünsel ve kültürel dönüşümlerin dünyayı yeni bir gözle görme arayışları olarak özetleyebileceğimiz bir perspektifle gerçekliğin daha farklı anlamlarını bulma amacıyla ortaya çıkan büyülu gerçekçiliğin dönemin önemli ifade araçlarından biri olan edebiyatla yayılması kaçınılmaz olur. Bu nedenle büyülu gerçekçi anlatı stili için kilit bir dönüm noktası olan Latin Amerika edebiyatının gelişimini tarihsel koşulları içinde anlamak çizgi öykü ve animasyon filmlerin analizinde bütünlüğü sağlayacağı düşünülmektedir.

### 3.1.3.1. Edebi kökenler

Latin Amerikanın edebiyatı her ne kadar “Latin Amerika Boom’u” ve büyülu gerçekçilik stili ile sık sık ilişkilendirilmesine rağmen, daha öncesinde, sömürge tarihi ve zengin kültürü ile kendisini tarih boyunca edebi olarak ifade edebilmiştir. Kolomb öncesi fonetik alfabe olmadığı için kıta yerlileri yazıdan ziyade görsellere dayalı bir ifade dili kullanırlar. Daha çok sevgi, dünyanın yaratılışı, dini ve mitolojik konular üzerinde bu dönemde dururlar. Sömürge döneminde ise oldukça zengin olan sözlü kültürleri İspanyollar tarafından derlenir. Bu dönemdeki en önemli çalışma *Popol Vuh* isimli kitaptır. Bu kitapta Maya halklarından biri olan Kiçelerin dilinde yazılır. Kitapta Maya halkının mitleri, inançları ve tarihi anlatılır.<sup>207</sup>

Sömürge döneminde ise yazılı kültür, kilisenin hegemonyasında olduğu için çok fazla yazılı metin üretilmez. Üretilen metinler daha çok İspanyollar’ın yazdığı fetih hikâyeleri ve yerlilerle ilgili gözlemlerdir. Sömürge döneminde özellikle mestizo yazarlardan oluşan bazı metinler daha tarafsız bir gözle yerlileri anlatmaya çalışır. Yine bu dönemde özellikle İspanyol denizcilerin besteleri ve anlatı şiirleri özellikle Meksika ve Peru’da yazılı hale getirilir.

15. yüzyılda matbaanın bulunmasıyla yazılı metinlerdeki artış Latin Amerika’da da kendini gösterir. Bunlar arasında en dikkat çekenlerden biri ise Alonso de Ercilla’nın yazdığı *La Araucana (1569)*’dır. Bu şiirde İspanya doğumlu olan şair, Şili’nin yerlilerinden olan Araucan ile İspanyol sömürgeciler arasındaki savaşı anlatır. Ama farklı olarak burada yerlileri oldukça destansı ve kahraman olarak anlatır.<sup>208</sup> Bu tür şiirler ve anlatılar ileride çıkacak olan navitizm hareketleri açısından önemli bir temel oluşturur.

---

<sup>207</sup> B. Keen, K. Haynes (2009). *A history of Latin America*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing, s. 21.

<sup>208</sup> Keen, Haynes (2009). *a.g.k.*, 73.

Yine sömürge dönemine önemli metinlerinden birini yazan İspanya doğumlu papaz ve yazar olan Bartolome de las Casas (1474-1566), yerlilere karşı İspanyolların zulmünü anlatan birden fazla eser yazar ve Latin Amerika'nın yerli milliyetçiliğine giden yolda önemli bir figür olur.<sup>209</sup>

Aydınlanma dönemiyle birlikte özellikle Latin Amerika tarihinin yazımıyla ilgili birçok eser 18. yüzyılda kendisini gösterir. Özellikle bu dönemde şiirlerde hiciv geleneği yaygındır. Rosas de Oquendo ve Caviedes gibi şairler fuhuş, moda, kaçakçılık gibi sosyal konularda hiciv şiirleri yazarlar. Aynı hicivsel ifade biçimi Latin Amerika'da kendisini yeni gösteren ilk romanlarda da yer bulur. Melez bir yazar olan Eugenio Espejo (1747-1795) aydınlanma felsefesinin etkisiyle yazdığı hicivsel çalışmalarında eğitim, ekonomi ve otoriteleri sert bir şekilde eleştirerek Latin Amerika bağımsızlık hareketlerinde öncü bir figür olarak anılır. Bu ilk dönem romanları genel olarak nativizm ve aydınlanma fikirlerinin baskın olduğu toplumsal hiciv ve eleştirinin edebiyatta kendisini gösterdiği dönem olur.<sup>210</sup>

19. yüzyıla gelindiğinde bağımsızlığını ilan etmiş Latin Amerika ülkeleri özellikle Avrupa kaynaklı romantizm, realizm ve naturalizm gibi dönemin popüler akımları etkisi altına girer. Temel olarak bu akımların ulusal kimlik duygusu kurmaya hizmet ettiği görülür. Görece kültürel bağımsızlığa kavuşan Latin Amerikalılar bu nativizm ve ulusal kimlik bağlamında sömürge dönemini eleştiren roman ve şiirler ortaya koyarlar. Bu yüzyılın bu açıdan en önemli yazarlarından biri Domingo Faustino Sarmiento (1811-1888)'dur. Aynı zamanda Arjantin'in 7. Başbakanı olan Faustino 1845 yılında yayınladığı *Facundo: Civilización y Barbarie* isimli kitabı Echevarria'ya göre Latin Amerikalı bir yazar tarafından yazılmış en önemli eserdir.<sup>211</sup> Kitap Güney Amerika'nın politik, ekonomik ve sosyal yapısının analizini yapar.

19. yüzyılın sonunda Latin Amerika'nın realizm ve romantizmin bir karışımı olarak nitelendirebilecek bir edebiyat ve sanatsal tür olan "cuadro de costumbres"i ortaya çıkar. Bu türün kökleri İspanya asıllı "costumbrismo"ya dayanır. Costumbrismo 16. ve 17. yüzyılda kendisini İspanya'da gösterse de asıl güçlü temsillerini 19. yüzyılda üretir. İspanya costumbrismo'su genel olarak yerele ait günlük yaşam ve davranışları tasvir eder.

---

<sup>209</sup> JC. Chasteen (2017). *Latin Amerika tarihi: kanla ve ateşle yoğrulmuş toprakların öyküsü*. (Ekin Duru), İstanbul: Say Yayınları, s. 59.

<sup>210</sup> V. Smith (1997). *Encyclopedia of Latin American literature*. Chicago: Deadborn, s. 407-410.

<sup>211</sup> R. González Echevarría (2003). *Facundo: civilization and barbarism*. Berkeley, CA: University of California Press, s. 1.



Latin Amerika'daki dönüşümü ise daha farklı olur. Latin Amerika da bu tasvirler güçlü bir hiciv ve felsefi alt metinle biçimlendirilir. Bu tür yazımın en önemli temsilcisi olarak Ricardo Palma'nın (1883-1919) *Tradiciones peruanas (Peru Gelenekleri)* isimli eseri görülür. Bu eserde Peru tarihi yeniden kurgulanır. Metin zengin söz sanatlarıyla desteklenerek anlatılırken arka planda bir eleştiri barındırır. Firmat'a göre bu eser Latin Amerika edebiyatının zirve yaptığı bir eserdir.<sup>212</sup> Bu eserde metnin ortasında tarihsel bir gerçeklik dururken bu gerçeklik yan kurgularla, söz oyunları ve şarkı sözleriyle dilin özgürce kullanıldığı bir çerçeveye sunulur.

19. yüzyıl ve 20. yüzyılın başı Latin Amerika Edebiyatı'nda *modernismo* hareketi özellikle şiir üzerinde etkisini gösterir. 18. yüzyılda Avrupalı akımların etkisinde olan Latin Amerika edebiyatı, Meksika Devrimi ve kendine özgü milliyetçiliğin tekrar parlamasıyla daha farklı biçim arayışlarına girer. Konu olarak yerliler başta olmak üzere kendi acılarını ifade eden daha özgün bir edebiyatın kapılarını açarlar. Latin Amerika modernizmini başlatan Nikaragualı şair Ruben Dario (1867-1916) Latin Amerika edebiyatı ve İspanyol edebiyatı üzerinde önemli etkiler bırakır. Bu etkiler giderek genişler ve avangart yeni edebiyatın kapılarını açar. Büyülü gerçekçiliğin kapılarının da açılacağı bu dönem Latin Amerika'nın kendi kimliğini oluşturmasında oldukça etkili olur. Özellikle romantizmin ve gerçekçiliğin bir şekilde bir araya gelerek yerelciliğin vurgulanmasıyla Latin Amerika kendi tarihini yeniden yorumlamanın bir yolunu bulur.<sup>213</sup>

Latin Amerika'nın 20. yüzyılda özellikle şiir alanında yaptığı bu arayışlar daha sonra kendisini *vanguardia* denilen avangard hareketinde gösterir. Bu avangard hareket en çok Avrupa kaynaklı sürrealizm başta olmak üzere edebiyatta ve diğer sanat dallarındaki arayışın karşılığıdır. Neruda, Paz gibi şairler, Borges gibi yazarlar bu arayışın içinden çıkan ve dünya edebiyatında köşe taşı olan yazarlardır. Bu dönem Latin Amerika'nın kendi kültürünü yeniden keşfetme amacıyla yazarların yerlileri ve Afrika kökenli gelenekleri araştırdığı bir dönem olur. Bu araştırmanın yanı sıra tarih ve alegori içeren kurguların dünyaya sunabilme imkanının yaratıldığı bir dönemde olması Latin Amerika edebiyatı için önemli sonuçlar verir. Sosyal realist romanların evrimleşerek yeni bir roman geleneğinin ortaya çıkmasında bu avangart anlayışın etkileri dikkate değerdir. Carpentier gibi yenilikçi yazarların, Avrupa kültürünü o dönem yakından tanımları bu

---

<sup>212</sup> G. Firmat (1990). *Do the Americas have a common literature?*. Durham: Duke University Press, s. 60.

<sup>213</sup> A. González (2008). *The Cambridge history of Latin American literature: volume 2*. Cambridge: Cambridge University Press, s. 69-76.

avangard hareketin oluşmasına önemli bir fanus yaratır ve büyülü gerçekçi kurgunun Latin Amerika edebiyatının temel anlatı biçimlerinden biri olmasında doğrudan etkileri olur.

### 3.1.3.2. *Faşist İtalya ve Bontempelli*

Büyülü gerçekçiliğin Latin Amerika edebiyatına ulaşmasında önemli bir figür olan İtalyan şair ve yazar *Massimo Bontempelli* (1878- 1960), başlangıçta büyülü gerçekçiliğe göre daha popüler olan sürrealizme ilgi duymasına rağmen çok geçmeden Alman büyülü gerçekçiliğinin farkına varır. 1924 yılında Mussolini'nin Faşist partisine katılan ve daha sonra *Faşist Birliği* sekterliğini yapan Bontempelli, “modern dünyanın entellektüel ve duygusal ihtiyaçlarına yeni bir estetik sunma”<sup>214</sup> amacıyla İtalyan kültürünün sınırlarının dışına çıkmak ister. Bontempelli “düzgün modern edebiyatın asıl işlevinin gerçeklik üzerine yeni, efsanevi ve büyülü bakış açıları açarak kolektif bilinç üzerinde hareket etmek olduğuna inanmaktadır”<sup>215</sup>. Yeni bir rasyonellik ve düzene dönüş arzusu taşıyan Bontempelli, Roh'un resim sanatında gördüğü yeni estetiği edebiyat dünyasına uyarlamak amacıyla 1926 yılında İtalyan yazar ve film yapımcısı Curzio Malaparte (1898-1957) ile birlikte *900* isimli dergiyi kurar.

Bontempelli'nin edebiyattaki arayışı faşizm temelinde İtalya kültürünü uluslararası arenada yayma amacı taşımaya rağmen dergi de oldukça farklı çalışmaların çıkmasına olanak sağlar.<sup>216</sup> Fransızca ve İtalyanca çift dil olarak basılan dergide birçok büyülü gerçekçi kurgu denemeleri yer alır. Bontempelli ünlü ressam De Chirico, Carlo Carra gibi metafizik sanatın temsilcileriyle yakın arkadaştır. Dolayısıyla farklılıklar olmasına rağmen benzer şekilde dönemin en etkili isimleri olan Nietzsche ve Schopenhauer gibi düşünürlerden birlikte etkilenir. Özellikle Nietzsche'nin nesneye dair düşünceleri ve yeni değerlerin var edilmesi gerektiği konusundaki görüşlerinden oldukça etkilenen Bontempelli, büyülü gerçekçiliği bu bağlamda yeni değerler, yeni edebiyatın bir formülü olarak resim sanatından uyarlar. Bu şekilde yenilikçi bir edebiyatın örneklerini sunan derginin özellikle Fransa'da yayınlanması birçok sanatçı, yazar ve eleştirmenin dikkatini

---

<sup>214</sup> R. Dombroski (1999). *The Cambridge history of italian literature*. Cambridge: Cambridge University Press, s. 522.

<sup>215</sup> Dombroski, **a.g.k.**, 1999, 522.

<sup>216</sup> MA. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 12.

çeker. Böylelikle Bontempelli'nin "realismo magico"su o dönem Avrupa'da bulunan Latin Amerikalı birçok yazarın dikkatini çeker.

Bu yazarlardan biri ise Bontempelli'nin yakın arkadaşı Venezuelalı yazar Arturo Uslar Pietri (1906-2001)'dir. 1920'li yıllarda Alejo Carpentier (1904-80) ile birlikte Paris'te bulunan Pietri, Avrupa'daki sanatsal dönüşümlere şahit olur ve bu hareketlerden etkilenir.<sup>217</sup> Pietri, büyüülü gerçekçi terimini Venezuela'da ortaya çıkan kısa öyküleri tanımlamak için ilk defa kullanan kişi olarak anılır. Böylece büyüülü gerçekçilik terimini Latin Amerika edebiyatı ile ilk defa ilişkilendiren kişi de olur. Büyüülü gerçekçiliği Latin Amerika'nın "vanguardia" modernist hareketinin devamı olarak görür.<sup>218</sup> Pietri büyüülü gerçekçiliği Latin Edebiyatı için tanımlayan ilk kişi olmasına rağmen Latin Amerikalı yazarlar dışında uluslararası olarak adı Carpentier kadar geçmez. Carpentier büyüülü gerçekçiliği çok farklı ele alır. Bu nedenle Carpentier Latin Amerika'ya büyüülü gerçekçiliği getiren yazar olarak daha çok kabul edilir.<sup>219</sup>

### **3.1.3.3. Carpentier'in muhteşem gerçekliği**

Alejo Carpentier Rus asıllı dil profesörü anne ve Fransız bir Mimar babanın çocuğu olarak Küba'da doğduktan sonra 12 yaşında Paris'e taşınır ve daha sonra tekrar Küba'da eğitimine devam eder. Hayatı genel olarak Küba ve Paris arasında geçiren yazar aynı zamanda müzikolog, gazetecilik, oyun yazarlığı gibi birçok işle meşgul olur. Yazar'ın bu çok kültürlülüğü ve zengin entellektüel bakış açısında uzun yıllar sanatın merkezi Avrupa ve özellikle Paris'te geçirdiği yılların kayda değer bir etkisi vardır.<sup>220</sup>

Carpentier Avrupa'da kaldığı yıllar içinde özellikle Louis Aragon, André Breton, Giorgio de Chirico, Picasso, Bontempelli, Arturo Uslar Pietri gibi birçok sanatçıyla arkadaş olur ve Avrupa'nın akımlarını yakından inceleme olanağına sahip olur. Bu nedenle sürrealizmden, metafizik sanata ve büyüülü gerçekçiliğe kadar birçok sanatı kıyaslayabilmiştir. 1920'ler ve 30'lar özellikle sürrealizmin popüler olduğu yıllar olması nedeniyle birçok sanatçının Paris'e toplanma nedenlerinden biridir. Carpentier'da bu yıllarda sürrealizmden etkilenir.

---

<sup>217</sup> Bowers, a.g.k., 2004, 13.

<sup>218</sup> Bowers, a.g.k., 2004, 14.

<sup>219</sup> Bowers, a.g.k., 2004, 14.

<sup>220</sup> J. Mellen (2000). *Literary topics: magic realism*. Farmington Hills: The Gale Group, s. 34.

Carpentier'in muhteşem gerçekliği yani büyülü gerçekçiliğine öncü edenler arasında Latin Amerikalı yazarların etkisi büyüktür. Örneğin Ricardo Palma'nın *Tradiciones*'indeki tarihsel kurguyla sunduğu dilsel zenginlik Brezilyalı yazar ve müzikolog Mario de Andrade (1893-1945) gibi yazarları etkilemesi önemlidir. Andrade, 1927 yılında yazdığı *Macunaima* isimli romanıyla Brezilya edebiyatının en önemli figürü olur. Bu eseri büyülü gerçekçiliğin ilk örneklerinden biri olarak kabul edilir. Hikâyede *Macunaíma* isimli Brezilyalı bir anti-kahramanın yaşadıkları aracılığıyla Brezilya tarihinin gerçekliğini kurgusal bir boyutla karıştırarak aktarır. Bunu yaparken Carpentier'de de görülebildiği üzere, yerlilerin ve Afrikalıların geleneksel kültür ve dini mitolojilerini bir gerçeklik gibi sunar. Brezilya'ya ait birçok din, dil ve kültür öğelerinin ayrıntılı bilgilerini de barındıran hikâye Carpentier'in muhteşem gerçekliği için bir basamaktır.<sup>221</sup>

Carpentier'i etkileyen başka bir öncül ise *pikaresk roman* geleneğidir. Bu geleneğin önemli eserlerinden biri olan *El Periquillo Sarniento (1816)* Meksika Bağımsızlık savaşı sırasında José Joaquín Fernández de Lizardi (1776-1827) tarafından okuyucuya sunulur. Bu roman, köleliğin eleştirildiği hicivsel bir romantik edebiyat örneğidir ve kendi döneminde yasaklanmıştır. Roman Meksika geleneklerini pikaresk bir karakter aracılığıyla anlatırken bir yandan sömürgeciliğin Meksika'daki acımasız yanını anlatır. Steve Wakefield'e göre bu roman Carpentier'in için eski ve yeni dünya arasında bir köprü olur ve Carpentier üzerine oldukça etkilidir.<sup>222</sup>

Carpentier'in bu yıllarda tanıştığı Guetemala kökenli yazar Miquel Angel Asturias (1899-1974), özellikle maya mitolojileri üzerine araştırmalar yapar ve ilk edebi eserinde bu araştırmalarının kayda değer bir katkısı olur. Avrupa'daki sanat akımlarının etkisinin ve özellikle Asturias'ın realizme olan hayranlığının bir birleşimi sayılan aynı isimli tezine dayandırdığı bu eser *Leyendas de Guatemala (1930)*'dir. Carpentier, Asturias'ın kendi üzerindeki etkisini şu sözlere anlatır: "...otuzlardan ellilere kadar az ya da çok yazan Asturias, Gallegos'un nesli ile benim neslim arasında bir bağ oluşturur"<sup>223</sup>.

---

<sup>221</sup> G. Firmat (1990). *Do the Americas have a common literature?*. Durham: Duke University Press, s. 60-61.

<sup>222</sup> S. Wakefield (2004). *Carpentier's baroque fiction: returning the medusa's gaze*. New York: Woodbridge, s. 26.

<sup>223</sup> A. Carpentier (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 108.

Avrupa’da kaldığı yıllarda sürrealizme katacağı bir şeyi olmadığını ve artık sürrealizmin kendisini tekrar ettiğini düşünen yazar, sahip olduğu tecrübeyle Amerika’nın gerçekliğinin Avrupa’dan farklı olduğunun bilincinde olarak bunu ifade etmenin yollarını bulmak için derin bir arayış içine girer.<sup>224</sup> Bu arayışının cevabını özellikle İspanya Cumhuriyeti’nin yıkılması ve II. Dünya Savaşı sonrasında geri dönüş yaptığı Amerika’daki bir yolculuğunda keşfeder. 1943 yılında eşi ve tiyatro yönetmeni arkadaşıyla Haiti’ye bir yolculuk yapan Carpentier, burada gördüğü tarihi yapılar ve elde ettiği bilgiler büyülü gerçekçilik için önemli bir köşe taşı olan *El Reino de Este Mundo* (*Bu Dünyanın Krallığı-1949*) isimli romanını yazmasında ilham verir. Carpentier oldukça ses getiren bu kitabında Haiti Devrimi’nin öncesini, devrimi ve sonrasını anlatır. Bu kitapta büyülü gerçekçi anlatım stilini kullanır ve tanımlar. Baş karakteri *Ti Noel’in* gözüyle bütün isimleri, yerleri gerçeğe sadık olacak bir şekilde ayrıntılarıyla tanımlarken Haiti halkının etnik yapısını, mitolojisini, *vudu* inançlarını da gerçekliğin bir parçası olarak öyküsüne katar.

Carpentier bu kitabıyla birçok edebiyatçının ve akademisyenin dikkatini çeker. Özellikle Flores’in yazdığı makale ile uluslararası tanınırlığa kavuşur. Bu kitabın önsözünde, muhteşem gerçekliğin (*lo real maravilloso*) tanımını yapar. Bir sene önce 1948’de *El Nacional* gazetesinde yayınlanan bir makalede aynı tanımlarına rağmen bu kitaptaki tanımları İngilizceye de çevrilmesiyle daha çok kişiye ulaşır. Bu önsözde muhteşem gerçekliği Latin Amerika’nın zaten kültüründe var olan bir anlatım olduğunu öne sürer ve Avrupa’nın sürrealizminden ayırır. Sürrealizmi yapay bulan Carpentier, bu tanımları yaparak Latin Amerikalı yazarlara Avrupa’dan ziyade Amerika kıtasına ilham kaynağı olarak bakmaları çağrısını yapar.<sup>225</sup> Carpentier özellikle İspanya seyahatlerinde hayran olduğu barok sanatını Latin Amerika’ya uyarlamaya çalışır. Latin Amerika kültürünü yücelterek onun yeni bir düzlemde yeni bir barok anlayışını geliştirmesini ister. Barok ve büyülü gerçekçiliğin asıl Latin Amerika kültüründe var olduğunu ve her yerde görülebileceğini vurgulayan Carpentier, sonuç olarak büyülü gerçekçilik olarak yorumlanan muhteşem gerçeklik kavramını ortaya koyar. Yazar, bu stilin hem Latin Amerika’da birçok yazarı etkilemesine hem de dünyada yeni bir anlatı formunun Latin Amerika ile anılmasında önemli bir rol oynar.

---

<sup>224</sup> A. Carpentier (1977). *Recopilación de textos sobre alejo carpentier*. Havana: Casa de las Americas, s. 32.

<sup>225</sup> M. Angulo (1995). *Magic realism: social context and discourse*. New York: Garland Publishing, s. 5.

### 3.1.4. El Boom

1940’larda Avrupa’daki sanat ve milliyetçilik akımlarının etkisiyle ortaya çıkan bağımsızlık hareketinin Latin Amerika’ya sıçraması, kıtanın kendi edebiyatını yaratma arayışına neden olur. Miguel Ángel Asturias, Alejo Carpentier, Jorge Luis Borges gibi birçok Latin yazar kıta edebiyatının dönüm noktası olacak eserler üretir ve anlatımdaki yeni tekniklerin ve özgün olabilmenin kapılarını açarlar. Latin Amerika edebiyatında çıkan bu yenileşme hareketi 1960’larda Latin Amerikalı yazarların arasında zirve noktasına ulaşır. Daha önce görülmemiş boyutta edebi bir üretim ve satış artışı gerçekleşir. Latin kurgusundaki bu uluslararası tanınma ve eserlerin oldukça çok üretilip satılmasının yol açtığı bu popülerlik *patlama* (“*el boom*”) olarak anılır. Oldukça deneysel ve yenilikçi romanlar bu dönemde uluslararası alanda ses getirir ve Nobel Ödülleri dahil olmak üzere Latin Amerika’ya birçok saygın ödül kazandıran bir sürece dönüşür. Bu edebi patlamanın kalbinde ise büyümlü gerçekçi anlatı stili ve onun en iyi örneklerini ortaya koyan yazarlardan biri olarak Gabriel García Márquez yer alır. Günümüzde Latin Amerika edebiyatının dünya edebiyatında bir köşe taşı olmasını sağlayan bu sıçrama sonucu ortaya çıkan ticari başarı büyümlü gerçekçi anlatı stiline uluslararası tanınırlılığa sahip olmasını sağlar. Büyümlü gerçekçi anlatı stili sadece edebiyat dünyasını etkilemez. Sinema, tiyatro, resim ve daha birçok anlatı formunda kayda değer katkılarda bulunur. Bu sürecin animasyon formu ile ilişkisini anlayabilmek için dönemin siyasi ve kültürel koşullarıyla birlikte değerlendirmek gerekir.

1940’lardaki Latin Amerikalı yazarların avangart yeni roman ya da yeni anlatıyı güçlü bir şekilde ortaya koymaları 1960’daki patlamanın en önemli nedenlerinden biridir.<sup>226</sup> Bunun yanında dönemin siyasi ve toplumsal bazı koşulları da bu patlamanın oluşmasında ve yeni anlatım tekniklerin ortaya çıkışında belirleyicidir. Meksika Devrimi’nin Latin toplumundaki duvar resimciliğini ön plana çıkarmasına benzer şekilde, Küba Devrimi Latin edebiyatı ve büyümlü gerçekçiliğin doruk noktasına ulaşmasında önemli etkileri olur. 1959 yılında ABD destekli Batista rejiminin Fidel Castro’nun önderliğinde yıkılarak yeni bir hükümet kurulması ve daha sonra ABD’nin bu yeni hükümeti indirmek için çeşitli saldırılar düzenlemesi ama başarılı olamaması bütün

---

<sup>226</sup> G. Martin (1995). *The Cambridge history of Latin America, volume 10, latin america since 1930: ideas, culture, and society*. New York: Cambridge University Press, s. 153.

dünyanın Küba'ya odaklanmasını sağlar. Latin Amerika'nın geçmişinden gelen bağımsızlık mücadelelerinin en önemli başarılarından biri olarak kabul edilen bu devrim sadece siyasi ve toplumsal anlamda değil aynı zamanda dünyada ve özellikle Latin Amerikalı yazarlar ve sanatçılar açısından oldukça etkili olur.<sup>227</sup> Yine dönemin bir başka önemli olgusu ise II. Dünya Savaşı'nın ardından SCBB ve ABD arasında başlayan soğuk savaştır. Küba hükümetinin “milliyetçi Marksist” düşüncelerin etkisiyle Sovyetler birliğine yanaşması ve ardından patlak veren *Küba Füze Krizi (1962)*, soğuk savaş döneminde Küba ve Latin Amerika'nın önemini uluslararası alanda artmasına neden olur. Özellikle ABD bu olaydan sonra Latin Amerika ülkelerinin önemini daha iyi kavrar ve onları kontrol altında tutmak için askeri darbeler gibi seçeneklere ağırlık verir.<sup>228</sup>

Küba Devrimi'nin Latin Amerikalı sanatçılar ve yazarlar üzerindeki etkisi kayda değerdir. Örneğin Gabriel Marquez gibi birçok sanatçı ve yazar Fidel Castro ile yakın arkadaş olurlar. Latin Amerika milliyetçiliğinin Marksist bir çizgiyle birleşmesi ve Marksizmin eşitlik ve adaletle ilgili görüşlerinin Latin Amerika'nın eşitsizliğe dayalı toplum yapısını yok etmede bir çözüm olarak görülmesi bu ortamın oluşmasında belirleyici rol üstlenir. Komünist bir yapılanmanın Küba'da sağlanması, Latin Amerikalı yazarlar için çok önemli ve ilham verici bir başarıdır.<sup>229</sup> Hatta o dönem Küba Devrimi'ne Latin Amerikalı yazarlar arasındaki sempati o kadar güçlüdür ki Latin patlamasının Küba Devriminin bir parçası olduğuna dair görüşler öne sürülür.<sup>230</sup> Devrimin yarattığı duygular Latin Amerika'ya güçlü bir özgüven oluşturur. Wood'un sözleriyle “...devrim Latin Amerikalılar için neyin mümkün olduğu fikrini değiştirdi, görünüşte değişimin değişebileceğini ve kararlılığın şaşırtıcı oranlara karşı neredeyse her şeyi başarabileceğini gösterdi”<sup>231</sup>.

Küba devriminin getirdiği özgüven önemli olmasına rağmen “el boom”un ortaya çıkmasındaki tek neden değildir. Latin Amerika'da ortaya çıkan görece refahlık dönemi, ABD başkanı F. Kennedy'nin soğuk savaş nedeniyle Latin Amerika ile yakınlaşmak için yaptıkları Marshall Planı'na benzer bir anlaşma olan “İlerleme İçin İşbirliği” planı ve kitle iletişim araçlarının gelişmesiyle Latin yazarların anlatılarına uluslararası dikkatin

---

<sup>227</sup> Martin, **a.g.k.**, 1995, 153.

<sup>228</sup> J. Chasteen (2017). *Latin Amerika tarihi: kanla ve ateşle yoğrulmuş toprakların öyküsü*. (Ekin Duru), İstanbul: Say Yayınları, s. 303-307

<sup>229</sup> Chasteen, **a.g.k.**, 2017, 308-309.

<sup>230</sup> M. Wood (1990). *Gabriel Garcia Marquez: one hundred years of solitude*. Cambridge: Cambridge University Press, s. 6.

<sup>231</sup> Wood, **a.g.k.**, 1990, 7.

çekilmesi de bu süreçteki önemli değişkenlerdir.<sup>232</sup> Yine bu dönemde Franco diktatörlüğü altındaki İspanya'nın sıkıcı edebi ürünleri yerine aynı dilde yazılmış bu yeni Latin Amerika öykülerini keşfeden yayıncılar kayda değerdir. Bu yeni Latin Amerika anlatı tekniklerini İspanyol yazarlar arasında yaygınlaştırmak isteyen Avrupa'da bulunan bu dergiler, Latin edebiyatındaki popülerliğin önemli nedenlerinden biridir.<sup>233</sup>

Jorge Luis Borges, Miguel Angel Asturias, Alejo Carpentier, Jose Maria Arguedas, Juan Rulfo, Jose Donoso gibi öncüllerin deneysel eserleriyle başlayan edebi yükseliş, *Büyük Dörtlü (Big Four)* denilen Carlos Fuentes, Julio Cortazar, Garcia Marquez ve Vargas Llosa'nın başı çektiği romanlarla doruk noktasına ulaşır. Nobel dahil birçok uluslararası saygın edebiyat ödülünün sahibi olurlar. Örneğin Meksikalı *Carlos Fuentes (1928-2012)* Nobel ödülü almamasına rağmen birçok defa aday gösterilir. Fuentes genel olarak eserlerinde Meksika ağırlıklı kültürü ve kimliği işler. Fakat bu Meksika kimliği ile diğer Avrupalı kimlikler arasında bir diyalog kurmaya çalışır.<sup>234</sup> Marksist kimliğiyle ön plana çıkan Fuentes ilk romanı *La región más transparente (En Şeffaf Bölge-1958)*, Boom'un ilk öncü romanı olarak kabul edilir. Hikâyeleri iç içe geçmiş birçok karakterin geçmişinin anlatıldığı romanda aristokratlar, yen zenginler, filozoflar ve fahişeler gibi birçok sosyal sınıftan oluşan bir şehir hikâyesi anlatılır. Fuentes bunu yaparken birçok sinematografik teknik kullanır. Geriye dönüşler, iç monologlar, farklı toplum tabakalarının dilleriyle aktarılır.<sup>235</sup> Donoso bu romanın en belirgin özelliğinin gerçeklikle ilgili şüphe olduğunu şu sözlerle ifade eder: "Fuentes tek taraflı bir Meksika gerçekliğini ve sahte olanın edebi kullanımını reddetmesi şaşırtıcıdır. Bu eserde bir yandan toplum ve sorunlarına, tarihe ve antropolojiye bizi yönlendirirken bir yandan da bu metni okuyan ve yazan bireye bakar"<sup>236</sup>. Bu aslında Fuentes'in diğer eserlerinin temel karakteristiğidir. Örneğin *Terra Nostra (Bizim Ülkemiz-975)* isimli öyküsünde İspanyol uygarlığının tüm tarihini anlatır. Fuentes birçok tarihsel olayı, doğaüstü ile birleştirerek Meksika ve Latin Amerika kimliği üzerine odaklanır.

---

<sup>232</sup> R. Dope (2008). *The Cambridge history of latin american literature: volume 2*. Cambridge: Cambridge University Press, s. 231

<sup>233</sup> P. Swanson (2005). *Latin America fiction: a short introduction*. Malden [Mass.]: Blackwell Publishing, s. 62.

<sup>234</sup> V. Smith (1997). *Encyclopedia of Latin American literature*. Chicago: Deadborn, s. 607

<sup>235</sup> <https://www.britannica.com/biography/Carlos-Fuentes> (Erişim tarihi: 03.09.2019)

<sup>236</sup> J. Donoso (1977). *The boom in Spanish American literature: a personal history*. New York: Columbia University Press, s. 45.



Boom'un büyük drtlsnden biri de Arjantinli romancı ve kısa yk yazarı Julio Cortázar'dır (1914-1984). yklerinde gerek ile doęa st olanı harmanlayan ve zamansal atlamalar yapan Cortazar'ın bazı eserleri byl gereki bulunurken genel olarak srrealist izgide bir yazar olarak kabul edilir.<sup>237</sup> Boom'un dięer nde gelen Perulu yazar Mario Vargas Llosa (1936-) 2010 yılında Nobel dl alır. Dięerlerinden farklı olarak realist bir tarihsel kurgu anlayışını benimseyen Llosa ilk romanlarında toplumun radikal sorunlarını ve iktidarı eleştiren ykler anlatır.<sup>238</sup> Daha sonra ise eserlerine mizah unsuruda katarak *Pantaleón y las visitadoras (Yzbaşı ve Kadınlar Taburu-1973)* gibi hiciv ierikli romanlarını yazar. rneęin yzbaşı ve kadınları taburu isimli eserde tropikal ormanda Peru birlięinin kadın ihtiyacını karşılamak iin orduya baęlı bir genelev kurmakla grevli bir yzbaşının hikâyesi anlatılır.

Genel olarak yeni anlatı ya da yeni romanın doruk noktası olan Boom, bu byk drtl dıřında birok yazarın ortaya ıkmasına zemin hazırlar. Fakat farklı ve yeniliki yazım teknikleriyle uluslararası camiada en ok sz edilen yazarlar bu isimler olur. Gabriel Marquez byl gereki anlatıyla zdeřleşerek aralarında en ok tanınan yazar olur ve Nobel dahil birok dln sahibi olur. Byl gerekilik her ne kadar Avrupa kkenli bir ıkış noktasıyla anılıyor olsa da edebiyat alanında kendisini ilk defa Latin Amerika ile kendisini gsterir ve en iyi rneklerini bu kıtada ortaya koyar. Dolayısıyla Gabriel Marquez'in byl gereki anlatıdaki katkılarını anlayabilmek iin kendisini farklı bir başlık altında ele almak gerekir.

### 3.1.5. Marquez ve yzyıllık sıçrama

Latin Amerika patlamasının zirve yaptıęı byk drtlnn en ok dikkat ekeni ve Nobel dl dahil birok uluslararası saygın dln sahibi Kolombiyalı yazar Gabriel Garcia Marquez (1927-2014), 20. yzyılın en nemli yazarlarından biri olarak birok kısa yk, roman, oyun yazar. Kendisinin ve Latin Amerika patlamasının en nemli eseri ise *Yzyıllık Yalnızlık (1967)* isimli romandır. Bu roman 37 dile evrilir; 50 milyonun stnde uluslararası bir satış rakamı yakalar ve gnmzde halen ok satanlar listesinde yer alır. Roman İtalya'nın saygın dllerinden Chianciano dl'n, Fransa'da Prix de Meilleur Livre Etranger dln, ABD'de 1972'de Neustadt Uluslararası Edebiyat dl'n ve

---

<sup>237</sup> P. Swanson (2005). *Latin America fiction: a short introduction*. Malden [Mass.]: Blackwell Publishing, s. 63.

<sup>238</sup> Swanson, a.g.k., 2005, 70.

1982’de Nobel Edebiyat ödülünün sahibi olur. Ünlü Şilili şair Pablo Neruda, Time dergisine yaptığı açıklamada bu kitap için “...Cervantes’in Don Kişot’undan beri yazılan İspanyolca’daki en önemli eser...”<sup>239</sup> yorumunu yapar. Büyülü gerçekçiliğin edebiyat alanındaki en önemli eseri olarak kabul edilen Yüzyıllık Yalnızlık birçok akademisyen ve eleştirmen tarafından incelenir ve tartışılır. Bu kitabın büyümlü gerçekçi kurgu stili birçok yönetmen, tiyatro yazarı, senarist, yazar ve sanatçı tarafından örnek alınır ve hikâye anlatıcılığında birçok kişiye ilham verir.

Yüzyıllık Yalnızlık Latin Amerika gerçekliğini Maconda kasabasında yaşayan 7 kuşak Buendia ailesinin yükselişini ve ardından düşüşünü anlatır. José Arcadio Buendía ve karısı Úrsula Iguarán’ın dağların arasında bir bataklık üzerinde Maconda isimli bir köy kurmalarıyla başlar. Çingenelerin getirdiği aletlere ilgi duyan Jose Arcadio köyü büyüterek bir kasabaya dönüştürmeyi başarır ve çocuklarını her şeyin yeniden keşfedildiği bu topraklarda büyütür. Uykusuzluk hastalığı kasabada yayılınca onu eşlik eden unutmama hastalığı bu ilk kuşaktaki ender sorunlardan biridir. Daha sonra çocuklar büyüyünce iç savaş çıkar ve kardeşlerden biri olan Albay Aureliano, muhafazakâr rejimle savaşmak için direniş ordusuna katılıp önemli bir lider olur. Uzun süren savaş sonunda Maconda’ya geri dönen Albay Aureliano, gümüş ve altından süs eşyaları yapmaya başlar. Liberaller ve muhafazakârlar arasında barış imzalanınca Albay kendisini vurur ama ölmez.

Ailenin dördüncü neslinin anlatıldığı bölümde demiryolu, sinema, telgraf gibi birçok yenilik kasabaya ulaşır ve kasaba birçok kişi için cazibe merkezi haline gelir. Burayı ziyaret eden yabancılardan bazıları kasaba yakınlarında bir muz plantasyonu kurar. Muz plantasyonunda grev çıkınca buradaki işçiler öldürülür ama bu herkes tarafından unutulur. Uzunca süren bir yağmurdan sonra seller Maconda’yı yok eder. Ailenin laneti sonunda gerçekleşir ve son doğan Buendia, domuz kuyruklu doğar ve karıncalar tarafından yenir. Romanın sonunda Buendia ailesi ve Maconda tarihe gömülür.

Bu romanı dönemin diğer büyümlü gerçekçi öykülerinden ayıran nokta büyümlü gerçekçi anlatı stilini kullanmasındaki başarısıdır. Bunun yanında daha önce hiç olmadığı kadar zengin ayrıntılarla ülke gerçekliklerini, tarihini, sosyo-ekonomik durumunu, inançlarını, ritüellerini, psikolojik çatışmalarını esprili bir şekilde ifade eder. ABD’li

---

<sup>239</sup> M. Taneja (2008). *Quixotic images in García Márquez’s one hundred years of solitude. Cervantes and Don Quixote: proceedings of the Delhi Conference on Miguel de Cervantes*, s. 348.

romancı ve gazetesi Ron Aries'in şu anektodu belkide kitabın neden çok sevildiğini anlatan bir ipucu verebilir:

“Birgün Karakas'ta kalabalık otobüse bindiğimi hatırlıyorum ve öğle yemeğine çıkmış sekretere benzeyen iki kadın Yüzyıllık Yalnızlık kitabında okudukları bazı bölümlere gülüyorlardı. Daha sonra ben de otobüsün yarısıyla birlikte onlara katıldım. 1969 yılıydı ve yılın en çok satan kitabıydı. Onu okuyan herkes en sevdiği karakterden bahsetiyordu ve hepimiz aynı sürüdeydik. Bu kitap hepimiz için ortak bir akor tutturdu çünkü sanki hepimiz Maconda'dan gelmiştik...”<sup>240</sup>

Bell'e göre bu başarının arkasında net ve sakın anlatım stili, cinsiyet, din, efsaneler, mizah, doğaüstü, kıtanın bütün geçmişi ve Marquez'in kıta halkıyla olan samimi ilişkisi vardır.<sup>241</sup> Buna göre Marquez, Cortazar ve Carpentier'dan farklı olarak oldukça zengin, gerçekçi, fantastik bir kıtanın panoramasını sunar:

“...Marquez girişimciler, kahramanlar, devrimciler, tüccarlar, din adamları, acımasız muhafazakârlar, sığ fırsatçılar, akademisyenler, şehvet peşinden koşanlar, fahişeler, ensest ilişkiler, bürokratlar, aile sevgisi, dindarlık, arkadaşlık gibi gerçek hayatta var olan her şeyin yansımalarını mizah ve tarafsızlık katarak sunuyordu”.<sup>242</sup>

Bower'a göre ise Carpentier'da doğaüstü unsurların olduğu baskın bir gerçekçilik varken Marquez'de “ezici bir nostalji atmosferi” vardır ve büyülü olaylar gerçekliğin bir parçası olarak yer alır. Marquez için büyülü gerçekçilik Carpentier'in Küba'yı Avrupa perspektifinden gördüğü çok sayıda kültürün bir karışımı ifade etmenin yolu değildir. Marquez büyükannesinin anlatım tekniğini kendi kültürünü anlatmak için kullanmıştır.<sup>243</sup> Bower, Marquez'in bu kitapla ilgili gerçeklik anlayışını Marquez'in şu cümlesiyle örneklendirir: “...hakikat, gerçekliğin aynı zamanda sıradan insanların mitlerinin, inançların, efsanelerinin olduğunu fark ettim; onlar günlük yaşamlarıdır ve zaferlerini ve başarısızlıklarını etkilerler”.<sup>244</sup>

Wood ise Yüzyıllık Yalnızlık'ın diğer büyülü gerçekçi öncülerinden ve çağdaşlarından ayıran farklılığın eserin özgürlüğünden kaynaklandığını belirtir.<sup>245</sup> Buna

---

<sup>240</sup> Gene H. Bell-Villada (2010). *Garcia Marquez: the man and his work*. Chapel Hill: Univ of North Carolina Press, s. 5.

<sup>241</sup> Bell, **a.g.k.**, 2010, 11.

<sup>242</sup> Bell, **a.g.k.**, 2010, 11.

<sup>243</sup> MA. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 38.

<sup>244</sup> R. Williams (1985). *Gabriel García Márquez*. Boston, MA: Twayne Publishers., s.79.

<sup>245</sup> Michael Wood (1990). *Gabriel garcia marquez:one hundred years of solitude*. Cambridge: Cambridge University Press, s. 103.

göre Boom yazarlarında da görülebilen bu modernist esaretten kurtulma çabaları en çok Marquez'in eserinde görülebilir. Marquez Avrupa, ABD ya da İran'da görülebilecek "rasyonel esaretten" kurtulmuş ve gerçekliği özgür bir şekilde ele alabilmiştir. "...hayal gücünün bir turizmi vardır ve bu turizm kitapların satışını garantiye alır... diyen Wood, Yüzyıllık Yalnızlık"ın bir formüle dayanarak ucuz egzotizm ve mucizelere dayanmadan, günlük yaşamdaki hikâyelerin bolluğundan istifade ederek bunları edebiyata yansıttığını ve asıl düşmanın gerçeklik değil modernizm olduğunu farkettiğini belirtir.<sup>246</sup> Chanady tam olarak bu edebi özgürlüğe vurgu yapar ve Marquez'in bu romanında, uçan halılar ve havaya yükselme gibi yerli bir dünya görüşü ile kesinlikle bağlantısı olmayan birçok doğaüstü motif olduğunu belirtir.<sup>247</sup>

Boom döneminin bütününe bakıldığında gerçekliğe bakışın bu dönemde Latin Amerika yazarları arasında sorgulandığı görülür. Bu sorgulama sonucu kendi gerçekliklerinin daha farklı anlatım teknikleriyle ifade etmenin yollarını bulurlar. Marquez ve Yüzyıllık Yalnızlık ise bunu oldukça zengin bir hayal gücü ile kıta halkının gerçekliğini dönemin ticari anlayışının getirdiği prototiplerin dışında uyumlu bir biçimde birleştirerek, orijinal bir anlatım dili ve içerik ortaya koyar. Yüzyıllık Yalnızlık kitabı büyümlü gerçekçi anlatımın en önemli eserlerinden biri olup yayımlandıktan sonra edebiyattan, sinemaya birçok sanatçıyı ve yazarı etkiler ve uluslararası üne kavuşur. Örneğin edebiyatta Salman Rüşdi'nin *Geceyarısı Çocukları* (1981), sinemada Emir Kusturica'nın *Çingeneler Zamanı* (1988) gibi birçok çalışma bu kitaptan ve büyümlü gerçekçi anlatı stilinden etkilenerek ele alınır. Küba Devrimi'ne olan tutumundan dolayı yazar Marquez'in ABD'ye girişi yasaklanmış olmasına rağmen Bill Clinton, başkan olduğu dönemde kendisinin en sevdiği romanın Yüzyıllık Yalnızlık olması nedeniyle Marquez'in yasağını kaldırır. Kitabın ve büyümlü gerçekçi kurgunun daha sonraki dönemde uluslararası popülerliğinin, animasyon filmlerdeki rolünü anlamlandırabilmek bu bakımdan önem teşkil eder.

---

<sup>246</sup> Wood, a.g.k., 1990, 105.

<sup>247</sup> A. Chanady (1986). The origins and development of magic realism in Latin American fiction. *In Magic Realism and Canadian Literature: Essays and Stories*. Waterloo, Ontario: University of Waterloo Press, s. 50.

### 3.1.6. Kùltürler ötesi yayılım

Latin Amerika'nın edebi sıçrayışının deneysel doğasının getirdiđi Yüzyıllık Yalnızlık gibi eserlerin uluslararası tanınırlılıđa sahip olması, büyülü gerçekçi kurgunun birçok okuyucu, eleştirmen, akademisyen, yazar ve sanatçıya ulaşmasını sağlar. Boom sonrası dönemden günümüze kadar birçok farklı kültür ve coğrafyada, bu kurgu stiline kullanılmasıyla uluslararası tanınırlılıđa ve saygın ödüllere sahip birçok eser farklı anlatı formlarında üretilir. Özellikle Latin Amerika ülkeleri, Britanya, Kanada, Avrupa, Afrika ve ABD üzerinde önemli etkileri olur. Genel olarak bir sınıflandırmaya sokmak yanıltıcı bir potansiyel barındırmakla beraber bu ülkelerdeki yazarların melez kimlikleri ve içinde buldukları toplumsal ve kültürel baskılar hakkında yazmaları sıklıkla görülür.<sup>248</sup>

Büyülü gerçekçi anlatı Latin Amerikalı birçok yazar tarafından kullanılır. Bunlar arasında önde gelen yazarlardan biri de Şili doğumlu Isabel Allende (1942)'dir. Allende ABD destekli darbeye iktidardan indirilen Salvador Allende'nin yeđeni olduđu için hayatının büyük bir bölümü sürgünde geçer. Bu dönemlerde yazdığı eserlerde büyülü gerçekçi anlatım tekniđini kullanan yazar, daha sonra sinemaya da uyarlanan *Ruhlar Evi* (*La casa de los espíritus* -1982) isimli eseri özellikle Yüzyıllık Yalnızlık'ta olduđu gibi dört kuşak Trueba ailesinin hayatını konu alır. İsimleri kullanılmasa da hikâye Salvador Allende'nin siyasi yaşamı ve Şili'nin demokrasiden kopuşunu büyülü gerçekçi bir anlatımla sunar. Allende'nin kitapları birçok dile çevrilip 60 milyonun üzerinde satış yapar. Allende, Luisa Valenzuela, Giannina Braschi, Cristina Peri Rossi gibi Post-Boom kadın yazarları içerisinde gösterilmesine rağmen eserlerindeki özellikler Garcia Marquez'in etkisini gösterir.<sup>249</sup>

Kıtada büyülü gerçekçi anlatı geleneđini bir kadın gözüyle devam ettiren diđer bir yazar ise Meksikalı yazar Laura Esquivel (1950)'dir. *Acı Çikolota* (*Como agua para chocolate*, 1989) isimli ilk romanıyla uluslararası bir şöhret kazanır ve birçok ödöl kazanır. 1992'de sinemaya uyarlanan roman ABD'de en çok hasılat yapan İspanyolca film olur ve Oscar Akademi ödülleri ve Altın Küre gibi popüler ödüller için aday gösterilir. Bu öyküde Tita isimli bir genç kızın annesine bakma zorunda olması gerektiđi

---

<sup>248</sup> J-P. Durix (1998). *Mimesis, genres, and post-colonial discourse: deconstructing magic realism*. Basingstoke: Macmillan, s. 148.

<sup>249</sup> P. Swanson (2005). *Latin America fiction: a short introduction*. Malden [Mass.]: Blackwell Publishing, s. 97.

için yaşadığı aşk acısı, yemek tarifleri ve Meksika Devrimi eşliğinde büyümlü gerçekçi bir anlatımla sunulur.

Yüzyıllık Yalnızlık ve büyümlü gerçekçiliğın başarısının Latin Amerika dışında etkili olduđu ülkelerden biri Britanya olur. Hint asıllı olan Britanyalı yazar Salman Rushdie (1947) birçok ödöl kazandığı *Geceyarısı Çocukları (Midnight Children, 1981)* isimli kitabıyla büyümlü gerçekçiliğın önde gelen örneklerinden biri olarak anılır. Bu öykünün kahramanı olan Saleem Sinai'nin ağzından Hindistan'ın bağımsızlığı ve bölünmesi, Hindistan'a ait birçok kültürel ve toplumsal ayrıntıyla birlikte, doğaüstü öğelerle harmanlanarak büyümlü gerçekçi bir anlatımla sunulur. Salman bu öyküsünde sadece Marquez'den değil, diğeri büyümlü gerçekçi yazarların başında gelen Günter Grass'ın *Teneke Trompet (The Tin Drum, 1959)* ve Mihail Bulgakov'un *Usta ile Margarita (The Master and Margarita, 1967)* isimli eserlerinden etkilenir.<sup>250</sup> Benzer şekilde bir diğeri İngiliz romancı Angela Carter (1940-1992) büyümlü gerçekçi eserleriyle uluslararası tanınırlılığa sahip olur. 1984 yılında yayınlanan *Circus At Nights* isimli romanı oldukça popüler olur ve birçok ödöl kazanır. Bu romanda birden fazla ülkede, farklı zaman kurgusu ve feminist öğelerin ön planda olduđu baskın bir büyümlü gerçekçilik stilinin hâkim olduđu görülür. Örneğın ana karakter Fevver'in mecazi olarak değil gerçekten kanatları vardır ve sirkte çalışır.

Yüzyıllık Yalnızlık ve büyümlü gerçekçiliğın kendisini gösterdiği ülkelerden biri olan Kanada, büyümlü gerçekçilik üzerine hem akademik hem de edebiyat alanındaki çalışmalarıyla öne çıkar. Bowers'a göre ABD' de olduđu gibi Anglo-Avrupa geleneğinin baskın olduđu Kanada'daki baskın kültürün dışında farklı kültürel etkileri ifade etmek isteyen yazarlar büyümlü gerçekçiliği kullanır. Daha önce İngiliz sömürgeciliği ve daha sonra ABD yeni-sömürgeciliğinin etkili olduđu Kanada "dünyanın en bilinçli çok kültürlü uluslarından biri" olması nedeniyle baskın düşünmenin dışındaki perspektifleri ifade etmek için büyümlü gerçekçiliği kullanır.<sup>251</sup> Kanada'da büyümlü gerçekçi anlatı stilini ilk farkedenden ve uygulayanlar Robert Kroetsch (1927-2011), Jack Hodgins (1938) olur.

Benzer çok kültürlü yapısı nedeniyle ABD'de de önemli bir etkide bulunan büyümlü gerçekçi stille en çok söz edilen yazarların başında Afrika kökenli Toni Morrison (1931-2019) gelir. Yazdığı büyümlü gerçekçi öykülerle birçok ödöl alan yazar, *Beloved (1987)* isimli romanıyla Pulitzer ve Nobel Edebiyat Ödülünü alır. Bu romanda Sethe isimli bir

---

<sup>250</sup> MA. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 52.

<sup>251</sup> Bowers, a.g.k., 2004, 94.

kölenin ırkçılıktan korumak istediği için bebeğini öldürmesi ve sonrasında bebeğiyle olan büyüülü ilişkisi anlatılır ve geçmiş ile gelecek arasında bir Amerika kölelik eleştirisi ifade edilir. Faris'e göre "...benim öykülerimdeki büyü basit bir şekilde benim ve bildiğim siyah insanların dünyayı görme şekillerinden gelir" sözüyle Morrison, Marquez'in "sadece gördüklerimi anlattım" sözünü yinelediğini ve Carpentier'in "muhteşem Amerika gerçekliği zaten Amerika'nın normal gerçekliğidir" sözünü doğruladığını belirtir.<sup>252</sup>

Afrika kıtası da büyüülü gerçekçiliğin en çok etkilediği kıtaların başında gelir. Özellikle Afrika inançları ve mitolojileri etrafından dönen büyüülü gerçekçilik, sömürgecilik temalarıyla birleşerek Afrika gerçekliğini ifade etmenin önemli bir yolu olur. Bu yazarlar arasında uluslararası şöhrete sahip olan Nijeryalı romancı Ben Okri (1959) büyüülü gerçekçi eserleriyle birçok ödül kazanır. Okri'nin *Aç Yol (Famished Road)* isimli romanı 1991'de yayınlanır ve uluslararası üne kavuşur. Bu romanda ana karakter Azaro ruhlar dünyasında kalmak istediği için her doğduğunda yeniden ölür. Son doğduğunda ise kalıp Afrika gerçekliği içindeki macerasına devam eder.

Sonuç itibariyle büyüülü gerçekçi anlatının birçok ülkede temelleri olabileceği ve özellikle Avrupa merkezli bir avangart anlayışla Latin Amerika'da kendisini göstermesine rağmen en nitelikli eserlerinin önemli bir kısmını yine bu kıtadan çıkarır. Boom çıkışının ve Yüzyıllık Yalnızlık'ın başarısının ve şöhretinin birçok ülkede yalnızca postkolonyal bağlamda değil aynı zamanda postmodern yazım tekniği olarak da örnek alır. Büyüülü gerçekçi kurgu, gerçekliği ve doğa üstü olanı aktarmada önemli bir anlatı biçimi olur. Bu anlatı biçimiyle üretilen eserler kayda değer başarılar kazanır ve günümüzde de bu doğrultuda varlığını sürdürür. Bu bağlamda animasyon formunun Latin Amerika'nın büyüülü gerçekçi kurgu perspektifiyle ne tür bir etkileşim içinde olduğunu analiz etmek bu tezin temel noktasını oluşturmaktadır.

---

<sup>252</sup> WB. Faris (2004). *Ordinary enchantments: magical realism and the remystification of narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press, s. 179.

## 3.2. Latin Amerika’da Animasyon ve Büyülü Gerçekçilik

### 3.2.1. Büyülü gerçekçi perspektiften Meksika animasyonu

Latin Amerika animasyonunun öncülleri Avrupa’daki gibi karikatür, çizgi öykü ve illüstrasyona dayanır. Avrupa’dan farklı olarak anlatının görüntü ile ifade edilmesi Kolomb öncesi yazı sistemleri olan kodekslere kadar uzanır. Oscar Masotta bu anlamda çizgi öyküleri “Çizilen edebiyat” olarak tanımlayan Latin Amerikalı teorisyenlerin başında gelir.<sup>253</sup> Masotta, hareketin ve gündelik olayların bir seri olarak temsil edilmesini Meksika kodekslerine (el yazması) kadar uzandığını belirtir. Bu kodekslerde yer alan karakterlerin yorgunluğu, uzun yollar, dağlık arazinin iniş ve çıkışları gibi birçok hareket ve durum Avrupa’da Töpffer’in çizimlerinden çok daha önce Meksika’da çizgi öyküler olarak ifade edilir.<sup>254</sup> Benzer şekilde Ilan Stavans, Kolomb öncesi kodekslerin ve diğer eski el yazmalarının Meksika’nın çizgi kültürünün birincil kaynakları olarak görülebileceğini vurgular.<sup>255</sup> Çizgi roman kuramcısı Scott McCloud , Mikstekler’in yöneticisinin başından geçenlerinin anlatıldığı ise *Eight Deer Tiger Claw* isimli 15. Yüzyıl el yazması üzerindeki çizimleri örnek gösterir ve bu çizimlerin hem Meksika karikatürünün kökenlerine işaret ettiğini hem de onların görsel anlatılarının temeli olduğunu belirtir.<sup>256</sup> Sömürge döneminde ise Roma Katolik inancını yaymak ve yerlilere ait kodeksleri kendilerine uygun anlama çevirmek için çizim ve metinlerin bir arada olduğu hikâyeler, 1800’lü yılların başına kadar Latin görsel anlatım tarihinin temelinde yer alır.

Latin Amerika genelinde olduğu gibi Meksika’da karikatürlerin ve *historietaların* (kısa çizgi öyküler) ortaya çıkması ve gelişmesi Avrupa ve Kuzey Amerika ile neredeyse paralel gider. 1800’lü yıllarda *litografi* ve *rotary* gibi baskı tekniklerinin gelişmesi, çizimlerin daha çok basılması ve yayılabilmesine imkân sağlar ve bu gelişmeler üretimin artmasına neden olur.<sup>257</sup> Fakat İspanya’ya karşı bağımsızlığını kazanıp Fransa, İngiltere

---

<sup>253</sup> C. Palacios (2020). *Comics beyond the page in Latin America*. London: UCL Press, s. 184.

<sup>254</sup> O. Masotta (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona,: Paidós, s. 119-120.

<sup>255</sup> I. Stavans (2000). *The essential Ilan Stavans*. New York: Routledge, s. 13.

<sup>256</sup> S. McCloud (1993). *Understanding comics: the invisible art*. Northampton, MA: Kitchen Sink, s. 13.

<sup>257</sup> J. Carrasco, P. Drinot ve J. Scorer (2017). *Comics & memory in Latin America*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, s. 10.



ve ABD'nin Meksika ve Latin Amerika kültürü üzerinde etkili olduğu yeni bir sömürge dönemi başlar. Bu dönemde doğal olarak çizgi öykülerin yer aldığı kitaplar ve magazin dergileri, büyük oranda Fransız Gustave Dore and Honore Daumier'in çalışmalarının oluşturduğu Avrupa kaynaklı basımlardan ya da onların taklitlerinden oluşur.<sup>258</sup> Gelişen teknolojiyle artan dergi, gazete sayısıyla çağdaşları gibi hiciv ve alegori içerikli karikatür ve çizgi öykülerde artış olur. Bunların arasında ise en dikkat çeken José Guadalupe Posada Meksika çizgi öykücülüğünün başlangıç noktası olarak ele alınacaktır.

### 3.2.1.1. Posada'nın calaveraları

José Guadalupe Posada (1852- 1913) Meksikalı bir çizer, karikatürist, illüstratör ve litografi ustası olarak kırk yıldan daha uzun bir süre boyunca binlerce satirik siyasi karikatür ve illüstrasyona imza atar. Toplumun farklı kesimlerini satirik bir dille esprili bir şekilde ele alan sanatçı birçok Latin Amerikalı sanatçıyı etkiler. Özellikle çalışmaları kendisinden sonra Meksika sanatının dünyaya tanıtın duvar resimlerinin önde gelen ressamlarının üzerinde önemli etkileri bulunur. Posada kendisinin geliştirdiği baskı teknikleriyle, matbaanın da yayılması ve ucuzlamasıyla, çizimlerini dergi ve gazeteler aracılığıyla ülkenin her yerine ulaştırır. Teknolojik ilerlemeye rağmen henüz okuma yazma bilmeyen birçok köylü ve alt gelir grubundan Meksikalı, onun çizimleri sayesinde birçok şey öğrenir. Bir anlamda bütün topluma ulaşabilmesi sayesinde arka planda bir sokak ya da halk edebiyatının gelişmesinde kayda değer bir rol üstlenir.<sup>259</sup> Posada, geleneksel Meksika kültürüne odaklanarak kendi dönemindeki Avrupa etkisi altındaki Meksikalı sanatçılardan farklı bir yol çizer. Gravür ve çizimlerinde birçok Meksika'ya özgü karakteri ele alır ve toplumsal eleştiri yapar. Özellikle kendi döneminde başa geçen diktatör Porfirio Diaz'ın politikalarını eleştiren Posada, sadece siyaset değil, dini, kültürel, toplumsal birçok konu ile ilgili çizimler üretir.

Posada'nın öne çıkan eserleri genelde iskelet ve kafataslarından oluşan çizimleridir. Posada, İspanyolca kafatası kelimesinden türetilen "calaveraları", Latin Amerika'nın Azteklere dayanan geleneksel *Ölümler Günü (Dia de Muertos)* ritüeline dayanarak esprili bir şekilde toplumun farklı kesimlerini ifade etmek için kullanır. Çalışmalarının çoğu

---

<sup>258</sup> V. Alba (1967). The Mexican Revolution and the cartoon. *Comparative Studies in Society and History*, 9 (2), s. 125.

<sup>259</sup> Don M. Coerver, Suzanne B. Pasztor, RM. Buffington (2004). *Mexico: an encyclopedia of contemporary culture and history*. Denver: ABC-CLIO, s. 400-403.

ucuz kâğıda basılmaları nedeniyle yok olan sanatçı, Meksika Devrimi sırasında şüpheli bir şekilde ölür. Victor Alba'ya göre "Meksikalı olarak tanımlanabilecek ilk Meksikalı karikatüristtir".<sup>260</sup>

Posada'nın çalışmalarına bakıldığında büyümlü gerçekçi ifade biçiminin erken dönem örneklerini sunduğu görülür. Büyümlü gerçekçi karakteristikler akademik çalışmalarda daha çok edebi ürünler için tanımlanmış olmasına rağmen diğer anlatı formları içinde geçerli olması, Posada'nın çalışmalarında kendisini gösterir. Büyümlü gerçekçi stilin temel karakteristikleri ile Posada'nın çalışmalarında ortak noktaların çokluğu dikkate değerdir. Doğaüstünün günlük, sıradan bir anlamda sosyal gerçeklikle iç içe geçmesi, alegori, hiciv, yazarsal ketumluk ve melezlik genel olarak Posada'nın çoğu çalışmasında görülür. Posada'nın illüstrasyonlarında birçok karakter sosyal gerçekliğin içinde calavera olarak temsil edilir. *Calavera del gato morrongo (Morrongo kedisinin kafatası-1903)* isimli illüstrasyonunda üzerinde geleneksel Meksika giysileri ve ayakkabıları giymiş bir kedi, ellerinde ve yerdeki kafatasları arasında durmaktadır (Bkz. Görsel 3.3). Kedinin başı da kafatası olarak çizilmiştir. Kediye gören çeşitli sınıflardan insanlar ondan kaçmaktadır. Burada doğaüstü bir yarı kedi yarı iskelet ve normal insanlar bir arada bulunur. İllüstrasyonun açıklamasında garsonların sarhoş olduklarında müşterileri elde etmek için nasıl göründüklerini alegori içeren bir hicivsellekle anlatır.<sup>261</sup> Dolayısıyla alt metinde yer alan alegori, gerçeklik ve doğaüstü olanı bir araya getirerek melez bir anlatımla ifade eder. Kaçan karakterler ise bu doğaüstü varlık ya da iskeletten değil, çevresini rahatsız eden bu çıkarıcı garsonlardan kaçmaktadır. Dolayısıyla doğaüstü öğeler normalleştirilerek fantastiğin sınırlarından çıkar.

---

<sup>260</sup> V. Alba (1967). The Mexican Revolution and the cartoon. *Comparative Studies in Society and History*, 9 (2), s. 125.

<sup>261</sup> <http://www.loc.gov/pictures/item/99615917> (Erişim tarihi: 10.05.2020).



**Görsel 3.3.** Posada, “La nueva calavera del Morrongo”, 34,5× 23 cm, Rölyef baskı,1913, Museo del Estanguillo, Mexico ([https://www.britishmuseum.org/collection/object/P\\_1992-0404-88](https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1992-0404-88) (Erişim tarihi:25.11.2020))

Posada'nın ünlü çizimlerinden biri olan ünlü *La Catrina* (1913)'da ise bir iskelet 20. yüzyıla ait bir Fransız şapkası ile resmedilir (Bkz. Görsel 3.4). İskelet bir yerliye aittir. Güçlü bir hiciv barındıran bu çalışma geleneksel *Ölüler Günü'nün* bir ikonu haline gelmiş ve Latin Amerika ve dünyada oldukça popüler bir illüstrasyon olur. İllüstrasyon 20. yüzyıl başlarında Avrupa etkisinde kalmış Meksikalıların tenlerini beyazlaştırmasını, daha genel anlamda Fransız giysileri ve eşyaları kullanarak kendi kültüründen uzaklaşmış Meksika kültürünü eleştirir. Bunu yaparken yerlilere ait bir iskelet ve yabancılara ait bir şapkeyi kullanır. Doğüstü kemik karakterlerin sosyal ve siyasi gerçeklikle olan bu karışımı Posada'nın birçok çalışmasında görebiliriz. Örneğin *Calaveras del montón* (1910) illüstrasyonunda yine bir iskelet karakter Meksika'ya özgü bir hırka, şapka ve sandaletle geleneksel vasıfsız Meksikalı tarım işçisini tasvir eder (Bkz. Görsel 3.5). Ne var ki bu tarım işçisi yine büyülü gerçekçiliğin önemli bir karakteristiği olan gerçekçi detaylara sahiptir. Elindeki şarap şişesi ile sarhoş tarım işçisi dönemin son derece gerçekçi bir tarım işçisi tasviridir. Bıyıkları ise Diaz'dan sonra iktidara geçen çiftçi kökenli Madero'yu temsil eder. Posada'nın bütün iskelet karakterleri bu detaylı sosyal gerçeklik içinde tasvir edilirken arka planda güçlü bir hicivsel ve alegorik ifadeyi görürüz.



**Görsel 3.4.** Posada, “Calavera de la Catrina”, 35,5× 25,8 cm, Rölyef baskı,1910, The Museum of Fine Arts, Houston (<https://emuseum.mfah.org/objects/47058/calavera-de-la-catrina-skull-of-the-female-dandy> (Erişim tarihi:25.11.2020))



**Görsel 3.5.** Posada, “Calaveras del montón”, 35,5× 25,8 cm, Rölyef baskı,1910, Library of Congress Prints and Photographs Division Washington, USA (<https://www.loc.gov/pictures/item/99615944> (Erişim tarihi:25.11.2020))

Posada'nın iskelet harici illüstrasyonlarına baktığımızda benzer büyüklü gerçekçi karakteristikleri görürüz. Özellikle cinayet, tecavüz, kaza, kavga gibi gündelik olayları betimlerken Posada, anlatımına Latin Amerika kültüründe önemli bir yer tutan şeytan ve iblisleride karıştırarak iki farklı dünyayı bir araya getirir. *Horrible y. Espantosisimo acontecimiento!! Un hijo infame envenena a sus padres y a una criada en Pachuca!* (Korkunç olay!! Pachuca'da rezil bir oğul anne, babasını ve bir hizmetçiyi zehirliyor-

1906) isimli haber illüstrasyonunda ailesini ve hizmetçi kızı zehirleyerek öldüren bir adamın hikâyesini görselleştirirken bir yandan kıyafetlerden eşyalara kadar oldukça detaylı, o döneme ait gündelik yaşamla ilgili bilgi verirken diğer tarafta iblis ve şeytanların katili nasıl etkilediği ve iş birliği yaptığını görürüz (Bkz. Görsel 3.6). Başka bir illüstrasyonunda ise dört cinayet işlemiş bir adama yapılan sorgulama sahnesi temsil edilir. Katilin kendi oğlunu da öldürüp yediği haberinin illüstrasyonu olan çalışmada Posada, haberi katilin oğlunu yemesi sırasında tasvir ederken çevresine yine yarasalı kanatlı şeytanları ekler. Burada büyülü gerçekçi anlatının detaylı gerçeklik tasviri yine Meksika kültürüne has doğaüstü öğelerle bir araya getirilir.



**Görsel 3.6.** Posada, “Horrible y espantosísimo acontecimiento!! Un hijo infame que envenena a sus padres y a una criada en Pachuca”, 30 x 21 cm, Rölyef baskı, 1900, DeGolyer Library, Dallas (<https://digitalcollections.smu.edu/digital/collection/mex/id/1173/>) (Erişim tarihi: 26.11.2020))

Posada'nın sosyal gerçekliğin parçası olan bu tip olayları şeytan ile birlikte ele almasının arkasında Meksika ve diğer Latin Amerika ülkelerinde de yer alan inanç ve efsanelere dayalı kültürel mitlerin etkisi vardır. Rivera'ya göre şeytanın 19. yüzyılda Meksika toplumunda popüler kültürün bir unsuru haline gelmesi, sömürge dönemine dayanır.<sup>262</sup> Buna göre kıtaya şeytan kavramını İspanyol sömürgeciler getirir. Bu sömürgeciler yerel dinleri şeytanla özdeşleştirerek açıklarlar. Din adamlarının da Avrupa kökenli şeytan kavramını kıtaya tanıtılmalarıyla şeytan daha çok kıtada yerlilerle

<sup>262</sup> S. Lipsett-Rivera (2002). Mira lo que hace el diablo: The Devil in Mexican Popular Culture, 1750-1856. *The Americas*, 59 (2), s. 202.

ilişkilendirilen bir kavrama dönüşür. Zamanla tecavüz, cinayet gibi suçların yoğun olduğu yerli kültür ve alt sınıflarla ilişkilendirilen şeytan, Posada'nın çizimlerinde o yüzden sıklıkla kendisini gösterir. Eğer bir yerde cinayet ya da tuhaf bir suç varsa arkasında sosyal, ekonomik ya da psikolojik koşullar değil, şeytan vardır. O dönemin bütün kır kökenli nüfusunda baskın olan bu tür inanç ve doğüstü varlıklar doğal olarak Meksika kültürünün bir yansıması olarak yer alır. Tıpkı Marquez'in Yüzyıllık Yalnızlık isimli romanında domuz kuyruklu bebeğin doğmasının bir lanetin işareti olarak görülmesi gibi benzer folklorik öğeler Posada'nın illüstrasyonlarına yansır. Bu duruma örnek olarak Posada'nın *Caso raro! Una mujer que dio a luz tres niños y cuatro animales (Tuhaf durum! Üç çocuk ve dört hayvan doğuran bir kadın-1890)* isimli haber illüstrasyonu ele alınabilir (Bkz. Görsel 3.7). Bir kadının üç çocuk ve dört hayvan doğurduğunu anlatan bu haber hikâyesinde insan bebekler masaüstünde yan yana yatarken, ucube gibi doğan bebekler yerde tuhaf görümlü hayvanlar olarak tasvir edilir. Posada'nın diğer bir illüstrasyonunda vücudu domuz, kafası insan olan bir varlık tasvir edilirken ucube doğum olarak haberleştirilir. Başka bir illüstrasyonunda ise göbeğinin yanından ayak çıkmış biri vardır ve içinde bu ayağın devamı varmış gibi resmedilir. Bütün bunlar o dönem şahit olunan engelli bebekleri ya da insanların Meksika kültüründeki yansımalarıyla birleşerek resmedilir. Meksika'nın engelli bebek ya da insanların lanetli olduklarına ya da kötü bir durumun habercisi olduğuna dair kültürel ve dini inancının Posada'nın illüstrasyonlarında gerçekmiş gibi resmedildiğini görürüz. Gerçeklik ve inanca dayalı bir doğüstünün melez karışımı, Posada'nın çizimlerinde büyüü gerçekçi kurgu biçimiyle görselleştirilir.



**Görsel 3.7.** Posada'nın gerçeklik ve doğüstünü bir arada kullandığı haber illüstrasyonları (Berdecio ve Appelbaum, 1972)

Posada kendi döneminde şahit olduğu bütün sosyal ve siyasi olayları Meksika'nın zengin kültürel değerleriyle birleştirerek alegorik bir anlatımla sunar. Toplumundaki

farklı sınıf ve statüdeki insanları iskeletler olarak tasvir etmesinin arkasındaki temel dinamik Posada'nın Meksika toplumundaki eşitlik arayışı yatar. Herkesin bir gün iskelet olacağını vurgulayan Posada, Zamora'nın ifadesiyle "...yaşamın zevklerini kutsar, ahlaksızlıklarımızla alay eder ve ölümün hayatın bir parçası olduğunu hatırlatıp onu ehlileştirir"<sup>263</sup>. Posada'nın hem gerçekliği hem de Meksika kültüründen kaynaklanan doğaüstü öğeleri bir araya getirmesinde şüphesiz dönemin romantizm ve realizm akımlarının karışımı olan costumbrismo akımının ve onun Latin Amerika yansıması olan cuadro de costumbres'in (Bkz. Edebi Kökenler) etkisi güçlüdür. Bu etki, Posada'nın çalışmalarında folklorik ayrıntıların sosyal ve politik bir hicivle birleştirilmesi ile kendisini gösterir ve Latin Amerika'ya özgü bir görsel ifade şekli ortaya çıkar. Posada bunun en güçlü örneklerini illüstrasyon ve karikatürleriyle gösterir. Lizardi'nin (Bkz. Carpentier'in Muhteşem Gerçekliği) costumbrismo'nun Latin Amerika'daki öncülerinden biri olarak Posada'nın üzerindeki etkileri kayda değerdir. Flores, romantik-gerçekçi karışımının temellerini atan Lizardi ile Posada arasındaki benzerliğin arkasında Latin Amerika'nın ve özünde Meksika'nın tarih boyunca devam eden politik, sosyal ve ekonomik istikrarsızlıkla bağlantılı olan yaşam koşullarının zorluğu olduğunu öne sürer ve aralarındaki ilişkiyi şu şekilde tanımlar: "Posada, Lizardi gibi sert 'machismo (maçoluk)' ve mülayim ağlamaklılık arasında tereddüt ediyor gibi görünüyor: Romantik gerçekçi veya gerçekçi romantizm terimi her iki şekilde de bunlardan birine uyuyor"<sup>264</sup>. Dolayısıyla Posada'nın büyülü gerçekçi stilin kökenlerini yansıtmada yine bu romantik-gerçekçi karışımın izlerini görürüz.

Posada'nın çalışmaları sadece kendi dönemine damgasını vurmamış günümüzde de farklı üslubunun etkileri devam ettirebilmiştir. Çalışmalarını Meksika'nın ünlü duvar ressamı Diego Rivera ve José Clemente Orozco gibi sanatçıların temel çıkış noktasını oluşturur.<sup>265</sup> Meksika duvar resimlerinin bir anlamda öncüsü sayılan Posada, Meksikalı ve Latin Amerikalı sanatçıların Avrupa kültürü yerine kendi yerel kültürlerine odaklanmalarında önemli bir köşe taşı olur. Stavans'a göre Gabriel García Márquez ve

---

<sup>263</sup> L. P. Zamora (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press, s. 504.

<sup>264</sup> A. Flores (1955). Magical realism in Spanish American fiction. *American Association of Teachers of Spanish and Portuguese (AATSP)*, 59 (2), s. 188.

<sup>265</sup> I. Stavans (1990). *José Guadalupe Posada, lampooner. The Journal of Decorative and Propaganda Arts*, 16, s. 55.

Juan Rulfo gibi yazarların edebiyat alanında kullandıkları büyülü gerçekçi kurgu biçiminin öncüsü Posada'dır.<sup>266</sup>

Posada'nın çalışmaları kendisinden sonra Walt Disney, Tim Burton ve Pixar gibi animasyonun önde gelen birçok ismi için ilham kaynağı olur. Tim Burton, *The Night Before Christmas (1993)* filminde Posada'nın iskelet karakterlerinden ve ölümler günü kutlamalarından ilham alırken, Pixar yapımı *Coco (2017)* filminde Posada'nın animasyon formuna olan katkıları görülür. *Coco* filminin yönetmeni Lee Unkrich filmin ana teması olan ölümler günü ile ilgili bir röportajında bu katkıyı şu şekilde ifade eder: "...Día de los Muertos'un kutlamasıyla ilişkili olarak insanların görmeye alışkın oldukları pek çok halk sanatı ve imge Posada'dan doğrudan etkileniyor..."<sup>267</sup>. Bu anektod aynı zamanda Posada'nın büyülü gerçekçi kurgunun sadece görsel temsilinin öncülerinden biri olmadığını, aynı zamanda animasyon formu ile doğrudan günümüzde de devam eden bir ilişkinin olduğunu göstermektedir.

### 3.2.1.2. Meksika Devrimi etkisinde animasyon sanatı

Posada'nın kendisinden sonra gelen birçok sanatçıyı etkilemesi ve sanat tarihinde kayda değer bir etkisi olmasına rağmen devrimin öncesi ve sonrasında özellikle ABD'li sendikaların baskın olduğu gazete ağlarında sosyal gerçeklikleri bu şekilde ifade eden illüstrasyon ve çizgi öykü sayısı azdır. ABD'nin ticari çıkarları nedeniyle devrime yönelik karşıt tutumu ve mevcut Diaz yönetiminin politikalarına uymaması nedeniyle liberal kanadın çizimleri halen güçlü bir şekilde kendisini gösterir.<sup>268</sup> Örneğin Wilhelm Busch'un Max ve Moritz kardeşlerden (bkz. Wilhelm Busch) esinlenerek yapılan daha yüzeysel *Katzenjammer Kids (1897)* serisi, Diaz'ın isteğiyle gazetelerde yayınlanan ilk çizgi öykülerden biri olur.

Meksika Devrimi sırasında ABD'nin karikatür, sinema ve animasyon sektöründe büyümesi ve uluslararası dağıtımda söz hakkına sahip olması doğal olarak Meksika'yı doğrudan etkiler. Latin Amerika'ya animasyon üretimi ile ilgili makinelerin gelmesi, kıtanın Avrupa ve ABD ilişkileri nedeniyle neredeyse eş zamanlı gerçekleşir. Ne var ki

---

<sup>266</sup> Stavans, a.g.k., 1990, 66.

<sup>267</sup> [https://www.huffpost.com/entry/iconic-mexican-artist-inspired-the-land-of-the-dead-in-coco\\_n\\_59949413e4b0acc593e4aaa9?guccounter=1&guce\\_referrer=ahr0chm6ly93d3cuz29vz2xllmnvbs8&guce\\_referrer\\_sig=aqaaabuxzmezizh\\_167kujcdnrvml1yf7kgbd1lg5tfzucyyjls9qlpdfhr](https://www.huffpost.com/entry/iconic-mexican-artist-inspired-the-land-of-the-dead-in-coco_n_59949413e4b0acc593e4aaa9?guccounter=1&guce_referrer=ahr0chm6ly93d3cuz29vz2xllmnvbs8&guce_referrer_sig=aqaaabuxzmezizh_167kujcdnrvml1yf7kgbd1lg5tfzucyyjls9qlpdfhr) (Erişim tarihi: 14.05.2020).

<sup>268</sup> J. Harold E. Hinds and CM. Tatum (1992). *Not just for children*. London: Greenwood Press, s. 95-96



Meksika Devrimi'inin aynı döneme denk gelmesi ve Meksika'da arşiv geleneğinin olmaması nedeniyle o dönem yapılan neredeyse iki yüzün üzerinde kısa animasyon filme ulaşamamaktadır.<sup>269</sup> Bu kayıp filmlerle ilgili bilinen şey, filmlerin politik içerikli olduğu yönündedir.

ABD'nin çıkardığı *Natinonal Origins Act kanunu* ile Asya ve Doğu Avrupa'dan gelen göçmen sayısına kota koyulması, Meksika'dan büyük çoğunluğu illegal olan yüzbinlerce Meksikalı'nın özellikle iç savaş nedeniyle ABD'ye göç etmesine neden olur.<sup>270</sup> Özellikle animasyon sanatıyla ilgilenen orta ve üst sınıfta yer alan çizerlerin, bu yeni sanat formuna olan ilgileri onları animasyon endüstrisinin merkezi ABD'ye çeker. Meksika Devrimi sonrasında Avrupa'daki savaştan kaçan sanatçıların kıtaya göçü ve artan zenginleşmenin etkisiyle animasyon ve sinema alanında bir gelişme dönemi olur. Bu sektörlerin ekonomik katkısının artması nedeniyle yoğun bir işgücü ihtiyacı doğar. 1920'li yıllarda ABD'de Fleischer, Disney gibi animasyon stüdyolarında eğitim almış olan Salvador Pruneda, Bismark Mier, Salvador Patiño ve Carlos Manríquez gibi birçok çizer Meksika iç savaşı bittikten ve istikrar göreceli olarak sağlandıktan sonra Meksika'ya döner ve ilk animasyon film stüdyolarını kurarlar.

Bu süreç içinde Meksika'da kayıtlara geçen ilk animasyon film *Mi sueño (Hayalim-1915)* isimli 8 dakikalık kısa film ortaya çıkar. İç savaşının etkisi ve kayıt kültürünün olmaması gibi nedenler yüzünden bu film de yönetmenin diğer birçok animasyon filmi gibi kayıptır.<sup>271</sup> Miguel Angel Acosta, bilinen ilk animatör olarak 200'den fazla 30 saniyelik kısa animasyonlar üretmesine rağmen, bu filmler kayıp olduğu için içeriklerinin ne olduğuna dair bir veriye ulaşamamaktadır.<sup>272</sup>

Meksika'da animasyonun öncüllerinden biri olan Salvador Pruneda (1895-1986), Meksika devrimi sırasında birçok gazetede siyasi karikatürler yaptıktan sonra Max Fleisher ve Walt Disney stüdyolarında çalışır. Burada Bismarck Mier ve Salvador Patiño gibi meslektaşlarıyla tanışıp bu grupla Meksika'ya dönünce animasyon çalışmaları yaparlar. Bunlardan en ünlüsü daha önce bir gazete için yarattığı *Don Catarino y su apreciable familia (Don Catarino ve minnettar ailesi-1921)* animasyon film aynı isimli çizgi seriden uyarlanır. *Don Catarino* isimli çizgi seri ve animasyon ilk gerçek Meksikalı

---

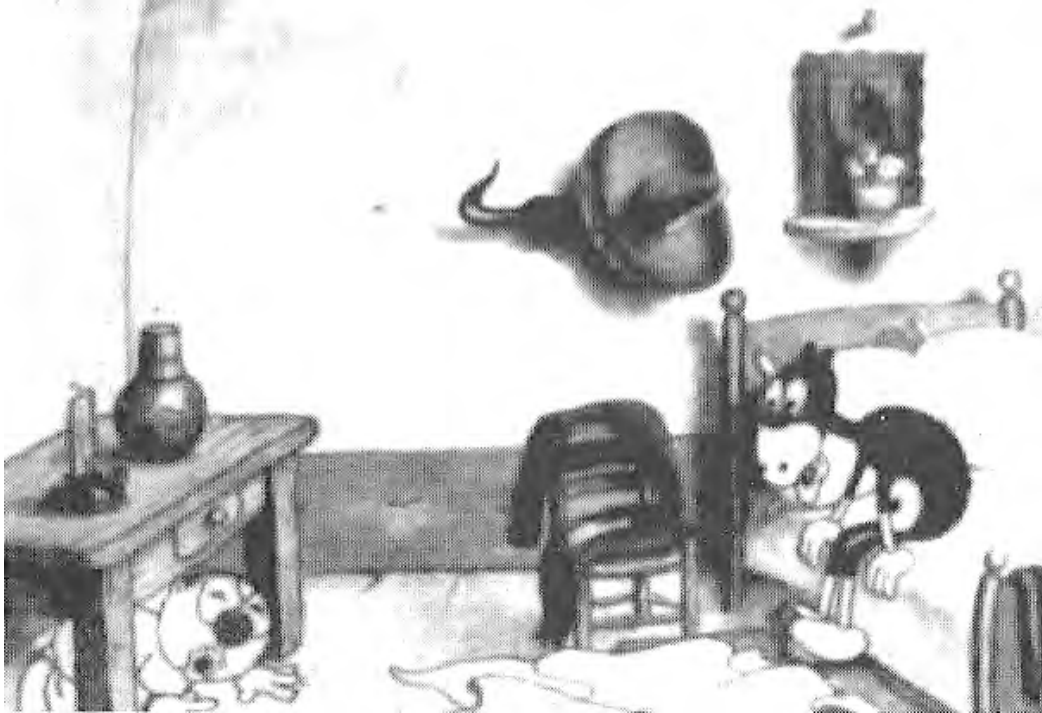
<sup>269</sup> MR. Bermúdez (2007). *Animación: una perspectiva desde México*. Una: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, s. 124.

<sup>270</sup> M. J. O'neal (2006). *America in the 1920's*. New York: Facts on File, s. 78.

<sup>271</sup> Bermúdez, a.g.k., 1990, 122.

<sup>272</sup> Bermúdez, a.g.k., 1990, 79.

çizgi öykü serisi olarak anılır.<sup>273</sup> Don Catarino isimli Meksikalı bir kovboyun (charro) kırsala taşınmasıyla başına gelen komik maceralarını anlatan öyküsü, Meksika toplumuna ait, genel olarak alt sınıfa ait, geleneksel öğeleri barındırır. Siyasi hiciv, gündelik gerçeklik ve doğaüstünün bir arada olduğu bu çizimler ABD'deki türleri ve çizgileri örnek almasına rağmen içerik olarak Meksika kültürü ve karakterlerine yoğun şekilde odaklanır (Bkz. Görsel 3.8).<sup>274</sup> Bu durum ABD'nin etkisinin bu dönemde baskın unsur olmasına rağmen Posada'nın etkisinin de sürdüğünün bir göstergesidir.



**Görsel 3.8.** *Don Catarino* serisinde Meksika kültürünü vurgulayan mekân ve karakter temsili, Pruneda, “*Don Catarino y su apreciable familia*”, 1921

### 3.2.1.3. Alfonso Vergara Andrade

1930'lu yıllarda itibaren Disney altın yıllarını yaşarken Meksika çizgi öyküleri için de altın çağ olur. Özellikle ABD'nin I. Dünya Savaşı'ndan sonra savaşın olmadığı Latin Amerika ve Asya pazarlarına odaklanması, komünist ideolojiye karşı geliştirdiği “İyi Komşuluk Politikası” kararları nedeniyle Meksika'da çizgi romanlar altın çağını yaşar. Genel olarak bu dönemin çizgi romanlarında yine Meksika'nın folklorik öğelerinin ve

<sup>273</sup> J. Harold E. Hinds and CM. Tatum (1992). *Not just for children*. London: Greenwood Press, s. 2.

<sup>274</sup> Hinds and Tatum, **a.g.k.**, 1990, 3.

hicivin yoğun olduğu görülür. Carlos Monsiváis'e göre bunun nedeni Meksika'nın yoksulluğu, kalkınma eksikliği, sorunları çözmede teknolojinin başarısız olması ana etkidir.<sup>275</sup> Meksika milliyetçiliği etkisinin ulusal geleneklerdeki eğlenceye yatkın olma eğiliminin sonucu olarak, ironi ve hicivin bir arada olduğu, gizli bir eleştiri içeren çizgi öyküler yoğunluktadır.<sup>276</sup>

1934 yılında Meksika'da aslında bir doktor olan Alfonso Vergera Andrade, yanına yetenekli çizerleri de alarak AVA stüdyolarını kurar. Bu stüdyoda birçok kısa film üretilir. Bu filmlerden ilki *Paco Perico en Premier'i* (1935) çekerler. Film, papağan bir karakter olan Paco Perico'nun bir film stüdyosundaki komik maceralarını konu edinir. Genel olarak filmin bütününde hayvan karakterler kullanılmasına rağmen "gag" unsuru olarak kullanılan insan karakterler de görülür. Filmin başında dönemin popüler Meksikalı sanatçıları ve ana karakter Paco Perico, limuzinden sırayla inerken görünür. Dönemin ünlü bestecilerinden biri olan Agustin Lara'yı temsil eden karakter, evcil hayvan olarak kullandığı piyanosuyla birlikte iner. Evcil piyano, sokak lambasının dibine tuvaletini yapacakken sokak lambası piyanoyu tekmeleyerek uzaklaştırır. Bu tür imkânsız eylemlere dayalı gag sahneleri, o dönem Fleicher ya da Disney'in domine ettiği ABD animasyonunda sıklıkla görülür. Bermúdez'e göre ABD filmlerini çok ayrıntılı analiz eden yönetmen Vergera ve ekibi tipik olarak ABD animasyonunun etkisindedir<sup>277</sup>. Dolayısıyla bu tür imkânsız a dayalı gaglar Latin Amerika'ya özgü değildir.

Filmde neredeyse bütün nesnelere o dönemin avangart modasıyla canlandırılabilir potansiyele sahiptir. Örneğin Paco Perico, kazara kapıya çarpınca su gibi eriyerek tekrar ayağa kalkar ya da kuyruğu sonradan kendisine yetişip kalçasına yerleşebilir. Başka bir sahnede ise kendisini kovalayan kediyi poposundan ısırınca kedi aniden döner ve papağanın kafası, kendi vücudundan ayrılıp kedinin arkasına yapışır (Bkz. Görsel 3.12). Kafanın kopması gibi grotesk öğeleri ilerleyen sahnelerde de görebiliriz. Kafasını elleriyle tutup suda yıkaması gibi doğüstü öğeler filmde bir gag unsuru olarak kullanılır. Filmdeki kötü kediye sopayla vurduktan sonra iki şeytan karakter, Fleicher ve Betty Boobs filmlerinde şeytan tasvirlerinin neredeyse aynısıdır. Filmin bütününe baktığımızda genel olarak ABD animasyonunda moda olan doğüstü öğelerin espri amacıyla

---

<sup>275</sup> WB. Berg, C. Monsiváis (2003). Entrevista a carlos monsváis. *Iberoamericana* (2001-), 3 (9), s. 25.

<sup>276</sup> Berg and Monsiváis, **a.g.k.**, 2003, s. 25.

<sup>277</sup> MR. Bermúdez (2007). *Animación: una perspectiva desde México*. Una: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, s. 126.

kullanılması yoğun olmasına rağmen kafaların kopması, karakterin içki içince kendisini kaybedip saldırganlaşması, ya da finalde silahla kötü karakteri vurması gibi sahneler Meksika kültüründen izler taşır. Film galası sahnesinin sonunda, şişman bir kadın filmin başarısından dolayı papağan karakteri öpmek isterken kafasını yutar. Burada karakter yoksul ve yamalı yatağında aniden kafası bir lazımlığın içinde uyanır. Dolayısıyla filmdeki doğa üstü olaylar yine rüya ile ilişkilendirilerek mantıksal bir çerçeveye oturtulur. Disney ve Fleicher’ın filmdeki doğaüstü olayları açıklama çabasıyla aynıdır. Bütün saçmalıklar ancak rüyada gerçekleşebilir.



**Görsel 3.9.** *Paco Perico en Premier* filminde yer alan gag amaçlı doğaüstü unsurlar Andrade, “*Paco Perico en Premier*”, 1935

AVA Prodüksiyon ekonomik nedenlerle kapandıktan sonra AVA-Color Prodüksiyon ismiyle yeniden açılır. Stüdyonun sonraki filmi, Disney’in daha önce bir masaldan çevirdiği *Üç Küçük Domuzcuk* (1933) filminden ilham alan *Los Cinco Cabritos* (1936) olur (Bkz. Görsel 3.12). Beş küçük keçinin kurtla olan macerasını anlatan bu kısa animasyon filmde, Paco Perico filminden farklı olarak, Disney yapımlarına paralel bir gerçekçilik zemini arayışı dikkat çeker. Önceki filmde, bütün nesnelerin canlanması bu filmde görülmez. Hayvan karakterler dışında doğaüstü denilebilecek ender durumlardan birisi kurdun karnının fermuar gibi açılıp yerine taş konmasıdır. Fakat finalde kurdu midesindeki taşla ölüme terk etmek yerine onu kurtarıp arkadaş olurlar. Bu tür küçük Meksika kültürüne dair ayrıntılar bir önceki filmde de yer alır.

AVA-Color, Fleicher kardeşlerin icat ettiği “rotoskop” tekniklerini *El jarabe tapatio* ve *El tesoro de Moctezuma* (1937) isimli filmlerde kullanırlar. Bu filmler kayıp olmasına rağmen Meksika motifleri bu filmlerde sıklıkla kullanılır. Bermúdez’e göre bu dönemde artan milliyetçilik Meksika temalı konuların sanata daha çok yansımaya neden

olur. Bu nedenle bu iki filmde Aztekler, kalp çıkarma, Teotihuaca piramitleri, iskeletler ve alaycı hayaletler, yerel içkiler gibi geleneksel unsurlar görülür.<sup>278</sup>

AVA-Color'un 1935 yapımı *Una noche de posada (Bir Han Gecesi)* isimli kısa animasyon film, benzer şekilde Meksika kültürünün birçok unsurunu içinde barındırır. Film bir Meksika hanındaki geleneksel bir "Las Posadas"<sup>279</sup> gecesini anlatır. Filmin içindeki birçok doğa üstü unsuru mizahi bir anlatımla birleştirilir. Filmin başında Meksika'ya özgü bir han, geniş planda gösterilirken havanın soğukluğunu betimlemek için sadece rüzgârı temsil eden efektler kullanılmaz. Ağaç rüzgârın şiddetinden dolayı han duvarlarının arkasına saklanır (Bkz. Görsel 3.10). Ay ise bulutu bir battaniyeymiş gibi çekerek sırtını örter. Bu büyülü gerçekçi anlatımın tipik özelliklerinden biridir. Anlatımı güçlendirmek için kullanılan abartı, benzetme gibi söz sanatları burada büyülü gerçekçi anlatıma uygun bir şekilde sadece anlatımı güçlendirmek için kullanılmaz, gerçekten olur. Bir sonraki sahnede papağan karakter hamuru pişirirken şarkı söyler ve bu sırada elinde tuttuğu pipetle yemeğe üfler. Papağan karakterin nefesiyle şişen hamur canlanır ve aynı şarkıyı devam ettirir. Papağan karakter ise elindeki pipeti tekrar hamura batırarak hamurun yaşamına son verir. Meksika'nın gündelik gerçekliğinde yer alan detaylar, edebiyattan alışık olduğumuz söz sanatlarının somutlaştırılmış gerçekliğiyle birleşir. Gündelik gerçeklik ve doğaüstünün birbirine karıştığı benzer sahneler filmin genelinde görülür. Örneğin bir sonraki sahnede yumurta düşünce önce civeciv sonra ise kedi yumurtadan çıkması ya da Meksika botlarının yanından geçen sineklerin bayılması gibi Meksika'ya has kültürel unsurlar gag olarak kullanılırken; abartılı anlatım fiziki gerçekliğin parçası olur.



<sup>278</sup> MR. Bermúdez (2007). *Animación: una perspectiva desde México*. Una: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, s. 79.

<sup>279</sup> Las Posadas Meksika, Guetemala, Küba gibi Latin Amerika Ülkeleri ve İspanya'da kutlanılan dini bir festivaldir. Yusuf ve Meryem'in bebek İsa'yı doğurmak için bir sığınak arayışı her sene 16-24 aralık tarihleri arasında bir ritüel olarak canlandırılır. Kapı kapı gezen çocuklar her seferinde ev sahipleri tarafından reddedilir.

**Görsel 3.10.** “Una noche de posada” filminde yer alan Meksika kültürünü barındıran gag amaçlı doğaüstü unsurlar, Andrade, “Una noche de posada”, 1935

Filmin önceki Meksika animasyon filmlerinden ayıran diğer bir yönü ise kullanılan alegorik anlatım unsurlarıdır. Örneğin biri şehirli diğeri kırsal kökenli iki Meksikalı’yı tasvir eden ilk tablonun birbirleriyle atışması sonucu şehirli, modern olanın eline aldığı biranın sarhoşluğuyla kendinden geçer ve tablodan çıkar. Sonrasında ise kendini dansa kaptırarak bir anda Meksika kırsal kesiminin giydiği geleneksel kıyafetlerle mızıka çalmaya başlar. Fakat sonraki sahnede sarhoşluğun etkisi geçmeye başlayınca elinde çevirdiği biralar geleneksel Meksika bıçağına dönüşür. Karakter elindeki bu bıçakları diğer tablodaki adama fırlatır. Tablodaki diğer Meksikalı tablonun içinden çıkardığı elleriyle tabloyu ters çevirir ve kendisini korur. Bıçaklar Haç sembolünü temsil edecek bir biçimde tabloya saplanır.

Bir sonraki sahnede geleneksel Noel ritüelleri çerçevesinde Yusuf ve Meryem’in İsa’nın doğumu için yer aramaları ritüeli canlandırılır. Buradaki karakterler arasında sinirli bir Mickey Mouse taklidi karakter dikkat çeker. Kapı açılınca herkes içeri girer. En son ise tipik bir Meksika kovboyu (charro) kaba hareketleriyle giriş yapar. Geleneksel gündelik mekân içinde şapkasını kürkün bulunduğu askılığa asar. Burada eski şapkanın içinden çıkan kırsal pire karakterler, kürkün içindeki tek başına yaşayan modern şehirli pirenin çağrısıyla kürke doğru ailece göç ederler. Bu ve buna benzer Meksika kırsalı ve şehirli ayrımını sıklıkla vurgulandığı filmin son sahnelerinde ilginç bir gönderme yer alır. Meksikalılar için dini, kültürel temelleri olan Meksika arması basılı bir bardak üzerinde yer alan kartal karakterlerden biri, altındaki Hint incirini kopararak biraya batırır ve tadına bakar (Bkz. Görsel 3.11). Diğer kartal ise ağzındaki yılanı pipet gibi kullanarak bütün birayı içer. Geleneksel pinyatayı patlatması için seçilen kırsal kesimden gelen charro, buradaki biralardan sarhoş olamayınca camdan çıkıp dışarıdaki Meksika’nın geleneksel içkisinin hammaddesi olan Maguey (sabır otu) bitkisini kafaya diker. Tam olarak sarhoş olan charro, geri döner ve elindeki silahla ve bombayla bütün hanı havaya uçurur.



**Görsel 3.11.** “*Una noche de posada*” filminde yer alan alegorik unsurlar, Andrade, “*Una noche de posada*”, 1935

Filmin finalinde karakter bütün yıkıma bakar ve ağlamaya başlar. Daha önceki Meksika animasyonlarında bu türden bir sosyal sınıf ve kültürel çatışma temaları yer almazken bu dönemde üretilen animasyon filmler bu tür alegorik anlatımlar dikkat çeker. Büyülü gerçekçiliğin Meksika animasyonunda Posada’dan sonraki erken örnekleri sayılabilecek bu animasyon filmler, iki dünya savaşı arasında giderek yükselen Meksika milliyetçiliğinin etkisindedir. Bu filmlerde, Meksika’ya ait kültürel zenginliğin ve sosyal problemlerin animasyon formu içinde büyülü gerçekçi bir anlatımla ifade edildiği görülür.

#### **3.2.1.4. Soğuk Savaş’tan günümüze Meksika animasyonu**

ABD’nin II. Dünya Savaşı öncesi başlattığı “İyi Komşuluk Politikası” 1940’lı yıllarda kendisini kültürel alanlarda daha güçlü bir şekilde gösterir. Bu bağlamda 1940 yılında kurulmuş olan OCIAA (*Office of the Coordinator of Inter-American Affairs*) ticari ve kültürel olarak Latin Amerika’yı Alman ve İtalyan propagandasından etkilenmemesi için kendi bütçesiyle Latin Amerika ülkelerine büyük destekler verir.<sup>280</sup> Kurumun yöneticisi Nelson Rockefeller, Latin Amerika’nın kültürel ve ekonomik programlarını yönetme amacıyla ünlü yönetmen Orson Welles’i Brezilya’ya iyi niyet elçisi olarak gönderirken Walt Disney’i ekonomik anlamda destekleyerek Disney’i ve ekibini Latin Amerika gezisine gönderir. Bu destekle *Saludos Amigos* (1943) ve *The Three Caballeros* (1945) isimli iki film yapan Disney, bu filmlerde Latin Amerika’yı yüzeysel bir biçimde ele alır. Örneğin filmdeki ana karakterlerden biri olan papağan Jose Carioca, Brezilya’yı sembolize ederken; kovboy horoz Panchito, Meksika’yı temsil eder. Filmde Arjantin’i temsil eden karakter kovboy Mart’in, daha sonra filmde çıkarılır çünkü Arjantin o dönem ABD’nin II. Dünya Savaşı politikasına karşı çıkmaktadır.<sup>281</sup> ABD’nin sağladığı bu tür destekler Meksika animasyonunda deneysel işlerin yapılmasının önünü açar. Caricolor Studio yapımı *Me voy de caceria* (1943), bir canlı aksiyon ile animasyon filmin karışımı olan *El diablo no es tan diablo* (1949) gibi filmler bir anlamda Latin Amerika’da

---

<sup>280</sup> G.K. Haines (1977). Under the eagle’s wing: the Franklin Roosevelt administration forges an american hemisphere. *Diplomatic History*, 1 (4), s. 373-380.

<sup>281</sup> J. King (1990). *Magical reels: a history of cinema in Latin America*. London and New York: Verso, s. 35.

büyümlü gerçekçi edebi eserlerin ortaya çıktığı dönemde kendisini gösteren deneysel çalışmalarlardır. Disney'in Latin Amerika'yı stereotipleştirerek sunması ve bu iki filmde yer alan Latin Amerikalı animatörlerin isimlerini filmde kapalı jeneriğine koymaması, birçok Latin Amerikalı animatörün tepkisini çekerken bu dönemde ABD'nin sağladığı finansmanla şirketler kurulur.

1950'li yıllara gelindiğinde bütün dünyada olduğu gibi Meksika animasyonunda da II. Dünya Savaşı ve soğuk savaşın etkisi baskındır. Bu yıllarda Meksika'da *USIA (United States Information Agency)* tarafından kurulan ve finanse edilen *DASA* isimli şirket kendisini gösterir. 1952-1954 yılları arasında *Manolín torero, La canción de la sirena, Diestro contra Siniestro, Mucho Macho, Cambio de música maestro, Vice en versos, No me acorralen* gibi komünizm karşıtı propaganda amaçlı on iki adet film yaparlar.<sup>282</sup>

Bu dönemde televizyonun ortaya çıkmasıyla birlikte televizyon için üretilen animasyon serileri artar. UPA'nın öncüsü olduğu stilize animasyonun yaygınlaşmasıyla birlikte Meksika, özellikle ABD'nin ucuz iş gücü temini ettiği arka bahçesi haline gelir. 1960'larda "Gamma Yapım" ismini alan Val-Mar Stüdyoları Meksika'da birçok animasyoncunun toplandığı merkez haline gelir. Burada ABD'li animasyon şirketi "Jay Ward Yapım" ile iş birliği yaparak bu şirket için *Rocky and His Friends (1959-1964)* gibi seriler üretilir. Bu seriler Meksika kültürü, politika, toplumsal gerçeklik ve Arjantin'de ortaya çıkan "üçüncü sinema" ya da büyümlü gerçekçi kurguyla ilgisi olmayan ABD eğlence kültürünü yansıtan animasyonlardır.

Meksika'da edebiyat, sinema ve çizgi romandaki yerli arayış ve girişimler olmasına rağmen animasyon filmlerde tam tersine açık bir ABD animasyon endüstrisinin etkisi görülür. Bunun yanında orijinal Meksika temalı çizgi romanlardan uyarlanan animasyonlara bakıldığında bu etkinin kırılmaya çalışıldığı hissedilir. Bunlar içinde Meksika çizgi romanlarının en önde gelen simgelerinden biri olan *Memín Pinguin* isimli karakterdir. Yolanda Vargas Dulché ve Sixto Valencia tarafından 1943 yılında yaratılan karakter Küba Meksika karışımı siyahi yoksul bir çocuğun Meksika'daki gündelik yaşantısını sunar. Genel olarak çizgi romanlarını yansıtan ilk deneme bölümü olan *Un diablillo Angelical (Bir şeytansı melek-1969)* çekildikten sonra, yönetmeni Antonio

---

<sup>282</sup> G. Bendazzi (2016). *Animation: a world history: volume II: the birth of a style- the three markets*. Boca Ratón: Focal Press, s.91.



Gutierrez'in oğlu bir kazada vefat edince sonlandırılır.<sup>283</sup> Memin Pinguin'in çizgi öykülerine bakıldığında genel olarak büyülü gerçekçi karakteristikleri yansıttığını görürüz. Gündelik hayatı oldukça detaylı ayrıntılarıyla birlikte sunan bu öykülerde Meksika'nın yoksulluğu ve toplumsal gerçekliği ana temayı oluşturur. Örneğin Memin, sokakta çalışan annesine yardım eder ve ayakkabı boyar. Diğer arkadaşları da benzer şekilde Meksika gerçekliğini yansıtan detaylar barındırır. Örneğin Memin'in arkadaşı Carlos'un annesi bir gece kulübünde dansçı olarak çalışır ve bir kavgada yaralanır. Carlos ise onu daha güzel bir işte çalıştığını zanneder. Ya da zeki ve çalışkan arkadaşı Ernesto'nun annesi küçük yaşta ölür ve alkolik babası tarafından büyütülür (Bkz. Görsel 3. 12).



**Görsel 3.12.** Memin Pinguin'in çocuk yaşta ağır işlerde çalışması ve arkadaşı Carlos'un hayat kadını annesinin müşterisi tarafından vurulması (Dulché and Parra, 2016)

Çizgi romanlarında toplumsal gerçeklik baskın bir unsur olarak kullanılmasına rağmen animasyon pilot bölümünde ise doğüstü öğelerle birlikte harmanlandığı, bu nedenle büyülü gerçekçi kurgu stiline daha çok yaklaştığını görürüz. Un diablillo Angelical isimli pilot bölümün başında Memin Pinguin'i tembel bir şekilde yatarken gören çalar saat, bu duruma çok kızar ve yüksek sesle çalarak Memin'i uyandırır (Bkz. Görsel 3.15). Devam eden sahnede ise sıcak su kaynarken kaynamayla birlikte çaydanlığında abartılı bir şekilde sallandığı görülür; ya da başka bir sahnede annesi

<sup>283</sup> G. Bendazzi (2016). *Animation: a world history: volume II: the birth of a style- the three markets*. Boca Ratón: Focal Press, s. 409.

Memin'i öpünce kalbi sevgiden dolayı aşırı atarak gövdesinden çıkararak dışarıya doğru hareket etmeye başlar.



**Görsel 3.13.** Memin Pinguin karakteri için çekilen pilot bölümde fiziksel gerçekliğin sınırlarının genişletildiği sahneler, Vargas, "Memin Pinguin- Un diablillo Angelical", 1969

Memin karakterinin Afro-Meksikalı alt kültürün aşağılandığı toplumsal yapıyı sıklıkla yansıtan bu öyküler arka planda kayda değer bir alegori barındırır. Örneğin *Lios Gordos* isimli öyküde çikolatalı milkshake almak için bir kafeye giden Memin ve arkadaşları, garson tarafından "zencilere" servis yapılmadığı gerekçesiyle reddedilir. Memin ve arkadaşları bu durum karşısında kavga yaparlar ve tutuklanırlar. Başka bir macerada ise Memin, bir arkadaşı tarafından dini resimlerde siyah meleklerin olmadığı gerekçesiyle siyah insanların cennete gidemeyeceği konusunda ikna edilir. Bu durum, Memin'in yaramazlık yapması için bahane olur. Bu tür detaylar Meksika'daki toplumsal sınıf ayrımlarını ve gerçekliğini yansıtır. Sahte bir eşitlik hayalinin gerçek yaşamdaki uygulamalarda karşılığının olmadığını alegorik bir anlatımla sunar. Ne var ki uluslararası şöhrete kavuşan bu karakter, özellikle "Meksika Posta Hizmetleri"nin 2005 yılındaki pullarına basılınca ABD'de yaşayan birçok Afro-Amerikalı örgüt bu pullara tepki gösterir. Tepki karşısında Meksika hükümeti şu açıklamayı yapar: "Nasıl ki Speedy Gonzalez karakteri Meksika'da ırkçı bir bakışla değerlendirilmiyorsa Memin Pinguin de ırkçılık olarak yorumlanamaz. Bu pullar Meksika kültürününün bir kutlamasıdır".<sup>284</sup> Bu öykünün uyarlaması olan animasyon bölüm, devam edememesine rağmen, Posada'nın öncüsü olduğu büyümlü gerçekçiliği animasyon formunda ilk ele alan çalışma olarak değerlendirmek gerekir.

<sup>284</sup> <https://www.theguardian.com/world/2005/jul/01/mexico>. (Erişim tarihi: 1605.2020).

*Fernando Ruiz (1941-)* bu yıllarda *El Musico (Müzisyen)*, *La historia de Los juegos olímpicos (Olimpiyat oyunlarının tarihi)*, gibi kısa filmler yaptıktan sonra 1976 yılında Meksika'nın ilk uzun metrajlı animasyon filmi olan *Los tres reyes magos (Üç bilge adam)* isimli filmi yapar. Film halkına kötü davranan zalim bir kralın, doğudan gelen üç bilge adamla olan mücadelesini anlatır. Bu filmlerde genel olarak Meksika'ya ait yerel unsurlar bulunmasına karşın daha önce Disney'de çalışmış olan yönetmenin üzerindeki Disney etkisi, filmlerin Disney peri hikâyelerinin ötesine geçmesine izin vermez. Dolayısıyla Disney, UPA ve Warner Bros gibi ABD kaynaklı animasyon stüdyolarının tema ve anlatım biçimi olarak Meksika üzerinde halen oldukça etkili olduğu söylenebilir.

ABD stüdyolarının etkisinden sıyrılabilmiş kayda değer filmlerden biri ise avangard film yapımcısı Adolfo Garnica'nın (1930-) *¡Que viva la muerte! (Yaşasın Ölüm-1965)* isimli animasyon filmidir. Filmde geleneksel oyuncak ve figürleri kullanan yönetmen Ölüler Günü kutlamalarını bu figürlerle yeniden canlandırır ve kutlamalar baştan sona ayrıntılı bir biçimde anlatılır (Bkz. Görsel 3.14). Meksika kırsalından çeşitli köylülerin gündelik yaşamlarından kesitlerle başlayan film, daha sonra İspanya katolik geleneğinden gelen ritüelleri gösterir. Anma töreni bittikten sonra kutlamalar müzik eşliğinde başlar. Filmdeki birçok karakter, Meksika kültüründen gündelik kesitler sunar. Costumbrismo hareketinin bir stop-motion örneğini sunan filmde büyülü gerçekçiliğin Meksika'daki temellerini atan Posada'nın *calavera* çizimlerini ilerleyen sahnelerde üst üste gösterir. Büyülü gerçekçiliğin gündelik gerçeklik ayrıntılarını fazlasıyla barındıran bu film sadece gerçek bir kutlamanın ritüellerini sunmaz. Filmde ölüleri temsil eden karakterler gerçekten canlanır ve hep birlikte müzik ve dans eşliğinde eğlenirler. Bu doğaüstü canlanma, insanların gerçek hayattaki inançlarının fiziksel olarak gerçek dünya ile birleşerek melez bir gerçekliği örnekler. Dolayısıyla büyülü gerçekçi bir karakteristiğe sahiptir. Canlanan ölüler arasında zengin bir adam, bir asker, bir kadın ve çocuğu gibi oldukça farklı sosyal ve kültürel sınıftan insanları görürüz. Kutlamaların sonlanmasıyla birlikte film sona erer. Animasyon film, döneminin ABD animasyonu etkisinden oldukça farklıdır. Geleneksel Meksika costumbrismo'sunun ötesine geçer ve doğaüstü elementlerle gündelik gerçekliği bir araya getirir. Bu yönüyle büyülü gerçekçi kurguyu yansıttığı görülür. Bunun yanında herhangi bir alegori ya da politik gönderme barındırmıyor gibi görünmesine rağmen Posada'nın çizimlerinde olduğu gibi her sınıftan insanın ölümle eşitlendiğini vurgulayan farklı sınıftan caleveraları vurgulaması filmin alegorik yönünü örnekler. Bu yönüyle büyülü gerçekçi karakteristikleri tam anlamıyla

taşıdığını söylenememesine rağmen deneysel işler yapan yönetmenin Posada'dan ilham aldığı görülür. Diğer taraftan Posada'nın çizimlerini, alegorik içeriğini tam olarak yansıtmadan, stop-motion animasyonda tekrar canlandırdığı aşikardır.



**Görsel 3.14.** *¡Que viva la muerte!* Filminde Meksika folkloru ve doğaüstülüklerinden sahneler, Garnica, “¡Que viva la muerte!”, 1965

Genel olarak 1970 ve 80’li yıllarda, Latin Amerika edebiyatındaki büyük sıçrayışın (el boom) ve büyülü gerçekçi teknikle yazılmış edebi eserlerin animasyon film uyarlamalarının ortaya çıktığını Meksika’da görebiliriz. Bunlardan biri olan Fernando Sampietro’nun yönettiği *La oveja negra y otras fabulas* (*Kara Koyun ve Diğer Masallar-1978*) isimli kısa animasyon filmidir. Dönemin sol yönelimli diğer animasyon çalışmaları gibi, ABD’nin egemen olduğu ticari animasyonun klasik anlatım tekniklerinden farklı bir ifade arayışının meyvelerinden biridir. Yönetmen bu filmi, büyülü gerçekçiliğinin önde gelen yazarlarından biri olan Guatemalalı yazar Augusto Monterroso'nun 1969 yılında yayınladığı aynı isimli hikâye kitabındaki bir öyküden uyarlar.<sup>285</sup>

“Uzak bir ülkede yıllar önce bir kara koyun yaşamış. Kurşuna dizilmiş. Bir yüzyıl sonra pişmanlık duyan sürü onun at üstünde bir heykelini dikmiş. Parka da pek yakışmış. Bunun üzerine, sonraki yıllarda da ne zaman bir kara koyun ortaya çıksa hemen idam mangalarının önüne atılmış; gelecek nesillerin kendi halinde sıradan koyunları da heykel sanatıyla uğraşabilsinler diye...”<sup>286</sup>.

<sup>285</sup> Monterroso genel olarak dünya literatüründe “Dinazor” isimli dünyanın en kısa öyküsü olarak tanınan şu cümleyle bilinir: “Uyandığında dinazorlar hâlâ oradaydı.” Siyah koyun isimli öyküsü de bundan biraz daha uzundur

<sup>286</sup> A. Monterroso (2005). *The black sheep and other fables*. (Çeviren: Philip Jenkins), London: Acorn Book Company, s. 29.

Birçok eleştirmene göre büyülü gerçekçiliğin önde gelen gizli hazinelerinden olan bu öykülerdeki anlatım stiline kendisini arayan Meksika animasyonuna uyarlanması, hem Meksika animasyonundaki söz konusu farklılık arayışını göstermesi bakımından hem de edebi sığrayışın popüler hale getirdiği büyülü gerçekçi anlatımın Meksika animasyonuna sıçraması bakımından kayda değerdir.

Meksika animasyonunda farklılık arayışının sonucu ortaya çıkan bir diğer film ise Francisco Lopez ve Emilio Watanabe'nin birlikte yönettiği 1982 yapımı *Crónicas del Caribe* isimli kısa animasyon filmidir. Bir animasyon atölyesi etkinliği kapsamında yapılan film Kristof Kolomb'un öyküsünü ve Panama halkı üzerindeki Avrupa etkisini kendisine konu edinir. Animasyon film, *cut-out* ve *cel* animasyon tekniklerini oldukça yaratıcı bir şekilde karıştırılmasıyla farklılık yaratır. Filmde büyülü gerçekçiliğin birçok karakteristiği kendisini gösterir (Bkz. Görsel 3.15). Filmin başında Panama'nın günümüzdeki gündelik yaşamı Panama limanındaki işçilerin perspektifiyle sunulur. Birçok Afrika ve mestizo (melez) asıllı işçi limanda ağır ve zorlu işlerde çalıştırılırken, Avrupa kökenli yöneticisi işçilerden birine sert bir şekilde bağırır ve limanda dürbünü alarak çevre ülkelerin mallarının taşındığı gemilere kahkaha atarak göz atar. Sahne zengin Avrupa ve Amerikalılar ile yoksul ve işçi sınıfında yer alan yerli Panama halkı arasındaki zıtlığı vurgulayarak giriş yapar. Daha sonra limanda çalışan oldukça yaşlı bir Panama yerlisi bu duruma nasıl gelindiğinin hikâyesini anlatmaya başlar. Geçmişin anlatıldığı bu bölüm, genel olarak *cut-out* animasyon tekniğiyle canlandırılır. Kristof Kolomb, ayakta gözlem yaparken güneş doğar ve doğan güneş gündelik gerçeklikteki halinden farklı olarak gözleri, ağzı ve burnu olan stilize bir güneş olarak temsil edilir. Yeni kıtanın sembolü olan güneşi Barcelona'daki ünlü Kolomb Anıtı'ndaki poza gönderme yaparak gösteren Kolomb karakteri, İspanya Kraliçe'sinin seslenmesiyle alaycı bir üslupla pozunu değiştirir. Devam eden sahnede İspanya ve Portekiz arasındaki sömürge savaşı ve Avrupa'daki çatışmalar bir harita üzerindeki satranç oyunu olarak alegorik bir tonda ifade edilir. Bir sonraki sahnede bu yeni kıtadaki yerliler, yönetmen tarafından doğayla uyumlu, barışçıl insanlar olarak tasvir eder. Yerliler geleneksel oyunları futbolu oynarken, kıtaya ulaşan aptal ve kavgacı olarak tasvir edilen Kolomb ve gemilerini görürler. Asker, din adamları, Kraliçe ve soylular tarafından yönlendirilen bu sömürgeyi oldukça dostça karşılayan yerlilerin çiçek halkalardan oluşan hediyelerine karşılık onları öldüren İspanyolların şiddeti tasvir edilirken büyülü gerçekçi kurgunun nitelikli kullanımını görürüz. Kendisine çiçek uzatan yerlinin kırmızı kanı akar ve büyük bir

nehire dönüşür. Devam eden sahnede bu kan nehrinde zorla altın aratılan yerlilerden yaşlı olanı dayanamayarak öldükten sonra diğerleri de sırayla ölmeye başlar ve geride kalanlar ise kırbaçlanmaya devam eder. Benzer şiddet öğelerini yine şiirsel bir alegori ile sunan film ara ara günümüz gerçekliğine geri döner. Örneğin ABD askerlerinin Panama limanında yürümesi gibi günümüz gerçekliğiyle iç içe sahneler eşliğinde günümüzde ve geçmişteki Panama'daki sömürgecinin farklı görünümünü bir arada sunar. Film animasyon formunun getirdiği soyut alanda toplumsal gerçekliği, politik bir alegoriyle yaratıcı bir biçimde birleştirir. Bu bakımdan büyülü gerçekçiliğin animasyon formunda anlatımının nitelikli bir örneğini oluşturur. Tıpkı Marquez'in Yüzyıllık Yalnızlık romanındaki tasvirlerle benzeyen anlatımlar arasındaki benzerlikler dikkat çekicidir. Filmde sadece gündelik gerçeklikle, doğaüstü olan arasındaki çizgi iç içe geçmez; zaman ve mekân da melezleştiren bir anlatım da bulunur. Film, 1982'de Havana'daki Uluslararası Yeni Latin Amerika Sineması Festivali'nde Coral Büyük Ödülü'nü, İspanya Bilbao Film Festivali'nde bir ödül ve 1983'te Ariel'in teslimatı sırasında özel bir ödül kazanır.



**Görsel 3.15.** *Crónicas del Caribe* filminde büyülü gerçekçi anlatımın animasyon formuyla uyumlu birleşimini örnekleyen sahneler, Lopez ve Watanabe, “*Crónicas del Caribe*”, 1982

Bu yıllarda ticari amaçla çekilen ABD animasyonunun Meksika animasyonu üzerindeki etkisine rağmen Meksikalı sanatçıların Meksika kültürüne ve gerçekliğine dayalı sanatsal filmleri festivallerde birçok ödül elde eder. Bu sanatçılardan biri Meksikalı animatör ve yönetmen Carlos Carrera'dır (1962-). 1994 yılında yaptığı *El héroe (Kahraman)* isimli kısa animasyon filmle ilk defa Cannes Film Festivali'nde Altın Palmiye ödülünü kazanır. Geleneksel animasyon ve pastel boyama teknikleriyle yapılan filmin konusu ise metro istasyonunda intihar etmekte olan bir kızı kurtaran bir adamın hikâyesi anlatılır (Bkz. Görsel 3.17). Film büyülü gerçekçi perspektifle ele alındığında, filmin doğrudan dönemin Meksika toplumunun gündelik gerçekliğinden birçok ayrıntı yer aldığını görürüz. Filmin başında binaların arasındaki Meksika'ya ait seslerle birlikte Meksika metrosuna yapılan perspektif sınırlarıyla oynayan sahneyle birlikte kalabalık Meksika kalabalığını görürüz. Bu kalabalık, beyazlardan çok Meksika'daki siyahi nüfustan oluşturulmuş görünmektedir. Hatta dikkatle bakıldığında önceki bölümde bahsedilen Meksika'nın ünlü çizgi roman karakteri Memin Pinguin karakteriyle neredeyse aynıdır. Kalabalık yığınlar çıplak olmadığı halde ten renginde tek tip boyanarak tıpkı ataları gibi çıplak bir biçimde yansıtılır. Ana konu dışında Meksika'nın ilkel köklerine dair verilen bu alegori içeren sahneler içinde iyi niyetli ana karakter belirir. Ana karakter gülerek koşmakta olan küçük çocuğa gülümserken annesi küçük çocuğun kafasını oldukça sert bir şekilde çekerek sinirli bir şekilde diğer kardeşinin yanına çeker. Devam eden sahnede ise bir adamın ayağına yanlışlıkla basan başka bir adam arasında şiddetli bir kavga çıkar. Kavga başlarken canavar kükremesine benzeyen bir ses yönetmen tarafından bilinçli bir şekilde verilir. Başka bir sahnede ise metro bileti geçersiz olan yaşlı bir adamın görevli tarafından sert bir şekilde geri çevrilmesini görürüz. Yönetmen birbirine tahammülsüz, gergin, sinirli ve mutsuz bir Meksika toplumunun tasvirini sanatsal bir çizgi anlayışıyla yansıtır. Ana karakter devam eden sahnede intihar etmekte olan kadına yardım etmeye çalışır. Ne var ki bu yardımı istemeyen kadın, çılgılık atarak ana karakterin tacizci gibi görünmesini sağlar. Suçlanan ana karakter polisin sert şiddetine maruz kalır. Finalde genç kadın intiharına kaldığı yerden devam eder.

Filmdeki gündelik gerçeklik ve alegori tıpkı Alman Busch, ABD'li McCay ya da Latin Amerika costumbrismo geleneği takip ederken, doğaüstü bir olay olmamasına rağmen yönetmen animasyonun özgür gerçekliğinin sınırlarında dolaşır. Hareket ve çizimlerdeki doğaüstü abartıyı ve anlatımı alegorik gündelik gerçeklikle birleştirir. Örneğin Meksika'nın gergin kalabalıkları anlatılırken bozulan kamera perspektifi ve

yakın plan çekimler bu boğucu atmosferi verirken, aynı şekilde filmde yer alan karakterlerde devamlı bir dönüşüm halinde şekil bozulmalarına uğrarlar. Polisin çılgılık atan kadına yardım etmek için koşma hareketleri, oldukça stilize ve gerçek dışı bir şekilde sunulur. Film, yönetmenin Meksika gerçekliğini sunması ve büyüülü gerçekçi anlatım biçimi bakımından dönemin diğer filmlerinden ayrılır.



**Görsel 3.16.** *El héroe* filminde animasyon formunun büyüülü gerçekçi ifade temsilleri, Carrera, “*El héroe*”, 1994

Carrera'nın diğer animasyon filmlerinde de bu tür bir anlatım dikkat çeker. Örneğin 2004 yılında stop-motion animasyon tekniğiyle yaptığı *De Raiz (Kök)* isimli filmde büyüülü gerçekçi bir anlatım dili kullanır. Bu dilin animasyon formuyla olan uyumu kayda değerdir (Bkz. Görsel 3.17). Filmde eski Hristiyan mimarisi yıkıntıları arasında Meksikalı ana karakter düşünüp yazı yazmaktadır. ABD'li ve Avrupalı şişman iş adamlarını yansıtan bir karakter ayağında tanktan oluşan patenlerle ana karakterin yanına gelir. Alegorik anlatım filmin bütününde alt metin olarak sunulur. Düşünen Meksikalı'dan hoşlanmayan iş adamı, Meksikalı ana karakterin notlarını elinden alarak onları paramparça eder. Ardından bu notları yerden toplamaya çalışan ana karaktere sert bir tokat atar. Düşünür, bu sefer çölleşmiş Meksika toprağının çamuruna düşüncelerini parmakla yazmaya devam eder. Buna da sinirlenen yabancı iş adamı ayağındaki tanklarla bu yazıları siler. Bunun üzerine düşünür tükürüğüyle toprağa şekil vererek bu iş adamının heykelini yapar. Bu duruma da çok sinirlenen iş adamı elindeki sömürgeci İspanyol



kraliyet kılıcıyla karakterin kafasını gövdesinden ayırır. Devam eden sahnede sahneye gelen kör kadın alegorik olarak Meksika halkını ifade eder. Entellektüellerin tiranlar tarafından öldürüldüğü görmeyen, ama bu durumu hisseden kafası iki yana ayrılmış olan düşünürün kafasını toprağa gömer. Kafanın gömüldüğü yerden çıkan ağaçta onlarca yeni kafanın (entellektüelin) meyve verdiği sahne yer alır. Film yönetmenin diğer filmi gibi uluslararası pek çok ödülün sahibi olur. Anlatımındaki güçlü alegori ve doğaüstü öğelerin gündelik gerçekle birleştirilerek anlatılması büyülü gerçekçi anlatımı önceki filminden daha yoğun bir şekilde örneklendirir.



*Görsel 3.17. De Raiz filminde animasyon formunun büyülü gerçekçi ifade temsilleri, Carrera, "De Raiz", 2004*

Yönetmen Carrera bu filminden sonra prodüksiyonu 13 yıl süren 2018 yayın tarihli uzun metraj animasyon filmi *Ana y Bruno* filmi yapar. Bu animasyon film ticari amaçla çekilir ve Meksika'da yapılan en yüksek bütçeli film olarak kayda geçer. Filmde konu olarak hayali çocuğuyla yaşayan akıl hastası bir annenin, akıl hastanesinden kendi hayali olan çocuğu tarafından kurtarılmasını konu alır. Sadece delilerin ve hayvanların görebildiği sanrılardan oluşan karakterlerle birlikte önce kendisinin hayalet olduğunun farkına varan ana karakter çocuk olan Ana, annesine çok üzüldüğü için diğer sanrı karakterlerle babasına ulaşır ve babasının annesini kurtarmasının bir yolunu arar. Büyülü gerçekçi açıdan bakıldığında oldukça gerçekçi bir konu olan akıl hastahanesi, delilik ve ölüm üzerine odaklanan filmin bu gerçekçi tonu çocuklara uygun bulunmadığı için de

eleştirilir. Normalde ticari amaçla çekilmiş bir ana akım animasyon filminde göremeyeceğimiz bu konuyu Meksika'ya has bir örnek olarak değerlendirilebilir. Filmdeki doğaüstünün sunumuna bakıldığında ise büyülü gerçekçilikte yer alan melezlik, yani doğaüstünün gündelik gerçekliğin bir parçası olma durumunu tam anlamıyla karşılandığı söylenemez. Filmde sanrı olarak yer alan Ana ve elflerden korkunç yaratıklara kadar çeşitli biçimlerde yer alan arkadaşları gündelik gerçekliğin bir parçası olarak yer alır ama sadece deliler ve hayvanlar tarafından görülebilir. Bu başlangıçta büyülü gerçekçi kurgu biçimine uygun gibi gözükmesine rağmen aslında yazarsal ketumluk ilkesiyle uyumsuz olduğu için havada kalır. Benzer durum 1995 Pixar yapımı Toy Story (Oyuncak Hikâyesi) filminde de görülebilir. Gündelik gerçekçilikte yer alan doğaüstü karakterler olan canlanan oyuncaklar, fiziki gerçekliğin parçası olarak sunulmalarına rağmen filmin seyirciye sunumu ve filmdeki diğer karakterler tarafından gündelik gerçekliğin bir parçası olarak görülmez. Filmdeki karakterler oyuncakların konuşmasını ve canlanmasını doğaüstü bir durum olarak karşılar. Bu da filmdeki doğaüstünün Todorov'un teorisine uygun olarak fantastik kategorisinde değerlendirilmesini gerektirir. Çünkü Ana ve arkadaşları filmde fiziki gerçekliğin bir parçası olarak sunulmasına rağmen filmdeki gündelik gerçeklik içinde bir delilik sanrısı olarak sunulur. Dolayısıyla büyülü gerçekçiliğin bu temel karakteristiğine uymaz. Bunun yanında, önceki bölümde bahsedildiği üzere (Bkz. Kùltürler Ötesi Yayılım), Afrika kökenli Toni Morrison'un yazdığı büyülü gerçekçi öykü olan *Beloved* (1987)'da olduğu gibi bebeğin ölmesindeki ana toplumsal etken olan ırkçılığa benzeyen bir problem Ana filminde gözükmez. *Beloved* öyküsünde hayali bebek arka planda büyük bir toplumsal eleştiri barındırırken bu filmde daha çok nevrotik sanrıların Oyuncak Hikâyesi'ne benzer bir şekilde canlanmasına dayanan fantastik türüne uygun bir arka planla öykü sunulur. Carrera genel olarak kısa animasyonlarında daha özgür bir şekilde, büyülü gerçekçi anlatıya uygun bir hikâye yapısını sunabilmişken; ticari amaçla yapılan bu animasyon filmde, ana akım animasyon sinemasından daha özgün olmasına rağmen, gerçekçikle olan ilişkisi fantastikten öteye geçmemektedir. Bu durum Meksika ticari anlatısındaki güçlü Hollywood etkisinin halen devam ettiğinin göstergesi olarak yorumlanabilir.

Son olarak Meksika animasyon sinemasında son yıllarda uluslararası gişe başarısı yakalamış ve birçok saygın festivalde aday gösterilmiş olan 2014 yapımı *The Book of Life* (*Hayat Ağacı*) filmi özellikle Meksika folkloru ve Ölüler Günü kutlamalarını konu alan bir yapım olması nedeniyle kayda değerdir. Büyülü gerçekçiliğin sinemadaki önde gelen

yönetmenlerinden biri olan Meksikalı Guillermo del Toro'nun yapımcılığını üstlendiği ve yine Meksikalı yönetmen Jorge R. Gutierrez'in (1975-) yönetmenliğini yaptığı bu uzun metraj animasyon film, Maya ölüm tanrılarının bir iddiaya girmesi üzerine bir müzisyen, bir asker ve hayvansever bir güçlü kadın karakter arasındaki aşk hikâyesini ölüler günü eşliğinde sunar. Film, 2017 Disney-Pixar yapımı Coco ile oldukça benzer olan yönleri nedeniyle, Coco'nun bu filmde oldukça etkilendiği yönünde tartışmalara neden olur. Her ikisi de aile ve aşk temalarına sahip olan bu iki film, Meksika'nın Ölüler Günü'nü referans alarak ve Posada'nın tasarımlarının temelinde olduğu zengin Meksika sanatını ve kültürünü yansıttıkları için kıyaslanmaları doğaldır. Dolayısıyla Disney'den 3 sene önce vizyona koyulmuş, hatta yapım tasarımları çok daha eskiye dayanan The Book of Life filminden etkilenip etkilenmemesi bu araştırmanın konusu değildir. Fakat yönetmen olan Gutierrez, ABD'de yetişmiş, ABD ve dünya pazarında gişe yapmayı hedefleyen ve ABD'li animasyon ve dağıtım şirketleri ile Meksikalı bir hikâye anlatmayı amaçlar. Hatta birçok uluslararası üne kavuşmuş oyuncu ve yapımcıyı işin içine katar. Dolayısıyla Gutierrez'in ile kendi animasyon dili ile uzun süredir dünyada kabul görmüş olan Disney'in klasik anlatı dili arasındaki farkların anlaşılması için, iki filmin büyüülü gerçekçi perspektifle karşılaştırılması gerekir.

Film, bir grup yaramaz öğrenciyi özel bir müze gezintisine çıkaran tur rehberinin, öğrencilere “dünyanın merkezi” olarak tanımlanan Meksika ‘nın bir kasabasında geçen aşk üçgenini anlatmasıyla başlar. Meksika'nın birçok dini ve kültürel varlıklarını da aşk öyküsüyle sunan film, doğaüstü birçok unsuru film içinde barındırır. Büyülü gerçekçi karakteristikleri açısından bakıldığında filmdeki doğaüstü unsurların gündelik gerçekliğin bir parçası olup olmadığı önem taşır. Coco filminde ölüler diyarı filmde doğaüstü bir unsur olarak var olur. Fakat ölüler diyarı ve hayaletler bu dünyanın sınırları içinde değildir. Farklı bir yerdedir ve fantastik tanımlamaya uygun olarak böyle bir yerin olması ana karakterde büyük bir şaşkınlık yaratır. Dolayısıyla yazarsal ketumluğun gerektirdiği doğaüstü olana vurgu yapmama ya da doğallaştırmayı burada göremeyiz. Bu temel karakteristiğin eksikliği, Coco filminde yer alan doğaüstü olanı, fantastik kategorisine sokarken The Book of Life filminde doğaüstü olan, gündelik gerçekliğin sınırlarıyla karışır ve iç içe geçer. Filmin başında, tur rehberi izleyiciye özellikle hatırlatır. Meksika'nın *Cinco de Mayo'sunu*<sup>287</sup> temsil eden kızgın Meksikalı asker ile Fransız

---

<sup>287</sup> *Cinco de Mayo, 1862'de III. Napolyon komutasındaki Fransız ordularına karşı Meksika'nın elde ettiği zaferin kutlandığı bayramın adıdır.*

askerlerin illüstrasyonunun olduğu sayfayı açan rehber: “bu kitapta birçok hikâye vardır, bazıları gerçekten olmuştur” diyerek Meksikalılar için önemli bu tarihi gerçekliği vurgular. Rehber başka bir sayfada *El Chupacabra* (keçi yutucu) olarak Latin Amerika’da ün yapmış bir canavar efsanesini gösterir ve şu cümleyi ekler: “bazıları çok fazla değil”. Bu sahne, filmde büyülü gerçekçiliğin temel karakteristiği olan fiziksel dünya ile doğüstü dünyanın bir arada olduğunun altını çizer. Devam eden sahnede Maya mitolojilerinde yer alan La Muerta ve Xibalba isimli ölüm tanrıları tanıtılır. Bu iki tanrı Ölüler Günü’nde kalabalık arasında gezerken tıpkı *Coco*’da olduğu gibi ilk başta insanlara görünmemektedirler. Ne var ki Xibalba, mezar başındaki fiziksel dünyada yer alan mumları söndürür. *Coco*’da ise bunu göremeyiz. Fiziksel dünya ile ölümler dünyası aynı mekânın uzantıları değildir. Burada ise melez mekânın birbiriyle etkileşim halinde olduğu ve birbirlerine etkide buldukları açık bir şekilde verilir (Bkz. Görsel 3.18).



**Görsel 3.18.** “*The Book of Life*” filminde imkânsız ve gerçeklik bir aradayken *Coco* filminde imkânsız olan gerçeklikle ayrı dünyalarda yer alır, Gutiérrez, “*The Book of Life*”, 2014- “Unkrich, “*Coco*”, 2007

Başka bir sahnede ana karakter Manolo, sevgilisi Maria’nın kötü ölüm tanrısı Xibalba’ tarafından bir kaza sonucu öldürülmesinden sonra çok üzülür. Tam bu sırada yaşlı bir adam kılığına girmiş Xibalba, aniden ortaya çıkar ve isterse sevgilisi Maria’ya kavuşturabileceğini söyler. Bu sahnede Xibalba aniden yaşlı adam formundan kendi gerçek tanrı biçimine dönüşür. Bu doğüstü dönüşüme şahit olan Manolo ise bu durumu oldukça normal karşılar ve herhangi bir tepki göstermez. Ardından ölümler dünyasına geçen Manolo bu durumu şaşkınlıkla değil mutlulukla karşılar ve hemen sevgilisini ölümler dünyasında arayıp kavuşmaya çalışır. Aynı sahne geçişi Disney’i Pixar’ın *Coco*’sunda da vardır. Ama tam tersine *Coco* karakteri, çekim açıları, müzik ve bütün sahne öğeleri, ölümler dünyasını fantastik, şaşırtıcı ve ilk defa farkına varılan bir dünya olarak izleyiciye

aktarır. Coco, ölümler dünyasındaki turu boyunca hep şaşkındır. Tam bu nokta iki filmin temel ayrılma noktasını işaret eder. The Book of Life, doğaüstü olanın temsili yönüyle fantastik değil büyümlü gerçekçidir. Todorov'un belirttiği gibi karakterde söz konusu kararsızlık ve tereddüt oluştuğu için bu durum onu fantastiğin alanına dâhil eder.. Coco'nun kararsızlık ve tereddütleri doğaüstünü normalleştirmez ve yazarsal ketumluk ilkesi Coco'da yer almaz. The Book of Life filminin sonlarında ise bütün ölümler gerçek dünyaya gelir ve kasabalılar bu durumu şaşkınlıkla karşılamaz. Dolayısıyla The Book of Life öyküsü gerçek ile büyümlü olanı tam olarak büyümlü gerçekçi anlatıya uygun olarak bir araya getirir.

The Book of Life, büyümlü gerçekçiliğin bütün karakteristiklerini taşıyor gibi görünmesine rağmen tarihsel bir alegori sunarken farklı bir noktaya varır. Filmde tarihsel ya da toplumsal olaylara alegorik göndermeler bulunmasına rağmen genel olarak bu hiciv, daha derin bir politik nitelikten çok ABD pazarını hedeflemiş yönetmen için Posada'nın politik alegorisinden uzaktır. Örneğin filmde Fransa'ya karşı başkaldıran Meksikalılar'dan övgüyle bahsedilirken devrim sonucu iktidara gelen yönetim ve ordu hicivli bir şekilde eleştirilir. Kasaba'nın yöneticisi olan karakter, kasabanın ordusu için gönüllü toplarken şu sözleri söyler: "Kasabanın güçlü ordusu için gönüllülere ihtiyacımız var". Tam bu sırada kamera güçlü orduyu gösterir (Bkz Görsel 3.19). Ordu 4 kişiden oluşmaktadır ve şaşkın görünümlü karakterlerden birinin kolu yere düşer. Ordu aslında dökülmektedir. Yönetmenin hicivsel yaklaşımı ve kullandığı alegori örneğin Yüzyıllık Yalnızlık'taki gibi Meksika toplumunun gerçeklerinden çok ABD sinemasının Meksika imajına dayanmaktadır. Hollywood uzun yıllar Meksikalı karakterleri özellikler Panco Villa, Zapata gibi köylü kökenli devrimci halk kahramanlarını ABD'nin dış politikasına uygun olarak haydut olarak stereotipleştirmiştir. Bu algıyı ve olumsuz stereotipleştirmeyi Meksikalı bir yönetmenin Meksikayı anlatan bu filmde görmek bir anlamda ters bir alegorinin varlığını gösterir. Gerçek hayatta Meksika'da halk kahramanları olarak anılan Zapata, Panco Villa gibi karakterleri temsil eden Chakal ve haydut ordusu, filmde kötü karakterleri temsil eder. Filmin ana karakterleri ise bir asker, bir sanatçı ve bir feminist hayvanseverden oluşur. Meksika toplumunun daha çok orta ve üst sınıfında karşılığı bulunan bu ana karakterleri ve onların temsil ettiği kasabayı yok etmek isteyen Chakal ve arkadaşları, filmde ABD ideolojisine uygun bir şekilde kötü karakterler olarak resmedilir. Dolayısıyla tarihsel alegorik anlatım ve göndermeler filmde ABD gözünden tasvir edilmektedir.

Sonuç olarak *The Book of Life* kitabı mümkün mertebede büyüülü gerçekçi anlatımın karakteristiklerini taşımasına rağmen ABD tarafından finanse edilmesi; ABD ve uluslararası pazarı hedeflemesi gibi ticari kaygılar nedeniyle tersine bir alegori barındırmaktadır. Latin Amerika ve ABD arasında kalmış Meksika'nın coğrafi konumuna uygun bir biçimde büyüülü gerçekçi anlatı ve klasik anlatı arasında bir melez anlatım oluşturur. Meksika animasyonunun kültürel zenginliğini, ABD etkisindeki politik bakışıyla birleştirerek melez bir klasik ve büyüülü gerçekçi anlatımı örnekler.



*Görsel 3.19. The Book of Life filminde Meksika ordusu ve halk kahramanlarının alegorik temsilleri, Gutiérrez, "The Book of Life", 2014*

### 3.2.2. Büyüülü gerçekçi perspektiften Arjantin animasyonu

Meksika ve diğer Latin Amerika ülkeleri ile benzer bir geçmişe sahip olan Arjantin, diğerlerinden farklı olarak özellikle 1800'lü yılların sonunda güney Avrupa'dan yoğun bir göç alır. Genel olarak yeni bir hayat kurmak isteyen işçilerden oluşan bu göç dalgası, başta İtalyanlar olmak üzere, İspanya, Portekiz, Almanya, Fransa, Rusya gibi birçok ülke ve farklı kültürden gelen göçmenleri kapsar.<sup>288</sup> İklim şartlarının Avrupa'ya benzemesi ve Meksika, Brezilya gibi ülkelere göre daha seyrek nüfusa olması bu tercihin ana belirleyici olur.<sup>289</sup> Özellikle yirminci yüzyıl başında Avrupa bağlantıları sayesinde en zengin Latin Amerika ülkesi olan Arjantin, yirminci yüzyıl boyunca milliyetçi Marksist politikaları çerçevesinde ABD destekli darbeler ve cuntalar yönetimine maruz kalır. Diğer Latin Amerika ülkelerine göre okur yazar oranı daha yüksek olan Arjantin, diğer Latin Amerika

<sup>288</sup> J. Chasteen (2017). *Latin Amerika tarihi: kanla ve ateşle yoğrulmuş toprakların öyküsü*. (Çeviren: Ekin Duru), İstanbul: Say Yayınları, s. 238.

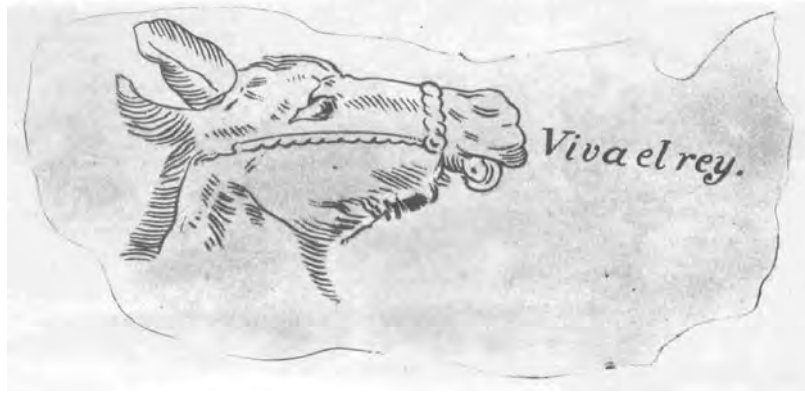
<sup>289</sup> Chasteen, a.g.k., 2017, s. 238-239.

ülkelerine kıyasla daha çok politik, toplumsal ve ekonomik problem yaşar ve günümüzde de bu sorunları yaşamaya devam etmektedir.

Beş milyonu geçen göç dalgası, Arjantin'in nüfusunun yarısını Avrupalı göçmenlerden oluşmasına zemin hazırlar ve diğer Latin Amerika ülkelerine kıyasla daha melez bir kültürün doğmasına neden olur. Bu Avrupa ağırlıklı melez kültür, birçok sanat alanında kendisini gösterir. Zengin çeşitlilik ve güçlü Avrupa bağları, edebiyatta birçok tanınmış yazarın ortaya çıkmasında etkilidir. Büyülü gerçekçilikle sıklıkla ilişkilendirilen Jorge Luis Borges, Julio Cortazar gibi yazarlardan ulusal dansları tangoya kadar Arjantin, kıtanın birçok kişinin bilmediği kültürel ve sanatsal zenginliğine sahiptir. Örneğin bilinenin aksine Disney'den çok daha önce ilk uzun metraj animasyon film Arjantin'den çıkar. Diğer Latin Amerika ülkeleri gibi Arjantin'de de animasyon sanatının kökleri başta Avrupa ve ABD kaynaklı karikatür ve çizgi öykülerle kendisini gösterirken; zengin kültüründe etkisiyle deneysel işler yapar ve kısa zamanda birçok animasyon film üretmeye başlar. Meksika'ki gibi ilk dönem animasyon denemelerin başında yine karikatür ve çizgi öykü serileri yer alır.

Arjantin'de ilk çizgi öyküler, basım tekniklerindeki gelişmelere paralel olarak gazete ve dergilerdeki karikatür ve çizgi serileri ortaya çıkar. Meksika gibi güçlü bir çizgi roman geleneğine sahip olan Arjantin'in animasyon formuna öncülük eden ilk karikatür ve çizgi öykülere bakıldığında, Meksika'ya benzer bir hiciv ve editoryal karikatür geleneğinin, göçmen İtalyan sanatçıların etkisiyle başkent Buenos Aires merkezinde toplandığını görürüz. Ülkede yayınlanan Francisco de Castaneda'ya ait ilk karikatürde, "Viva el rey (Kralım Çok Yaşa-1824)" diyen bir eşeğin olması, siyasal bir hicive dayalı bir çizgi kültürünün varlığını gösterir (Bkz Görsel 3.20). Diktatör Juan Manuel de Rossas rejiminin (1829-1851) sona ermesinden sonra daha özgür bir ortam bulan ve sayısı giderek artan gazete ve dergilerde, toplumsal ya da gündelik olayları resmeden politik içerikli karikatürlerde gözle görülür bir artış olur. Karikatür ve bant karikatürlerin bu şekilde ortaya çıkmasından daha sonra, Arjantin'de 1863 yılında ilk ulusal mizah dergisi "El Mosquito" ortaya çıkar. Bu derginin çalışanlarından biri olan Fransız asıllı Henri Stein Henri Meyer'in karikatür ve çizgi öyküleri oldukça popüler olur. El Mosquito dergisindeki çizimlere bakıldığında daha çok kafası büyük olarak çizilen karakterler dışında çok fazla doğaüstü denilebilecek öğelerin bulunmadığı ve o dönemin Avrupa karikatür geleceğinde olduğu gibi daha gerçekçi bir tonda gündelik siyasi olayların aktarıldığı görülebilir. Liderlerin portrelerinin sıklıkla çizildiği bu ilk dönem

Arjantin çizgi seri ve karikatürlerinde, güçlü bir Fransız ve Avrupa etkisi görülür. Ne var ki Meksika'daki Posada'nın büyülü gerçekçi ifade biçimi, Arjantin çizgi geleneğinin ilklerinden biri olan Caras y Caretas (1890-1941) isimli haftalık dergiye kadar kendisini göstermez. 1898 yılında bu dergide Eustaquio Pellicer (1859-1937) tarafından yayınlanan ilk çizgi öyküler okuyucuyla buluşur. Bu öyküler, daha sonra ortaya çıkarıldığı üzere, aslında ABD'li çizer George McManus (1884-1954) tarafından yaratılan karakterlerin Arjantin'e uyarlanan kopyalarıdır.<sup>290</sup>



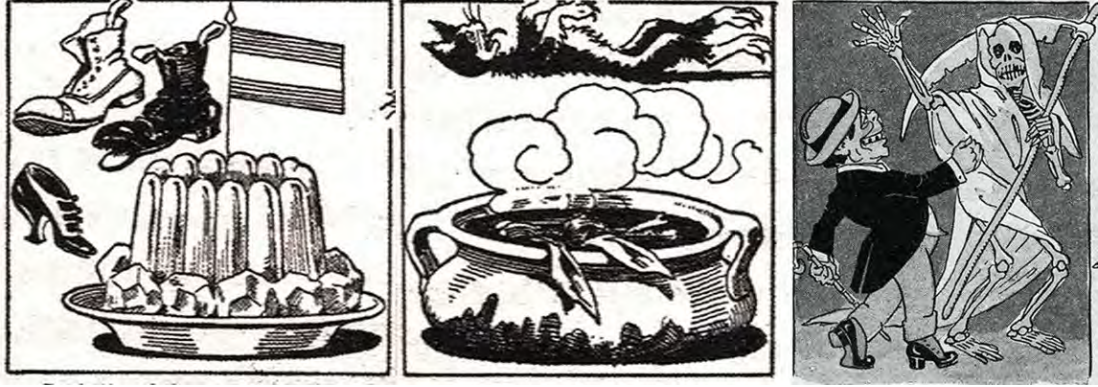
**Görsel 3.20.** Castaneda, "Viva el rey", Taş baskı, 1824, Museo de la Caricatura, Buenos Aires (<https://www.tebeosfera.com/1/Entidad/Museo/Severo/Vaccaro.html> (Erişim tarihi 28.11.2020))

Derginin ilerleyen sayılarında Manuel Redondoc (1863-1928) tarafından yaratılan *Don Goyo de Sarrasqueta* (1913) serisinde, İspanyol bir göçmenin Arjantin'deki maceraları ele alırken aynı zamanda Arjantin'in gündelik gerçekliğini yansıtır. Örneğin *Alimentacion futurista (Futuristik Güçlü)* isimli öyküde ekonomik sorunlar yaşayan *Don Goyo* karakteri bilimsel yöntemleri kullanarak ekonomik bir yemek yapmanın yöntemlerini dener ve ayakkabıdan, şapkaya, papağandan nala kadar birçok objenin içindeki bileşiklerden ne tür yemek çıkabileceğini anlatır (Bkz. Görsel 3. 21). Bu tür hicivsel anlatım içeren çizgi öyküler, Meksika'nın aynı dönemdeki costumbrismo etkisindeki çizgi öyküleriyle kıyaslanabilecek bir detaylı gündelik yaşam yorumları içermez. Benzer şekilde Meksika'daki doğaüstü unsurları bu ilk öykülerde çok nadir görülür. Bu doğaüstü unsurlar da dini nitelikli, örneğin azrail karakter gibi, doğaüstünün ötesine geçmez. Dolayısıyla bu ilk dönem Arjantin karikatür ve çizgi serilerinde büyülü

<sup>290</sup> (<https://literaturaerranteblog.wordpress.com/2017/03/30/1089/>).



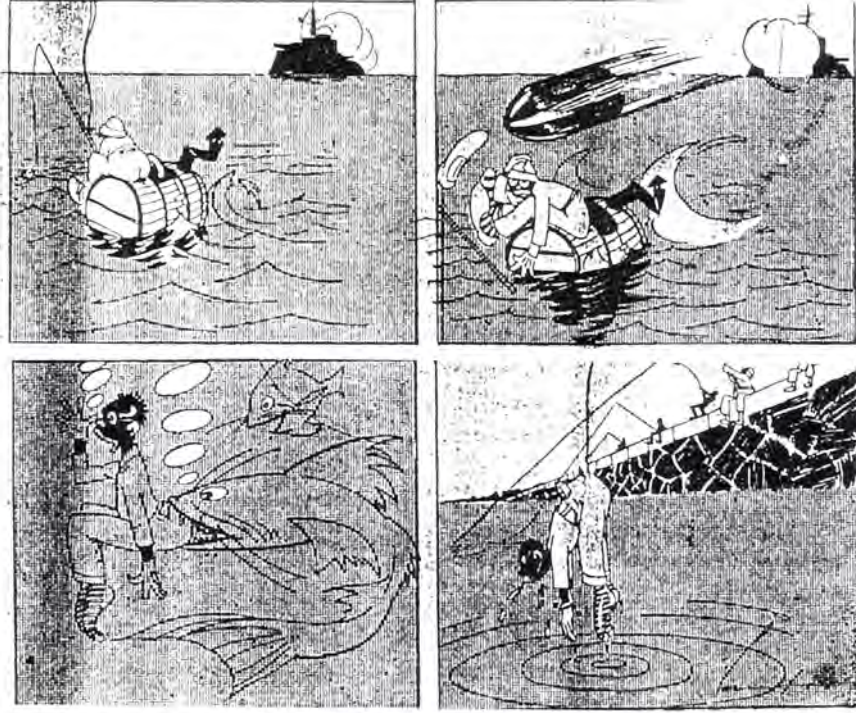
gerçekçi öğeleri öncüleyebilecek costumbrismo gibi detaylı bir toplumsal tasvir yapısının temsili zayıftır.



**Görsel 3.21.** Don Goyo karakterinin Arjantin'deki yoksulluğu hicvettiği yemek tarifi ve Azrail'in temsili (Saccomanno, 1980)

Yirminci yüzyılın başlarında ABD'nin etkisinden daha uzak, Arjantin'i anlatan çizgi öyküler ortaya çıkar. 1904 yılında kurulan *El Hogar* dergisinde Arjantin toplumsal gerçekliğini temsil eden unsurlar görülebilir. Bunlardan biri, Arjantinli ünlü karikatürist ve film yönetmeni olan Arturo Lanteri'nin (1891-1975) *Las aventuras de El negro Raúl* (*Siyah Raul'un Maceraları-1916*) isimli çizgi öykü serisidir. O dönemde sokakta görülebilecek bir gerçekliği aktaran çizgi seri, tipik bir Afro-Arjantinli'nin başına gelen ırkçı tepkileri hicivli bir şekilde ifade eder. Bu çizgi seriye bakıldığında Meksika'daki folklorik unsurlar görülmemesine rağmen var olan Arjantin gerçekliğini ve gündelik hayattaki detayları yansıttığı için costumbrismo hareketinden izler taşımaktadır. Öykünün tamamına hâkim olmamasına rağmen büyümlü gerçekçi bir anlatı örneğini kısmen destekler. *Raul, en el Tigre* isimli öyküde, siyahi Raul, denizde şarap fıçısından yaptığı derme çatma sandalla giderken beyazlara ait bir sandala çarpar ve onları devirir. Bunun karşılığında ise büyük bir savaş gemisi Raul'un karşısında aniden belirir. Savaş gemisi attığı dev torpido ile Raul'u denizin dibine gönderir. Denizin dibinde ise büyük balıklar Raul'u arkasından ısırır ve Raul beyaz balıkçılar tarafından oltayla avlanarak sudan çıkarılır (Bkz. Görsel 3.22). Bu öyküde de görülebileceği üzere toplumsal bir gerçek olan ırkçılığın gündelik yaşantıdaki yansımaları abartılı doğa üstü unsurlarla birleştirilerek hicivsel bir anlatımla sunulur. Aniden savaş gemisinin ortaya çıkması, torpido atılması, balık tarafından ısırılmış bir şekilde suda beklemesi ve sonrasında balıkçıların oltasıyla tutulması gibi unsurlar çizgi öykünün doğa üstü unsurlarıdır. Toplumsal gerçeklik bu doğa üstü unsurlarla birlikte aynı dünyanın malzemeleri olduğu için öyküde ki karakterler

tıpkı okuyucular gibi yazarsal ketumluk ilkesine uygun olarak bu olanları fantastik bir öykü okur gibi okumaz. Çünkü arka planda güçlü bir alegori kullanan çizer, Arjantin toplumunda siyahilerin yapacağı en ufak hatada başına neler gelebileceğinin altına çizen bir alt metin sunar.



**Görsel 3.22.** Afro-Arjantinli Raul'ün başına gelenlerin doğaüstü temsilleri, Lanteri, “Las aventuras de El negro Raúl”, 1916

Siyah Raul gibi gündelik gerçeklikte görebileceğimiz ayrıntıları yine doğa üstü unsurlarla birleştirerek melez bir dünyayı alegorik alt metinle kullanan diğer bir çizgi öykü yaratıcısı ise *Quirino Cristiani* (1896-1984)'dir. Benzer şekilde toplumsal, siyasi ve ekonomik sorunları karikatür ve çizgi öyküler ile ifade eden Cristiani, teknolojik araçların gelişmesiyle birlikte ABD'li McCay gibi, öykülerini animasyon formuna taşır. Cristiani, dünyanın ilk uzun metraj filmiyle Arjantin ve animasyon tarihinde önemli bir figür olarak anılır. İtalyan asıllı bir Arjantinli olarak Disney'in masal uyarlaması olan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937) isimli uzun metraj animasyon filminden tam 20 yıl önce ilk uzun metraj animasyon filmini üretir. Politik karikatüre ilgi duyan sanatçı, döneminin iktidarlarını sert bir şekilde eleştirir ve politik karikatür temelli çizgi öykülerini animasyon filmlerde devam ettirir. Ancak filmlerinin çoğu muhalif Posada'nın eserlerinin başına gelenlere benzer şekilde çıkan bir yangında yok olur. Animasyon tarihi açısından oldukça önemli olan bu sanatçının filmlerinin büyük kısmının yok olmasına

rağmen filmleriyle ilgili ikincil kaynaklar ve elde kalan filmler sanatçının üslubu hakkında bize ipuçları verebilir.

*Cristiani*, animasyon sanatının öncülerinden biri olan *Émile Cohl* 'un (1857-1938) animasyon filmlerini inceledikten sonra *cut-out* stop-motion animasyon tekniğiyle ilk filmi olan *La intervención en la provincia de Buenos Aires*'i (*Buenos Aires Eyaletine Müdahale-1916*), bir haber filmi şirketi aracılığıyla yayımlar. Filmin kayıtlarına ulaşamamasına rağmen *Cristiani* bir röportajında filmin öyküsünü kısaca şöyle anlatır:

“Buenos Aires’in muhafazakâr valisi Marcelino Ugarte, yuvarlak bir şapka takan kısa boylu bir adamdır. Film üzerinde ‘müdahale’ yazan bir çekici tutan bir el görülür ve bu çekiç Ugarte’nin kafasına vurur. Vali yuvarlak şapkanın tamamen altında kalır. Ugarte’den çok memnun olmayan halk, bu kısa filmde gerçekten hoşlandı”<sup>291</sup>.

Bu referansa dayanarak filmin politik bir hiciv olduğu açıkça görülür. Filmde Arjantin yasalarında geçerli olan “Federal Müdahale”yi valinin kafasına inen bir çekiç ile ifade eden *Cristiani*, gündelik gerçekliği animasyon formunun özgürlük alanı içinde esprili bir şekilde melez bir gerçekliğe dönüştürür.

İlk kısa filmin başarısı üzerine tarihte ilk defa uzun metraj bir animasyon filmi yapmak için kolları sıvayan *Cristiani*, yeni Arjantin başkanı Hipólito Yrigoyen ‘in (1852-1933) ana karakter olduğu bir film yapar. Bir saat 10 dakikadan oluşan *El Apóstol* (*Havari-1917*) isimli bu filmde Arjantin devlet başkanı Yrigoyen McCay, filmlerinde gördüğümüz rüya sahnelerine benzer şekilde uykuya dalar ve ruhu bedenden ayrılıp tanrılar dağı Olympus’a gider. Burada tanrılarla siyasi ve mali konularda tartışan Yrigoyen, tanrı Zeus’tan aldığı yıldırımlarla Buenos Aires’in bütün önemli binalarına ve şehre yıldırım yağdırır. Bu yıldırım bütün şehri yakar ve bu küller arasından yeni bir şehir doğar. Tam bu sırada başkan yatağında uyanır. Filmin kurgu biçimi Winsor McCay’ın büyümlü gerçekçi anlatısına benzer. McCay’ın *The Pet* filminde de olan gizli alegori yerine açık bir şekilde alegori kullanan *Cristiani*, Arjantin’in o dönemdeki ayrıntılı gerçekliğini, binalarını, kurumlarını, politikacılarını tasvir eder. Bu gerçekliği Yunan mitolojisinin doğaüstü elementleriyle bir arada sunar. Dönemin gerçeklik anlayışına -ki bunu McCay’ın filmlerinde sıklıkla görünür- uygun şekilde doğaüstü öğeleri rüyaların arkasına saklanarak sunar. Bu anlamda doğaüstü öğeler için bir mantıksal kaçış alanı oluşturan

---

<sup>291</sup> (Bendazzi, G. (2017). *Twice the First: Quirino Cristiani and the Animated Feature Film*. CRC Press. Sayfa 22).

rüyalar, Wilhelm Busch ve McCay'ın çalışmalarında olduğu gibi, izleyicinin kabul edebileceği bir rasyonel zemin sunar.

Cristiani'den sonra Arjantin animasyon tarihinde dikkat çeken diğer bir isim ise yine İtalyan asıllı *Dante Rau'l Quinterno (1909-2003)*'dur. Dönemin diğer animasyon sanatçıları gibi karikatür ve çizgi serileri tanınan Quinterno'nun 1942 yılında yaptığı *Upa en apuros (Upa'nın başı dertte)* isimli animasyon film, Arjantin'in ilk renkli animasyon filmi olarak tarihe geçer. Bu film, sanatçının yarattığı bir çizgi seri karakteri olan Patoruzú'nun maceralarından birini animasyona uyarlar. Patoruzú karakteri ilk defa 1928 yılında *La Razo'n* gazetesi için yaratılmış ve ilerleyen yıllarda otuz yıl boyunca Arjantin'in en çok satan (yaklaşık 300 bin adet) ve en çok tanınan serinin ana karakteri olur (Bkz. Görsel 3.23).<sup>292</sup> Günümüzde halen çizgi öykü ve uzun metraj filmleri yapılan karakterin animasyon filmini analiz etmeden önce, uzun bir geçmişi olan bu Arjantin yerlisi karakterin çizgi öykülerine göz atmak gerekir.



**Görsel 3.23.** Patoruzú serisinde yer alan karakterler, Quinterno, 1928

Patoruzú karakteri, Arjantin'in güneyinde yer alan Patagonya bölgesindeki yerli kabilelerden olan Tehuelçeler'den başkent Buenos Aires'e gelen bir süper kahramandır. Kendi kabilesinin son torunu olan bu karakter yerli geleneksel yemeklerinden ve atalarından aldığı doğüstü bir güce sahiptir. Sahip olduğu bu güç bir problem ya da haksızlık olduğu zaman ortaya çıkar ve kaba kuvvet yoluyla sorunları çözer. Öykü genel olarak, ana karakter Patoruzú ve bu yeni şehir kültüründen etkilenen naif kardeşinin geleneksel bakış açıları ve şehir kültürü arasındaki çatışma temelinde kurgulanır. Şehre

<sup>292</sup> F. Fiorani (2015). 'Por fin llegaste, patoruzú! un exitoso icono de la historieta Argentina. *Confluenze*, 7 (1), s. 289.

gelirken yanında birçok altın getiren Patoruzú, Arjantin kırsalına ait giyim tarzı, davranışları ve söylediği şarkılarla tam bir gaucho (atlı çoban) karakteridir. Çizgi roman serisindeki en önemli ikinci karakter ise Patoruzú'nun akıl hocası ve ona şehri ve medeniyeti anlatan Isidoro Cañones'tir. Isidoro karakteri, aslında Patoruzú'nun altınlarını ve mirasını almak isteyen ahlâksız bir şehir züppesini temsil eder.

Genel olarak büyülü gerçekçi kurgunun karakteristiklerini Patoruzú'nun çizgi öykülerinde görürüz. Örneğin serinin 1945 Kasım sayısında çıkar elde etmek isteyen yabancı bir iş adamı uçakla giderken Patoruzú'nun akıl hocası Isidoro'ya ahlâksız bir iş teklifi yapar. Bu teklifi kabul edemeyeceğini söyleyen Isidoro'yı uçaktan atmakla tehdit eden iş adamı, Isidoro'yı eliyle camdan dışarı sarkıtır. Devam eden sahnede ise aniden başka bir uçakla yanında beliren Patoruzú'nun naif bir şekilde “yardıma ihtiyacın var mı?” çağrısını duyan Isidoro, Patoruzú'yu görünce şaşırır. Isidoro, bu durumun ticari işini aksatacağını düşünerek iyiyi ve kötüyü temsil eden kendi şeytan ve meleğiyle baş başa bir toplantı yapar. Burada doğaüstü öğeleri katarak, onları gündelik gerçekliğin bir parçası haline getiren çizir, finalde iyilik meleğini uçaktan atar.

Öykü, gündelik yaşamdaki bir rüşvet olayını sadece doğaüstü öğelerle karıştırarak aktarmaz, aynı zamanda alegorik bir alt metin sunar. Öykü yaratıcısı, genel olarak ABD'li ve Avrupalı yabancı iş adamlarını her öyküsünde ana kötü karakter olarak yansıtır. Yabancı iş adamlarını kötü karakter olarak temsil edilmesi, genel olarak Patoruzú'nun ırkçı bir karakter olduğuna yönelik akademik tartışmaları beraberinde getirir.<sup>293</sup> Bu durum Arjantin'in diğer Latin Amerika'da da görülen Marksist milliyetçi tutumunun bir yansıması olarak görülebilir. Yabancı iş adamları ülkenin doğal kaynaklarını ele geçirmek isterken bunu Isidoro karakterinin temsil ettiği Arjantinli “ahlâksız” ortakları ile gerçekleştirirler. Buradaki detay nokta, Isidoro'nun bunu düşünmeden kabul etmemesi ve bir sorgulama sürecinden sonra ahlâksız teklifi kabul etmesidir. Bir anlamda çizir Quinterno, Isidoro karakterinin iyiye dönebilme potansiyeli olduğunun umudunu da taşır. Bu öykünün sunduğu gibi Patoruzú'nun diğer maceralarında da benzer yerli saflığı ve şehirli yozlaşmışlığı arasındaki hicivsel ve alegorik anlatımı ile sunan Quinterno, bu öyküleri II. Dünya Savaşı sırasında animasyon formunda gösterime sokar.

1942 yılında bir kısa animasyon film olarak gösterime giren *Upa en apuros*, Arjantin ve Latin Amerika'nın ilk renkli animasyon filmi olarak tarihe geçer. Film,

---

<sup>293</sup> D. Bindman (2016). *No laughing matter: visual humor in ideas of race, nationality, and ethnicity*. Hanover: Dartmouth College Press, s. 17.

Patoruzú'nun çizgi öykülerine benzer biçimde büyülü gerçekçi kurgu yapısını kullanır. Patoruzú'nun naif karakterli kardeşi kaçırılmasını ve abisi Patoruzú'nun onu kurtarmasını konu alan bu animasyon film, birçok doğaüstü unsuru fiziki gerçeklikle kaynaştırır. Filmde saf kızkardeş Upa, geleneksel unsurlarla tasvir edilen Arjantin kırsalında, gündelik işleriyle uğraşırken, bir çingene olan filmin kötü karakteri ve vahşi ayısı tarafından kaçırılır. Filmdeki karakterler, stilize bir hareket estetiğiyle canlandırılır. Ahşap kolon lastik gibi bükülebilir, sandık esnek bir şekilde zıplayabilir. Patoruzú kız kardeşini kurtarmak için ayıyla mücadele eder ve ayıyı yenerek, ayının postunun içine girer. Böylece ayıyı eve alan çingeneyi kandırır. Filmin final sahnesinde Patoruzú, üstün gücüyle rakibin kılıcını mısır yer gibi kemirir ve demir parçalarını dışarı tükürür. Animasyon filmin ilk avangart stilize gerçekliğinin örneklerini sunan bu doğaüstü stilize unsurlar, büyülü gerçekçiliğin karakteristiklerine uygun bir biçimde fiziki gerçeklikle birleşir. Bütün bu doğaüstü unsurlar, bu dünyada normaldir ve herhangi bir karakter bu unsurlara şaşırılmaz. Yazarsal ketumluk ilkesi, bu film boyunca kendisini gösterir.

Büyülü gerçekçiliğin alegorik yapısı, Quinterno'nun çizgi öykülerinde olduğu gibi kendisini gösterir. Irkçılığın yükseldiği 2. Dünya Savaşı'nda tarafsız olan ama daha sonra "Miğfer Devletleri" tarafına geçen Arjantin'in, yerel kökenlerini vurgulayan bu karakter, aynı zamanda ülkede var olan yabancı düşmanlığının bir yansımasını temsil eder. Filmde kendi halinde mutlu bir şekilde oynayan ve su bulma gibi basit dertleri olan yerli ana karakterler masum ve iyi olarak karakterize edilirken, Almanya'da olduğu gibi Arjantin'de de ırkçı ayrımlara maruz kalan çingene kötü karakter olarak sunulur. Çizgi öykülerinde sunulan yabancı ve yerli ayrımı bu filmde de vurgulanır. Örneğin bir sahnede küçük bir sincap ve çeşitli renkli oyuncaklarla saf kardeş Upa'yı kandıran çingene karakteri, savaş döneminde birçok karikatürde de kullanılan İngiltere'nin sembolik karakteri John Bull'u<sup>294</sup> andırır (Bkz. Görsel 3.24). Yine karakterin yanında yer alan ayının, yine o dönem karikatürlerde de sıklıkla görülen Rusya'nın sembolü olması mümkündür. İngiltere ve Rusya'nın çingene ve ayı olarak temsil edilmesi, Arjantin'in desteklediği Almanya, İtalya ve Japonya'dan oluşan kuvvetlere karşı politik bir alegorinin kullanılması olarak görülebilir. Yabancıların, Arjantin'i temsil eden naif yerlilerin gözlerini boyayarak onları ele geçirmesini alt metinde sunan filmin finalinde,

---

<sup>294</sup> John Bull, edebiyatta ve politik karikatürde, İngiltere'nin veya İngiliz karakterinin geleneksel bir kişileştirmesi ve sembolüdür.

yerli geleneklerine dayanan gücü sayesinde Patoruzú, kötü yabancıları geldikleri yere geri gönderir. Muhafazakâr bir milliyetçi olarak tanınan çizir bu filmle birçok ödül kazanır.



*Görsel 3.24. Solda John Bull sağda ise Patoruzú'nun yabancı düşmanlarının karakter temsilleri, Quinterno, "Upa en apuros", 1942*

1950'li yıllarda Arjantinli Peron iktidarının ABD ile ilişkilerinin kötü olması ve ekonomik istikrarsızlıklar nedeniyle askeri darbe olur. Darbeden sonra Arjantin, 1980'lere kadar askeri yönetimler ve siyasi istikrarsızlıklarla meşgul olur. Bu dönemde her alanda olduğu gibi sinema, çizgi roman, animasyon, medya gibi birçok alanda baskı ve sansür artar. Birçok muhalif sanatçı yurtdışına kaçar, bazıları kaybolur ya da öldürülür. Büyülü gerçekçi anlatım stiline oluşması için oldukça uygun olan bu koşullara rağmen politik ve askeri baskı o kadar güçlüdür ki büyü gerçekçi bir kurgu ya da diğer sanatsal ifade biçimleri kendilerini ancak cunta yönetimleri bittikten sonra gösterebilir. Baskı döneminde daha çok iktidar yanlısı belgesel animasyonlar ya da çocuklar için üretilen televizyon animasyon serileri ağırlıktadır. Ne var ki bunların arasında Arjantin toplumu tarafından oldukça sevilen, askeri yönetim tarafından yasaklanıp çizirinin yurtdışına kaçmasına neden olan Mafalda (1973) isimli animasyon serisi dikkat çeker.

Mafalda karakteri 1964 yılında karikatürist Joaquín Salvador Lavado Tejón (1932-2020), diğer adıyla Quino, tarafından bir çizgi öykü serisi olarak yaratılır. Entellektüel, meraklı ve zeki bir karakter olan altı yaşındaki Mafalda'nın, dönemin Arjantin orta sınıfını temsil eden ailesi ve çevresi ile olan ilişkileri hicivsel bir tonda anlatılır. Dünya ve toplum hakkında birçok soruyla ailesini zor durumda bırakan Mafalda, Latin Amerika, Avrupa ve Asya'da oldukça popüler olur. 1973 yılında bir buçuk dakikalık toplam 260 kısa animasyon dan oluşan serisi televizyonda yayına sokulur.

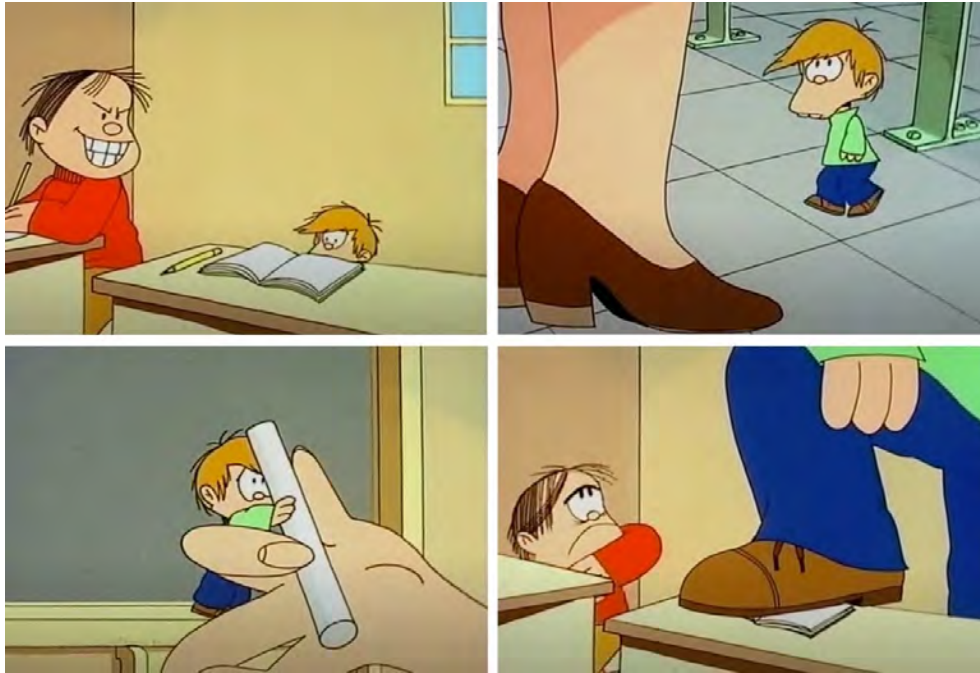
Bu animasyon filmlere bakıldığında büyümlü gerçekçi bir anlatım tarzını yansıttıkları görülebilir. Arjantin'in gündelik yaşamının oldukça detaylı gerçekliğini yazarsal ketumluk ilkesine uygun bir şekilde doğaüstü öğeleri birleştirir. Bir sahnede, Alman toplama kamplarının ortasında saçları kesilmiş, mahkûm kıyafetleriyle Mafalda'nın hayalperest arkadaşı Felipe ilerlemektedir (Bkz Görsel 3. 25). Duvarda ise bu kamplara benzer şekilde Almanca okulun gösterildiği yön okları ve sloganlar yazar. Felipe yağmurlu, ürkütücü bir atmosferde bu kampta ilerlerken Hitler'e benzeyen bir Alman subayı ve köpekli bir Alman askeri karşısına çıkar ve ona sert bir şekilde bağırır, çocuğun hemen yanına bir süngü saplanır. Çocuk korkuyla kaçarken karşısına okul kıyafetleriyle Mafalda çıkar. Mafalda elini silah şeklinde çocuk mahkûma doğrultur ve eliyle ateş eder. Bu hareketle birlikte ışığın açılma sesi duyulur. Birden her şey karakterlerin yaşadığı normal zamana ve mekâna geri döner. Felipe'nin okul korkusu ve yaşadığı duygular bu şekilde ifade edilir. Devam eden sahnede bir kesme olur ve çocuk sol tarafta idam sehparının yanından geçerek çalışma kampına doğru yine aynı mahkûm kıyafetleriyle ilerler. Gündelik gerçeklik ve çocuk karakterin doğaüstü hayali gerçekliği iç içe geçmiştir. Satirik üslup II. Dünya Savaşı'ndaki ölüm kamplarını ve savaş ortamını alegorik olarak ele alır.



Görsel 3.25. Mafalda serisinde hayal ile toplumsal gerçekliğin alegorik ifadesi, 'Catú, "Mafalda", 1973



Mafalda serisinin başka bir bölümünde okuldan çok korkan Felipe, öğretmenin sorduğu bir matematik işlemini çözmesi için sınıf tahtasına çağrılır. Yan sırada oturan sınıf arkadaşı, Felipe'nin tembel olduğunu bildiği için alaycı bir şekilde Felipe ile dalga geçer. Felipe bu ortamda o kadar sıkılır ve utanır ki küçülmeye başlar ve bir ayakkabı boyutuna gelene kadar küçülür (Bkz. Görsel 3. 26). Bu küçülme gerçekten olur ve hiç kimse bu duruma şaşırmaz. Büyülü gerçekliğin karakteristiği olan yazarsal ketumluk burada net bir şekilde görülür. Psikolojik bir duygulanım olan kaygı ve kendisini kalabalık içinde küçük görme durumu, burada gündelik gerçekliğin bir parçası olarak fiziksel bir gerçekliğe dönüşür. Gerçekçi bir şekilde tahtaya tırmanan bu minik Felipe, eline aldığı dev tebeşirle problemi çözer. Öğretmen problemin çözümünün doğru olduğunu onaylayınca Felipe büyümeye başlar ve öğretmenin iki katı olur. Dev adımlarla ilerlerken sınıf sallanır ve dalga geçen arkadaşının yanına gidip havalı bir bakış atar. Arkadaşı ise korku içinde sırasının içine saklanır. Bu oldukça masum görülen sahne gündelik hayatta insanların yaşadığı psikolojik durumları, animasyon formunun verdiği özgürlük alanı içinde, iç gerçekliği dış gerçeklikle birleştirir.



**Görsel 3.26.** Felipe'nin sınıfta küçük düşme korkusunun büyümlü gerçekçi anlatımla ifadesi, 'Catú', "Mafalda", 1973

Mafalda'nın animasyon ve çizgi öykülerinde, büyümlü gerçekliğin önemli bir karakteristiği olan alegorik anlatımı sıklıkla görürüz. Orta sınıfın zeki ve barış yanlısı, toplumsal kargaşa ve kaos istemeyen yeni neslinin duygu ve düşüncelerini, onların önceki

kuşakla olan çatışmalarını, Arjantin de yaşanan devlet şiddetini sıklıkla vurgulayan bu alegorik alt metnin varlığını animasyon serisinde de sürdürür. Bir bölümde Mafalda ve arkadaşı Felipe televizyon izlemek isterler. Televizyonda önce savaşı gösteren bir haber, ardından sokaktaki eylemleri şiddetle bastıran polis gücünün olduğu bir haber gelir. Burada göstericilerin kaçtığı ve yerlerde baygın yattığı sahnede göstericilerin entellektüel görünümü olması ve yanlarında kitapların yer alması dikkatli bakıldığında görülür. İzlediklerinden hoşlanmayan çocuklar, kanalı değiştirince petrol akıntısının tahrip ettiği deniz canlılarının can çekişmesini görürler. Başka bir kanalda ise açlıktan ölmekte olan insanların çığıllıklarıyla karşılaşılır. Mafalda aniden kalkar ve arkasından gelmekten olan Felipe'ye hastane odalarında sıklıkla gördüğümüz “sessiz ol” işaretini yapar. Kamera yana çevrilir ve hasta yatağında yatmakta olan oyuncak dünyayı görürüz. Mafalda, dünyanın ateşini ölçer ve halen hasta olduğunu görünce üzgün ve düşünceli bir şekilde hasta dünyanın yanına oturur. Başka bir bölümde ise Mafalda radyodan haberleri dinler. Radyo genel olarak ülkenin dış piyasa fiyatlandırmalarının Arjantin ekonomisini boğduğunu ve bu yüzden ulusal delegelerin zor durumda kaldığından bahseder, ardından ülkedeki savaş durumunu anlatır. O sırada işten dönen babası elinde bir paketle çıkagelir. Mafalda heyecanla babasına ne getirdiğini sorar. Babası ise meraklı olduğu kaktüs bitkisini paketten çıkarır, kaktüsü gören Mafalda şu cümleyi kurar: “bizim uluslararası durumumuzu gösteren bir heykel”. Mafalda'nın bu tür politik göndermelerine bakıldığında direkt olarak sert bir şekilde Arjantin yönetimini eleştirmez. Birçok sanatçının öldürülmesi ve ortadan kaybolması gibi ciddi bir baskının olduğu ortamda çizer Quino, eleştirisini direkt ülkesindeki olumsuzluklara yönelik değil dünyanın geneline yönelir. Böylece daha yumuşak ve yönetim açısından kabul edilebilir bir çizgiye yerleştirir. Bu gözle görülür göndermeler dışında oldukça iyi gizlenmiş birçok alegoriyi Mafalda serisinde görebiliriz. Örneğin kaplumbağasına “bürokrasi” adını vermiştir, ya da çorbayı hiç sevmez. Çorba alegorisini çizer BBC'nin 2004 yılında yaptığı bir röportajında şöyle açıklar: “...gerçekte çorba katlanmakta olduğumuz askeri rejimlere yönelik bir alegoriydi. Çünkü katı kurallar getiren ve zorla yapılması gereken her şey özgürlüğü ortadan kaldırır ve bu çok tatsızdır”<sup>295</sup>. Mafalda animasyon serisi, ekonomik, sosyal ve politik gerçeklikle nostaljik bir Arjantin gerçekliğini birleştirir ve büyümlü gerçekçi bir ifade bu iki gerçekliği izleyiciyi tereddüte düşürmeden gerçekleştirir. Bu tereddütün yok

---

<sup>295</sup> [Http://news.bbc.co.uk/1/hi/spanish/misc/newsid\\_3541000/3541928.stm](http://news.bbc.co.uk/1/hi/spanish/misc/newsid_3541000/3541928.stm). (Erişim tarihi: 10.05.2020).

olmasında animasyon formunun etkisi kayda değerdir. Cosse'nin de belirttiği üzere Mafalda "...geçmiş yorumlamanın farklı yollarını üretmeye yardımcı oldu".<sup>296</sup> Diktatörlerin neoliberal döneme kadar iktidar olduğu zaman diliminde, şiddet ve baskının oldukça fazla olduğu Arjantin ve diğer Latin Amerika ülkelerinde Mafalda bazen sert bazen oldukça örtük ifade biçimini yıllarca devam ettirebilir ve Latin Amerika'nın en sevilen karakterlerinden biri olur. Büyülü gerçekçi anlatım tarzında yer alan sosyal eleştiri ve alegori önceleri yetkili organlar tarafından fark edilmemesine rağmen bir süre sonra dikkat çeker. Bu fark edilmeden sonra birçok Latin Amerika ülkesinde yasaklanır ve çizer Quino, İtalya'ya kaçmak zorunda kalır.

1983 yılında askeri cunta döneminin sona ermesi ile birlikte Arjantin'de yeni bir kültürel doğuş başlar. Sürgüne gönderilmiş birçok sanatçının geriye dönmesi, ülkedeki sanatçıların kendisini daha rahat ifade etmesi sonucu sanatsal ve edebi üretimde bir artış gerçekleşir. Özellikle cunta döneminin ele alındığı politik sinemanın yeniden kendisini göstermesi ile birlikte sinemada uluslararası birçok ödüllü film ortaya çıkar. Arjantinli yönetmen Fernando Solanas ve Octavia Gettino'nun 1960'lı yıllarda teorik alt yapısını hazırladıkları "Üçüncü Sinema"nın etkisiyle Arjantin sinemasında kayda değer filmler seyirciyle buluşur. Arjantin'de birçok muhalifin öldürüldüğü "Kirli Savaş"<sup>297</sup> dönemini anlatan *No habrá más penas ni olvido (1983)*, Hector Olivera tarafından çekilir. Luis Punze ise orta sınıf bir aile üzerinden cunta dönemini *La historia oficial (1985)* isimli filmiyle anlatır ve 58. Akademi Ödüllerinde en iyi yabancı film ödülünü kazanır. Bununla birlikte yeni neoliberal dönemde bireye odaklanan filmlerin ve auteur yönetmenlerin sayısındaki artış göze çarpar. Cuntalar yönetimi sonrası oluşan bu yeni özgür ifade ortamında, animasyon filmlerinin sayısında kayda değer bir artış olmasına rağmen sinemadaki özgünlüğün animasyonda yer aldığı söylenemez. Bu yeni neoliberal dönemde bilgisayar animasyonuna olan ilgiyle birlikte canlı aksiyon ve animasyon tekniklerin bir arada olduğu hibrit animasyonların sayısının fazlalığı dikkat çeker. Büyülü gerçekçi anlatımın örneklerine bu dönemde çok rastlanamamasına rağmen *Juan Antin (1969-)* yapımı *Mercano the Martian (Marşlı Mercano-2002)* isimli film, bir uzaylı

---

<sup>296</sup> I. Cosse (2017). *Comics & memory in latin america*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, s. 110.

<sup>297</sup> Kirli Savaş (Dirty War) CIA desteği ile uygulamaya konulan Condor Planı sonrası Bolivya, Brezilya, Paraguay, Şili ve Uruguay ve Arjantin'de 1976-1983 yılları arasındaki kolluk kuvvetleri tarafından düzenlenen antikomünist saldırılar dönemini anlatan terim. Bu dönemde Arjantin'de tahminen 10.000 ila 30.000 arasında insanın öldürüldüğü tahmin edilmektedir. ("https://www.britannica.com/event/Dirty-War", Erişim tarihi: 10.04.2020)

karakter aracılığıyla bu yeni Arjantin toplumunu büyülü gerçekçi anlatım tarzıyla seyirciye aktarır.

Dünyalıların gönderdiği bir uydunun Mercano'nun evcil hayvanını öldürmesine çok kızan Marslı Mercano, dünyaya intikam için gelir. Mercano'nun yolda bozulan gemisi Buenos Aires'e düşer. Burada gezegenini özlediği için bilgisayar ve internet aracılığıyla sanal bir Mars gezegeni yaratır. Bu sanal Mars gezegenini keşfeden Arjantinli neoliberal iş adamları, Mercano'yu laboratuvarında incelemek için kaçıtır. Finalde laboratuvardan asosyal, internet bağımlısı arkadaşları sayesinde kurtulan Mercano, gezegenine dönerken hırslı iş adamları dünyayı teknolojileri ile yok ederler. Filmin bütününde yer alan hiciv, alegori, sosyal sorunlar, doğaüstü unsurlar ve Hollywood dramasından uzak, gerçekçi sinemaya özgü tarafsız, nesnel bir göz filmin büyülü gerçekçi ifadesini yansıtır. Büyülü gerçekçi kurgunun temel karakteristiği olan doğaüstü ile gündelik gerçeklik arasındaki ilişki burada kendisini açıkça gösterir. Mercano'nun varlığı, yaşadığı gezegendeki sosyal hayat, gemisi filmin doğaüstü unsurlarını oluşturur. İlk bakışta bilim-kurgu türündeki filmlerde görebileceğimiz uyaşımalar gibi görünmesine rağmen, bu unsurlar bilimkurgu türünün doğaüstü elementlerinden oldukça farklı ele alınır. Bilim-kurgu türünde yer alan doğaüstü açıklama ihtiyacı doğurur ki bu durumu Bowers şu şekilde ifade eder: "...bilim-kurguyu büyülü gerçekçilikten ayıran özellik, herhangi bir olağandışı olay için rasyonel, fiziksel bir açıklama gerekliliğidir..."<sup>298</sup>. Buradan hareketle bu filmde de uzaylı karakter ve onun dünyası, filmde bilim-kurguya has bir nitelikten ziyade alegorik bir anlatım ve büyülü gerçekçiliğin yazarsal ketumluk ilkesine tam olarak uyan bir tarafsız göz olarak yer alır. Filmin yönetmeni Antin bir röportajında 'Karakter neden Marslı?' sorusuna şu cevabı verir: "Hoşuma gidiyor çünkü gerçekliğin saçmalığını bağımsız bir perspektiften görmek daha kolay. Mercano karakteri gerçeği sorgulamak için gerekli vizyona ve tarafsızlığa sahiptir"<sup>299</sup>. Yönetmenin bu ifadesi, karakterin uzaylı olması onun bilim-kurguya has doğaüstü niteliğinden ziyade büyülü gerçekçiliğe has yazarsal ketumluk karakteristiğini örnekler.

Bir doğaüstü unsuru temsil eden uzaylı karakter, Mars dışında birçok teknolojik doğaüstü unsurlarda içerir. Örneğin filmdeki iş adamı karakterlerden biri robot bir ele sahiptir ya da neoliberal çok uluslu şirketin daha çok ürün satmak amacıyla icat ettikleri

---

<sup>298</sup> M. Bowers (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge, s. 27.

<sup>299</sup> <https://www.arsenal-berlin.de/forumarchiv/forum2003/katalog/mercano.pdf>. (Erişim tarihi: 14. 06. 2020)

“vaporiser” ise diğerk bir doęaüstü unsur olarak karřımıza çıkar. İnternet ortamında satılan ürünleri anında tüketicilere ışınlayan bir makine olan vaporiser, teknolojiye en karřıt muhalif gençlerin bile hoşuna gider çünkü birayı soęuk olarak evlerine anında getirebilmektedir. Bu gibi doęaüstü unsurlar filmde bu dünyanın gerçeklięi içinde alegorik bir hicivle sunulur.

Faris’in indirgenemez unsur olarak tanımladıęı doęaüstü unsurların gerçeklikle bütünleşmesi bu filmin tamamında görülür. Arjantin’de yařayan hiçbir karakter Marslı Mercano ve onun Marslı arkadaşları karřısında bir řařırma belirtisi göstermezler. Marslılar, ışınlama aletleri ve diğerk bütün fantastik unsurlar Arjantin toplumunun gerçeklięinin bir parçasıdır. Filmin bu yönü de tıpkı bilimkurgu gibi fantastik kurguların içinde yer alan doęaüstü unsurlardan farklıdır. Gündelik gerçeklikle doęaüstü gerçeklik birbiri içine geçmiş ve gerçeklięin bir parçası haline gelmiştir.

Filmin tamamında doęaüstü öğelerin bulunduğu evren Arjantin’in toplumsal gerçeklięiyle iç içedir. Filmde büyülü gerçekçilięin ana karakteristiklerinden olan gündelik yařamdaki gerçeklik ayrıntıları bu toplumsal hicivle birleştirilir. Filmin başından itibaren Buenos Aires’in sosyal yařamı, suç, ekonomik çöküntü sıklıkla vurgulanır. Teknoloji maęazasından bilgisayar çalarken kameradan gören polislerin oburca ellerindeki pizzayı bırakmak istememeleri; küresel řirketlerin ürünlerinin satıldıęı maęazadan çalınan bilgisayar için polislerin oldukça acımasız bir şekilde Mercano’ya öldürmek amacıyla ateř açması; bunun yanında sokak çetelerinin Mercano’nun yolunu soygun için kesmesi ve polis aracının soygunu görmezden gelerek yanlarından geçmesi gibi Arjantin toplumunda görülebilecek ayrıntılar filme dikkat çekecek bir biçimde yerleştirilmiştir (Bkz. Görsel 3. 27). Mercano’yu kovalayan polislerden biri metro merdiveninden kaymak isterken aniden flash-back ile kendi çocukluęundaki çocuk parkından kayma anısına dönen polis, Hollywood dramalarında olduęu gibi motivasyonunu sağlar fakat ana akım anlatının tersine hızını alamayıp trenin altında kalarak parçalara ayrılır. Burada kullanılan hiciv, büyülü gerçekçilięin yazarsal ketumluk karakteristięinin bir örneęidir. İstedięiniz kadar motivasyonunuzu dramatik bir şekilde sağlasanız da sonuç olarak kilolu ve tembel bir polisseniz ölmeniz kaçınılmazdır. Tıpkı Marquez’in Yüzyıllık Yalnızlık romanındaki karakterlerin ani ve dramatik etki yaratma amacı gütmeyen gerçekteşen ölümleri gibi, filmdeki ölümler de tarafsız bir gözle nesnel bir fiziki gerçeklięin parçası olarak aktarılır.



**Görsel 3.27.** “Marşlı Mercano” filminde Arjantin toplumsal gerçeğini yansıtan sahneler, Antin, “Mercano the Martian”, 2002

Arjantin’in toplumsal yaşamına dair birçok ayrıntı ilerleyen sahnelerde de devam eder. Sokaklar gridir ve çöp içinde resmedilir. Mercano, sokak boyunca ilerlerken çöpten beslenenleri ve ardından birbiri ile kavga eden gençleri görürüz. Mercano yan sokağa geçtiğinde ise lüks bir otelin kapısında duran iyi giyimli bir adam, Mercano’yu şu sözlerle arkasındaki otele davet eder: “kız mı istersin erkek mi?”. Tam bu sırada sokaktan geçen otobüsün önüne aniden taksi fırlar. Sinirli otobüs şoförü taksiciye “Problemin nedir senin, istersen bir doktora görün...!” sözleriyle bağırır. Taksi şoförü ise “Ben doktorum zaten...” der. Ek iş yapan doktor, fuhuş, sinirli ve gergin insanlar, suç, her şeye karşı kayıtsız devlet kurumları, ahlaki yozlaşma gibi Arjantin toplumunda yer alan olumsuzluklar filmde sıklıkla temsil edilir. Yönetmen bunu yaparken tıpkı Wilhelm Busch’un, Posada’nın ve Winsor McCay’ın toplumsal sorunları ifade etmelerinde kullandıkları büyülü gerçekçi ifade dilini kullanır.

Filmdeki alegorik anlatım, resmî Arjantin tarihinden daha çok Foster’ın “hissedilen tarih” kavramı olarak bahsettiği (Bkz. Tarihsel Alegori) “hissedilen gerçeğe” vurgu yapar. Arjantin’in ve Latin Amerika’nın cuntalar dönemi sonlandıktan sonra ortaya çıkan neoliberal politikalar; küresel şirketlerin ve teknolojinin getirdiği toplumsal ve kültürel dönüşüm filmin temel alegori dayanağıdır. Bu unsurlar, film öyküsünün soyut alt yapısını temsil eder. Marlı Mercano filminin başında iki hırsız, bir teknoloji mağazasını soyarken yaptıkları diyalog ile birçok teknolojinin işe yaramaz olduğu mesajını iletir. Televizyonu

almak istemezler çünkü hiçbir zaman doğru şeyleri göstermez; cd çaları almak istemezler çünkü daha sonra “CD başına 20 papel” vermek istemezler; mikrodalga fırın ise her şeyin tadını plastik gibi yapmaktadır. Hırsızlar bütün teknolojik ürünler içinde bir tek karıştırmaya yarayan mikseri değerli görüp çalarlar. Başka bir sahnede ise çok uluslu küresel şirkette gerçekleşen bir toplantıda, sanki Arjantin hükümetinin bir toplantısı havası verilir. Arjantin’in genel ekonomik yapısı ve ne yapılması gerektiğinden bahsederler. Örneğin işçileri çıkarıp makineleşmeye gidilmesi gerektiği fikri dile getirildiğinde şirketin ortaklarından biri “bunu yaparsak hükümetle aramız bozulabilir” der. Bunun karşılığında toplantıdaki diğer ortak “hangi hükümet?” diye sorar ve hep birlikte kahkaha atarlar. Filmin yapımı sırasında, Arjantin’de ekonomik kriz ortaya çıkar ve dış borçların ödenememesi sonucu Buenos Aires’teki yoksulluk yirminci yüzyılda en üst noktasına ulaşır.<sup>300</sup> Dolayısıyla gerçek yaşamda yer alan toplumsal ve ekonomik çalkantıların filme yansması doğaldır. Bütün filmin geneline yayılmış bu alegorik temsil, temel olarak 1990 sonrası Latin Amerika toplumlarının neoliberal politikalar çerçevesinde yoksulluklarının iyice artması, küresel çokuluslu şirketlerin ülkenin ekonomisini yönlendirmeleri, toplumun ise yeni teknolojilerle birlikte tüketim kültürünün içinde kaybolmaları filmin alegorik anlatımının ana temasını oluşturur.

Genel olarak Arjantin’de yüzyıl boyunca güçlü olan politik ifade, bu uzun metraj animasyon filmde kendisini büyülü gerçekçi anlatı modu kullanarak ifade eder. Filmin finalinde Arjantin ve dünya, çokuluslu şirketler ve tüketim kültürünün sonucu olarak bir patlamayla hızlı bir şekilde yok edilir. Grimson’un “Arjantin, neoliberalizm tarafından yıkıldı” şeklindeki ifadesini referans alan Fenoll, Marslı Mercano’nun bunu daha da ileriye götürerek “Arjantin, Arjantin tarafından yok edildi” ifadesini kullanır.<sup>301</sup> Yönetmen Juan Antin tıpkı meslekdaşları Busch ve McCay’ın izinden giderek şahit olduğu gerçekliği doğüstü öğelerle uyumlu bir şekilde birleştirir ve Arjantin’in hissedilen gerçekliğini büyülü gerçekçi kurguyla izleyiciye sunar.

---

<sup>300</sup> J. Chasteen (2017). *Latin amerika tarihi: kanla ve ateşle yoğrulmuş toprakların öyküsü*. (Ekin Duru), İstanbul: Say Yayınları, s. 368.

<sup>301</sup> V. Fenoll (2018). *Imaginarios de la crisis de 2001 en el cine argentino. Análisis de la película mercano el marciano*. *Revista Austral de Ciencias, Sociales*, 35 s. 108.

### 3.2.3. Büyümlü gerçekçi perspektiften Brezilya animasyonu

Kıta ülkelerine göre daha fazla etnik çeşitliliğe sahip olan Brezilya, bunun yanında diğerlerinden farklı olarak Portekiz krallığı tarafından sömürge haline getirilir. Özellikle Afrika'dan çok sayıda köle getirilmesiyle birlikte yerli kültürle karışarak kültürel çeşitliliği artırır. Bu durumun yanı sıra özellikle Napolyon tehlikesinden kaçan Portekiz kralının 19. yüzyılda krallığı tamamen Brezilya'ya taşınması sonucu güçlü bir monarşik otorite kurmasıyla birlikte ülkedeki sanatsal gelişimde, merkezi bir yönetimin varlığı kendisini gösterir. Portekiz Kralı VI. João, ülkede iyi bir sanatsal eğitim zemini sağlamak için bir grup nitelikli Fransız sanatçıyı ülkeye getirterek *Güzel Sanatlar İmparatorluk Akademisi'ni (Academia Imperial de Belas Artes-1916)* kurar. Bu akademi Brezilya'nın sanat gelişiminde önemli bir dönüm noktası olur. Özellikle Avrupa merkezli birçok modern sanat tekniklerinin öğretilmesinde öncülük eder. Fransız geleneğini takip eden akademi, mevcut Brezilyalı sanatçılarla birçok sorun yaşamasına rağmen ülke sanatı üzerinde etkili olur ve iktidarın desteğiyle birçok Brezilyalı sanatçının Fransa'da eğitim almasına ön ayak olur. Bu şekilde Avrupa'da eğitim alan sanatçılardan biri olan Manuel de Araújo Porto-Alegre (1806-1879) çeşitli sanat disiplinlerinde eserler ortaya koyar ve ülkede ilk editoryal karikatürlerin öncüsü olur.

Manuel de Araújo Porto-Alegre döneminin diğer çok yönlü entelektüelleri gibi şairlik, yazarlık, ressamlık, mimarlık gibi birçok disiplinle meşgul olur ve ülkenin siyasi çalkantıları içinde özellikle romantik akımın Brezilya'daki ilk temsilcilerinden biri olur.<sup>302</sup> 1837 ve 1839 yılları arasında ilk satirik litografilerini yapar ve ardından karikatür dergisi *Lanterna Mágica*'da karikatürlerini yayınlamaya başlar. Bu dergideki karikatürlere bakıldığında toplumsal problemler ve siyasilerin hicvedildiği editoryal karikatürlerin baskın olduğu görülür. Örneğin ülkedeki ilk karikatür olan *A Campaignha e o Cujo (1837)* isimli çalışmasında, hükümetin basını rüşvet aracılığıyla satın almasını eleştiren bir karikatür, Brezilya'da naiplik dönemini<sup>303</sup> anlatan toplumsal bir kesiti gerçekçi bir şekilde sunar (Bkz. Görsel 3.28). Edebi eserlerinde ve resimlerinde romantik geleneğin temsilcisi olarak anılan Porto-Alegre, karikatür çizimlerine bakıldığında doğaüstü unsurlar görülmez.

---

<sup>302</sup> A. Cândido (1993). *Formação da literatura Brasileira: momentos decisivos (1750-1836)*. Itatiaia: Belo Horizonte, s. 281.

<sup>303</sup> Brezilya imparatoru I. Pedro'nun 1831'de tahttan çekilmesinin ardından 1841 yılında oğlu II. Pedro'nun tahta geçmesine kadar ülkenin naipler (vekiller) tarafından yönetildiği döneme verilen isimdir. Siyasi ve anayasal bir boşluk, istikrarsız hükümetler ve yozlaşma dönemin genel karakteristiklerinden bazılarıdır.





**Görsel 3.28.** Porto-Alegre, “A Campanha e o cujo”, 31 x 41,5 cm, Taş baskı, 1837, BNDigital do Brasil (<http://bdlb.bn.gov.br/acervo/handle/20.500.12156.3/47060> (Erişim tarihi:29.11.2020))

Genel olarak Fransa’da kaldığı süre içinde Fransız karikatürist Honoré Daumier’in realist ve empresyonist etkisini görmek mümkündür. Angotti-Salgueiro, bu etkilenmenin neredeyse kopyalama yapacak derecesinde ileri olduğunu belirtir: “Porto-Alegre, romantikler arasında çok yaygın olan övgü milliyetçiliğinden uzaklaşarak belirli gelenekleri eleştirir ve tarihsel ve sosyal gerçekliği temsil etmesi onu romantiklerin köşesine yerleştirir”<sup>304</sup>. Dolayısıyla Porto-Alegre’nin Brezilya’da ilk karikatürün öncülerinden olmasına rağmen kendi çalışmalarında toplumsal gerçeklik ağır basar ve geleneklere ya da mitolojilere dayanmaz.

Porto-Alegre’den sonra Brezilya’da karikatür ve çizgi öyküleri ile dikkat çeken başka bir isim ise Angelo Agostini (1843-1910)’dir. Aslen İtalyan olan Agostini, çocukluğunu Paris’te sanat eğitimi alarak geçirdikten sonra 1959 yılında Brezilya’ya gelir ve buraya yerleşerek Brezilya’ya karikatürü getiren kişi olmamasına rağmen, tıpkı meslektaşları Töpffer ve Wilhelm Busch gibi ülkesindeki karikatürün ve çizgi

<sup>304</sup> H. Angotti-Salgueiro (2013). A comédia urbana: de robert macaire à lanterna mágica. Representações e práticas comparáveis na imprensa ilustrada no século XIX- entre o romantismo e o realismo. Teresa, 12-13, s. 189.

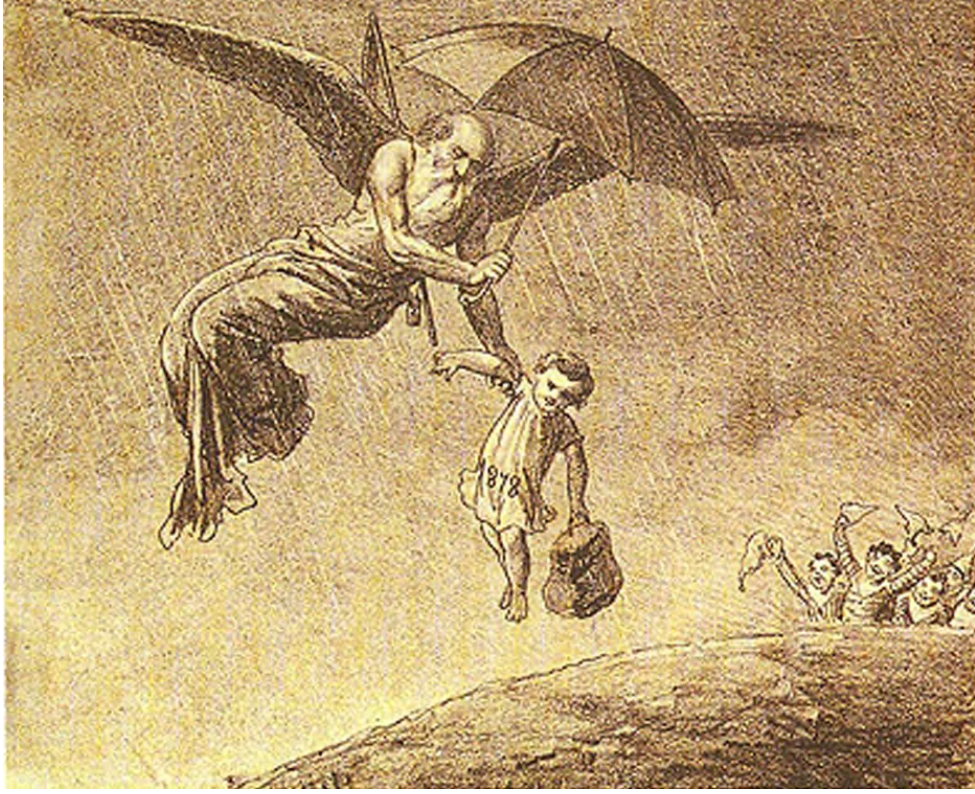
öykücülüğün babası olarak anılır.<sup>305</sup> Latin Amerika tarihinde uzun süreli çizgi serilerinin öncüsü olarak anılan Agostini, Porto-Alegre üzerinde baskın olan Fransız etkisinden farklı olarak kendi deneysel ve avangart ifade biçimlerini yaratır. Brezilya çizgi öykücülüğü ve görsel anlatım kültüründe Meksikalı Posada'ya benzer bir etki yaratır. Karikatür, çizgi öykü ve illüstrasyonlarında tarım ve şehir kültürleri arasındaki çatışmayı ele alır, ülkedeki kölelik başta olmak üzere birçok siyasi konuda hicivsel çalışmalar yapar.

Büyülü gerçekçi perspektiften ele alındığında, Agostini'nin doğaüstü unsurları ve sosyal gerçekliği bir arada kullanan melez anlatım stilini hem karikatür ve illüstrasyonlarında hem de çizgi öykülerinde kullandığı görülebilir. Örneğin Batı ve Hristiyan kültüründe önemli bir figür olan Chronos<sup>306</sup> ya da diğer adıyla “zaman baba”, sanatçı tarafından Brezilya gerçekliği açısından yorumlanır. Bu karikatürde yaşlı bir melek olan Chronos'u, yeni yılı temsil eden çocuğu kurumuş topraklara indirirken görürüz (Bkz Görsel 3.31). Bu sırada havada güçlü bir yağmur vardır ve zamanın babası elindeki şemsiyeyle bu yeni yılı korumaktadır. Arka planda ise köylüler bu durumu sevinçle kutlamaktadır. Chronos gibi batı kökenli olup bütün dünyaya yayılmış olan bir doğaüstü figür, Brezilyalı çiftçiler için kurak geçen 1877 yılının gerçekliğiyle birleştirilmiştir. Burada, tıpkı Marquez'in *Kocaman Kanatlı Çok Yaşlı Bir Adam (1955)* öyküsünde bir meleği yorgun, yıpranmış tasvir etmesi gibi, Antik Yunan ve Roma kökenli “zaman baba”, Brezilya'ya özgü bir Brezilya gerçekliği içinde tasvir edilir.

---

<sup>305</sup> W. Vergueiro (2009). *Redrawing the nation: national identity in Latin-o American comics*. New York: Palgrave Macmillan, s. 162.

<sup>306</sup> Chronos ismi hem mitoloji de hem Hristiyan literatüründe farklı semboller için kullanılmasına rağmen burada Yılbaşı gecesinde giden eski yılı temsil eden figür olarak ele alınmaktadır.



**Görsel 3.29.** Agostini, “Sem título”, Taş baskı, 1878, Publicada originalmente em: *Revista Illustrada*, Brazil ([http://enciclopedia. itaucultural.org.br/obra61570/sem-titulo](http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra61570/sem-titulo) (Erişimtarihi:29.11.2020))

Agostini, *Revista Illustrada* (1876-1898) dergisi için yaptığı başka bir çalışmada, II. Pedro hükümetinin bakanlarından olan Ze Bento’yu Brezilya yerlileri tarafından tutsak edilmiş olarak çizgiye döker (Bkz. Görsel 3. 30). Ataları gibi yerliler tarafından yenilmeyi kabul edemeyen bakan, kızgınlıkla kendisine verilen yiyeceklere tekme atar. Son karede ise aç ve perişan bir halde duvar dibinde otururken tepesinde dikilen Azrail, kendisine seslenir: “Artık bana ihtiyacın yok gibi geliyor”.<sup>307</sup> Burada doğüstü bir unsur olan Azrail, batı ikonografisinden farklı olarak Brezilya kültürüne has bir şapka ve kıyafetle resmedilir. Dönemin sosyal ve siyasi olaylarını, alegorik bir anlatımla sunan Agostini, batı ikonografisinde yer alan Azrail figürünü Brezilya kültürüne özgü bir görsel ifadeyle yeniden yaratır.

<sup>307</sup> D. Kunzle (2007). *Father of the comic strip: rodolphe Töpffer*. Jackson: University Press of Mississippi, s. 176.



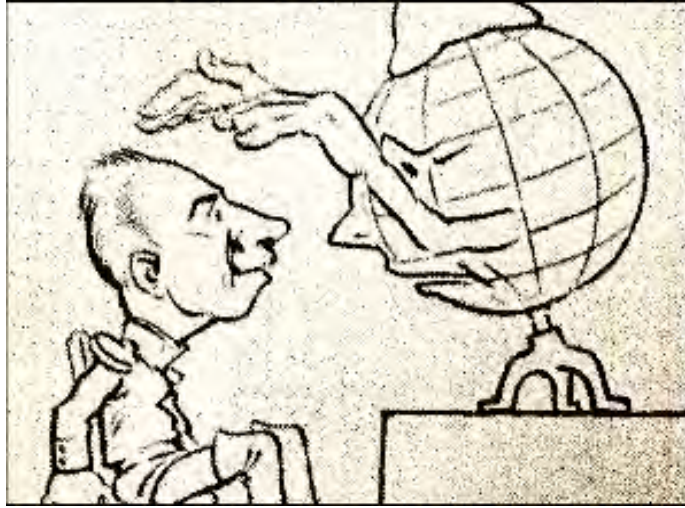
**Görsel 3.30.** Agostini, “As Aventuras de Um Ministro”, Taş baskı, 1876, *Revista Illustrada*, no. 18, Rio de Janeiro, (Kunzle, 2007)

Agostini, 18 bölümlük *Dr. Week Perturbations* (*Dr. Week'in Endişeleri-1868*) isimli seri çizgi öykülerinde Winsor McCay'dan çok daha önce gerçekliği uyku ile uyanıklık arasında sunarak okuyucuyu şüphede bırakır. Bu çizgi öykülerden birinde Dr. Week ve onun Afrika kökenli oğlu yatakta yatarken görünür (Bkz. Görsel 3.31). Sonraki sahnede ise bir karga, bir ördek ve bir maymun uyuyan baba oğula saldırır. Dr. Week ve oğlu bu saldırıdan kaçarken aşağı doğru düşer ve arkasından büyük bir bacadan geçip nehre düşerler. Hayvanların saldırısı halen devam ederken balıkçılar tarafından ölü bir şekilde tutulan Doktor ve oğlu, balık tezgahından satıldıktan sonra pişirilir ve derginin aboneleri tarafından yenilir. Finalde ise Doktor uyanır ve kâbus gördüğünü anlamasına rağmen, “dergi abonelerinin hazımsız olduğunun gerçek olduğuna” dair yorumuyla öyküyü bitirir. Burada Agostini'nin McCay'den çok daha önce doğaüstü öğeleri anlatmak için rüyaya başvurduğunu görürüz. Dönemin pozitivist anlayışına uygun olarak bu tür doğaüstü öğelerin bulunduğu sahneler rüya gerçekliği içinde verilir. Bunun yanında arka planda büyülü gerçekçi stile uygun bir alegorinin kullanıldığı görülür. Melez bir gerçeklikle sunulan çizgi öykü, finalde hazımsızlığın gerçek olduğunun altını çizmesiyle hem çizgi içindeki öykünün doğaüstü gerçekliği, çizerin yaşadığı dünyadaki dergi aboneleri ile ilgili kişisel problemi birleştirir. Agostini, çizgi öykülerinin çocuklar için yapıldığı düşüncesini eleştirir ve bu eleştiri metnin alegorik yanını oluşturur. Afro-Afrikalı evlat gibi bir sosyal olguyu, kullandığı doğaüstü unsurlar ve ifade tarzı ile zenginleştirip öyküyü çok katmanlı hale getirir. Büyülü gerçekçiliğin birçok gerçekliği içine alan melez yapısı bu çoklu gerçekliği ifade etmede kayda değer bir rol üstlenir.



**Görsel 3.31.** Agostini'nin büyüülü gerçekçi ifade temsilleri, Agostini, "Dr. Week Perturbations", Taş baskı, 1868, Revista Illustrada, Rio de Janeiro

Brezilya'da ilk animasyon formunun ortaya çıkışı çoğu ülkede olduğu gibi karikatür ve illüstratörler tarafından gerçekleştirilir. Sinemalarda gösterilen haberlerin arkasından konulan küçük animasyonlar olmasına rağmen ilk bağımsız animasyon film, karikatür sanatçısı Álvaro Marins tarafından yapılan *Kaiser* (1917) olur. Filmde son Alman İmparatoru II. Wilhelm'i temsil eden karakter, oyuncak dünya karşısında otururken başındaki miğferi küreye geçirir. Küre ise canlanarak büyür ve Alman imparatorunu yer (Bkz. Görsel 3. 32). Politik bir animasyon olan film, yapısı itibariyle büyüülü gerçekçi bir anlatıma sahiptir. I. Dünya Savaşı başlarında, Brezilya hükümetinin tarafsızlık ilanına rağmen ticari gemilerinin batırılması sonucu Almanya'ya savaş açmasından bir iki ay önce gösterime sokulan film, Almanya'yı temsil eden II. Wilhelm'in dış politikadaki eylemlerinin alegorik bir anlatımını sunar. Dünyayı ele geçirmek isterken dünyanın Wilhelm'i yemesiyle sonuçlanan film, toplumsal ve politik gerçekliği dünyanın doğaüstü bir şekilde canlanmasıyla birleştirerek büyüülü gerçekçi bir ifade üslubu ortaya koyar. Alegori, yazarsal ketumluk ve gerçekle doğaüstünün melez karışımı bu kısa filmde kendisini gösterir.



Görsel 3.32. Marins, "Kaiser", 1917

Önceki bölümlerde bahsedildiği üzere aynı dönemde ABD’li animasyon sanatçısı Winsor McCay, benzer Almanya karşıtlığını *The Pet* filminde büyülü gerçekçi kurguyla ifade eder. Brezilyalı sanatçı üzerinde McCay’ın etkileri bu filmde görülür. Aynı dönemde Brezilya’da çıkan animasyon filmlerin çoğunun kaydı günümüze dek ulaşamamasına rağmen Winsor McCay’ın etkisi diğer Brezilya animasyon filmlerde de hissedilir. Örneğin Brezilya’ya ait mekânları ve karakterleri kullanan ilk film olan *Traquinices de Chiquinho e Seu Inseparável Amigo Jagunço* (*Chiquinho ve Arkadaşı Jagunço’nun Hileleri-1917*) üzerinde bu etki görülür.<sup>308</sup> Brezilya’nın 1930’larda iktidara gelen askeri cunta yönetimi boyunca Brezilya’da çok az sayıda animasyon film üretilir ve bu yıllardaki filmlere bakıldığında güçlü şekilde Fleicher, Disney gibi ABD şirketlerinin etkisi görülür. Örneğin *Macaco Feio... Macaco Bonito* (*Çirkin Maymun ... Sevimli Maymun-1929*) isimli animasyon filmde, bir maymun karakterin hayvanat bahçesinden kaçıışı canlandırılırken film, *Temel Reis* (*The Popeye*) gibi birçok ABD kökenli karaktere gönderme yapar. Anlatım ve animasyon teknikleri doğrudan Disney, Fleischer gibi stüdyoların stilini çağırır. *Frivolita* (1930) isimli kısa filmde yine Fleischer stüdyolarının rotoskop tekniği kullanılarak yapılır.

II. Dünya Savaşı’nın getirdiği milliyetçi rüzgârın Latin dünyasını yeni arayışlara teşvik etmesi sonucu ortaya çıkan yerli bir sanatsal ifade tarzı, Brezilya’da da kendisini gösterir. ABD’nin iyi komşuluk politikası, Brezilya ile ABD arasındaki müttefiklik ilişkisini güçlendirir. Savaş sonrası dönemde cunta hükümetinden görece demokratik

<sup>308</sup> P. Rist (2014). *Historical dictionary of South American cinema*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishers, s. 32.

hükümete geçilmesi gibi ekonomik ve siyasi refahın getirdiği bir özgürlük ortamı oluşur. Kısa süreli olmasına rağmen bu özgürlük ortamının, Brezilya animasyonuna kayda değer yansımaları olur. Bu yansılardan biri, Brezilya'nın ilk uzun metrajlı animasyon filmi olan *Sinfônia Amazônica (Amazon Senfonisi- 1947)* isimli filmidir. Sanatçı Anélio Latini Filho (1926-1986) ve kardeşi tarafından el çizimi olarak beş yılda bitirilen film, animasyon stili olarak Disney'in *Fantasia (1940)*'ından etkilenir.<sup>309</sup> Buna karşın içerik ve anlatı tekniği olarak büyümlü gerçekçi karakteristikleri sergiler.

Sinfonia Amazônica yedi bölümden oluşur ve ilk belgesel bölümü hariç her bölümde Brezilya kültüründe yer alan mitolojik ve folklorik unsurları içerir. Büyümlü gerçekçi perspektiften bakıldığında Amazon deltası, orada yaşayan yerliler, yerlilerin yaşadığı doğal fiziki çevre ve bu fiziki çevre bağlamında ortaya çıkmış olan mitolojik ve dinsel varlıklar gibi Brezilya mitoloji ve folklorunda yer alan unsurlar dikkat çeker. Bu bileşenler, büyümlü gerçekçi anlatıya uygun olarak gerçekliğin bir parçası olarak somutlaştırılır. İlk öyküde Amazon nehri fauna ve florasından oldukça detaylı arka plan görüntüleri, Amazon'un büyümlü doğasını vurgulayan manzara çizimleriyle Amazon, ana karakter olarak görselleştirilir. Bu görselleştirmeye anlatıcı sesi şu şekilde eşlik eder: "...Amazon yeni yaratıldı. Efsaneler ve mitler, uzak geçmişini doldurur. Amazon manzarasının her köşesinde bir gizem var ve büyüklüğünde, hiç duyulmamış ritimlerin senfonik bir rezonansı vardır. Amazon Senfonisi... Efsanelerin, mitlerin, çözülemez gizemlerin ve unutulmaz büyümlerin senfonisi...". Dış ses bu şekilde amazon doğasının büyümlünü vurgularken birçok yaprak ve çiçeğin metamorfik yapıda olduğu görülür. Yapraklar bazen insansı ruhlara dönüşürken bazen tekrar yaprağa dönüşür (Bkz. Görsel 3. 33). Genel olarak bu dönüşümler, film boyunca görülür; hayvanlar bitkilere, bitkiler insanlara sık sık dönüşür. Örneğin bir kano kuşa; bir yerli maymuna, *Tapu* isimli yerli karakter "Kapon kuşuna" dönüşür. Benzer dönüşümleri Carpentier'in büyümlü gerçekçiliği ilk olarak dünyaya duyuran *Bu Dünyanın Krallığı* isimli kitabında ya da diğer birçok büyümlü gerçekçi edebi kurgularda sıklıkla görülür. Bu tür bir metamorfik dönüşüm, Latin kültürü ve Afrika'dan gelen kölelerin *voodoo* inancında oldukça sıklıkla yer alır. Yerlilerin gerçekliği sadece fiziki dünyanın gerçekliğini kapsamaz hem fiziki hem de mitolojik dünyanın gerçekliğinin kaynaştığı büyümlü bir gerçeklik dünyasını temsil eder.

---

<sup>309</sup> G. Bendazzi (2016). *Animation: a world history: volume ii: the birth of a style- the three markets*. Boca Ratón: Focal Press, s. 92.



**Görsel 3.33.** *Sinfonia Amazônica*'da metamorfik varlıklar, Filho, “*Sinfônia Amazônica*”, 1947

Filmde sadece doğanın kendisi bir doğaüstü unsur olarak kullanılmaz, Brezilya kültüründe yer alan birçok mitolojik karakter ve öykünün de temsil edildiği görülür. Örneğin bir Amazon miti olan *Cobra-Grand* (*Büyük Yılan*), yerel inanca göre kendi topraklarına giren balıkçıları korkutmak için kano, yelkenli ya da bir kadın gibi birçok şekle girebilir. *Cobra-Grand*, filmde de birçok canlıya dönüşür ve yerli balıkçılar bu mitolojik varlıktan korkarlar. *Cobra-Grand*'ın yaşadığı alan gösterilirken çekim açıları ve sesler, ağaçlar gibi ormana ait varlıkların korkutucu varlıklar olarak algılanmasını destekler. Bu anlatımıyla Disney'in ilk uzun metraj animasyon filmi *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) filminde yer alan korkutucu orman sahnelerine benzer (Bkz. Görsel 3. 34). Ancak devam eden sahnede, ürkütücü kurgu kesilir, orman ve *Cobra-Grand* daha yumuşak bir tonda yerlilere siyah bir taş hediye eder. Yerliler ise ona saygılarını sunar. Bu sahnede yer alan doğaüstü mitolojik varlık, fantastik öykülerdeki gibi savaşılmaması gereken, ilk defa karşılaşılan ve normal fiziki dünyada olmaması gereken bir varlık değildir. Tam tersine Amazon deltasındaki diğer varlıklar gibi gündelik gerçekliğin bir parçasıdır.





**Görsel 3.34.** Disney'in ürkütücü ormanı ile Sinfonia Amazônica'daki orman, Filho, "Sinfônia Amazônica", 1947

Bir sonraki sahnede taş yüzünden birbirleriyle kavga eden yerliler, Amazon'un ruhunu bozar ve maymuna dönüşürler. Bindikleri sal kuşa, odun parçası ise timsaha dönüşür. Benzer şekilde mitolojik gerçekliğin fiziki gerçeklikle buluştuğu karakteri ve olaylar temsil edilir. Örneğin filmin doğaüstü mitolojik karakterlerinden biri olan yılanın kızı ve güneşin oğlu filmde insansı formlarda temsil edilir ve tekne gezintisine çıkarlar. Filmin genelinde Cobra-Grand'ın yanısıra Jaci, Boto, Jabu, Curupira ve Iara gibi birçok mitolojik kültüre ait karakter filmde somutlaştırılarak temsil edilir. Filmin, başlı başına Amazon deltasının fiziki ve doğaüstü varlıklarını aynı gerçeklik düzleminde birleştirmesi filmin büyülü gerçekçi yönünü gösterir. Filmde yer alan bu melez gerçeklik görselleştirilirken yazarsal ketumluk, anlatıcının sesiyle tekrar vurgulanır. Bütün doğaüstü varlıklar ve olaylar gündelik normallığın bir parçası gibi aktarılır. Filmin genelinde tarihsel bir alegori kullanıldığı söylenebilir. Bütün öykünün arkasında yatan soyut anlam, tıpkı Carpentier'in vurguladığı gibi Amazon yani Brezilya gerçekliğinin normal dünyanın gerçekliğinden farklı olduğudur ve bunun bozulmaması gerektiğinin altı çizilir. Animasyonun bu filmdeki rolünü Coelho şu şekilde yorumlar: "Animasyon sayesinde doğaüstü olmayı bırakıp doğal hale geldiler"<sup>310</sup>. Bu yorum, büyülü gerçekçi kurgu eklenerek ifade edilirse, "büyülü gerçekçiliğin büyüsü animasyon formu sayesinde gerçekliğin bir parçası haline gelir".

1960'lı yıllara gelindiğinde Brezilya'da çağdaş sanat hareketinin belirgin bir etkisi görülür. Özellikle kavramsal sanat ve Pop sanatın başat olduğu bu yıllarda Neo-*Concrete* (1959-61) hareketinin etkisiyle, mevcut modernist gerçekliği ve rasyonalizmi reddeden, politikadan uzak bir sanat anlayışı Brezilya'da etkili olur. 1964 Brezilya askeri

<sup>310</sup> D de B. Coelho (2012). *Amazônia animada a representação da região amazônica no cinema de animação brasileiro*. PUC-Rio, s. 146.

darbesinden sonra birçok muhalif ülkeden kaçarken ya da ortalıktan kaybolurken bu sanat akımının zararsız, siyasete uzak doğası bu ortamda gelişmeye müsait bir ortam yakalar. Özellikle Roberto Miller gibi deneysel soyut animasyon filmlerin sayısında artış görülür.

1970'lerde Japonya'dan göç etmiş bir animasyon sanatçısı olan Ype Nakashima'nın (1926-1974) çalışmaları kendisini Brezilya'da gösterir. Sanatçı Brezilya kültürünü, folklorik öğelerini tema olarak kullanır. Örneğin Brezilya'nın ilk renkli uzun metraj filmi de olarak geçen *Piconzé (1973)* isimli filmde, Brezilyalı haydutların kaçırdığı Maria'yı kurtarmak isteyen Piconzé'nin öyküsü anlatılır. Filmde ejderha ve cadı gibi batı ve japon mitolojisinde yer alan doğaüstü öğelerin yanı sıra Brezilya folkloründe yer alan tek bacaklı, pipo içen Saci isimli karakterler yer alır. Japon kültüründen de referansların yer aldığı film, bir Japon tarafından yapılan büyü gerçeği bir ifade tarzının kendisini gösterdiği sıra dışı bir çalışma olarak görülebilir. Yönetmen ikinci filmini tamamlayamamasına rağmen Brezilya mitolojisi ve sosyal gerçekliğinin iç içe geçtiği bir film olan *Os Irmãos Amazonas'ı (Amazon Kardeşler)* çeker. Doğumda ayrıldığı ikiz kardeşini arayan Anito'nun, yolculuğu sırasında birçok Brezilya kökenli mitolojik karakterle karşılaşması anlatılır. Coelho'ya göre filmde Japonya'dan Kolomb öncesi Amerika medeniyetlerinin karışımı yanında hem zamansal hem de mekânsal bir melezlik görülür.<sup>311</sup>

Brezilya'da askeri cunta döneminin sürdüğü yirmi yıl boyunca sanatçılar üzerindeki baskılar animasyon sanatında da kendisini gösterir. Diğer askeri yönetimler altındaki Latin ülkeler gibi, bu dönemde eğlendirme amaçlı, çocuklara yönelik yapımlar artarken toplumsal gerçekleri yansıtan yapımlar oldukça azdır. 1970'lerde Rio de Janeiro'daki *Animasyon Film Çalışmaları Merkezi (CECA)*'nin kurulması, ardından Rui ve João de Oliveira gibi sanatçılar tarafından kurulan *Fotograma* grubunun çalışmaları, farklı animasyon tekniklerinin tanıtılmasında önemli rol oynar. Özellikle bu grubun modelleme hamuru, kum gibi birçok farklı animasyon tekniklerini tanıtmasının yanı sıra Doğu Avrupa, İngiltere, Kanada, Fransa gibi ülkelere gelen sanatçıların farklı temalar ve tekniklerle animasyon sanatının yaratıcı ifade biçimlerini Brezilyalı gençlere aktarması kayda değer çalışmalardır. Bu teşvik edici hamlelerin arkasından 1980'lere doğru Brezilya'nın yeni "Kısa Film Yasası" ile birlikte, ithal bir film gösteren bir sinemanın yerli bir kısa film gösterme zorunluluğunu getirmesi, animasyon filmlerin

---

<sup>311</sup> D. B. Coelho (2012). *Amazônia animada a representação da região amazônica no cinema de animação Brasileiro*. PUC-Rio, s. 151.

nicelik ve niteliğine yansımaları olur. Bu yansımalarından biri Marcos Magalhães'in (1958-) yönetmenliği yaptığı *Meov! (Miyav-1981)* isimli kısa animasyon filmidir.

Film uzun bir tuğla duvar boyunca devam eden kamera açısıyla başlar. Kamera duvar boyunca kayarken duvarın güçlü bir alegorinin de temel başlangıcı olduğu görülür. Duvar başlamadan önce yeşillik, ağaç ve masumiyeti simgeleyen bir lastik tekerden yapılmış salıncakla başlayan sahnede, duvar kamera sağa doğru kaydıkça yükselir. Kamera sağa doğru gittikçe duvarın arkasında kalan geleneksel Brezilya mimarisine sahip evleri görürüz. Tam bu sırada yine duvarın arkasında büyük bir patlama olur ve patlamadan sonra geleneksel evler yerine büyük binalar ortaya çıkar (Bkz. Görsel 3. 35). Buradaki alegori daha çok Latin Amerika ülkelerinde cunta sonrası dönemde ortaya çıkan neoliberalizmin Brezilya'da yarattığı olumsuz değişimi ifade eder. Önce inşa edilen binalar gösterildikten sonra çok uluslu şirketlerin açtığı restoranlar, oteller, direkt ismini vermemesine rağmen Coca Cola'yı temsil eden içecek firmasının büyük reklam panoları bu binaların üzerinde yer alır. Kamera kaymaya devam ederken bu gökdelenlerin arkasında Brezilya yakın zaman tarihinin yansıması olan gecekondu mahalleleri görülür. Tam bu noktada polis sireninden kaçan Brezilya'nın alt tabakasından bir hayat kadını, yarı çıplak Afro-Afrika kökenli bir çocuk ve bir transseksüel görülür. Bu karakterlerin temsil ettiği toplumun alt tabakasından sayılan insanlar, duvardan atlayarak polisten saklanırlar. Sahne dönemin baskıcı cunta yönetiminin politikalarından zarar gören kesimlerin bir özetini sunar. Kamera kaymaya devam ederken yine gökdelenlerin arka planda yer aldığı sahnede filmin ana karakteri kedinin görünmesi ile birlikte kamera durur. Yine güçlü alegorik anlatımında toplumu kediyle temsil eden yönetmen, kediyi alegorinin devamı olarak kullanır. Kedi her miyavladığında Brezilyalılar tarafından önüne süt konurken; süt kalmayınca kedi daha çok bağırmaya başlar. Süt veren Brezilyalı kol, tam kedinin kafasına sinirlenip vuracakken ABD bayraklı bir giysiye sahip başka bir kol duruma engel olur. Coca-Cola şirketini temsil eden bir tabakla süt yerine kola verir. Başta kolayı istemeyip daha çok miyavlayan kedi önce reklamlarla kandırılmaya çalışılır. Daha sonra karşısına bir televizyon konur ve televizyonda gösterilen erotik çağrışımlı dişi kedi tarafından kandırılmaya çalışılır. Kedi yine miyavlamaya devam edince bu sefer kafasına sert bir şekilde vurulur ve kedi kolayı içmeye başlar. Filmin finalinde ise yine bir kavga sonucu yönetimi ele geçiren ABD karşıtı yerel bir kol, kediye süt verir ama kedi kolayı alıştırıldığı için istemez ve yine miyavlayarak ağlamaya başlar. Film bütün olarak alegorik anlatımı, sosyal gerçeklik ve doğaüstü öğelerle karıştırarak sunar. Buradaki kedi,

kediyi besleyen kollar, arka plandaki yakın dönem Brezilya tarihini anlatan mekânlar filmin doğaüstü unsurlarıdır. Film, animasyon formunun sorgulanamayan gerçeklik çizgisini büyülü gerçekçi anlatım tekniğini kullanarak birleştirir. Filmin 1982 Cannes Film Festivali'nde “Özel Jüri Ödülü” nü kazanması Morano'ya göre Brezilya'nın gerçekliğini animasyon formuyla ifade etmek isteyen birçok sanatçı için ilham verici olur.<sup>312</sup>



**Görsel 3.35.** *Meow! Filminde Brezilya'nın yakın tarihinin büyülü gerçekçi anlatımı, Magalhães, “Meow!”, 1981*

1980'lerden sonra Kanada'da kabul edilen “çok kültürlülük” politikası gereği Brezilya ve Kanada arasında yapılan bir anlaşma sonucunda Brezilya'da *CTAV (Centro Técnico Audiovisual)* isimli bir merkez kurulur.<sup>313</sup> Bu merkezde kurulan animasyon bölümü, Brezilya'daki yetenekli animasyon sanatçıları eğitmek amacıyla eğitim merkezleri kurar. “Meow” filmiyle dikkatleri çeken Magalhães, bu bölümün başına getirilir ve animasyonda yaratıcı folklorik öğeleri ön plana çıkaran filmlerden biri olan *Boi Aruá (Öküz Arua-1984)* ortaya çıkar.

Brezilyalı sanatçı ve film yapımcısı Chico Liberato'nun yönettiği bu film, Brezilya'nın yoksul bölgelerinden biri olan Sertão'nun folklor ve efsanelerine dayanan bir öyküyü animasyon formuna uyarlar. Film Tibúrcio isimli bir Brezilya sığır çobanının, Aruá isimli vahşi ve güçlü bir büyülü öküzü yakalama saplantısının hikâyesini anlatır. Film, büyülü gerçekçi anlatı yapısını animasyon formunun özgür alanıyla birleştirerek

<sup>312</sup> <http://faustojunior.com/blog/historia-da-animacao-vii-brasil/> (Erişim Tarihi 10.07.2020).

<sup>313</sup> G. Bendazzi (2016). *Animation: a world history: volume ii: the birth of a style- the three markets*. Boca Ratón: Focal Press, s. 420.

büyülü gerçekçi animasyonun kayda değer bir örneğini ortaya koyar. Büyülü gerçekçi perspektiften ele alındığında, filmde yer alan birçok doğaüstü unsurun gündelik gerçekliğin bir parçası olarak ifade edildiği görülür. Filmin ana karakteri olan büyülü öküz, film boyunca yakalanmaya çalışılır fakat tam yakalanacakken yok olur. Büyülü öküz, Brezilya'ya özgü çok renkli, ikonik şekillerden oluşmakta ve bu şekiller durmadan değişmektedir (Bkz. Görsel 3. 36). Filmin ana karakteri Tibúrcio, büyülü boğayı ilk gördüğünde sahne değişir. Tibúrcio'nun öküzü yakalama arzusu, atıyla kendisinin şeytani bir forma dönüştürülmesiyle sunulur. Devam eden sahnede büyülü öküz tekrar görülür ve büyülü bir desen değişimiyle birlikte köydeki herkesin dikkatini çeker. Onu tekrar gören Tibúrcio heyecanlanır ve bu heyecandan dolayı kısa bir süreliğine horoza dönüşüp öter. Bütün köylünün bakışları arasında ata binerek büyülü öküzü takip eder. Ailesinin uyarısına rağmen Sertao'nun ölümcül çöl ikliminde yollara düşer. Tam öküzü yakalamak üzereyken, büyülü öküz aniden Brezilya yerlilerinin simgelerine dönüşerek parçalara ayrılır.



*Görsel 3.36. Boi Aruá filminde büyülü öküzün dönüşümleri, Liberato, "Boi Aruá", 1984*

Başka bir sahnede ise büyülü boğanın peşinden giderken arafta kalan Tibúrcio'ya şeytan ve tanrılardan oluşan bir kalabalık eşlik eder. Karakterin kendi iç sorgulaması, atalarını temsil eden yaşlı bir kadın ve erkeğin kafasının görünmesiyle anlatılır. Film Brezilya'nın en kurak bölgelerinden biri olan Sertão'daki yerel halkın gündelik gerçekliklerini oldukça ayrıntılı bir şekilde gösterir. Sığırları yakalayıp neşe içinde damga basmaları, giyimleri, süslü bardakları, yaşadıkları evlerdeki Brezilya renkliliğini gösteren eşyaları, köy meydanında kurulan pazar yeri, dini ritüelleri, köpekleri ve daha birçok ayrıntı film boyunca en çok gösterilen unsurlardır. Filmdeki doğaüstü unsurlar bu gerçekliğin bir parçası olduğu için filmdeki hiçbir karakter bu duruma yeni bir şey görmüş gibi tepki göstermez. Dolayısıyla filmin yönetmeni büyülü gerçekçiliğin yazarsal ketumluk karakteristiğini animasyon formuna da yansıtır. Örneğin büyülü öküzün

derdine düşmüş Tibúrcio'nun kızı evlenilecek yaşa gelmesi ve ardından sevdiği adamlarla kaçma sahnesi tam olarak büyülü gerçekçi anlatı biçiminin, animasyon formuyla olan uyumunun kayda değer bir örneğini oluşturur (Bkz. Görsel 3. 37). Gelinliği ile sevdiği adamın resminin bulunduğu masanın yanında bekleyen kızı, pencereye yaklaşır ve tacı aya dönüşürken kendisi çiçek benzeri parçalara ayrılır. Sonraki sahnede ise gecede parlayan beyaz bir silüetle temsil edilen gelin, sevdiği adamın atına binerek uzaklaşır. Bu uzaklaşma sahnesi devam ederken bir yandan Tibúrcio'nun büyülü boğayı yakalama çabası paralel kurguyla aktarılır. Büyülü boğayı yakalama uğruna kaybettiği şeylerin altı çizilir.



*Görsel 3.37. Boi Aruá filminde evin kızının kaçış sahnesi, Liberato, "Boi Aruá", 1984*

Filmde yazarsal ketumluk, doğaüstü ile sosyal gerçekliğin karışması gibi büyülü gerçekçi karakteristiklerin birçok örneğini verirken arka planda dikkate değer bir alegorik yapı barındırır. Filmde anlatılan bütün hikâyeye, bütün doğaüstü öğeler aslında Sertão halkının zorlu doğa koşullarındaki fiziki mücadelesini ve bu zorlu koşullar içinde oluşmuş olan kimlikleri ve kültürel yapının bir yansımasıdır. Kuraklık, açlık, susuzluk bölgenin dini inanç ve mitlerine yansıması, film boyunca büyülü gerçeklik olarak işlenir. Örneğin filmdeki su kuyusundaki su giderek azalır ve kuraklık herkesi etkiler. Bu kuraklığın yok edilmesi büyülü öküzün yakalanmasına bağlıdır. Büyülü öküz yakalanınca oldukça sevimli beyaz bir danaya dönüşür. Bütün köy aniden yeşillenir ve oldukça bereketli mutlu refaha kavuşur. Bütün inanışlar ve mitler bu alegorik referansla animasyon formunda bir gerçeklikmiş gibi aktarılır. Arka planda bu sefaletin getirdiği güçlü ve mücadelecî insan tipi vurgulanırken; bu bağlamda ortaya çıkan doğaüstü unsurlar yörenin gerçekliği olarak somuta dönüştürülerek aktarılır. Film boyunca egemen olan büyülü gerçekçi anlatımın animasyon formuyla ifade edilmesi anlatımın daha güçlü hale gelmesini sağlar ve birbirlerini destekler.

Brezilya özellikle 1990'ların sonlarından itibaren animasyon film üretiminde atılım yapar. Birçok yetenekli Brezilyalı sanatçı, ABD'ye ait animasyon sektöründe yer alırken

ülke içindeki animasyon film sayılarında da sıçrama olur. 90'lı yıllarda Brezilya'da 216 animasyon film üretimi gerçekleşmişken bu sayı sadece 2000-2014 arasında bir önceki yıla göre yüzde yetmiş iki artarak 373'e yükselir.<sup>314</sup> Bu artışın arkasında 1980'lerden itibaren uygulanan devlet politikaları gereği, animasyonun stratejik bir güç olarak görülmesi<sup>315</sup>, animasyon filmlerdeki bu sıçrayışın arkasındaki destekleyici ulusal politikaların temel dinamiğidir. 1976'da kurulan *Ulusal Film Enstitüsü (INC)*, Daha sonra *Embrafilme* tarafından kurulan *Ulusal Film Konseyi (CONCINE)* ve ardından *Ulusal Film Ajansı (ANCINE)*'nin kurulması, Kanada ve diğer ülkelerle yapılan iş birlikleri, *Brezilya Animasyon Filmleri Derneği (ABCA)* ve *Animasyon Mundi Festivali* gibi oluşumlar güçlü bir Kültür Bakanlığı desteğiyle birlikte Brezilya animasyonunun son yıllarda nitelik ve nicelik olarak artış gösteren bir animasyon üretimine sahip olmasını sağlar.

2000'lerden sonra artan bu çeşitlilik içindeki filmlerden biri olan, Alê Abreu'nun yazıp yönettiği *O Menino e o Mundo (Çocuk ve Dünya-2013)* isimli animasyon film, farklı anlatımı ile dikkat çeker. Film en iyi Akademi Ödülü adaylığı dahil birçok uluslararası saygın festivalde ödüller kazanır. Film, babasının iş bulmak amacıyla şehire gitmesinden sonra annesi ve babasını bir araya getirmek için evden kaçan Cuca'nın, Brezilya'nın büyülü gerçekliğinin içindeki yolculuğunu, büyülü gerçekçi bir anlatımın bütün karakteristiklerini kullanarak ifade eder. Filmin anlatım moduna uygun görsel tasarımı suluboyadan, akriliğe, renkli kalemlerden dijital modellere kadar birçok tekniği bir arada kullanır. Bu melez tekniğe eşlik eden renk ve müzik çeşitliliğinde diyalog yer almaz.

Film, büyülü gerçekçi karakteristiklerin başında gelen melez yapıyı hem sanatsal malzeme hem müzik hem de anlatımıyla ortaya koyar. Filmde yer alan detaylı Brezilya toplumsal ve politik gerçekliği, doğaüstü unsurlarla iç içe geçmiş bir şekilde bir araya gelir. Brezilya'nın kırsal kesiminde yaşayan Cuca aracılığıyla Brezilya'nın zengin doğası ve canlı çeşitliliği rengarenk tasvir edilir (Bkz. Görsel 3. 38). Bu kırsal yaşamda Cuca meraklı bir şekilde dolanırken ağaçların üzerinden koşmaya devam eder ve bulutları bir merdiven gibi kullanarak bulutların üstüne çıkar. Buradan gördüğü ilkel dönem Latin

---

<sup>314</sup> [Http://www.assistebrazil.com.br/2017/10/animacao-brasileira-completa-100-anos](http://www.assistebrazil.com.br/2017/10/animacao-brasileira-completa-100-anos) (Erişim Tarihi: 12.07.2020).

<sup>315</sup> G. Bendazzi (2016). *Animation: a world history: volume iii: contemporary times*. Boca Raton: CRC Press, s. 323.

Amerika tapınaklarına benzer demir piramitlerin olduğu siyah dumanlarla çevrili şehir dikkatini çeker. Bulutlardan aşağı düşen Cuca dallara çarparak yavaş bir şekilde yere iner. Eğer bu sahnede yönetmen büyülü gerçekçiliğin şiirsel tonunu kullanmadan anlatsaydı, çocuğun ağaçların dalları arasından tepeye tırmanıp, uzakta görülen şehri gördüğü sahne gerçekçi bir anlatımla ifade edilirdi. Yönetmen burada yukarılara çıkmayı, büyülü bir doğaüstü unsur olan bulut metaforuyla sağlar. Bulutların üstünde olma deyimi gerçeklik içinde temsil edilir. Başka bir sahnede Brezilya kültürünün renkliliği ve coşkusunu ifade eden dans ve müzik sahnelerinde de aynı şey götürülür. Bütün sesler ve müzikler havada uçuşan renkli pamuklar olarak temsil edilir. Brezilya ekonomisinden çok önemli bir yeri olan pamuğun filmdeki ana karakterlerden biri olarak yer aldığı görülür. Cuca, pamuk tarlasında tanıştığı yaşlı adam ve köpeği ile birlikte düz bir yolda ilerlerken yağmurun başlamasıyla birlikte yol dalgalanmaya başlar. Yağmur fırtınaya döndükçe yol, animasyonun verdiği özgürlük alanı içinde, okyanustaki dev dalgalara dönüşür. Filmin geri kalanında olduğu gibi buradaki doğaüstü dönüşüm herhangi fiziki bir nedene dayandırılıp açıklanmaz. Filmin büyülü gerçekçiliğinin bir parçasıdır ve yazarsal ketumluk karakteristiğiyle birebir örtüşür. Tıpkı Marquez'in köyüne gelen çingene göstericinin, gerçekten sıvıya dönüşmesi gibi burada da her şey gerçekten olur. Şiirsel anlatım izleyicinin bunu sorgulamasına izin vermez.

Film, doğaüstü unsurları oldukça güçlü bir toplumsal ve politik gerçeklikle kaynaştırarak verir. Brezilya'nın son kırk yılını anlatan alegorik anlatım, filmin bütününde görülür. Hem köy hem de şehir arasındaki farklılık, Brezilya'nın doğal kırsal yaşamını ile endüstrileşme ve küreselleşme karşıtlığı; yoksulluk ve zenginlik karşıtlığı, mutluluk ve huzursuzluk karşıtlığı üzerine kuruludur. Filmde küreselleşmeyle birlikte gelen ekonomik dönüşümünün Brezilya'da yarattığı insan ilişkilerindeki dönüşüm ve bunun neticesinde ortaya çıkan toplumsal sorunlar, filmin Frederic Jameson'un "ulusal alegori" kavramını ve aynı zamanda Faris'in "hissedilen tarih" kavramının karşılığıdır. Örneğin kırsaldaki pamuk tarlası, boğaya benzeyen bir karakter tasarımına sahip olan ve işçilerini denetleyen çiftlik sahibinin denetleme sırasında öksüren işçiyi anında kovması, uzun yıllar Brezilya'da yönetici sınıflardan biri olan çiftlik sahipleri ile tarım işçileri arasındaki ilişkinin özetini temsil eder (Bkz. Görsel 3.38). Yine yabancıları temsil eden siyah giyimli karakterlerin, keskin hatlara sahip, metalik ve yüksek teknolojiye sahip arabadan inip anlaşma yaptığı sahnede fabrikadaki işçiler kovulur, yerlerine makineler gelir. Benzer biçimde, Brezilya'dan şehir manzaralarının olduğu sahnelerde tıpkı



Meksikalı yönetmen Carlos Carrera'nın Meksika'nın neoliberal dönemdeki değişen yapısını anlattığı *El héroe* filmindeki mutsuz toplumu, burada görülür. Kirli hava, makineleşmiş sanayi ve mutsuz insanlar, bütün şehri sarmış reklam panoları ve sonunda gerçekleşen askeri darbe... Askeri darbe alegorik bir sahnedir. Özgürlüğü, çok renkliliği, neşeyi, eğlenceyi temsil eden sembolik kuş, endüstrinin çıkarlarını koruyan, ordunun desteklediği siyah kartalla dövüşür. İkisinin gökyüzünde gerçekleştirdiği savaşta, ordunun silahları Brezilya'nın bütün güzelliklerini temsil eden kuşu yok eder. Tam bu sahnelerin ardından gelen Brezilya ormanlarının yandığı, ağaçlarının katledildiği, sanayileşmenin getirdiği ateş ve dumandan oluşan gerçek haber görüntüleri araya girer. Filmdeki melezlik gerçek dünyanın görüntülerini de içinde eritir çünkü hepsi Brezilya gerçekliğinin bütününü kapsayan büyülü gerçekliktir. Tarihsel alegorik romantik geçmiş ile neoliberal politikalara sahip askeri darbelerin arasındaki çatışmayı ifade eder.

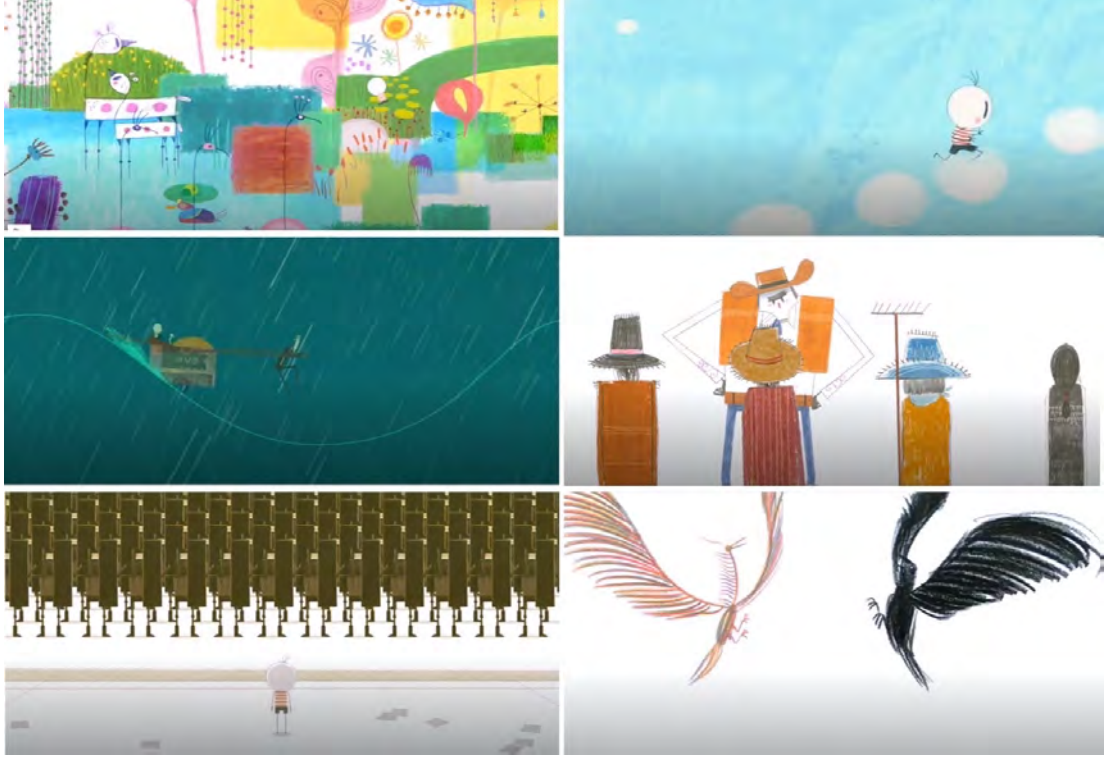
Filmde yer alan ve Latin Amerika animasyon filmlerinde nadir görebileceğimiz bir büyülü gerçekçilik unsuru ise zamansal melezliktir. Filmde büyülü gerçekçi edebiyatta görebileceğimiz döngüsel zaman, Marquez'in Yüzyıllık Yalnızlık ya da diğer büyülü gerçekçi yazarlarda görebileceğimiz döngüsel zamandan daha sıra dışı bir zaman anlayışına sahiptir. Yüzyıllık Yalnızlık romanında üç kuşak arasındaki zamansal atlamalar bu filmde aynı anda gerçekleşir. Yani filmin başında küçük bir çocuk olan Cuca'nın pamuk tarlasında yanında bulunduğu, öksürdüğü için işten atılan yaşlı adam aslında kendisinin yaşlılığıdır. Yine şehire gittiğinde evine sığındığı genç adam da Cuca'nın uzun yıllar şehirde geçirdiği gençlik halidir. Film boyunca Cuca kendisinin farklı zamanlardaki haliyle birlikte Brezilya gerçekliğini bize sunar.

Sonuç olarak *O Menino e o Mundo* filmi, büyülü gerçekçi anlatım moduyla animasyon formunun sıra dışı potansiyelini kullanır ve onları yaratıcı bir şekilde bütünleştirir. Yönetmenin bir röportajda kendisine sorulan "bu bir bilim kurgu filmi mi yoksa başka bir şey mi?" sorusuna verdiği cevap ironiktir. "Nasıl sınıflandıracağımı bilmiyorum. Sanırım hepsinin ötesinde bir fabl..."<sup>316</sup>. Büyülü gerçekçiliğin sıklıkla karıştırıldığı fabl' dan bahsedilen yönleriyle ayrılan büyülü gerçekçilik tam olarak bu noktaya parmak basmaktadır. Sınıflandırılmayan gerçekliğin, hissedilen ve yaşanan gerçekliğin, inançların, efsanelerin, somut gerçeklikle bir araya gelerek, hayatın bütünlüğü oluşturan bütün unsurların bir arada olduğu bir ifade yolu olan büyülü

---

<sup>316</sup> <https://www.vice.com/en/article/gvwkam/boy-and-the-world-animation-interview>. (Erişim Tarihi:13.10.2020).

gerçekçilik, Brezilya ve diğ er Latin Amerika ÷lkelerinin gemiř deneyimleri ve k÷lt÷rel yapısıyla i i e bir anlatım üslubudur.



**G÷rsel 3.38.** “O Menino e o Mundo” filminde Brezilya gerekliđinin b÷y÷lt÷ gereki anlatımı, Abreu, “O Menino e o Mundo”, 2013

#### 4. TEZ UYGULAMA PROJESİ: "PANDALARIN NESLİ NASIL TÜKENDİ?"

Büyülü gerçekçi kurgunun animasyon formu ile olan ilişkisi bu araştırmada tarihsel süreç içinde değerlendirilmiş ve birtakım çıkarımlar yapılmıştır. Mevcut teorik çerçevenin kendisinin de sorgulandığı araştırmada, sonuç olarak büyülü gerçekçi anlatı modunun animasyon formu ile uyumunun altı çizilmiştir. Hem çizginin sınırsız insan imgelemine aktarabilme potansiyeli hem de büyülü gerçekçi kurgunun bu potansiyeli kullanabilme becerisi, farklı disiplinlere ait gibi görünen bu kavramların özgün bir anlatı oluşturabilmesinde yeni olanakların yaratılmasının önünü açabilir. Bu bağlamda araştırmanın sonuçlarına dayanılarak, araştırmanın teorik çerçevesine uygun pratik bir sonuç üretilmeye çalışılmıştır. Büyülü gerçekçi anlatımla animasyon formunun uyumlu ve yaratıcı birlikteliği, "Pandaların nesli nasıl tükendi?" isimli kısa animasyon film projesi olarak hazırlanmıştır.

Üç dakika beş saniye süren bu film büyülü gerçekçi teorik çerçeveye uygun olarak hazırlanabilmesi için büyülü gerçekçi karakteristikler hem içerik hem de stil olarak animasyon filmin bütününe yansıtılmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda doğüstü ve gerçekliğin sınırları arasında eğlenceli bir bulanıklık yaratılarak animasyon formunun özgürlük alanı, anlatı içinde genişletilmeye çalışılmıştır. Faris'in "indirgenemez unsuru" bu melez özgürlüğün temel dayanağını oluşturur. Hegerfeldt'in büyülü gerçekçilikteki figüratif dil ve edebi dil ayırımına dayanan çözümlemesi, genel olarak bu uygulama filminde yine uygulanmaya çalışılan temel karakteristiklerden biri olmuştur. Metafor, simge ve alegorinin animasyon formuyla nasıl ifade edilebileceği uygulama pratiğinin diğer temel problemlerinden biridir. Filmin geneline hâkim olan metafor ve sembolik unsurlar, neredeyse bütün sahnelerde yer alır. Filmde tarihsel alegori kayda değer bir rol oynar. Foster'ın "hissedilen tarih" kavramı filmin tarihsel üst-kurmacasının dayandığı temel perspektiftir. Yine Chanady'nin "yazarsal ketumluk" karakteristiğinin animasyon formuyla olan uyumlu birlikteliği birçok sahnede yer almaktadır. Genel olarak büyülü gerçekçi anladı modunun melez doğası ve çoklu gerçekliği filmin geneline uygulanmaya çalışılmıştır.

Bu teorik çerçeveye dayanan kısa animasyon uygulama filmi, bu bölümde sahne sahne büyülü gerçekçi perspektifle açıklanmaya çalışılacaktır. Büyülü gerçekçi karakteristiklerin filmde nasıl kullanıldığı analiz edilmeden önce filmin yapım bilgileri bu bölümün ilk kısmını oluşturmaktadır. Bu bağlamda bu bölümde ele alınacak aşamalar şu şekildedir:

- Film öyküsünün kurgulanma aşaması
- Konsept ve tasarım aşaması
- Yapım aşaması
- 3D karakter tasarım aşaması
- Kalabalık (Crowd) tasarım aşaması
- Filmin büyüğü gerçekçi perspektifle çözümlenmesi

#### 4.1. Filmin Yapım Süreci

##### 4.1.1. Anlatının kurgulanma aşaması

“Pandaların nesli nasıl tükendi?” isimli filmin öyküsü, mevcut büyüğü gerçekçi metinlerden uyarlanmamıştır. Bunun nedeni uygulama filminin, animasyonun formunun büyüğü gerçekçi potansiyelini, sadece tasarımlarda değil, anlatının yaratılmasında da kanıtlama çabasından gelir. Bu nedenle film öyküsünün tasarlanma sürecinde geleneksel yapım sürecinin dışına çıkılarak farklı bir yol izlenmeye çalışılmıştır. Geleneksel yöntemde önce fikir daha sonra senaryo oluşturulur. “Storyboard (resimli taslak)” sanatçıları ise bu senaryo metnine sadık kalarak görsel anlatıyı oluşturur. Storyboard tabanlı animasyonda ise fikir aşaması direkt storyboarda uygulanır. Dolayısıyla ortada gerçek bir metin bulunmaz. Bunun yerine imgelem dünyası karakter tasarımında olduğu gibi önce ham dış dünyanın verisiyle doldurulur. Daha sonra zihin serbest bırakılarak metin aşaması olmadan imgelemler storyboard ya da animatiğe aktarılır.<sup>317</sup>

Son zamanlarda *Sünger Bob* ve *Fineas & Förb* gibi TV projelerinde ve deneysel çalışmalarda bu anlatı yaratı tekniğinin kullanıldığı görülür. Bu tezin uygulama filminin anlatısı, bu teknikle yaratılmıştır. Filmin temel teması derinlemesine araştırıldıktan sonra bu konuyla ilgili fikirler direkt çizime dönüştürülerek, metin yerine çizgiden beslenen bir anlatı inşa edilmeye çalışılmıştır. İmgelemin, metne bağlı olmadan direkt görüntüye dönüşmesinin birçok yaratıcı potansiyeli ortaya çıkarmaya katkı sağladığı düşünülmektedir. Ortaya çıkan görsel öyküleme yaklaşımının, büyüğü gerçekçi

---

<sup>317</sup> T. Mou (2015). Creative Story Design Method In Animation Production Pipeline. ICDC The Third International Conference on Design Creativity (3rd ICDC), s. 126.

perspektifi edebiyattan farklı olarak tasarlayabileceği varsayımına dayanarak anlatı yaratılmaya çalışılmıştır.

Uygulama animasyonu adı üstünde temel olarak pandaların neslinin nasıl yok edildiği üzerine bir anlatı inşa eder. Buradaki karakterler ve öykü, büyülü gerçekçi anlatı gereği alegoriktir. Filmin bütününde tarihsel bir alegori kurgusu soyut alt anlamı oluşturur. Filmin öyküsü kısaca evrende yalnız olan bir “kami”nin<sup>318</sup>, sıkıldığı için evreni yaratmasıyla başlar. Daha sonra canlıları da yaratan kami, onların içinde en eğlenceli ve samimi bulduğu pandalarla ilgilenir. Kami ile pandaların dostluğunu kabullenemeyen diğer canlılar, pandaları kıskanır ve onları yok eder. Film, büyülü gerçekçi bir öyküleme kurgusu ve animasyon formu kullanılarak tasarlanır. Büyülü gerçekçi karakteristiklere uygun olarak dünyada var olan din ve etnik temelli sosyo-politik problemlerin gerçeklik düzeyini, yine mitoloji kökenli doğaüstü unsurlarla birleştirerek özgün bir anlatım koymayı amaçlar. Anlatı, Avrupa din savaşlarından Afrika kabile savaşlarına kadar birçok toplumsal şiddetin temelinde yer alan etnik ve dini çatışmayı referans alarak büyülü gerçekçi kurgunun maddi gerçeklik yönünü inşa eder. Genel olarak anlatıya eşlik eden anlatıcı sesi, olayları Marslı Mercano’da ki gibi çıplak bir gözle temsil etmeye çalışır. Filmde uygulanan storyboard tabanlı öyküleme yöntemi oluşturulduktan sonra ortaya çıkan görsel anlatıya göre filmin diyalogları (anlatıcı dış ses) oluşturulmuştur.

Filmin storyboard ve animatik aşaması dijital olarak bir arada hazırlanmıştır. Çizimler grafik tablet aracılığıyla “Toonboom Harmony” yazılımı ile oluşturulmuştur. Genel olarak önce fikirler serbest çağrışımla oluşturulduktan sonra, daha sonra mantıksal bir değerlendirilmeyle görsel iletişimi sağlamaya çalışarak realize edilmiştir. Oluşturulan her bir fikir hızlıca birden fazla sahne varyasyonu yaratmış, son aşamada ise görsel iletişimi en iyi sağladığı düşünülen temsil seçilmiştir (Bkz. Görsel 4.1).

---

<sup>318</sup> Japonya dini inancı olan Şintoizm’de kutsal ruh ya da doğa güçleri anlamına gelir



Görsel 4-1. İmgelemden çizime senaryosuz anlatı oluşturma örnekleri, Halim Yentür arşivi

#### 4.1.2. Konsept ve tasarım aşaması

“Pandaların nesli nasıl tükendi?” isimli kısa animasyon filminin genel konsept tasarımı belirlenirken özellikle geleneksel boyama tarzı olan suluboya ile boyanmış etkisi yaratılmak istenmiştir. Bu amaçla günümüzde bilgisayar ortamında elde edilebilen dijital suluboya teknikleri kullanılmıştır. Filmin konsept aşamasında çeşitli geleneksel suluboya çalışmaları incelenmiş ve benzer etkiyi oluşturmak için önce dış kontur çizgisi mürekkep, iç renklendirmesi suluboya etkisi yaratan fırça simülasyonu dijital olarak üretilmiştir. Daha sonra dış konturun kurşun kalem etkisiyle oluşturulmasına karar verilmiştir (Bkz. Görsel 4.2).

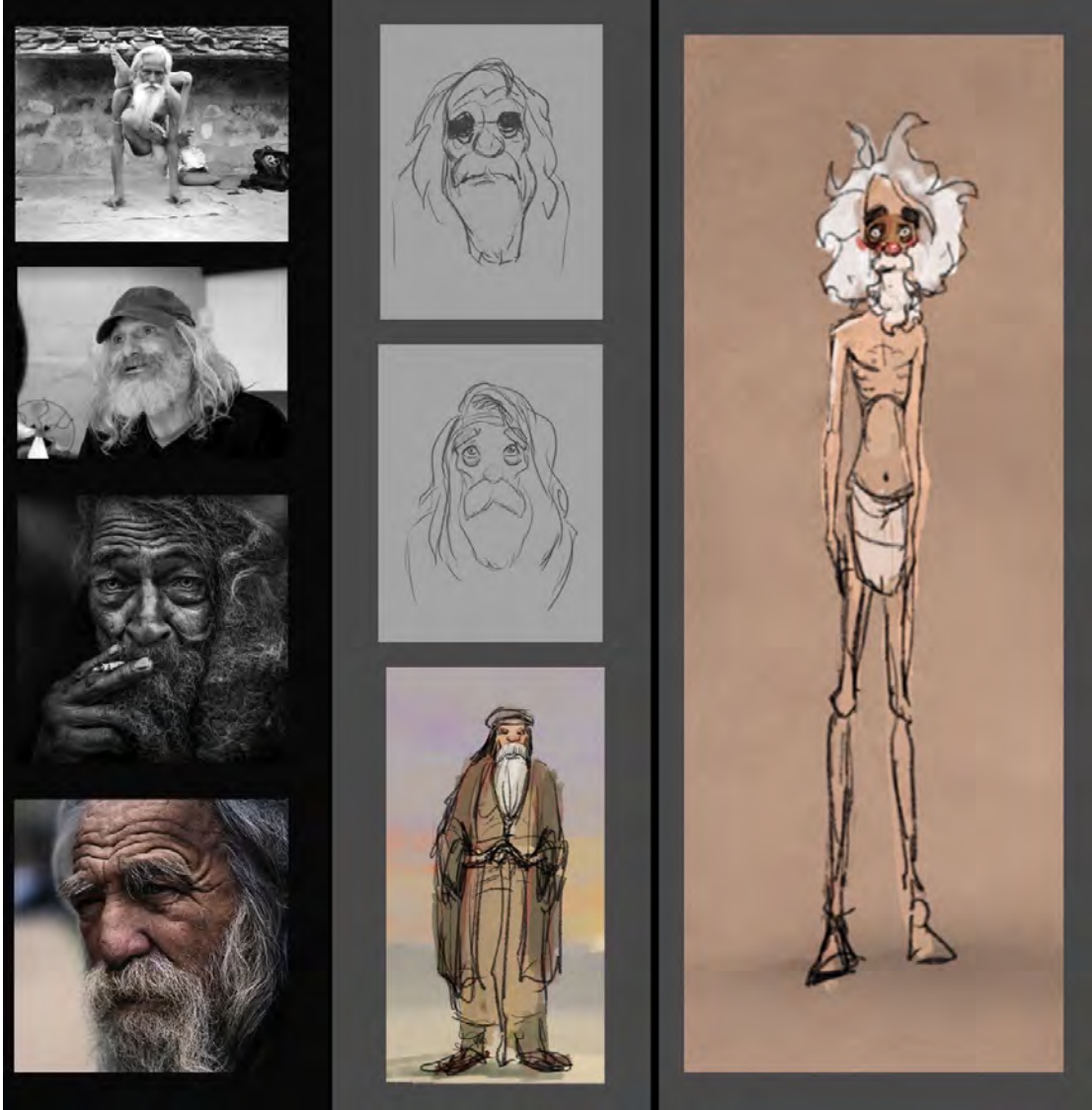


*Görsel 4-2. Kurşun kalem ve suluboya etkisini dijital olarak oluşturma denemeleri, Halim Yentür arşivi*

Filmdeki çizimlerin eskiz kurşun kalem ve suluboya görünümü verebilmesi için bütün mekânlar boyanmamış, sadece ana karakterler boyanmıştır. Arka planda ise eskimiş bir suluboya kâğıdı kullanılarak büyümlü gerçekçi anlatıma uygun bir nostaljik tasarım oluşturulmaya çalışılmıştır. Genel sarı arka plan üzerindeki mekânlar ise genel olarak silik ve boyasız skeç çizgilerden oluşmuştur.

Filmin karakterinin tasarımı aşamasında Fores'ın "hissedilen tarih" kavramı "hissedilen karakter" olarak yeniden yorumlanmıştır. Böylece sanatçının içinden çıktığı kültürün kendisinde bıraktığı etkileri çok fazla değiştirmeden karakter tasarımına yansıtılmasına çalışılmıştır. Örneğin kami karakterinin kültürel kökenli hissedilen tasarımını ortaya çıkarmak için önce onlarca kaynak taranmış; daha sonra ise yaşlı, bakımsız ve zayıf görünümlü bir karakter tasarımında karar kılınmıştır. Bu karakter

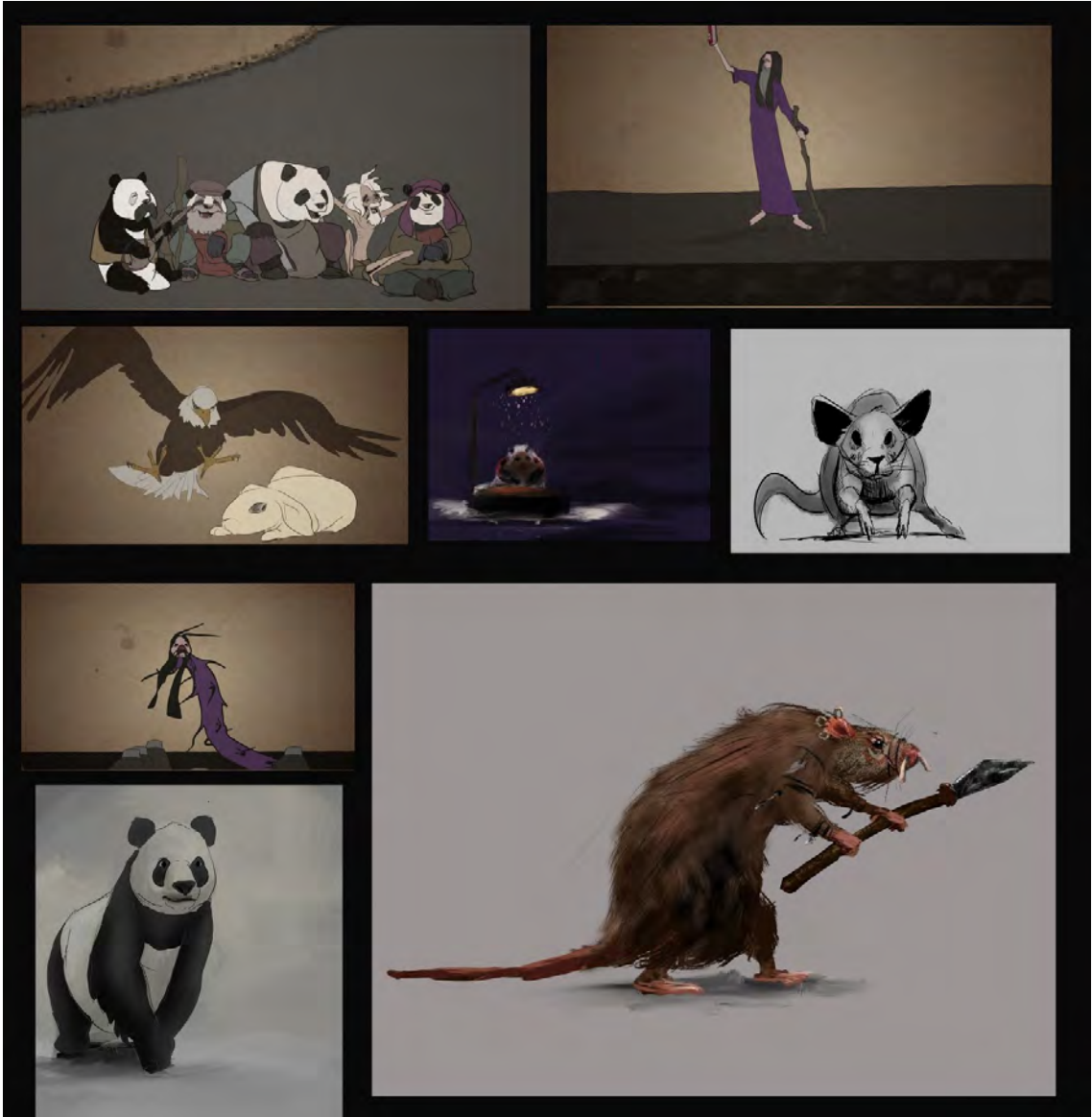
mevcut evrende yalnız hisseden ve arkadaş isteyen bir dede görüntüsü çizmektedir. Buradaki kami karakterinin cinsiyetsiz ya da “doğa ana”daki gibi kadın temsili üzerinden gitmemesinin nedeni tamamen subjektif ve kültürel bir hafızanın tasarımcı üzerinde oluşturduğu izlenimin yansıtılmak istenmesine dayanmasıdır (Bkz. Görsel 4.3).



*Görsel 4-3. Kami karakterinin tasarım aşamaları: Referans-Eskizler-Konsept tasarım, Halim Yentür arşivi*

Filmdeki pandaların tasarımında ise tek bir tasarıma bağlı kalınmamıştır. Storyboard tabanlı öykülemeye uygun olarak o olayın ya da sahnenin tasarımcı üzerindeki hissiyatına göre pandaların tasarımı yorumlanmıştır (Bkz. Görsel 4.4). Genel olarak diğer karakterlerde bu iki ana karakter dışında daha gerçekçi formlar kullanılmıştır. Özellikle filmin finaline doğru gerçekçi formların sayısı daha da artmıştır. Baykuş ya da canavara dönüşen yöneticilerde stilizasyon, alegorik etkiyi yaratmak için kullanılmıştır.





*Görsel 4-4. Film için hazırlanmış karakter konseptlerinden örnekler, Halim Yentür arşivi*

### 4.1.3. Yapım aşaması

Filmin yapım aşaması “2D” ya da “cel” animasyon olarak bilinen geleneksel animasyon yöntemiyle dijital ortamda yapılmıştır. Bu tercihin yapılmasında geleneksel animasyonun, özellikle animasyon formundaki özgürlük alanını genişletebileceği ve estetiğinin nostaljik bir hissiyat yaratabileceği düşüncesi etkilidir. 3D ya da diğer tekniklerin getirebileceği teknik problemleri barındırmaması da diğer nedenlerden biridir. Yapım aşamasının başında öncelikle hareket referansları, internet kaynaklarından ya da telefon kamerasından çekilerek toplandıktan sonra, hareket estetiğini yakalamak için

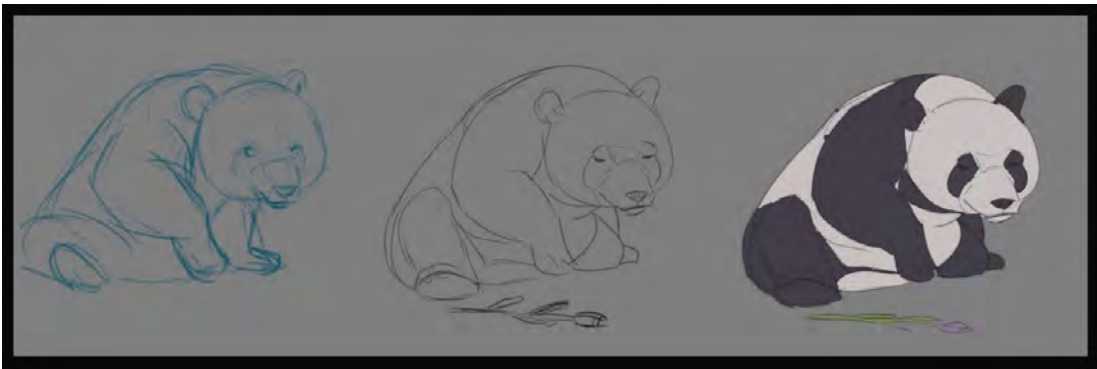
kaba (rough) çizim aşamasına geçilmiştir. Bu aşamada özellikle karakterin pozları sahenin hissiyatına göre stilize edilmiş ve hareket zamanlaması (timing) yeniden kurgulanmıştır. Böylece karakterin ham hareket verisinde ortaya çıkabilecek sorunlar, henüz ete kemiğe büründürülmemişken çözülmeye çalışılmıştır.

El çizimi animasyonun ikinci aşamasında ise bu kaba animasyon çizimleri üzerinde temel formlar çizilmiştir. Böylece karaktere anatomik bir hacim kazandırılmıştır. Bir sonraki aşamada ise yüz ifadeleri, saç, kıyafet, kıvrıklık gibi ayrıntılar var olan form üzerinden tekrar çizilmiştir. Böylelikle hareket estetiği, kareler arası hacim tutarlılığı, görsel inandırıcılık ve çekicilik sağlanmaya çalışılmıştır.

Yapım aşamasının temizleme bölümünde ise bütün karakter tüm ayrıntılarıyla çizgi temizleme (clean-up) işlemine tabi tutulmuştur. Filmin konsepti suluboya ve kurşun kalem karışımından oluşacağı için dış kontur çizgileri, dijital bir kurşun kalem fırçası tarafından hassas bir şekilde yeniden çizilmiştir (Bkz. Görsel 4.5).

Temizleme işlemi bittikten sonra animasyon sahnelerindeki, her kare (frame) dijital olarak boyanmıştır. Arka plandaki mekânlar skeç olarak çizilerek belli belirsiz bir atmosfer yaratılmak istenmiştir.

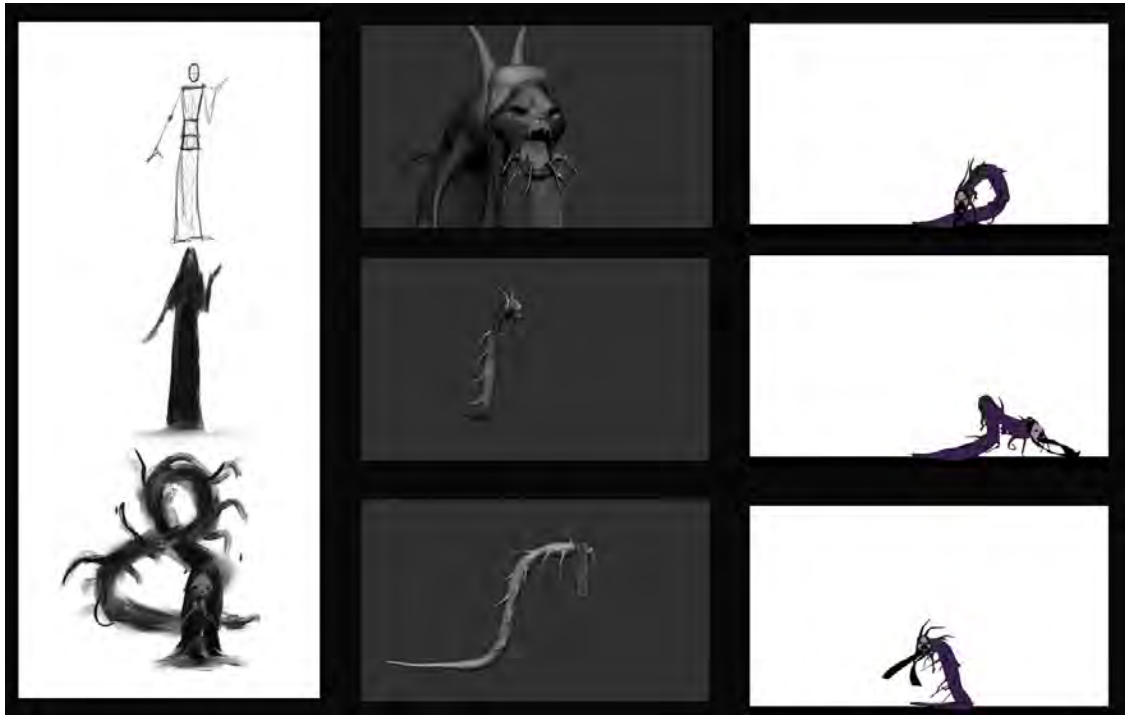
Filmin temizleme ve renklendirme işlemi bittikten sonra “Adobe After Effect” yazılımında geleneksel suluboya etkisini vermek için birtakım düzenlemeler yapılmıştır. Bu düzenlemelerden biri suluboya kağıdının dokulu yüzeyinin boya ve çizgi üzerindeki yansımalarının taklit edilmesidir. Bunun için katman karıştırma efektleri uygulandıktan sonra suluboyanın ve dokunun dijital mükemmelliğinin bozulması için gerekli efektler uygulanmıştır. Çizgideki ve kağıttaki titremeyi sağlamak amacıyla için After Effect’in kendi script dili kullanılarak gerekli bozulma ve atlama hareketi yaratılmıştır.



**Görsel 4-5.** Filmin yapım sürecinden bir kesit: Kaba animasyon- Temizleme – Boyama, Halim Yentür arşivi

#### 4.1.4. 3D karakter aşaması

Filmin genel olarak bütünde karakterler dijital çizimle oluşturulurken yönetici karakterin içinden çıkan canavar 3D teknikler kullanılarak tasarlanmıştır. Dijital boyama ile “Procreate” yazılımı kullanılarak tasarlanan karakter, “ZBrush” yazılımında modellenmiştir. Daha sonra “Autodesk Maya” yazılımında hem kemik bazlı (joint based rigging) hem de dinamik eğrilere dayanan rigleme (Curve based rigging) kullanılarak genel hareketin ve uzantıların animatör kontrolünde hareket ettirilmesi sağlanmıştır. Yüzdeki ifade pozları ise “Blendshape” tekniği kullanılarak canlandırılmıştır. Arnold render motoruyla 2D render alındıktan sonra hazırlanan kareler, ToonBoom Harmony yazılımına aktarılmıştır. Geleneksel yöntemle dijital olarak çizilen insan animasyonunun canavara dönüşümü de yine geleneksel animasyon yöntemi ile dijital olarak çizilmiştir (Bkz. Görsel 4.6).



*Görsel 4-6. 3D karakterin yapım aşamalarından kesitler: tasarım-modelleme-rigleme-animasyon-render, Halim Yentür arşivi*

#### 4.1.5. Kalabalık sahnelerin tasarım aşaması

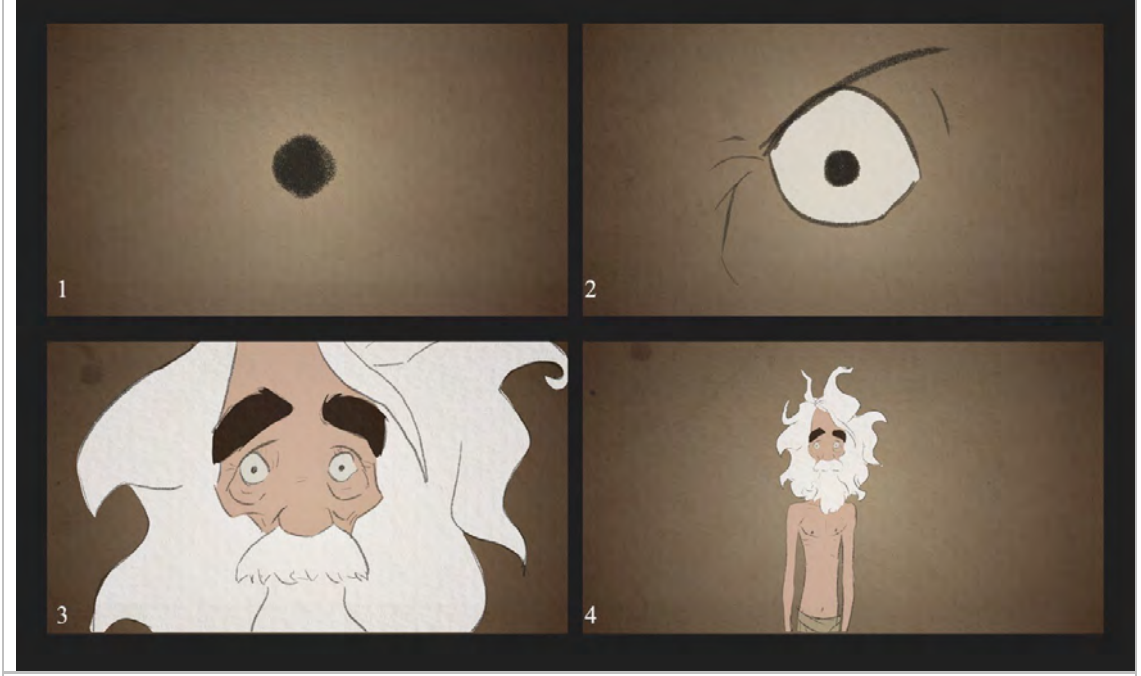
Filmde bir topluluğun öyküsü canlandırıldığı için gerekli kalabalığın yaratılması için “Toonboom Harmony” yazılımındaki “parçacık sistemi”, geleneksel animasyon çizimi ile birleştirilerek kullanılmıştır. Fare sürüsü ya da dans eden pandaların

yaratılmasında bu teknik kullanılmıştır. Örneğin filmde önce geleneksel animasyonla tek bir karakter ve animasyonu yaratılmış ardından bu animasyon parçacık sistemiyle çoğaltılıp üç boyutlu düzleme yerleştirilmiştir. Parçacık sisteminin zamanlama özellikleri kullanılarak animasyon varyasyonları oluşturularak kalabalığın aynı karede aynı pozunu vermesinin önüne geçilmiştir. Böylece büyük prodüksiyon şirketleri için bile oldukça zorlayıcı olan kalabalık sahnelerin, bu tür bir tez projesi filmde yapılabilme imkânı oluşmuştur (Bkz. Görsel 4.7).



*Görsel 4-7. Kalabalık (Crowd) sahnelerden örnekler, Halim Yentür arşivi*

#### 4.2. "Pandaların Nesli Nasıl Tükendi?" İsimli Kısa Animasyon Uygulama Filminin Büyülü Gerçekçi Çözümlemesi



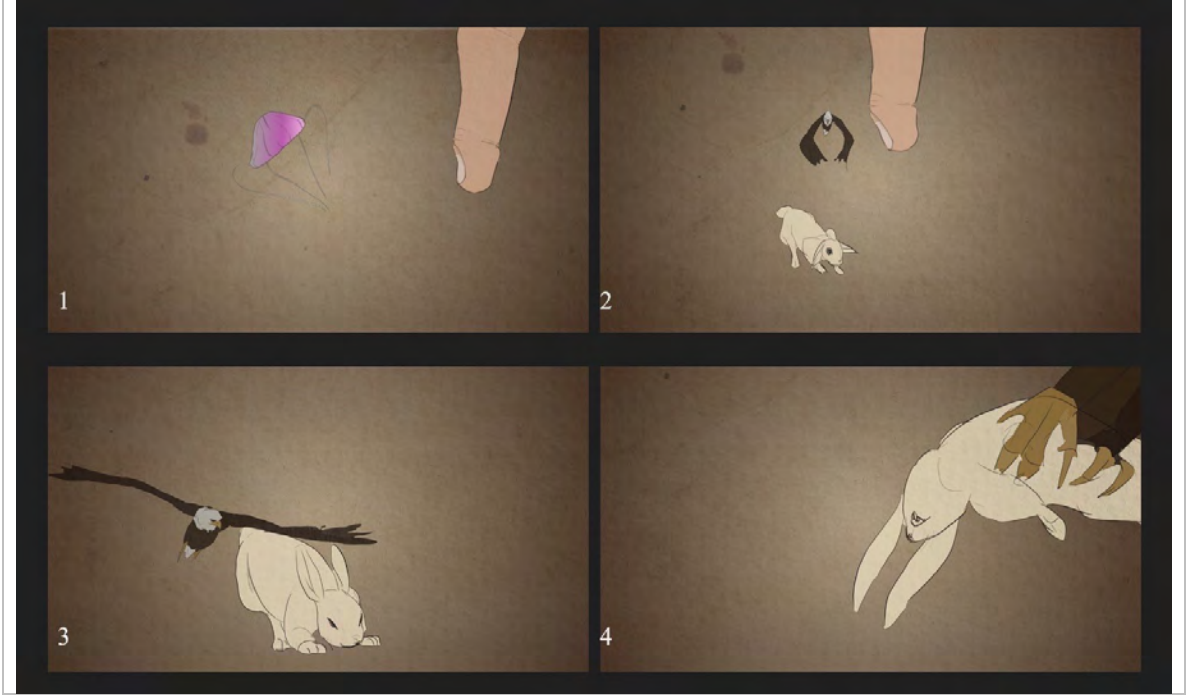
Filmin ilk sahnesi boşluktaki bir noktayla başlar. Kamera geriye doğru açıldıkça aslında bakımsız ve sıksa görümlü ana karakter ortaya çıkar. Gözün anatomik olarak gerçekçi olmaması ve ardından çıkan stilize karakter filmi fiziksel gerçeklik alanından çıkarak animasyon formu alanına sokar. Böylece Chanady'nin "yazarsal ketumluk" ilkesi baştan izleyici tarafından kabul edilmesi sağlanır. Burada alegorik soyut metin ise değiştirilmiş kaminin (kutsal ruh) evrendeki yalnızlığı ve insansı yanının vurgulanmasıdır.



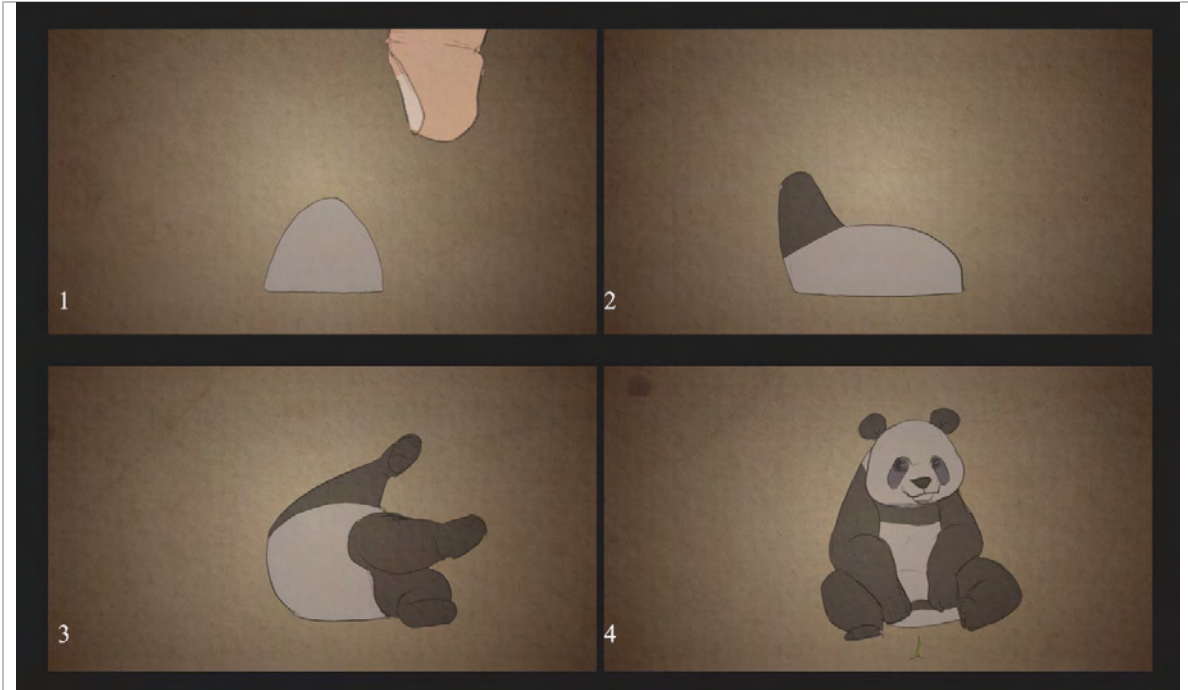
Devam eden sekansta kami, burnuna düşen saçı yüzünden hapşırır ve bir anda evren oluşur. Bu sahnede kaminin bütün varlığı evrenin kendisine dönüşür. Kültürel bir doğaüstü olan yaratılış yine doğaüstü bir biçimde yeniden yorumlanır. Böylece toplumsal bir gerçeklik olan metafizik unsurlar, yeniden hicivsel bir tonda oluşturulur. Birçok inanç sisteminde (Panteizm, tasavvuf vb...) yer alan yaratıcının kendisinin, evrenin kendisi olduğu fikri sahnenin soyut alt metnini oluşturur. Aslında bu durum, anlatıcının ve pandaların inandığı kültürel bir inancı temsil eder. Yazarsal ketumluk animasyon formunun özgür alanı içinde doğaüstü dönüşüm sahnesinin kolayca kabul edilmesini sağlar.



Yalnızlığı devam eden kami, sönmüş bir gezegenin üstünde otururken aklına bir fikir gelir. Fikrin gelmesiyle gezegen güneş gibi parıldar. Doğaüstü olan fiziksel gerçeklik ile yeni bir gerçeklik düzeyi yaratır. Animasyon formu bu gerçekliği izleyici rahatsız etmeden kabullenmesini sağlar.



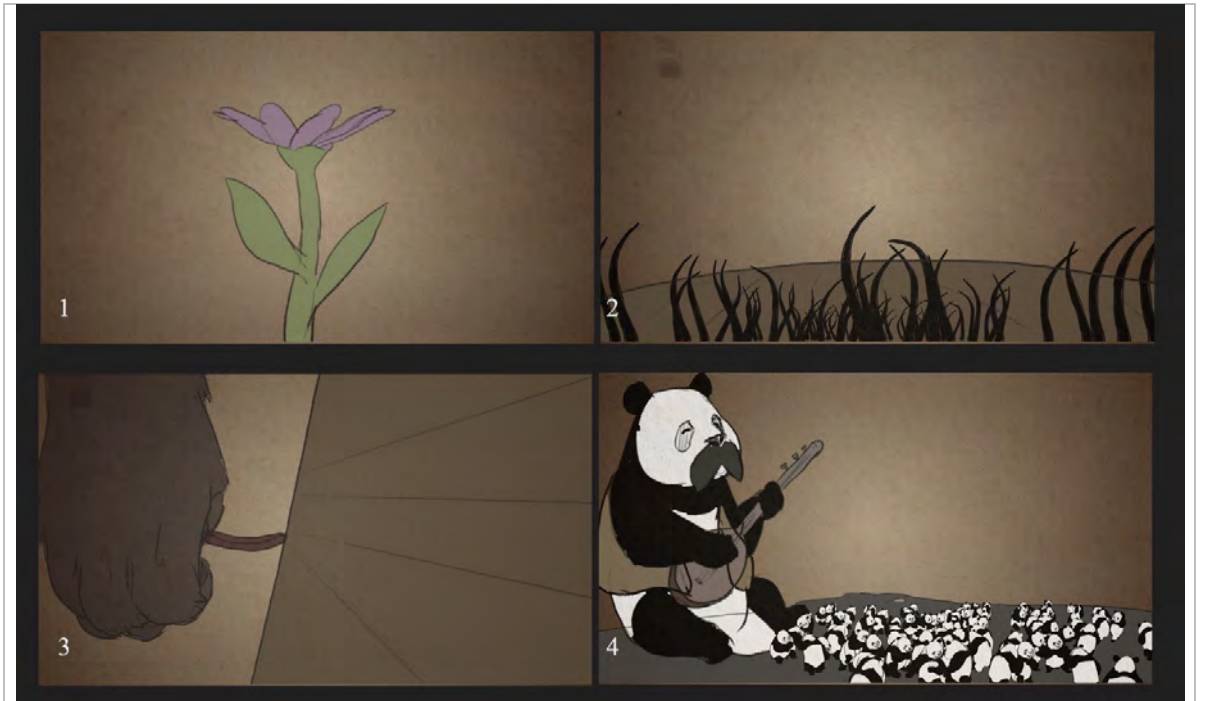
Kendisine arkadaş yapmaya karar veren kami, önce deniz anası, sonra tavşan meydana getirir. Ardından yarattığı yırtıcı kuş ise tavşana saldırır. Yaratılma anı toprağa basan parmakla temsil edilir. Doğüstü bir varlık olan kaminin doğal olarak canlıları nasıl meydana getirdiği yine animasyon formuna özgü bir yaratıcılıkla ifade edilmeye çalışılır. Bunun yanında kami, canlıların birbirini yok etmesine karışmaz. Tarafsızdır. Bu tarafsızlık dramatik yapıdan uzak kamera açısı ile desteklenir.



Can verilen varlıklardan biri olan panda, animasyonun verdiği ifade özgürlüğüyle önce topraktan anlamsız bir form olarak doğar. Daha sonra önce ayakları, sonra da gövdesi görülür.



Aniden hızlandırılmış bir büyüme hızına sahip çiçek pandanın önüne görülür. Panda çiçeği yer ve yer yemez tuvaletini yapar. Burada bütün canlılar gibi yemek yeme ve yenilen yemeyi dönüştürme sistemi basitçe gösterilir. Fakat daha sonra gübrenin içinden yeniden bir çiçek çıkar. Budizm gibi öğretilerde geçen karma ve yeniden doğuş fikirleri hızlı bir şekilde temsil edilir.



Kamera yakın çekime geçtikçe küçük canlılar içindeki canlılar ortaya çıkar. Hepsi uyum içindedir. Devam eden sahnede doğadaki bu uyumu kendi sosyal ilişkilerinde de yansıtan pandalar görülür. Burada kendi halinde bir arada eğlenen pandalarkültürel bir ritüeli canlandırırılar.

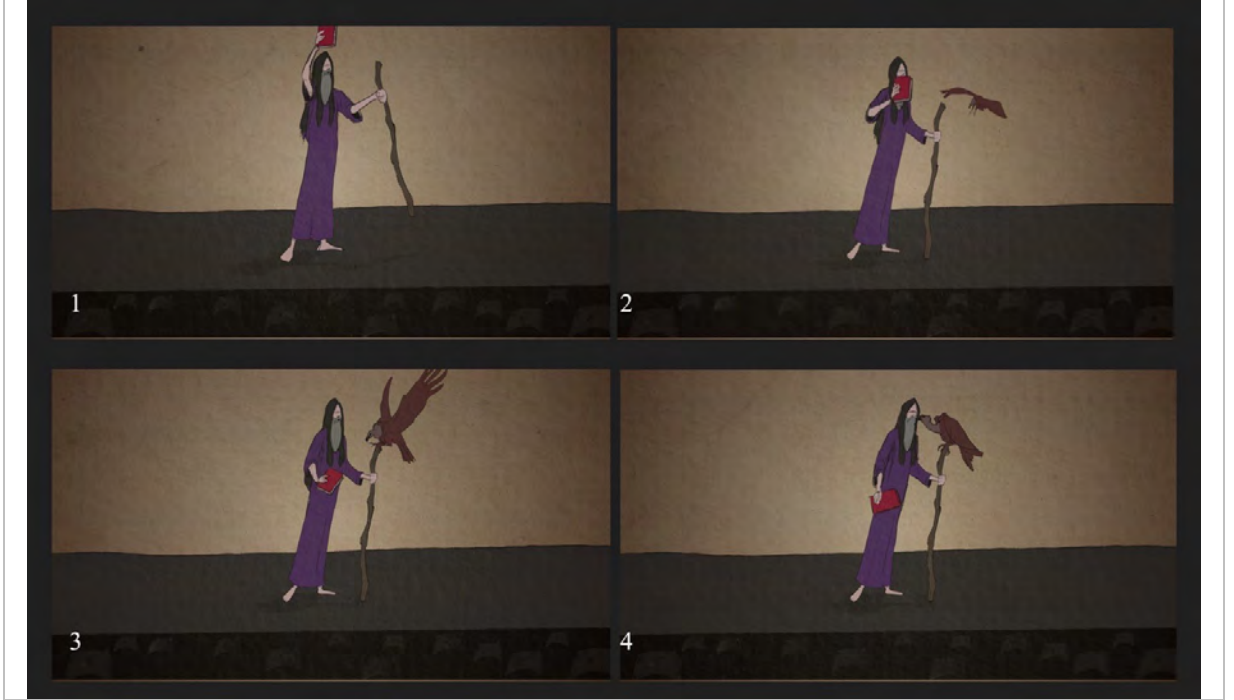




Pandalardan çıkan çok renkli müzik kaminin dikkatini çeker. Onları yakından inceleyen kami, göklerdeki konumundan koparak basit bir yağmur damlasına dönüşüp pandaların arasına katılır. Bu sahnede doğaüstü varlık kami, toplumsal bir ritüeli merak etmesi doğaüstü ile aşına olunan gerçeklikle bir araya geldiği üçüncü düzlemi yaratır. Alegorik vurgu naifliğin ödüllendirilmesidir. Kendi halinde olan ve doğayla barışık pandalar herkesin peşinde olduğu kutsal ruh tarafından dikkate değer görülmüştür.



Pandaları çok seven kami onlarla çok mutludur ve yalnızlığı sona ermiştir. Doğayla ve evrenle barışık olma ödüllendirilmiştir.



Bu sahnede insan olarak temsil edilen karakter, diğer canlılara neyin doğru olduğu konusunda konuşma yaparken görülür. Yanına gelen akbaba karakteri insan karakterin kulağına, kaminin pandalar ile olan arkadaşlığını iletir. Tarihteki politikacılar, önderler, krallar gibi iktidar seçkinlerinin bir temsilini canlandıran insan, yine konuşan ve bilgi getiren doğaüstü akbabayla bir araya gelerek gerçekliğin sınırı bulanıklaştırır.



İnsan görünümündeki karakter kamilerin bir tek kendisiyle arkadaş olabileceğini düşünür ve bu arkadaşlığa çok kızar. İnsan görünümü kaybolur ve içindeki canavarı engelleyemez. Canavara dönüşen karakter yönettiği bütün canlılara pandaları kötülemeleri için emir verir. Tarihten günümüze kadar birçok toplumda görülebilen savaş,

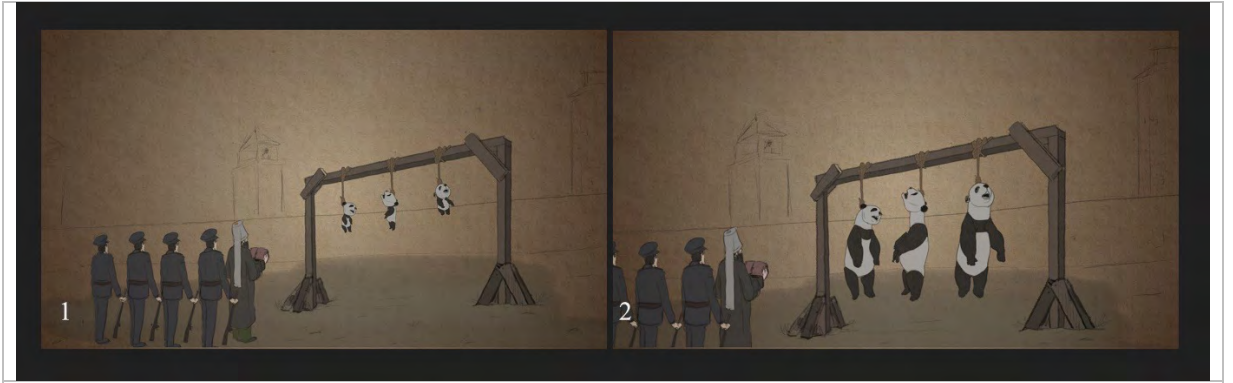
çatışma, nefret, şiddet gibi birçok olumsuz durumları temsil eden sahne, kitlelerin kolaylıkla nasıl savaşa yönlendirilebileceğini soyut alt metinde ifade etmeye çalışır. Büyülü gerçekçiliğin” indirgenemez unsuru” burada görülür



Başlangıçta siyah nefretle dolu olan fareler beyaz fare gibi sevimli görünerek birçok önemli pozisyondaki canlıya pandalar hakkında dedikodu yayar. Baykuş karakteri resmi otoritenin bir temsilidir. Bu dedikodulardan etkilenen baykuş devam eden sahnede pandaları yargılamaya başlar. Günümüz mahkemelerine benzer bir sahne tasarımı, fiziksel sosyal gerçekliğin daha çok kendisini gösterdiği bir sahneye dönüşür. Zamansal ve mekânsal melezlik bu sahnede kendisini gösterir. Pandaların ve baykuşun doğaüstülüğü yine yeni bir gerçeklik düzlemi yaratır. Alegori daha çok hissedilir.



Bu sahnede kralın adamları pandaları kötölemeye devam eder ve yılanın kuyruğu doğaüstü bir biçimde ipe dönüşür. Animasyon formunun özgürlük alanının yazarsal ketumluk ilkesiyle olan uyumu devam eder.



Yılanın kuyruğu dar ağacındaki ipe dönüşmüştür ve pandalar idam edilmiştir. Pandalar çocuk yaşta idam edildikleri için anlatıcı dış sesin de vurguladığı gibi “o kadar küçüktüler ki büyümeye öldükten sonra devam ederler”. Sahnede otoriteyi temsil eden karakterler görülür. Büyük dünya savaşlarında görülebilecek soykırımları, insan hakları ihlallerini yani toplumsal bir gerçeklik olan idam sahnesi ayıların büyümesi gibi doğaüstü bir durumla bir arada verilerek gerçekliğin kodları yer değiştirir.. Yazarsal ketumluk karakteristiği sorgu yerine kabul durumu oluşturmaya devam eder.



Devam eden sahnede birçok insan hakkı ihlali yine doğüstü ile toplumsal gerçekliğin bir araya geldiği bir gerçeklik düzleminde ifade edilir. Figüratif edebiyatta görebileceğimiz bir ifade olan “kendi kabuğuna çekilmek” deyimini pandalar tarafından soyut olarak değil gerçekten yapılır. Büyülü gerçekçilikte görebileceğimiz bu tür örnekler animasyon formu olarak daha kabullenebilir bir temsille ifade edilmektedir.



Filmin finalinde ise yine günümüze ait traktör kabuk halinde bulunan pandaları toplu halde biçerek yok eder. Basit bir arkadaşlığın getirdiği ironik yok oluş bütün pandaların neslinin nasıl yok edildiğini ifade eder.

## SONUÇ

Bu arařtırmada farklı coğrafyalarda, farklı dönemlerde farklı sanat formlarında bir anlatı modu olarak kullanılan büyüü gerçekçi kurgunun anlatısal animasyonla nasıl bir etkileşim içinde oldukları niteliksel olarak çözümlenmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda büyüü gerçekçi anlatının Avrupa ve Latin Amerika'yı kapsayan tarihsel yolculuğu takip edilerek anlatısal animasyon ve ilk formu olan çizgi öyküler ele alınmıştır. Akademik çalışmalar neticesinde üzerinde büyük ölçüde uyuşum sağlanmış olan büyüü gerçekçi kurgunun karakteristikleri ışığında Avrupa çizgi öykücülüğü, ABD ve Latin Amerika animasyonu filmleri 18. yüzyıldan günümüze dek üretilen animasyon filmlerin bir kısmı büyüü gerçekçi perspektifle ele alınmış ve bu çözümlene sonucunda hem yapısal hem tarihsel analitik genellemelere ulaşılmıştır. Büyüü gerçekçi karakteristikler temel alınarak yapılan çözümlenmede yapısal olarak aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

### ***Doğüstü ve gerçekliğin melez temsili***

Büyüü gerçekçi metinlerde yer alan gündelik gerçeklik ve doğüstünün sınırlarının kaybolmasıyla oluşan “indirgenemez unsur” ele alınan çizgi öykü ve anlatısal animasyonların ortak bir karakteristiği olduğu görülmüştür.

Çizgi öyküler ve animasyon filmlere bakıldığında, toplumsal gerçekliği temsil eden karakterler ve durumlar ayrıntılı bir biçimde yer alır. Bu gerçeklik daha çok toplumsal ve politik sorunları, gündelik sosyal ilişkileri yansıtan detaylı bir temsil barındırır. Bunun yanında bu gündelik yaşama dair detaylı gerçeklik abartı, pastiş gibi edebi tekniklerden yararlanarak mevcut gerçekliğe doğüstünü ekler. Çizginin sınırsız temsil yeteneği var olan sosyal gerçekliği hicivsel bir alaycılıkla sunarken imkânsız olanı gerçeğin sınırlarına ekler. Bu melez gerçeklik sadece içerikte değil karakterlerin ve olayların görsel temsilinde de temel bir rol oynar. Gerçekliği bozmadan gerçeğin sınırlarını imkânsız ama aşına olunanla birleştirir. Avrupa'da Töpffer romantik orta sınıfın karakterlerini defalarca öldürür, Daumier kralı armuda dönüşür, Wilhelm Busch'un karakterleri aklıktan evcil kuşunu ve köpeğini yer. ABD'de ise animasyonun çizgi öykülerden evrildiği deneysel, ilk dönemlerinde benzer şekilde Winsor McCay'ın konut politikaları yüzünden evsiz kalan ailenin evle birlikte uzaya kaçma çabası yine sosyal gerçeklik ile doğüstünün birleştiği bir gerçeklik düzlemi oluşturur.

Meksika'da Posada'nın toplumun farklı kesimlerinden farklı sosyal gerçeklikleri iskelet karakterlerle birleştirmesi, Arjantin'de Francisco de Castaneda'nın eşek

karakterinin “Kralım, çok yaşa” diye bağırması; Brezilya’da Agosti’nin yerlilere tutsak düşmüş bakanın bir Azraille konuşması gündelik hayattaki toplumsal gerçekliğin fantastik olmayan bir doğaüstü gerçekle birleşmesini örnekler. Birbirine zıt gibi görünen toplumsal gerçeklik ve doğaüstü kurgusal gerçeklik, yeni bir gerçeklik düzlemi yaratır. Dolayısıyla Faris’in “indirgenemez unsurları” çizgi öykü ve anlatsal animasyon formunda doğal bir birleşme alanı bulur.

### ***Tarihsel alegori***

Büyülü gerçekçi kurguda yer alan tarihsel alegori yani yüzey anlamının altında daha derin soyut fikirlerin, Hegerfeldt’in deyimiyle “tarihi bir üst kurmaca olarak yer alması”, ele alınan çizgi öykü ve animasyonlarda döneme göre değişen genellenebilir ortak özellikler barındırdığı görülmüştür. Genel olarak incelenen çalışmalar bütün dönemlerde alegorik bir alt anlam barındırırken bunun tarihsel bir üst kurmacaya dayanıp dayanmadığı yıllar içinde dönüşüme uğramıştır.

19. yüzyılın ilk çizgi öykü ve karikatürlerinde ironi, metafor, hiciv ve alegori tarihi bir üst kurmaca içermemektedir. Daha çok bu tür soyut alt anlamlar gündelik gerçekliği, politik, ekonomik ve toplumsal sorunları yansıtır. Avrupa’da Töpffer liberal yeni dünya ve burjuva sınıfını eleştirirken, Daumier ise daha toplumsal gerçekçi çizgide kralı, dini kurumları, yargıçları, adalet sistemini, politikacıları ve orta-üst sınıfı hicveder. Busch ise din temelli ahlakı, insanoğlunun tabiatını ve yine döneminin burjuva kültürünün eleştirisini yapar. ABD’li McCay ise bu öncüllerin rehberliğinde çok daha bütüncül, kapalı, daha keskin bir alegori kullandığı görülmüştür.

Benzer şekilde bu ilk dönemlerde Avrupa’nın ve ABD’nin etkisinin de hissedildiği Latin Amerika’da da benzer alegorik yapı vardır. Meksikalı Posada sadece politik ve toplumsal problemleri yansıtmamış, yaşama ve ölüme dair, Meksika üzerindeki Avrupa ve ABD etkisini yine calaveralar aracılığıyla ifade etmiştir. İtalya ağırlıklı göçmen bir nüfusa sahip olan Arjantin ise diğer ülkelerden farklı olarak ilk dönemlerinde çok fazla doğaüstü unsur barındırmayan politik çizimlerle kendisini ifade etmiştir. 20. yüzyılın başlarında ise ırkçılık gibi toplumsal konuları arka planda vurgulayan çizgi öyküler alegori barındırmaktadır. Brezilya’da ise Agostini özellikle kent ve kırsal kültür arasındaki çatışmaları hicivsel bir dille ele alırken özellikle Brezilya kültürünü öne çıkaran politik alegoriler üretir. Genel anlamıyla bu ilk dönem çizgi öykü ve animasyon filmlerde hiciv, ironi, metafor ve alegori bütün incelenen filmlerde temel bir rol oynar.

1940'lerden itibaren Latin animasyonlarında, özellikle milliyetçi ve kültürel alegorilerin arttığı görülür. Fakat bu dönemin ilk dönemde farkı daha tarihsel bir alegori barındırmasıdır. Bu filmlerde alt metinde daha çok kültürel değerler ve sosyal problemler vurgulanmıştır. Dünyaya Latin Amerika'nın tanıtılması bağlamında alegorik anlatım bulunmasına rağmen ilk dönemin toplumsal ve politik alegorisinden daha çok kültürel benlik arayışını örneklemektedir.

Neoliberal dönemde tarihsel alegori, ele alınan filmlerin hepsinde bulunmaktadır. Bu animasyonlarda Meksika kendi milliyetçi çizgisinden uzak, ABD ideolojisine yakın bir alegori ile sunulurken, Arjantin politik alegori kullanır. Brezilya ise büyülü gerçekçi karakteristiklerle tam olarak örtüşen bir tarihsel alegori kullanmıştır.

### ***Yazarsal ketumluk***

Chanady'e ait bir kavram olan yazarsal ketumluk ele alınan animasyon ve çizgi öykülerde temel bir karakteristik olarak bulunur. Genel olarak incelenen çalışmalarda Todorov'un fantastiği tanımlarken ifade ettiği gibi doğüstü karşısında şaşırma ve kararsızlık durumu görülmez. Bunun yerine doğüstü durum ya da nesnelere karşısında ele alınan animasyon film ve çizgi öykülerdeki karakterler ve durumlar, okuyucuda bir kararsızlık durumu yaratmaz. Töpffer'in intihar edip ölmeyen karakterleri, Busch'un yaramaz Max ve Moritz karakterlerinin öğütücü de ufak parçalara bölünmesi ya da McCay'ın canavarının büyüyüp her yeri yemeye başlaması gibi imkânsız durumlar ve nesnelere karşısında kurgudaki karakterler kararsızlık ve şaşkınlık durumu yaşamazlar. Bütün doğüstülükler var olan bir gerçeğin uzantısı olarak kabul edilir.

Meksika'da Posada'nın caleveralarından kaçışan insanlar iskeletlerden değil sarhoş ve kaba olmalarından dolayı tepki göstermektedirler. Yine Arjantin yapımı Marslı Mercano'nun uzaydan gelmesi kimse için bir şey ifade etmez. Dolayısıyla yapısal olarak yazarsal ketumluk çizgi öykülerde ve anlatsal animasyonda izleyici perspektifinden her şeyin olabileceği bir evren olarak baştan kabul edilir. Bu nedenle izleyici açısından kararsızlık durumunun yaratılmaması çok zor değildir. Bunun yanında öykü kurgusunda yer alan karakterlerin doğüstünü doğallaştırarak sıradan bir olay gibi kabul etmesi, incelenen çalışmalarda yaratıcının bilinçli bir tercihi olarak görülebilir.



## *Melezlik*

Genel olarak büyülü gerçekçi metinlerde bulunan melezlik karakteristiği büyülü gerçekçi metinlerde yer alan yazarın getirdiği melez kültür yapısının ya da yaşadığı kültür çatışmasının esere yansımalarını, Durix'in deyimıyla "karma estetiğin" varlığını yansıtır. Dolayısıyla bu melez kültürün getirdiği yaratıcı çoklu perspektif, zaman ve mekân dahil büyülü gerçekçi metinlerde birçok karşıtlığın uyum içinde var olmasını sağlar. Ele alınan eserlerin yaratıcıları bu melez kültürü örnekler. Töpffer Alman kökenli olup, Alman romantizminden etkilenip İsviçre'de gördüğü liberal pozitivizme bir tepki duyar. ABD'li McCay aslında İskoçya'dan Kanada'ya göçen ve birçok ülkeden göçmenin yaşadığı bir ortamda büyür. Meksikalı Posada ve Alman Busch kırsaldan kente göçen çizerlerdir. Benzer şekilde 1940'larda ve 1980 sonrası neoliberal dönemdeki çoğu animasyon sanatçısı Avrupa ve ABD'de eğitim alıp tekrar kendi ülkelerine dönen sanatçılardan oluşmaktadır. Dolayısıyla melez bir kültüre sahip oldukları söylenebilir. Bunun yanında hem ilk çizgi öykücülerin ortaya çıktığı 19. yüzyılda var olan liberal ve teknolojik dönüşümün yarattığı kültürel dönüşüm, hem milliyetçiliğin arttığı 1940'lı yıllardaki ulusal kimlik arayışları hem de Latin Amerika'nın yüzleştiği neoliberal dönüşümün yarattığı kültürel çatışma ortamı ele alınan sanatçıların "karma estetiklerine" katkıda bulunmuş olabilir.

Sangari'nin ve Cooper'ın öne sürdüğü döngüsel zaman ve çizgisel zamanın bir araya gelerek oluşturduğu yeni bir melez zaman biçimi, Töpffer'in ve kısmen Busch'un çizgi öykülerinde görülür. Brezilya'nın neoliberal dönemi hariç ele alınan çalışmaların genelinde çizgisel bir zaman anlayışı görülmüştür. Brezilya'da ise özellikle neoliberal dönemde çizgisel ve döngüsel zamanın farkında olduğu ve bilinçli bir şekilde yeni bir melez zamanın yaratıldığı görülmüştür.

Bu araştırmada ortaya çıkan sonuçları sağlıklı bir çerçeveye oturtmak için mevcut büyülü gerçekçi literatürü anlatsal animasyonun perspektifini de kapsayacak biçimde genişletmek gerekir. Bu araştırmanın bulgularına dayanarak analitik bir çerçeveden bakıldığında büyülü gerçekçi kurgu modu ile animasyon formu arasında tarih boyunca iç içe geçmiş, ilk bakış ayırt edilmesi zor karşılıklı bir etkileşim içinde oldukları görülür. Bundan dolayı daha anlaşılır olabilmesi açısından bu karmaşık etkileşim sürecini üç ana madde altında toplamak mümkündür:

1. 19. yüzyılda çizginin kendi anlatı üslubunu keşfedişi
2. Edebiyatta büyümlü gerçekçi kurgunun ortaya çıkışında çizgi öykü ve animasyonların katkıları
3. Neoliberal dönemde büyümlü gerçekçi kurgunun animasyon öykülere katkıları

### ***19. yüzyılda çizginin kendi anlatı üslubunu keşfedişi***

Bu araştırmanın sonuçları göz önüne alındığında, 1800'li yıllardan ABD'de başlayan 1920'li yıllardaki ticari animasyonun yükselişine kadarki dönemde, çizgi öykü ve anlatısal animasyonun kendi anlatı kurgusunun olanaklarını keşfetmeye başladığı görülür. Hogarth'la başlayan keşif süreci özellikle Töpffer'in romantizmi ve Daumier'in sosyal gerçekliğinin iç içe geçmesiyle birlikte, bir anlamda romantizm ile realizmin birbiriyle karışmasıyla, bu melez dönemde anlatısal animasyonun temelleri atılır. 1800'li yıllar aydınlanmanın getirdiği rasyonel kopuşun hem onaylandığı hem de tepki gördüğü oldukça dinamik bir dönemdir. Karl Marx, Nietzsche, Schopenhauer gibi düşünürlerin etkisiyle bu yeni liberal dünya düzenini anlamlandırma çabaları, Daumier'den, Chirico'ya kadar birçok sanatçı üzerinde de etkili olmuştur. Litografi, kromolitografi gibi baskı tekniklerindeki önemli gelişmeler ve ardından ortaya çıkan süreli yayınların yaygınlaşması ise düşük okuma-yazma oranına sahip kitlelere ulaşmanın etkili bir yolu olarak görülmüş; milliyetçi ve politik söylemler ve ideolojik içerikli gündelik haberlerin ve eğlendirici öykülerin görsel bir anlatı olarak hazırlanmasını bir anlamda zorunlu kılmıştır. Bu süreçte Flores'in "romantik gerçekçi" ya da "gerçekçi romantik" terimi Almanya'da Wilhelm Busch, ABD'de Winsor McCay, Meksika'da Posada, Arjantin'de *Quirino Cristiani* ve Brezilya'da Angelo Agostini için uygun terim olabilir. Çünkü bu sanatçıların anlatı estetiği tam olarak bu geçiş döneminde şekillenir ve kendinden öncekilerin mirasını bir adım öteye taşır. Örneğin Töpffer'in genel olarak çizgi öykü anlatımına kattığı stilize ve alaycı yaklaşım, Daumier'in yine sert sosyal gerçekliğiyle karışmasının etkisini Busch başta olmak üzere Posada, McCay ve hatta Disney, Fleischer kardeşler gibi birçok sanatçı üzerinde görülebilir.

Bu yüzyılın getirdiği zihinsel bulanıklık, okuma-yazma bilmeyen kitlelerin görsel anlatıma olan talebi, anlatılacak birçok ideoloji ve fikrin ve bunları yayınlayacak teknolojik gelişmelerin olması bu dönemdeki sanatçıların henüz resim, heykel gibi geleneksel sanatların yanında çok ciddiye alınmayan karikatür, çizgi öykü ve anlatısal animasyonun avangart bir ruhla özgürce denemeler yapmasının önünü açmıştır..

Töpffer'in uzun çizgi öykülerinde başlayan bu özgürlük alanı içerisinde, animasyon sanatçıları kendi çağlarının bütün kültürel öğelerini, çoklu gerçekliklerini farklı bir perspektiften ele alır. Bu bakış açısı nesnelere ve durumların anlamlarını genişletmelerine ya da varyasyonlarının yaratılmasına olanak sağlamış, dolayısıyla çizgi öykü ve anlatısal animasyon formunun kendisine yeni bir ifade üslubu oluşturmasının yolunu açmıştır. Büyülü gerçekçi kurguda daha sonraki dönemlerde görebileceğimiz söz konusu melez yapıyı, çizgi öykü ve animasyon formu bu ilk dönemlerde keşfetmiş; nesnel gerçeklik, sosyal gerçeklik ve doğüstü arasındaki rekabeti ve zıtlığı, çizgi formunun görece özgür deneysel ortamında sınırlarını kaldırıp, yaşamda var olan çoklu gerçekliği doğal olarak bir araya getirmiştir.

Resim sanatında terim olarak ortaya çıkan büyülü gerçekçiliğin sadece I. Dünya Savaşı sonrası ortaya çıkan dışavurumcu akımlara bir tepki olarak indirgemek bu bağlamda doğru olmayabilir. Büyülü gerçekçi resimlerin değişen gerçeklik anlayışına uygun olarak özellikle Nietzsche ve Schopenhauer etkisinin güçlü bir biçimde görüldüğü Chirico ve Rousseau'nun büyülü gerçekçi resimler üzerindeki etkisini, çizgi öykülerin dayandığı zihinsel bulanıklığın ortaya çıkardığı romantik gerçekçi geçiş döneminin bir sonucu olarak ele almak gerekir. Bu nedenle Böcklin'in de Chirico üzerindeki etkisinin bir benzerini, Grosz gibi büyülü gerçekçi sanatçılar üzerinde hem Chirico'nun hem de Wilhelm Busch'un etkilerinin görülmesi şaşırtıcı değildir. Chirico aynı zihinsel bulanıklığı geleneksel sanatın ciddiyeti altında ifade ederken, Wilhelm Busch aynı sorumluluğu taşımadan daha hızlı, daha çok deneme yaparak anlatısal animasyonun büyülü gerçekçi üslubunun oluşmasına zemin hazırlamıştır.

Bu dönemde yine İskoçya göçmeni ABD'li sanatçı Winsor McCay Avrupa'daki bu öncülleri doğru analiz edebilmiş ve büyülü gerçekçi kurgu biçimini bugünkü kullanıma yakın biçimde animasyon formunda ilk oluşturan öncüllerden biri olmuştur. Ne var ki McCay'ın doğüstü olanı gerçeklikle alegorik bir alt metinle birleştirmesi, eleştirmenler tarafından sürrealist olarak tanımlanmasına neden olmuştur. Bu tezde belirtildiği üzere, McCay'ın çalışmalarını döneminin Freud'a dayanan sürrealizminden daha çok büyülü gerçekçi anlatı perspektifinden değerlendirmek mevcut literatüre yeni bir bakış sunabilir. Bunun yanında rüyalar, çizgi öykülerden farklı olarak doğüstü unsurları açıklama da bir yöntem olarak hem McCay hem de kendisini örnek alan Cristiani gibi Latin Amerika ülkelerinde de bu dönemde kullanılmıştır. Bu durum o dönem, ABD ve onun kısmen

etkisine olan Latin Amerika' da nedensellik ilkesine baęlı pozitivist bir bakışın etkisinin sürdüęünün ispatı olabilir.

### ***Edebiyatta büyülü gerçekçi kurgunun ortaya çıkışında çizgi öykü ve animasyonun katkıları***

Avrupa kendi gündelik gerçekliğini, politik olaylarını bu yeni sanat formu ve üslubuyla, gerçekliği yeni bir zeminde sunarken, Avrupa etkisi altında olan Latin Amerika da bu ifade üslubundan kendi kültürel kodlarına uygun olarak yararlanmıştır. Arjantin ve Brezilya, 1800'lü yıllarda çizgi öyküleri Daumier etkisinde daha politik bir çizgi de olmuş, doğaüstü öğeleri özellikle Posada'nın etkisinden sonra yerel doğaüstü unsurları kendi sosyal gerçekliğine adapte etmiştir. Diğer ele alınan ülkelerden farklı olarak Meksika, kendi köklerinden gelen güçlü mitoloji ve Pitaresk roman geleneğinden beslenen Posada'nın, sosyal gerçeklik ironisi içinde doğa üstü unsurları görsel olarak ifade etmiştir. Posada, kıtanın Maya ve Aztek mitolojisine ve kültürel ritüellerinin yanında sömürge sonrası Hristiyanlığına dayanan görsel ikonografisini, sosyal gerçeklikle birleştirerek hicivsel bir dille sunar. Bu yönüyle hem *costumbrismo* hem de Latin Amerika büyülü gerçekçiliğinin temel yapısının oluşmasında kayda değer katkıları olmuştur. Bu bağlamda Carpentier'in sürrealizmi yapay bularak "doğaüstü olanın kıtanın büyülü gerçekliğinde zaten doğal olarak var olduğunu "belirtmesi bir dereceye kadar doğruyken bu temellerin oluşmasında Töpffer, Daumier, Busch gibi Avrupa kaynaklı ifade arayışların katkısı inkâr edilemez görünmektedir.

1940'lı yıllardan itibaren milliyetçiliğın etkisiyle Latin Amerika patlamasının öncüsü olan yerel bir edebiyat arayışı üzerinde Avrupa ve dolayısıyla Posada' nın bu görsel ifade üslubunun etkisi bu araştırmada görülebilmektedir. Ne var ki bu dönemde ortaya çıkan güçlü ABD animasyonunun eğlendirme amaçlı klasik anlatı yapısının Latin Amerika animasyonundaki ifade üslubu arayışlarını sekteye uğratar. Meksika Devrimi sonrası ABD'ye kaçan pek çok çizerin devrimden sonra ülkeye dönmesi, ABD'nin soğuk savaş nedeniyle "iyi komşuluk" politikası gereği kıtanın kültürel ürünlerini parlatması ve Latin Amerika ile olan stratejik ve ekonomik çıkarlar nedeniyle ABD'nin etkisi bu öykü yapısını da etkiler. Dolayısıyla içerik olarak Posada'nın görsel kültürünün yansımaları görülürken anlatı yapısı olarak ABD animasyonunun gag temelli klasik anlatı yapısı etkilidir. Latin Amerika'nın kendi folklor ve mitsel geçmişini bu dönemde klasik anlatıyla temsil ettiği görülür.

Animasyon filmlerde folklorik görsel unsurlara eşlik eden anlatım üslubunda ABD etkisi 1960'larda da devam etmektedir. Buna karşın edebiyatta farklı olarak, "el Boom" sıçramasında 19. yüzyılın çizgi öykülerinin katkılarını görebiliriz. Özellikle Töpffer, Daumier, Busch, McCay ve Posada'nın bu dönemin büyümlü gerçekçi kurgu üslubunun temellerini attığı söylenebilir. Bu noktada büyümlü gerçekçi kurguyla en çok ilişkilendirilen yazar Marquez'ün anlatı üslubunda Stavans'ın belirttiği üzere Posada'nın etkisi gözle görülür. Bunun yanında Marquez gibi sanatçıların büyümlü gerçekçi anlatı üslubunun oluşmasında sadece Posada'nın doğüstünü kapsayan folklorik ifade tarzının yansımaları olarak görmek doğru olmaz. Marquez sık sık edebiyata başlamasını Kafka'ya borçlu olduğunu belirtmesi, söz konusu ilk dönem çizgi öykü ve animasyon sanatçılarının 1960'lı yıllardaki büyümlü gerçekçi öykü üzerindeki etkisinin bir kanıtıdır. Çünkü Kafka'nın hayranı olduğu Wilhelm Busch'un ve öncüllerinin hareketli çizgi öykülerde farkına vardıkları ve kontrol edebildikleri sınırsız imgelem evreninde, nesnelere gündelik anlamlarının dışında kullanılmasının sınırları genişletilmiştir. Dolayısıyla gündelik nesnelere, karakterlerin ve olayların çizgi öykü ve animasyonlarda yer alan varyasyonlarının keşfi, sadece Kafka gibi ilk büyümlü gerçekçi yazarların bu çoklu gerçeklik perspektiflerini geliştirmemiş aynı zamanda sürrealizm gibi nesnel gerçekliğin dışındaki gerçekliğin sınırlarını keşfetmeye çalışan akımlarında imgelem dünyasına katkılarda bulunmuştur. Bu bağlamda Latin Amerika edebi patlamasının kökenlerinde Posada, Busch, Töpffer ve Daumier gibi sanatçıların çizgi öykü ve animasyonlarındaki romantik ve gerçekçiliğin bu melez dönemde ortaya çıkardıkları nesnelere, nesnelere arkasındaki anlamlara, sosyal olaylara, mitlere, efsanelere bakışlarındaki çoklu perspektif, bir anlamda kendisinden gelen bütün kurgu üreticilerinin imgelemlerinin oluşmasında öncü olur.

### ***Neoliberal dönemde büyümlü gerçekçi kurgunun anlatısal animasyona katkıları***

1980'lere gelindiğinde çizgi öykü ve anlatısal animasyonların edebiyatla olan bu ilişkisinin tam tersi yönde evrildiği söylenebilir. Askeri yönetimlerin birer birer ortadan kalkması, neoliberal politikaları takip eden yönetimlerin iktidara gelmesi ile birçok sanatçının ülkesine geri dönmesi ve kendisini ifade edebilme olanağına sahip olması, Latin Amerika anlatısal animasyonunu da etkilemiştir. Bunun yanında özellikle büyümlü gerçekçi anlatının hem Gabriel Marquez, Isabel Allende, Salman Rüşdi gibi isimlerle dünyada popüler olması hem de bu alanda yapılan akademik çalışmalar, Latin Amerikalı

animasyon sanatçılarının kıtaya özdeşleşmiş üslubun daha çok farkına varmalarına olanak sağlamıştır. Önceki yüzyıldan farklı olarak daha oturmuş ve hazır bir büyümlü gerçekçi anlatımını zaten bu kurgu türüne aşına olmuş ve bu konuda belirli uylarımlara sahip olan seyirciye kendi toplumsal gerçekliklerini ve imgelemlerini ifade etmenin bir yolu olarak büyümlü gerçekçi kurgu modunu benimsemişlerdir. Bunun yanında büyümlü gerçekçi kurgunun farkındalığı genel ortak özellikler göstermesine rağmen Meksika, Arjantin ve Brezilya’da niteliksel bazı farklılıkları da barındırmaktadır.

Meksika’nın ABD ile olan sınır komşuluğu, iki ülke arasındaki kültürel, sosyal ve ekonomik bağılılıklar, ABD’nin Meksika kültürüne dayanan yapımların finansmanını sağlaması doğal olarak büyümlü gerçekçi kurguya dayanan küresel animasyon filmlerin üretilmesine olanak sağlamıştır. Ancak bu filmler büyümlü gerçekçi bir anlatımı sunma çabasına rağmen bu karakteristikleri kısmen barındırır. Latin Amerika büyümlü gerçekçiliğın daha Marksist post-kolonyal içeriği yerine ABD’nin ideolojik anlayışının gizli alegorisi mevcuttur. Bunun yanında Meksika büyümlü gerçekçi animasyonlarında doğaüstü olan gündelik gerçekçiliğın bir parçası tam olarak olamaz. Doğaüstü unsurlar karşısında karakterler ve seyircinin mantıksal sorgulamalar yapmasına izin verilir ve rasyonel temellerinden kopamaz. Dolayısıyla Meksika büyümlü gerçekçiliği tam olarak fantastik anlatı olmasa da yarı klasik yarı büyümlü gerçekçi melez bir anlatımı örnekler.

Neoliberal dönemin Arjantin ve Brezilya animasyonu ise Meksika’ya kıyasla büyümlü gerçekçiliği klasik anlatıyla bütünleşmemiş yapımlar üretir. Arjantin geçmişte olduğu gibi yeni neoliberal siyasi ve ekonomik koşullarda yine politika temelli alegorik yapısını oluştururken, gündelik yaşamın gerçekliğini Mafalda ya da Marslı Mercano gibi karakterlerle ifade eder. Meksika ve Brezilya’ya göre folklor ve mitlere dayanan bir doğaüstü evren yerine teknoloji, uzay gibi günümüz dünyasının daha popüler imkânsızlıklarına dayanan bir görsel doğaüstünü kullanan Arjantin, büyümlü gerçekçiliğini 19. yüzyıldaki ilk anlatım üslubuna benzer bir şekilde tekrar eder.

1980 sonrasında Brezilya büyümlü gerçekçi animasyonları, bu çalışmada referans alınan edebiyat için tanımlanmış büyümlü gerçekçi karakteristikleri tam anlamıyla örnekler. Jameson’un “ulusal alegorisini”, Foster “hissedilen tarihini”, Chanady’nin “yazarsal ketumluğunu” ve Faris’in “indirgenemez unsurunu” ya da çizgisel ve döngüsel zamanın animasyona özgü bir melez zaman ve mekân anlayışını tam anlamıyla bu dönemde yapılan Brezilya animasyonlarında görebiliriz. Bu durumun oluşmasında Brezilya hükümetlerinin film politikaları ve devlet desteklerinin yanı sıra özellikle

Kanada gibi büyülü gerçekçi kurgu üzerine ciddi akademik çalışmalar yapan ülkelerin Brezilya ile kurdukları kültürel alışverişin katkıları görülür.

Sonuç itibariyle animasyon formu ve büyülü gerçekçi kurgu arasında uyumlu bir ilişki vardır. Büyülü gerçekçiliğin hem nesnel gerçekliği hem de kurgusal gerçekçiliği doğru bir karışımla bir araya getirmesinin sağlanmasında çizgi öykülerin ve animasyonun kendine özgü olanaklarının kullanılması 18. yüzyıldan günümüze kadar oldukça özgün ve yaratıcı çalışmaların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu öngörülemez uyum, tarihsel koşullar içinde kendisine özgü bir büyülü gerçekçi görsel anlatım dilinin de doğmasına neden olmuştur. Bu araştırma ile büyülü gerçekçi kurgunun edebiyatla anılan niteliksel yapısı ve birlikteliği sorgulanmış ve anlatsal animasyonun bu kurgu türüyle kurduğu ilişkinin analitik yapısı ve tarihsel süreci ortaya çıkartılarak hem büyülü gerçekçi kurguya animasyon perspektifinden hem de animasyon formuna büyülü gerçekçi kurgu perspektifinden bakılarak literatüre yeni bir pencere eklenmeye çalışılmıştır. Bunun yanında araştırma, animasyon formunun anlatı imkanlarının değerlendirilmesinde giderek mevcut akademik çalışmaların ve genel kanının aksine, olanaklı ve olanaksız olanı öyküleme konusunda bu sanat formunu sadece sürrealizm ve fantastikle ilişkilendirilmesinin eksik ve indirgemeci bir tutum olabileceğinin altını çizmektedir. Bir anlamda bu tezin girişinde belirtildiği gibi “edebiyata çizgi öykülerle başladığını” söyleyen Marquez’in, bunu neden yaptığına dair bir sorunun cevabı olabilecek bu çalışma, edebiyat ve animasyon gibi iki önemli anlatı formunun iç içe geçmiş yolculuğuna yeni bir bakış açısı sunmaya çalışmıştır.

Latin Amerika ile ortak birçok yönü bulunan ülkemizin, tıpkı Latin Amerika gibi kendi zengin folklorunun, geleneklerinin, efsanelerinin, sözlü hikâyelerinin, coğrafyamızdaki çoklu kültürünün, melezliğinin getirdiği çoklu gerçekliklerinin farkına varıp bunların bu tür akademik çalışmalarla derinlemesine analiz edilmesi önem taşımaktadır. Bu zengin kültürel içeriğin, klasik anlatının dışında büyülü gerçekçilik gibi çoklu gerçekliği ifade edebilecek anlatı yollarının animasyon formu ile birlikteliği anlamının ve yeni pratik sonuçlar elde edebilecek şekilde farklı arayışlar içinde pratik uygulamalar geliştirmenin, ülkemizin zengin kültürel içeriğinin evrenselleşmesine ve yayılmasına katkıda bulunabileceği düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Alba, V. (1967). *The Mexican Revolution and the cartoon*. *Comparative Studies in Society and History*, 9 (2), 121-136.
- Aldea, E. (2010). *Magical realism and Deleuze: the indiscernibility of difference in postcolonial literature*. London: Continuum International.
- Allan, R. (1998). *A reader in animation studies*. London: John Libbey.
- Angotti-Salgueiro, H. (2013). A comédia urbana: de Robert Macaire à lanterna mágica. Representações e práticas comparáveis na imprensa ilustrada no século xix- entre o romantismo e o realismo. *Teresa*, 12-13, 174-191.
- Angulo, M. (1995). *Magic realism: social context and discourse*. New York: Garland Publishing.
- Aristoteles (2019). *Poetika: şiir sanatı üzerine* (Çev: A. Çokona, Ö. Aygün). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Aytaç, G. (1999). *Genel edebiyat bilimi*. İstanbul: Papirüs.
- Aytaç, G. (2005). *Çağdaş Alman edebiyatı*. Ankara: Babil Yayıncılık.
- Bayon, D. (1995). Latin American art since c. 1920. L. Bethell (Ed.), *The Cambridge history of Latin America, volume 10. Latin America since 1930: ideas, culture, and society* içinde (s. 393-454). New York: Cambridge University Press.
- Bell-Villada, H. (2010). *Garcia Marquez: the man and his work*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Bendazzi, G. (2016). *Animation: a world history: volume ii: The birth of a style- the three markets*: Boca Raton: Focal Press.
- Bendazzi, G. (2016). *Animation: a world history: volume iii: Contemporary times*. Boca Raton: CRC Press.
- Bendazzi, G. (2017). *Twice the First: Quirino Cristiani and the Animated Feature Film*. Boca Raton: CRC Press.
- Bermúdez, MR. (2007). *Animación: una perspectiva desde México*. Unam: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Bindman, D. (2016). *No laughing matter: visual humor in ideas of race, nationality, and ethnicity*. Hanover: Dartmouth College Press.
- Blank, J. (2017). *Shaping the world dreams, dreaming, and dream-worlds in comics: dream of the rarebit fiend (1904–1911), little Nemo (1905–1911) and the sandman (1989–1996)*. Würzburg: Königshausen & Neumann.



- Blotkamp, C. (1972). *Pyke Koch*. Amsterdam: Uitgeverij De Arbeiderspers.
- Bowers, M. A. (2004). *Magic(al) realism*. London: Routledge.
- Braun, A. (2012). *Winsor McCay: comics, filme, träume*. Bonn: Bocola.
- Braun, A. (2017). *Little nemo by Winsor McCay: a life of imaginative genius*.  
Wilmington: Taschen.
- Cândido, A. (1993). *Formação da literatura Brasileira: momentos decisivos (1750-1836)*. Itatiaia: Belo Horizonte.
- Canemaker, J. (2018). *Winsor McCay: his life and art*. Boca Raton: CRC Press.
- Carpentier, A. (1977). *Recopilación de textos sobre Alejo Carpentier*. Havana: Casa de las Americas.
- Carpentier, A. (1995). On the marvelous real in America. L. Parkinson, W. B. Faris (Ed.), *Magical realism: theory, history, community* içinde (s. 89-108). Durham: Duke University Press.
- Carpentier, A. (2015). *Bu dünyanın krallığı* (Çev: M. Tanakol). İstanbul: h2o Kitap.
- Carrieri, R. (1950). *Pittura [e] scultura d'avanguardia in Italia:(1890-1950)*. Milan: Edizioni della conchiglia.
- Chanady, A. (1985). *Magical realism and the fantastic: resolved versus unresolved antinomy*. New York: Garland.
- Chanady, A. (1986). *The origins and development of magic realism in Latin American fiction In magic realism and Canadian literature: essays and stories*. Waterloo, Ontario: University of Waterloo Press.
- Charley, J. (2018). *The Routledge companion on architecture, literature and the city*. London: Routledge.
- Chasteen, J. (2017). *Latin Amerika tarihi: kanla ve ateşle yoğrulmuş toprakların öyküsü* (Çev: E. Duru), İstanbul: Say Yayınları.
- Coelho, B. (2012). *Amazônia animada a representação da região amazônica no cinema de animação brasileiro*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Rio de Janeiro: PUC-Rio: Pós- Graduação em Artes.
- Coerver, D. M., Pasztor, S. B., and Buffington, R. M.. (2004). *Mexico: an encyclopedia of contemporary culture and history*. Denver: ABC-CLIO.
- Cooper, B. (1998). *Magical realism in West African fiction: seeing with a third eye*. London: Routledge.

- Cosse, I. (2017). *Comics & memory in Latin America*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- De Chirico, G. (1915). Noi metafisici. *Cronache d'attualità*. Rome.
- Dombroski, R. (1999). *The Cambridge history of Italian literature*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Donahue-Wallace, K. (2008). *Art and architecture of viceregal Latin America, 1521–1821*. Albuquerque: University of New Mexico Press.
- Donoso, J. (1977). *The boom in Spanish American literature: a personal history*. New York: Columbia University Press.
- Dope, R. (2008). The Spanish American novel from 1950 to 1975. R. G. Echevarría, E. Pupo-Walker (Ed.), *The Cambridge history of Latin American literature: volume 2* içinde (s. 226-278). Cambridge: Cambridge University Press.
- Durix, J-P. (1998). *Mimesis, genres, and post-colonial discourse: deconstructing magic realism*. Basingstoke: Macmillan.
- Eakin, M. (2014). Does Latin America have a common history? *Vanderbilt E-Journal of Luso-Hispanic Studies*, 1 (1), 29-49.
- Echevarría, G. (2003). *Facundo: civilization and barbarism*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Erdem, S. (2011). Büyülü gerçekçilik ve halk anlatıları. *Milli Folklor*, 12 (91), 175-188.
- Faris, W. (2004). *Ordinary enchantments: magical realism and the remystification of narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press.
- Fenoll, V. (2018). Imaginarios de la crisis de 2001 en el cine argentino análisis de la película Mercano el marciano. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 35 (6), 99-110.
- Fiorani, F. (2015). Por fin llegaste, patoruzú! un exitoso icono de la historieta Argentina. *Confluenze*, 7 (1), 284-302.
- Firmat, G. (1990). *Do the Americas have a common literature?*. Durham: Duke University Press.
- Flores, A. (1955). Magical realism in Spanish American fiction. *Hispania*, 38 (2), 187-192.
- Fowler, W. (2008). *Latin America since 1780*. London: Routledge.
- Galway, C. (2001). *Wilhelm Busch: cryptic enigma*. University of Waterloo.
- Gogh, V. (1996). *The letters of Vincent Van Gogh*. New York: Penguin.

- González, A. (2008). Modernist prose. R. G. Echevarría, E. Pupo-Walker (Ed.), *The Cambridge history of Latin American literature: volume 2* içinde (s. 69-113). Cambridge: Cambridge University Press.
- Guenther, I. (1995). *Magic realism, new objectivity, and the arts during the Weimar Republic*. Durham: Duke University Press.
- Haines, K. (1977). Under the eagle's wing: the Franklin Roosevelt administration forges an american hemisphere. *Diplomatic History*, 1 (4), 373-388.
- Hancock, G. (1980). An interview with Jack Hodgins. *Canadian Fiction Magazine*, 32 (33), 33-66.
- Haynes, K. (2009). *A history of Latin America*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing.
- Hegerfeldt, A. (2005). *Lies that tell the truth: magic realism seen through contemporary fiction from Britain*. Amsterdam: Rodopi.
- Hobsbawn, E. (1996). *Kısa 20. yüzyıl 1914-1991: aşırılıklar çağı* (Çev: Y. Alogan), İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Jameson, F. (1986). Third-world literature in the era of multinational capitalism. *Social Text*, (15), 65-88.
- Janson, A. (2004). *History of art: the western tradition*. London: Prentice Hall Professional.
- King, J. (1990). *Magical reels: a history of cinema in Latin America*. London and New York: Verso.
- Knight, A. (2002). *Mexico: volume 1, from the beginning to the Spanish conquest*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Knust, H. (2011). George Grosz: literature and caricature. *Comparative Literature Studies*, 12 (3), 218-247.
- Koontz, D. (2013). *Mexico: from the Olmecs to the Aztecs*. New York: Thames & Hudson.
- Kunzle, D. (2007). *Father of the comic strip: Rodolphe Töpffer*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Leal, L. (1967). El realismo mágico en la literatura hispanoamericana. *Cuadernos Americanos*, 153 (4), 230-35.

- Leal, L. (1995). *Magical realism in Spanish American literature*. L. Parkinson, W. B. Faris (Ed.), *Magical realism: theory, history, community* içinde (s. 163-191). Durham: Duke University Press.
- Lewis, B. (1971). *George Grosz: art and politics in the Weimar Republic*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- Lewis, C. T., Short, C. (1956). *Latin dictionary founded on Andrew's edition of Freund's latin dictionary*. London: Oxford University Press.
- Lipsett-Rivera, S. (2002). Mira lo que hace el diablo: The Devil in Mexican Popular Culture, 1750-1856. *The Americas*, 59 (2), 201-219.
- Lucas, G. (1966). *Problemas del realismo Mexico City*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Lynton, N. (2004). *Modern sanatın öyküsü* (Çev: C. Çapan, S. Öziş). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Martin, G. (1995). Latin American narrative since c. 1920. L. Bethell (Ed.), *The Cambridge history of Latin America, volume 10. Latin America since 1930: ideas, culture, and society* içinde (s. 129-222). New York: Cambridge University Press.
- Masotta, O. (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: the invisible art* Northampton, MA: Kitchen Sink.
- Mellen, J. (2000). *Literary topics: magic realism*. Farmington Hills: The Gale Group.
- Menton, S. (1983). *Magic realism rediscovered, 1918-1981*. Philadelphia: Art Alliance Press.
- Merkel, U. (2015). *Dinomania: the lost art of Winsor McCay, the secret origins of King Kong, and the urge to destroy*. New York Seattle, WA: Fantagraphics Books.
- Michalski, S. (1994). *New objectivity: painting, graphic art and photography in Weimar Germany 1919-1933*. Kohn: Taschen.
- Monsiváis, C. (2003). Entrevista a Carlos Monsiváis. *Iberoamericana* (2001-), 3 (9), 177-185.
- Monterroso, A. (2005). *The black sheep and other fables* (Çev: P. Jenkins), London: Acorn Book Company.
- Moseley, M. E.. (2001). *The Incas and their ancestors: the archaeology of Peru*. New York: Thames & Hudson.

- Mou, T. (2015). Creative Story Design Method In Animation Production Pipeline. *ICDC The Third International Conference on Design Creativity (3rd ICDC)*, s. 124-131.
- O'neal, J. (2006). *America in the 1920's*. New York: Facts on File.
- Palacios, C. (2020). *Comics beyond the page in Latin America*. London: UCL Press.
- Paris, W. B.. (1995). Scheherazade's children: magical realism and postmodern fiction. L. Parkinson, W. B. Faris (Ed.), *Magical realism: theory, history, community* içinde (s. 163-190). Durham: Duke University Press.
- Patton, M. Q.. (1987). *How to use qualitative methods in evaluation*. New York Park, CA: SAGE Publishing.
- Peukert,. (1993). *The Weimar Republic*. New York: Hill and Wang.
- Pietri, U. (1948). *Letras y Hombres de Venezuela*. Mexico: Fondo de Cultura Economica.
- Rist, P. (2014). *Historical dictionary of South American cinema*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield Publishers.
- Roh, F. (1925). *Nach-Expressionismus, Magischer Realismus: Probleme der neuesten Europäischen Malerei*. Leipzig: Klinkhardt and Biermann.
- Roh, J. (1968). *German painting in the 20th century*. New York: Graphic Society.
- Roh, F. (1995). *Magic Realism: Post-Expressionism*. L. Parkinson, W. B. Faris (Ed.), *Magical realism: theory, history, community* içinde (s. 20-35). Durham: Duke University Press.
- Roos, G. (1999). *Giorgio de Chirico e alberto savinio ricordi e documenti monaco milano firenze 1906-1911*. Bologna: Eclizioni Bora.
- Sangari, K. (1987). The politics of the possible. *Cultural Critique*, (7), 157-186.
- Schmied, W. (1969). *Neue sachlichkeit und magischer realismus in Deutschland 1918-1933*. Hannover: Fackeltrager-Verlag Schmidt-Kuster Gmb H.
- Scorer, J. (2017). *Comics & memory in Latin America*. Pittsurgh: University of Pittsburgh Press.
- Selz, P. (1957). *German expressionist painting*. London: University of California Press.
- Smedt, E. (1976). *Germanis- tische mitteilungen*. Hannover: Jahrbuch.
- Smith, V. (1997). *Encyclopedia of Latin American literature*. Chicago: Deadborn.
- Smolderen, T. (2014). *The origins of comics* (Çev: B. Beaty, N. Nguyen). Jackson: University Press of Mississippi.
- Soby, J. (1966). *Giorgio de Chirico*. New York: Museum of Modern Art.

- Stavans, I. (1990). José Guadalupe Posada, lampooner. *The Journal of Decorative and Propaganda Arts*, (16), 54-71.
- Stavans, I. (2000). *The essential Ilan Stavans*. New York: Routledge.
- Steinmetz, L. (2006). *Fantastik edebiyat* (Çev: H. F. Nemli), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Stone, P. (1981). *Gabriel García Márquez, the art of fiction no 69*. Paris: The Paris Review.
- Storer, C. (2015). *Weimar döneminin kısa tarihi* (Çev: S. Özge). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Swanson, P. (2005). *Latin America fiction: a short introduction*. Malden [Mass]: Blackwell Publishing.
- Taneja, M. (2008). Quixotic images in García Márquez~s one hundred years of solitude. Cervantes and Don Quixote. *Proceedings of the Delhi Conference on Miguel de Cervantes*. University of Delhi: 348-360.
- Tatum, C. M. (1992). *Not just for children*. London: Greenwood Press.
- Todorov, T. (2017). *Fantastik: edebi türe yapısal bir yaklaşım* (Çev: N. Öztokat). İstanbul: Metis Yayınları.
- Turani, A. (2010). *Dünya sanat tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Vergueiro, W. (2009). *Redrawing the nation: national identity in Latin-o American comics*. New York: Palgrave Macmillan.
- Wakefield, S. (2004). *Carpentier's baroque fiction: returning the medusa's gaze*. New York: Woodbridge.
- Walter, R. (1993). *Magical realism in contemporary chicano fiction*. Frankfurt: Vervuert.
- Watson, P. (2010). The German genius: europe's third renaissance, the second scientific revolution and the twentieth century. New York: Harper Collins.
- Weisgerber, J. (1987). *Le réalisme magique: roman, peinture et cinéma vol 1*. Lousenne: L'Age d'homme.
- Weissweiler, E. (2007). *Wilhelm Busch: der lachende pessimist: eine biographie*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Willems, P. (2009). Rodolphe Töpffer and romanticism. *Nineteenth-Century French Studies*, 37 (3), 227-246.
- Williams, R. (1985). *Gabriel García Márquez*. Boston, MA: Twayne Publishers.

- Wilson, R. (1995). The Metamorphoses of fictional space: magical realism. L. Parkinson, W. B. Faris (Ed.), *Magical realism: theory, history, community* içinde (s. 207-231). Durham: Duke University Press.
- Wood, M. (1990). *Gabriel Garcia Marquez: one hundred years of solitude*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zamora, L. (1995). *Magical realism: theory, history, community*. Durham: Duke University Press.
- Zender, M. (2011). *Reading maya art a hieroglyphic guide to ancient maya painting and sculpture*. New York: Thames & Hudson.

## İnternet Kaynakları

- http-1:** <https://sozluk.gov.tr> (Erişim tarihi: 25.09.2020)
- http-2:** <https://www.britannica.com/event/world-war-i/killed-wounded-and-missing>. (Erişim tarihi: 06.09.2019)
- http-3:** [https://www.ancient.eu/maya\\_religion/](https://www.ancient.eu/maya_religion/). (Erişim tarihi: 25.04.2020)
- http-4:** <https://www.britannica.com/art/latin-american-art/mannerism#ref253322> (Erişim tarihi: 07.09.2020)
- http-5:** <https://www.britannica.com/art/latin-american-art/mannerism> (Erişim tarihi: 07.09.2020)
- http-6:** <https://www.britannica.com/art/latin-american-art/surrealism#ref253343>. (Erişim tarihi: 18.09.2020)
- http-7:** <https://www.britannica.com/biography/Carlos-Fuentes> (Erişim tarihi: 03.09.2019)
- http-8:** <http://www.loc.gov/pictures/item/99615917> (Erişim tarihi: 10.05.2020).
- http-9:** [https://www.huffpost.com/entry/iconic-mexican-artist-inspired-the-land-of-the-dead-in-coco\\_n\\_59949413e4b0acc593e4aaa9?guccounter=1&guce\\_referrer=ahr0chm6ly93d3cuz29vz2xllmnvbs8&guce\\_referrer\\_sig=aqaaabuxzmezizh\\_167kujcdnrvmlyfq7kxbd1lg5tfzucyyjls9qlpdfhr](https://www.huffpost.com/entry/iconic-mexican-artist-inspired-the-land-of-the-dead-in-coco_n_59949413e4b0acc593e4aaa9?guccounter=1&guce_referrer=ahr0chm6ly93d3cuz29vz2xllmnvbs8&guce_referrer_sig=aqaaabuxzmezizh_167kujcdnrvmlyfq7kxbd1lg5tfzucyyjls9qlpdfhr) (Erişim tarihi: 14.05.2020).
- http-10:** <https://www.theguardian.com/world/2005/jul/01/mexico>. (Erişim tarihi: 16.05.2020).
- http-11:** <https://literaturaerranteblog.wordpress.com/2017/03/30/1089/>.
- http-12:** [http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid\\_3541000/3541928.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid_3541000/3541928.stm). (Erişim tarihi: 10.05.2020).
- http-13:** <https://www.britannica.com/event/Dirty-War>”, (Erişim tarihi: 10.04.2020)
- http-14:** <https://www.arsenalberlin.de/forumarchivforum2003/katalog/mercantio.pdf>. (Erişim tarihi: 14.06.2020)



- http-15:** [Http://faustojunior.com/blog/historia-da-animacao-vii-brasil/](http://faustojunior.com/blog/historia-da-animacao-vii-brasil/) (Eriřim Tarihi 10.07.2020).
- http16:** [Http://www.assistebrasil.com.br/2017/10/animacao-brasileira-completa-100- anos](http://www.assistebrasil.com.br/2017/10/animacao-brasileira-completa-100-anos) (Eriřim Tarihi: 12.07.2020).
- http-17:** [Https://www.vice.com/en/article/gvwkam/boy-and-the-world-animation-interview.](https://www.vice.com/en/article/gvwkam/boy-and-the-world-animation-interview) (Eriřim Tarihi:13.10.2020).